



Matheus de Simone Maciel

CARTOGRAFIAS DO JOGO

Entre corpos, afetos e poder

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens do Instituto de Artes e Design da UFJF para a obtenção de título de Mestre em Artes, Cultura e Linguagens

Orientador Prof^o. Dr. Fabrício Carvalho

Juiz de Fora
2020

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

de Simone Maciel, Matheus.

Cartografias do jogo : entre corpos, afetos e poder / Matheus de Simone Maciel. -- 2020.

198 p. : il.

Orientador: Fabrício da Silva Teixeira Carvalho

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design. Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, 2020.

1. Cartografia. 2. Jogo. 3. Arte. 4. Disputa. 5. Poder. I. da Silva Teixeira Carvalho, Fabrício, orient. II. Título.

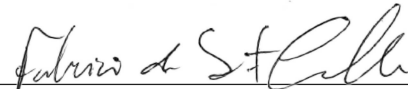
Matheus de Simone Maciel

Título: Cartografias do jogo: entre corpos, afetos e poder

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes, Cultura e Linguagens Área de concentração: Estudos Interartes

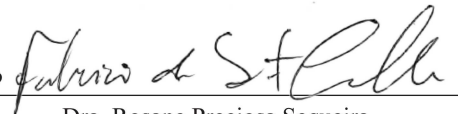
Aprovada em 17 de dezembro de 2020

BANCA EXAMINADORA



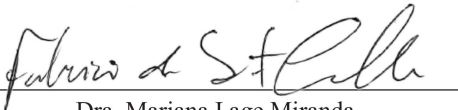
Dr. Fabrício da Silva Teixeira Carvalho - Orientador

Universidade Federal de Juiz de Fora

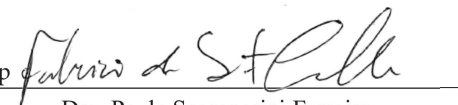
p/p 

Dra. Rosane Preciosa Sequeira

UFJF

p/p 

Dra. Mariana Lage Miranda

p/p 

Dra. Paula Scamparini Ferreira

UFRJ

Ao meu amigo Caroço,
cuja presença me ensina tanto.

AGRADECIMENTOS

À Capes, pela oportunidade de dedicar-me a esta pesquisa com uma bolsa.

A todos técnicos e professores que trabalham e constituem o PPGACL, sobretudo à Flaviana Polisseni, Lara Veloso e Maria Claudia Bonadio, pelo trabalho desafiador e por isso corajoso e importante.

Aos meus colegas de turma, por toda companhia.

A Fabrício Carvalho, meu orientador, por gentilmente acolher-me e a esta pesquisa, pelas escutas e leituras atentas.

À Mariana Lage, pela sabedoria e paciência, interesse e abertura ao desconhecido, pela generosa contribuição a essa pesquisa.

À Rosane Preciosa, por inspirar-me com sua voz e palavras, com tudo a que sua lembrança e seu nome de joia me transportam.

À Letícia Bertagna, por sempre doar tanto, pelo apreço pelas derivas, por ser minha amiga e professora. À Júlia Milward, por nossa amizade e generosidade sem tamanhos, por toda admiração que me proporciona.

A Washington da Silva (Ton), meu parceiro - de natação, de meditação, de conversas, do amor, de todos os cantos de nossas vidas. Por toda companhia e fôlego que juntos criamos.

A Rebeca Rose e Rafael Costa, amigos-irmãos que carrego no meu coração. Pelas nossas vidas litorâneas e por tudo que vocês são.

À Paula Scamparini, pelos melhores desafios, conversas eletrizantes, por todo interesse pelo grupo e por me ensinar que escutar e possibilitar escuta é uma forma de amor.

A leo, por todas nossas conversas, pela sua generosidade com a leitura cirurgicamente precisa deste texto. E pela amizade e carinho que inspira.

A Arthur Lescher, Diane Lima, Fabio Morais, Jonas Van Holanda, Luise Malmaceda e Virginia de Medeiros, por terem contribuído diretamente na materialização dos trabalhos agrupados aqui e por, também, com suas palavras, terem lançado luz para a reflexão que faço sobre eles.

Aos meus pais, Cleverson e Soraya, por nutrirem tanto amor. À minha irmã Ana Beatrice, por seu riso e alegria contagiantes.

À rua, ao acaso e (des)prazer dos encontros, a vocês lanço infinitas flechas subatômicas de gratidão, miúdos fogos de artifício, de alegria, por todos os cantos deste corpo.

O cartógrafo é, antes de tudo, um antropófago.

Suely Rolnik

RESUMO

O interesse vital deste trabalho é discutir a noção de jogo dentro do campo da arte e da filosofia da arte, possibilitando ao interlocutor relacionar jogos nos quais vigoram a disputa e a desigualdade e jogos onde a horizontalidade, a partilha e a cooperação mútua de todos participantes são imprescindíveis. Não se pretende esgotar aqui os sentidos de jogo, e sim realizar aproximações e conexões singulares, compreendendo que este próprio texto nos servirá de campo e tabuleiro, no desejo de que movimentos se disparem entre a escrita e o leitor.

Para a composição desta cartografia dos jogos e de seu universo, reúno objetos e ações resultantes de minha criação artística nos últimos anos, que formarão o território de diferentes fricções (éticas, estéticas e políticas). São obras realizadas em tempos distintos, mas que, invariavelmente, compartilham aqui neste exercício textual e curatorial, assim como na sua produção como “objetos artísticos”, intercessões críticas que problematizam o jogo como um ensaio da *realidade*¹.

Palavras-chave: Arte. Cartografia. Jogo. Disputa. Poder. Caminhadas. Acaso.

¹ Vilém Flusser (1985) considera como realidade “tudo contra o que esbarramos no caminho à morte, portanto, aquilo que nos interessa”

ABSTRACT

The vital interest of this work is to discuss the notion of play within the field of art and the philosophy of art, allowing the interlocutor to relate programs in which dispute and inequality are in force and programs where horizontality, sharing and mutual cooperation of all participants are essential. It is not intended to exhaust the meanings of play here, but rather to make approximations and singular connections, realizing that this text itself will serve as a field and board, in the desire that movements be fired between the writing and the reader.

For the composition of this cartography of play and their universe, I gather objects and actions resulting from my artistic creation in recent years, which will form the territory of different frictions (ethical, aesthetic and political). They are works carried out at different times, but which, invariably, share here in this textual and curatorial exercise, as well as in their production as “artistic objects”, critical intercessions that problematize play as an essay of reality itself.

Keywords: Art. Cartography. Play. Game. Power. Walkings. Randomness.

INTRODUÇÃO

Se a metodologia da investigação que se propõe é cartográfica, os procedimentos e instrumentos para ir a campo são *zorra* (PRECIADO, 2017). Ou seja, um modo *trickster* e *queer*, ambíguo e malandro, interessado pela hipérbole, ironia e iconoclastia em movimento, em estado ativo² (GLAZIER, 2018). É comum que nas imagens que veremos a seguir se observe, então, um “desmontar” de certas “lógicas” ou operações, de brinquedos e brincadeiras, tempos, corpos e paisagens para dar outros valores às coisas.³

A primeira parte do trabalho é intitulada *Campo neutro*. Como em uma partida de futebol, às margens do território onde na maior parte do tempo se lançam os movimentos com a bola, este é um campo onde tanto se disputa quanto se colabora, cuja natureza, embora se auto-intitule neutra, é ambivalente. Esse ponto marginal tem uma paisagem de pano de fundo: praias onde a nudez é uma prática regular e não propriamente uma prática de naturismo. A partir dessa margem, onde o corpo é protagonista e campo de negociação, organizam-se topografias, cartografias visuais do desejo e de seus agentes, sobre os quais embaralham-se ética e moral, num trânsito em que um erotismo se aflora. Neste ponto do trabalho, apontamos para um momento da germinação das

² GLAZIER, Jacob. Apenas um *trickster* pode nos salvar: hiperordenando posições de identidade queer. *Arte filosofia*. UFOP, v. 13 n. 24, p. 1-25, junho de 2018.

³ PELBART, Peter Pál. Mudar o valor das coisas. In: SZANIECKI, Barbara; COCCO, Giuseppe; PUCU, Izabela (org.). *Hélio Oiticica para além dos mitos*. Centro Municipal de Artes Hélio Oiticica: [s. n.], 2016. p. 232-247.

imagens e textos que o compõem, que tem como início a afetação, a produção das marcas originárias da violência que existe em abrir-se ao mundo, “da diferença que nos arranca de nós mesmos e nos torna outro” (ROLNIK, 1993). Algumas pessoas artistas e pensadoras que compõem parte desta viagem são: Allan Kaprow (1993), Harum Farocki (2013), Johan Huizinga (2010), Suely Rolnik (1993; 2016; 2019), Susan Sontag (2004) e Vilém Flusser (1985; 2011; 2012).

A segunda parte, chamada *Guerra*, agrupa trabalhos desenvolvidos ao longo dos últimos três anos que compartilham a vontade por dissecar o medo, o controle e o que mais possa castrar o desejo do sujeito e sua possibilidade de se estar em jogo, no domínio de sua própria vida, esta nutrida por queda e incerteza. Produz-se aqui uma discussão das possibilidades de movimentos, de relações com o corpo no contemporâneo, frente aos interesses de uma necropolítica (MBEMBE, 2018) capitalista, fundamentalmente calcada na desigualdade. A guerra, ou disputa, se torna uma polaridade do jogo pelo qual se interessa o trabalho, sobretudo neste capítulo. O diálogo com Allan Kaprow (2004), que difere jogos livres de jogos-disputa (KAPROW, 2004), auxilia a pensarmos as proximidades e distanciamentos entre as práticas que nos unem e nos afastam. Achile Mbembe (2018), David Lapoujade (2015), Francis Alÿs (2010), e Hannah Arendt (2013) são alguns outros nomes que nos permitirão imbricar relações entre biopoder, política de morte e soberania na sociedade de controle.

Na terceira parte, *Pleigraunde*, aparece uma outra faceta do jogo, econômica: bingo, apostas, baralhos, jogos do bicho. Há uma tentativa de se cartografar, a partir de uma relação com a cidade,

com seu chão, e com jogos que a atravessam, as emoções que embotam o inconsciente coletivo diante da instabilidade do tempo passado, presente e futuro. À luz de Flusser (2011), Didi-Huberman (1998) e autores que permitem-nos refletir sobre o poder dos textos - e de suas leituras - em um contexto de vida urbana e coletiva, neste ponto do trabalho a compreensão de jogo e das imagens agrupadas se volta essencialmente ao encontro de uma política dos corpos com o espaço público, ou a como o chão da cidade poderia nos dizer sobre a forma como nos organizamos em um programa de sociedade.

SUMÁRIO

1 . CAMPO NEUTRO	23
1.1 marinheiro de primeira viagem.....	25
1.2. maresia.....	35
1.3. topografias.....	57
1.3.1. quando homem.....	57
1.3.2. quando deus.....	88
2. GUERRA.....	109
2.1. bobo malandro palhaço.....	III
2.2. medo do cacete.....	135
2.3. chiqueirinho (alphaville).....	145
3. PLEIGRAUNDE.....	157
3.1. grounded.....	159
4. SOMEWHERE OVER THE GAME OVER.....	179
(CONCLUSÕES FINICIAIS)	
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	193

“As rédeas, os cabrestos, os antolhos e os degradantes bornais foram jogados à fogueira que ardia no pátio. Destino idêntico tiveram os relhos. Os bichos pulavam de contentamento ao verem os chicotes em chamas. Bola-de-Neve jogou também ao fogo as fitas que usualmente enfeitavam as crinas e as caudas dos cavalos em dias de feira.

- Fitas - disse ele - devem ser consideradas roupas, que são o distintivo do ser humano. Todos os animais devem andar nus.

Ao ouvir isso, Sansão foi buscar o chapeuzinho de palha que usava, no verão, para afastar as moscas de suas orelhas, e jogou-o também no fogo.”

A Revolução dos bichos, George Orwell.



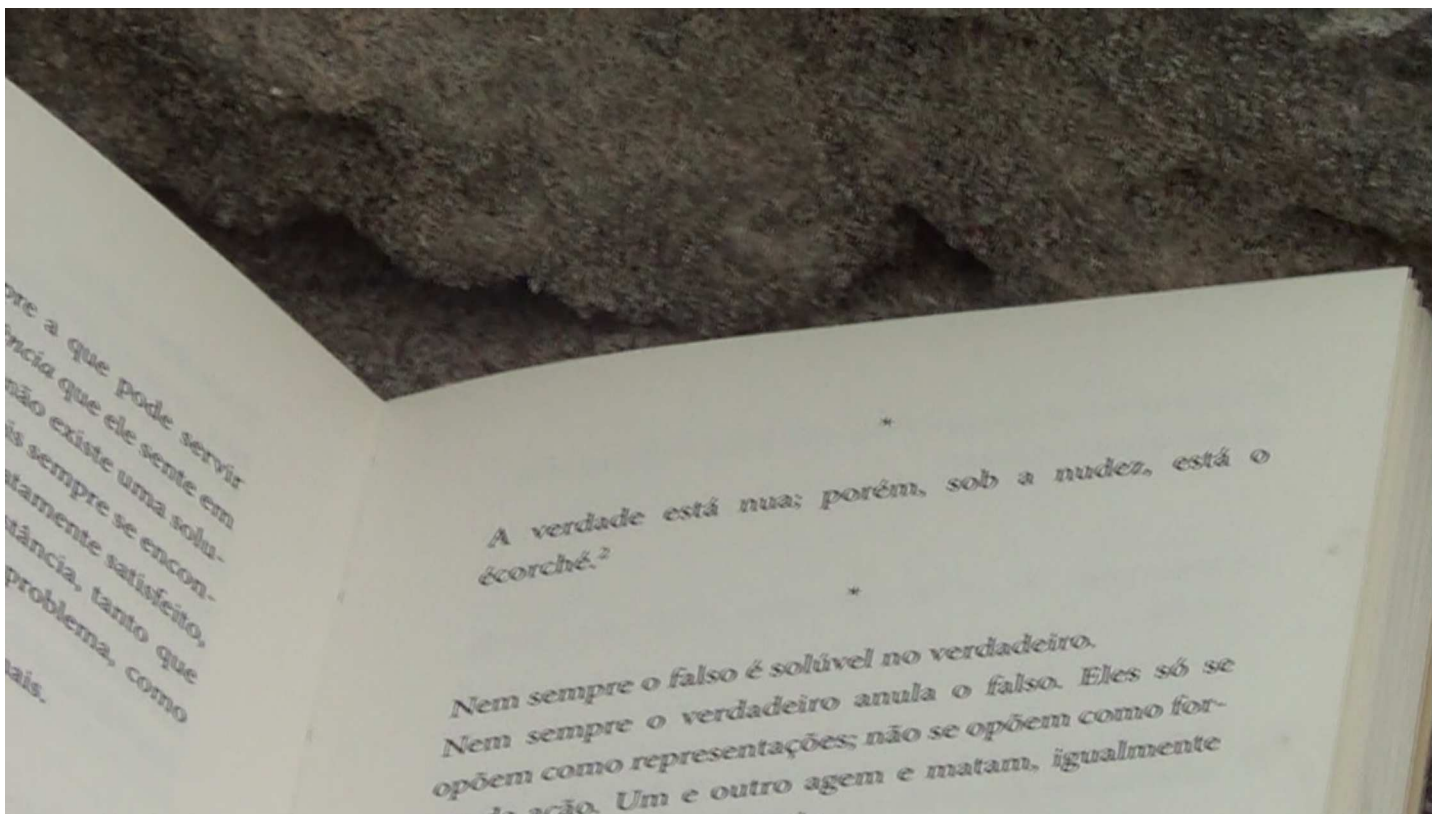


1.

CAMPO NEUTRO

1.1.

marinheiro de primeira viagem





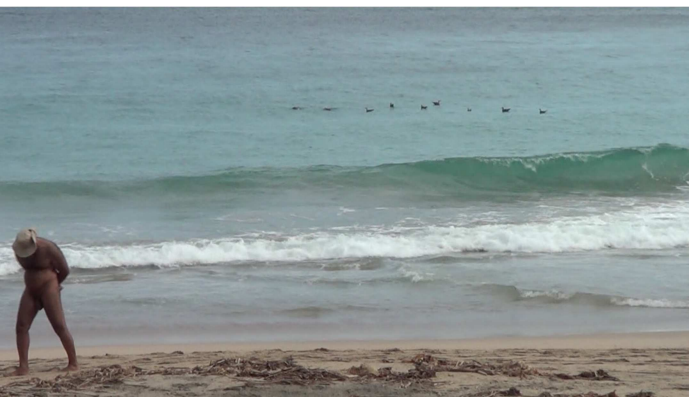
















1.2.

maresia

É certo que na Costa as estações parecem todas as mesmas, sol o ano todo, brisa salgada e ventania. Na primavera, salvos os feriados prolongados, põe-se os pés num pequeno balneário que remonta aos ares da época do descobrimento dessas terras. Casinhas pintadas de cal, igrejas de óleo de baleia, cata-ventos espremem-se entre os projetos imobiliários mais recentes de vidro, metal e concreto, e no espaço entre eles um silêncio, misto de ar-condicionado insuficiente e o vento salgado que nunca para.

Grande parte desse silêncio tem um quê de dissimulação. Desavisado é quem encara o dia sem chapéu ou protetor e arrisca-se a investir o dia inteiro sob o sol acreditando que o frescor da ventania lhe protege contra os raios do céu e maresia contra a pele — gosto de acreditar que faz parte das jogadas dessa cidade em querer impregnar nas bochechas, nariz e nos ombros as marcas de que são delas os créditos de toda cor, vigor e dor.

Mas é durante o verão, alta temporada, na crista da onda que se permite a vista, pela altura e pulsão, dos eventos que ao longo do ano gradativamente se tramam: a quantidade de gente se dobra, as praias lotam, o sol capricha. Entre os carros palavras chulas, acidentes, quebra-pau, e promessas de novo hit do carnaval a todo volume.

Invariavelmente, durante toda infância, adolescência e início da vida adulta, era essa a paisagem. Contudo, em um específico verão, no meio da última década, surge um novo tom.

Nesse verão, *descobri*⁴ na região onde morava, Cabo Frio, duas praias recolhidas das rotas de turismo, onde a prática do nudismo é frequente. Ter crescido na região, àquela altura com a certeza de que não havia mais o que ser descoberto por ali, foi como renovar uma chama de desejo e curiosidade quanto ao próprio corpo — e a vida — ao que não se tem controle e ainda assim produz certa afetação, um movimento ao que não se conhece. Como se houvesse piscado os olhos e de repente na casa que se considera própria, os cômodos já não mais estivessem nos lugares e funções de costume. As mesmas peças, porém, em diferentes posições — os corpos e as paisagens, as peças. Suas possibilidades e usos, as posições.

Pois como se houvesse lido na época, e me inspirado a partir da leitura, as dez sugestões de Sueli Rolnik (2019) para a descolonização do inconsciente⁵ - “3. Desobstruir cada vez mais o acesso à tensa experiência do estranho-familiar”, o que se seguiu foi uma série de abertura de caminhos, facadas numa mata inexplorada, de visitas variadas em sua paleta de tensão e desejo, para de alguma forma tentar dar conta do buraco que se instaurou após ter despido o corpo pela primeira vez, já adulto, em público — em frente à

4 Definição no dicionário online “Dicio” da palavra *descobrir*: “Tirar o que cobre, o que protege; abrir, destampar: descobriu os braços porque estava com calor.”

5 ROLNIK, Sueli. *Esferas da insurreição: notas para uma vida não cafetinada*. 1. ed. São Paulo: N-1 Edições, 2019. 163 p.

minha amiga quase-irmã, ao meu também amigo-irmão e a mim mesmo, que tinha para mim quase nada de irmão.

Talvez ali morasse algum tipo de reconciliação. Mas, sobretudo, paralelamente a esse despir, invadindo-me com toda velocidade, uma curiosidade irrequieta de compreender como todos esses meus novos desejos que se anunciavam conjugar-se-iam, e realizar-se-iam, com os de meus acompanhantes e dos demais frequentadores daquelas praias quase desertas.

Para a antropofagia, o problema tem esta forma: quando encontro o outro, encontro-me face ao diferente de mim, ao estranho, ao estrangeiro, ao inimigo. “Encontro-me”, isto é: identifico-me face ao outro. Torno-me sujeito. Por isto o outro é “sacro”: faz com que me identifique. O outro é objeto do qual sou o sujeito. A relação que se estabelece é relação projetiva. Eu enquanto sujeito sou projetor que projeta um objeto contra tela de fundo. O meu projeto é recuperar minha projeção, a fim de desalienar-me do meu objeto. Procuro por intermédio da arte (...) recuperar o objeto e transformá-lo em coisa minha. Destarte dominarei a estranhez, a estrangeiridade, a inimizade do outro. Dominarei a diferença pela identidade. Terei “dessacralizado” o outro. (FLUSSER, 1985)

O eu e o outro, nessa reflexão de Flusser (1985), abstrações: o sujeito se esquece de que somente existe a partir do encontro, antes mesmo de projetar-se para ir em direção a um outro e dominar sua estranheza. O que há de concreto nisso tudo, portanto, é a própria relação entre eles (FLUSSER, 2012).

Em praias, de um modo geral, bem como em igrejas, hospitais, escolas, praças, ou mesmo quando se visita a casa de alguém pela primeira vez, convenções sociais, explícitas ou implícitas, das quais

se tem consciência ou não, orientam as relações que acontecem nesses espaços. Uma praia que tem como nudista seu predicado reserva a si alguma particularidade dentro das regras de convívio deste grupo maior que é o universo das praias. Espera-se de alguém que vá a uma praia de nudismo, voluntariamente, o desejo de estar sem roupas. Tomar banho, bronzear-se, costumes habituais em praias “convencionais”, todos aqui realizados na ausência de trajés. Ou seja, o lazer, uma performance livre (SCHECHNER, 2013) orquestrada por cada banhista à sua maneira, é um desejo e direito primordial — e, ainda assim, contornado por regras de convívio coletivo.

Nas praias de nudismo, é permitido ficar nu. E por mais que pareçam sinônimos, diferem-se das praias naturistas, que carregam consigo um estilo de vida que considera uma integração com a natureza, valores muito evidentes em uma vida comunitária. Não é o caso das praias que estamos frequentando. Onde, como Carlos Monterrubio (2013) aponta em um estudo de caso em praias semelhantes na costa do México, poderiam ser categorizadas como “de nudismo tolerado”⁶, pois não existe autorização oficial tampouco reprovação, a prática da nudez é baseada no direito ao espaço público. Como nas praias de Monterrubio (2013), existe uma performance de gênero e sexualidade bastante ambígua, os frequentadores, majoritariamente homens, exercem sua masculinidade de maneira que não se encaixa confortavelmente em um padrão heteronormativo tampouco em uma prática reconhecidamente homossexual.

6 Tradução livre de: “tolerated” beach”, ou “plage nudiste tolérée” (JAU-RAND & DE-LUZE, 2004 apud MONTERRUBIO, 2013, p. 154).

Esse caráter liminar da praia de nudismo, onde corpos e práticas marginais existem, é tão marginal quanto o campo neutro de partidas esportivas. Onde há um direito à suspensão do tempo e funcionamento da disputa. Não é necessariamente um tempo lento, tampouco inércia. Mas uma permissão a olhar de fora, contemplação, respiro, revisão, outra ação e movimento. É sobre essa margem que direcionaremos nosso olhar.

Era Natal, e a consciência pesava por deixar a família em casa. Ainda assim, falava mais alto uma curiosidade insaciável de ir àquela praia, algo mais forte que qualquer compromisso social, que lavou da cabeça toda moral que restasse.

Onde os barcos atravessam, demorou um pouco para entender como o movimento se dava. Cruzar aquele pequeno pedaço de mar foi como mergulhar por um instante no estrangeiro — ainda que a ilha fosse conhecida, uma vez com a família, outra vez com um grupo da igreja.

Com os pés na outra margem, já dava para ver como lotavam-se os turistas, em grupos amontoavam uma cortina que recolhia a praia mais adiante. À medida que se avançava até ela, as pessoas tornavam-se raras o bastante para desinibir os sons do caminho.

A vegetação, não mais como antes, uma composição improvável de casuarinas, bromélias, aroeira e maria-preta. De fato, uma ilha. Em meio à civilização pulsante, uma clareira de respiro e silêncio, este último interrompido pelo assobio do oceano que cantava no alto das pedras do fim do caminho, anunciando sua abertura de braços lá embaixo, na areia.

Um mar bravo, formações rochosas criavam pequenas piscinas em que um grupo de pessoas se banhava. À esquerda, um rochedo que indicava ser a entrada para a praia, mas que, de tão íngreme, era também parede que não soava um convite. Também no alto, mais acima do fim do caminho, havia um homem que observava o movimento da praia. Um homem familiar.

Com certo custo, os pés enfim desceram à areia, tocaram a praia com inexperiência e entusiasmo, um primeiro beijo. Descrever com palavras, imagens ou pelos sons do vento, ou das ondas, nada bastaria para carregar a força que tudo aquilo representava. Soma-se àquilo a tensão sexual, compartilhada com um homem nu que de repente a areia deu conta de soprar. Havia outros, que se revelavam aos poucos, peles brilhantes feito o vidro, quebradiças feito o silêncio.

Pareceu uma eternidade o intervalo breve entre a chegada enroupada e a passagem desvestida. Tomada toda a roupa, já não mais os mesmos corpos. A partir deste ponto, emaranha-se a ordem dos fatos — na água, antes ou depois dela, mas em sua companhia, um homem aborda.

Curtindo?

Primeira vez aqui?

De onde?

O homem, duro, a cada palavra que falava a cabeça pulsava. Ele era meio gordo, baixo, moreno de praia, com pelos perdidos pelo corpo todo. Usava um boné, aba à frente, e tinha os olhos claros. Seu corpo somado ao jeito que falava, meio nativo, davam-lhe a graça, mas não a vontade de rir. Sua ingenuidade aparente se revelaria mais tarde em uma falta de jeito de entrosar, que nada tinha a ver com inocência ou pudor, tampouco roubava-lhe espírito.

Como se soubesse exatamente o que queria, mesmo que os pés se cravassem indispostos a ceder à sua maré, àquela altura não era ele quem tinha o controle, e mais — não importavam o tamanho da dúvida, a intenção, o tom, pois o corpo, a cada pulso e a cada onda, trazia verdade.

Ofereceu-se a tirar fotos e, enquanto isso, um grupo de jovens se divertia rolando na água e na lama que a areia fina forma quando molhada. Vez ou outra, olhares se lançavam e eram jogados de volta.

Outros homens chegavam aos poucos — um corpo insolado, franzino, a pele desbotava-se dos músculos como se quisesse chão, óculos escuros típicos de quem só sai de casa de frente escondida, o que tornava impossível imaginar tal pessoa sem eles, sem os próprios olhos. Logo ele estava nu — apontando-se firme para frente.

Um outro homem, de um branco plástico, como uma duna salina despejada no meio daqueles montinhos de areia ferruginosa. Cabelo ralo e grisalho, com dentes sacanas na boca e nos olhos, também não parecia se incomodar com seu pedaço que revelava mais do que as palavras que nem precisou dirigir.

Todos eles criavam bordas sem toques, uma cerca fumeante, para a nuvem cujo centro era puro conflito.

Toalha estendida na areia, o homem de pelos salpicados aproxima-se, os pés habilidosos em manter o chão. Decidindo voltar à água, de assoalho gritante, o homem vai atrás, até que sua boca balbucia:

Sozinhos?

Em casal?

E enrolava-se nas palavras com os olhos.

Uma fantasia?

Aos poucos as bordas da nuvem se moviam. Seu centro, tangível. Como se possível fosse pegar sua carga, elétrica, ali a todo momento.

Não.

E ela?

Não.

Num movimento retraído, como uma planta dentada e carnívora, a nuvem voltou a seu centro, às suas bordas contentoras.

Levemente ofegante, coração palpitante, fora do cerco impregnou um hálito de perigo. De dentro, pesada fumaça ressublimada, às voltas o sol de testemunha.

Ao encontro do grupo de jovens nus, no meio da distância o homem de óculos, muito próximo:

Não vai nem olhar para a gente se conhecer melhor?

O sol foi se cansando atrás das pedras, mas ainda estava bastante claro— o homem de óculos escuros também se recostava numa rocha e observava, com sua arma firme na mão.





A imagem anterior é um detalhe de um trabalho que realizei em 2019, chamado *Mira*. Um pedaço de madeira de aproximadamente cinquenta centímetros de comprimento. Fixada sobre ele, em uma de suas extremidades, encontra-se uma fotografia antiga de homens militares nus, que olham, riem e apontam para a câmera. Sobre a fotografia, três pequenos pregos perfuram a imagem, chegando inclusive a acertar partes do corpo dos retratados. Pregos, falos, olhos e dedos parecem disputar no topo desse pedaço de madeira, composição que poderia atribuir ao pedaço de pau outro significado, e o aproxima de *uma arma*.

No jargão das praias de *naturismo*, são chamados de maresias⁷ homens que aparecem com muita frequência, expõem seus corpos nus, sempre em busca de encontro. Geralmente andam na faixa de areia perto da água, exibem-se e, como as próprias aves que circulam por ali, ficam à espera de algum envolvimento sexual. Nessas praias de nudismo, quando o desejo de “ser e estar” em pleno gozo de seu próprio corpo é posto em questão, o que exatamente o ameaça?

A ação decisiva é o desnudamento. A nudez se opõe ao estado fechado, isto é, ao estado de existência descontínua. É um estado de comunicação que revela a busca de uma continuidade possível do ser para além do voltar-se sobre si mesmo. Os corpos se abrem para a continuidade através desses canais secretos que nos dão o sentimento da obscenidade. A obscenidade significa a desordem que perturba um estado dos corpos que estão conformes à posse de si, à posse da individualidade durável e afirmada. (BATAILLE, 1987)

Se pensarmos no jogo como uma ação que tem fim em si mesma, tomando emprestada noção que Richard Schechner (2013) atribui a

7 Referência dos maresias. http://www.jornalolhonu.com/jornais/olhonu_n_098/espec.html último acesso em 09 de março de 2020

play, desempenhar um papel, sair com o/a namorado/a, um simples passeio na praia pode configurar um jogo, uma vez orientado por regras e valores, por um programa.

O que talvez não seja de acesso fácil e imediato são as camadas por trás da pele nua, ou o que estamos considerando nudez exatamente. A nudez no jogo que estamos frequentando nas praias é uma espécie de uniforme, um código de vestimenta que diferencia frequentadores nudistas de demais banhistas - esses últimos ocupando um outro espaço, outro campo.

Ao contrário de uma partida de futebol, em que há diferenciações explícitas na vestimenta dos jogadores de uma mesma disputa, banhistas nudistas não parecem dividir entre eles distinções sobre sua pele nua que os coloquem visualmente em antagonismo uns com os outros. Há uma predisposição a certa horizontalidade e abertura do jogo. Algo que converge com os valores do naturismo.

“A verdade está nua, mas por de trás da nudez, há o *écorché* ⁸”, disse o poeta Paul Valéry (2016). Se fosse arrancada a pele, e os tecidos abaixo dessa massa desvestida de pele, chegaríamos a uma nudez absoluta? Há complexidade na própria epiderme, sem a necessidade de a perfurarmos e desconjugar corpo e sua capa - sobre ela incidem e erodem marcas, símbolos e valores que tornam a nudez tudo menos neutra e nua.

8 Representações de figuras humanas que mostram os tecidos abaixo da pele.

de letreiro branco.

— Minha vista está falhando — disse ela finalmente. — Mesmo quando eu era moça não conseguia ler o que estava escrito aí. Mas parece-me agora que a parede está meio diferente. Os Sete Mandamentos são os mesmos de sempre, Benjamim?

Pela primeira vez Benjamim consentiu em quebrar sua norma, e leu para ela o que estava escrito na parede. Nada havia, agora, senão um único mandamento dizendo:

TODOS OS ANIMAIS SÃO IGUAIS
MAS ALGUNS ANIMAIS SÃO MAIS
IGUAIS DO QUE OS OUTROS

Depois disso, não foi de estranhar que, no dia seguinte, os porcos que supervisionavam o trabalho da granja andassem com chicotes nas patas. Nem estranharam ao saber que os porcos haviam comprado um aparelho de rádio, que estavam tratando da instalação de um telefone e da assinatura de jornais e revistas. Não estranharam quando

Nessas praias, tão logo dada a oportunidade enganosa de um *jogo horizontal*, percebia-se alguma vantagem de certos banhistas, em seu direito de gozo, sobre outros corpos. É possível que em suas vidas criem algum tremor quando decidem naquela enseada conservadora produzir algum tipo de diferença, escolhendo uma praia onde há como viver o corpo nu, entre muitas outras amplamente divulgadas pelo turismo local. Tampouco podemos desconsiderar que estes mesmos banhistas, em sua grande maioria homens que performam uma subjetividade heteronormativa, possam produzir alguma coerção sobre outros corpos através da sua simples afirmação de desejo - o mesmo que os fez soltarem-se de amarras sociais (Preston-Whyte, 2004), ainda que, momentaneamente, fora do ambiente da praia. Nada obstante, soltos dessas amarras, não isentam-se de exercer e reforçar alguma opressão, compreendendo que o desejo em sua radicalidade não é ético, esbarra sempre em regras, permissões, proibições, convenções, sempre em relação constante com paredes que o contornam e fazem de seu próprio exercício um jogo do sujeito consigo mesmo e seu entorno.

Tendo desmanchado a ideia da nudez como *nua*, mas ao contrário, sempre vestida pelo mundo — quando nus pública e coletivamente, compartilhamos de semelhanças que todos corpos, despídos de suas roupas e acessórios, possuem, bem como de suas diferenças: lê-se no corpo as marcas de gênero, classe e raça, por exemplo (MONTERRUBIO, 2013).

As fotos, Susan Sontag (2004) diz, tornaram-se uma ferramenta útil dos Estados modernos na vigilância e controle de suas populações que tornavam-se cada vez mais móveis. Observa-se

que, especialmente após a inauguração de seu uso pela polícia de Paris em junho de 1871 (SONTAG, 2004), o registro da câmera é capaz de incriminar.

Para retomar alguma horizontalidade, dignidade, segurança, possibilidade de desfrutar daquele espaço, minha arma tornou-se a câmera. A que prova a iminência de um crime, a que tira a privacidade, uma testemunha. Vê sobre as costas, o que se escondia e permite que se reveja, congela e documenta. Na incapacidade de armar-se em condições iguais às dos maresias que nos afugentavam, poderia a câmera oferecer alguma proteção? E a quem exatamente?



Uma câmera analógica que ganhei quando criança, e não usava, tornou-se útil após o início dessas incursões. O fato de parecer de brinquedo, de duvidarem de que realmente funcione, faz dela o instrumento perfeito para discretamente infiltrar-se em um lugar onde o registro fotográfico não é visto com bons olhos e afeta diretamente a interação das pessoas no espaço.

Com a fotografia, tento reconstruir uma possibilidade de estar presente tentando complexificar uma ideia de vulnerabilidade, ameaça, jogo e embate. Com a câmera em mãos, há uma procura por artificializar um estado em que as condições sejam parecidas para que todos continuem a desfrutar da praia e, automaticamente, me torno também um *voyeur*, maresia em potencial.

Talvez, ao ser eu mesmo um vigilante pela consequência do ato fotográfico, seja esta a única forma encontrada de poder falar dos *voyeurs*, objeto das fotografias, que tanto me afetaram. Essa afetação pelo outro, que ocorre pelo seu espaço e códigos, uma transformação que decorre da potência de um encontro, interessa aos meus processos artísticos tanto quanto interessa-me adentrar os valores, costumes e a cultura do *Outro*⁹, como uma forma de descobrir algo sobre si a qual não tinha acesso. Pois, como diz Georges Didi-Huberman (1998), “*ver só se pensa e só se experimenta em última instância numa experiência do tocar, (...) devemos*

9 “But I do dispute the automatic coding of apparent difference as manifest identity and of otherness as outsideness. This coding has long enabled a cultural politics of marginality. Today, however, it may disable a cultural politics of immanence and this politics may well be more pertinent to a postcolonial situation of multinational capitalism in which geopolitical models of center and periphery no longer hold.”(FOSTER, 1996).

fechar os olhos para ver quando o ato de *ver* nos remete, nos abre a um vazio que nos olha, nos concerne, e, em certo sentido, nos constitui”. Para que essa travessia possa acontecer, mesmo com a profanação de uma regra de conhecimento implícito, como *respeitar a privacidade não tirando fotos dos banhistas*, é justo quando confrontado pelo desejo do registro e as paredes que o outro me traz, seus limites, que um embate também ocorre: de que forma consigo preservar a identidade desses homens, comprometendo-me com a captura dos encontros para que eles se tornem algo para além de uma experiência íntima e possam tornar-se outra coisa, despertar afetos e diferenças também em outras pessoas?¹⁰

Quando Sontag (2004) diz que “existe uma agressão implícita em qualquer emprego da câmera”, isso nos é ainda mais evidente diante do escândalo das imagens tiradas por soldados do exército estadunidense na prisão de Abu-Ghraib, em Bagdá, entre 2003 e 2004. Sessões de tortura eram realizadas com os presos iraquianos, que eram obrigados a posar para fotografias em situações humilhantes. As imagens de Abu-Ghraib na mídia internacional mudaram para sempre os nortes dos conflitos na região do Oriente Médio - já que grupos insurgentes passaram a agir após 2004 muito por conta da revolta causada a partir desses registros - mancharam a imagem dos Estados Unidos frente ao mundo e, junto a isso, plantaram-se “em nossa consciência e até em nosso subconsciente muito mais profundamente que qualquer trabalho de qualquer artista contemporâneo” (GROYS, 2015, p. 155)

¹⁰ With regard to potential harm of participants, special care over maintaining confidentiality of records and informants’ identities was taken. Care was also taken with regard to the possible identification of individuals and places; informants’ names and other personal details are not revealed in this study. (Monterrubio, 2013)

Há conservadores, na época da divulgação das sessões de tortura pelos jovens soldados estadunidenses, que teriam dito que o que eles fizeram não seria muito distante do que se faz em trotes universitários, como uma “liberação de tensão” natural nessa idade. E então, a câmera e armas, fuzis, fios elétricos, demais objetos de tortura se conjugariam no grupo de *brinquedos* - e mais ainda, os próprios soldados, *jogadores*, confundem-se com seus brinquedos ¹¹.

Aqui se embaralha a ideia de brinquedo como algo exclusivo do universo infantil, inocente. Pode ser perverso e cheio de símbolos, carregar ideologias e reforçar desigualdades. Flusser (1985) considera *brinquedo* todo objeto para jogar, e *aparelho fotográfico* todo brinquedo que traduz pensamento conceitual em fotografias.

Como investigar o universo da produção dessas imagens — o encontro, o disparo, o que promove o disparo, o que resta —, montando e desmontando o aparelho e fazer desse procedimento, também, elemento cartográfico? Como um topógrafo, que estuda

¹¹ Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais homo faber, mas homo ludens. E tal homem não brinca com seu brinquedo, mas contra ele. Procura esgotar-lhe o programa. Por assim dizer: penetra o aparelho a fim de descobrir-lhe as manhas. De maneira que o “funcionário” não se encontra cercado de instrumentos (como o artesão pré-industrial), nem está submisso à máquina (como o proletário industrial), mas encontra-se no interior do aparelho. Trata-se de função nova, na qual o homem não é constante nem variável, mas está indelevelmente amalgamado ao aparelho. Em toda função aparelhística, funcionário e aparelho se confundem. (FLUSSER, 1985, p. 15)

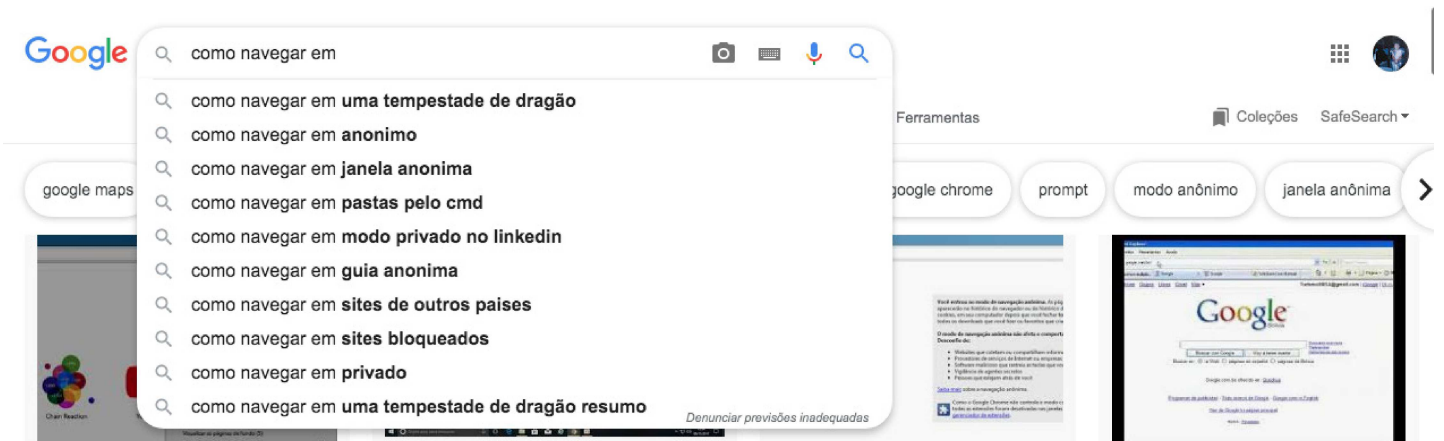
acidentes geográficos, os níveis produzidos pelos corpos celestes que incidem sobre a terra, atraiu-me a ideia de uma constelação de experimentos gráficos que resultaria em *topografias*, interessada no relevo da pele, este órgão, sexual membrana do mundo, território de batalha, onde ocorrem choques carregados de voltagem e potência.

1.3.

topografias

1.3.1

quando homem



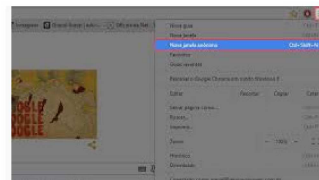
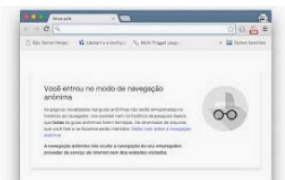
A screenshot of a Google search interface. The search bar contains the text "como navegar em". A dropdown menu displays several suggestions: "como navegar em uma tempestade de dragão", "como navegar em anonimo", "como navegar em janela anonima", "como navegar em pastas pelo cmd", "como navegar em modo privado no linkedin", "como navegar em guia anonima", "como navegar em sites de outros paises", "como navegar em sites bloqueados", "como navegar em privado", and "como navegar em uma tempestade de dragão resumo". The interface also shows the Google logo, navigation icons, and a "Denunciar previsões inadequadas" link.

Como navegar anonimamente com o Google Ch...
techtudo.com.br

Como navegar sem deixar rastros na Internet ! - YouT...
youtube.com

Como navegar anonimamente com o Google ...
techtudo.com.br

Video Como Navegar em Internet (Parte1) - You...
youtube.com



















































Prata Brava - Ponta da Parda e a Serra da Parolita - Capva, Cabo Frio RJ



Map Satellite

Serra da Parolita
Rio de Janeiro
Brazil
[View on Google Maps](#)

Serra da Parolita RJ

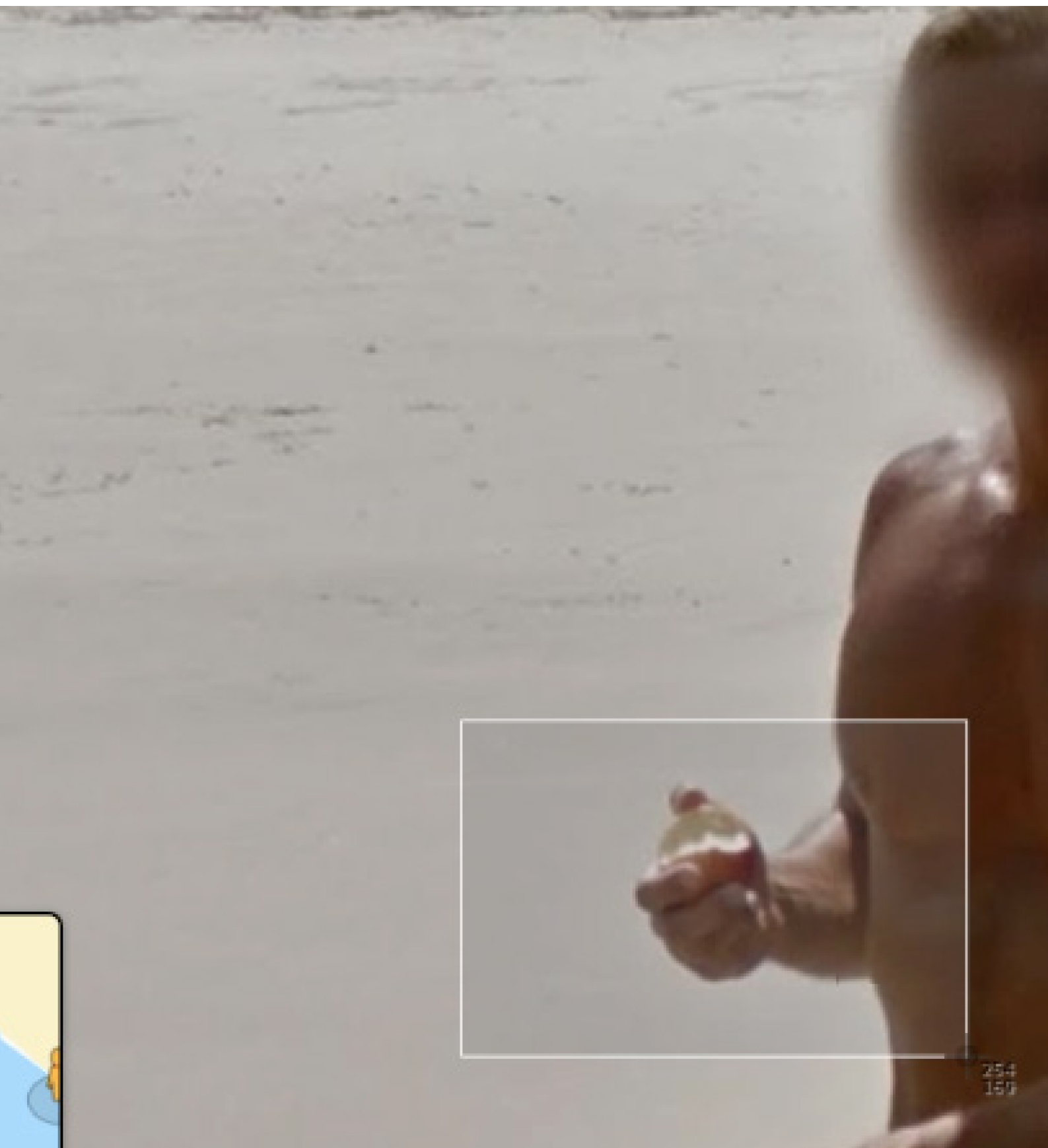
Google

© 2014 Google









A close-up, profile view of a person's shoulder and upper arm, showing skin texture and a tattoo. The background is a vast, flat, sandy landscape under a bright sky.

1.3.2

quando deus

“Exu matou um pássaro ontem, com uma pedra que só arremessou hoje.”

— ditado Iorubá

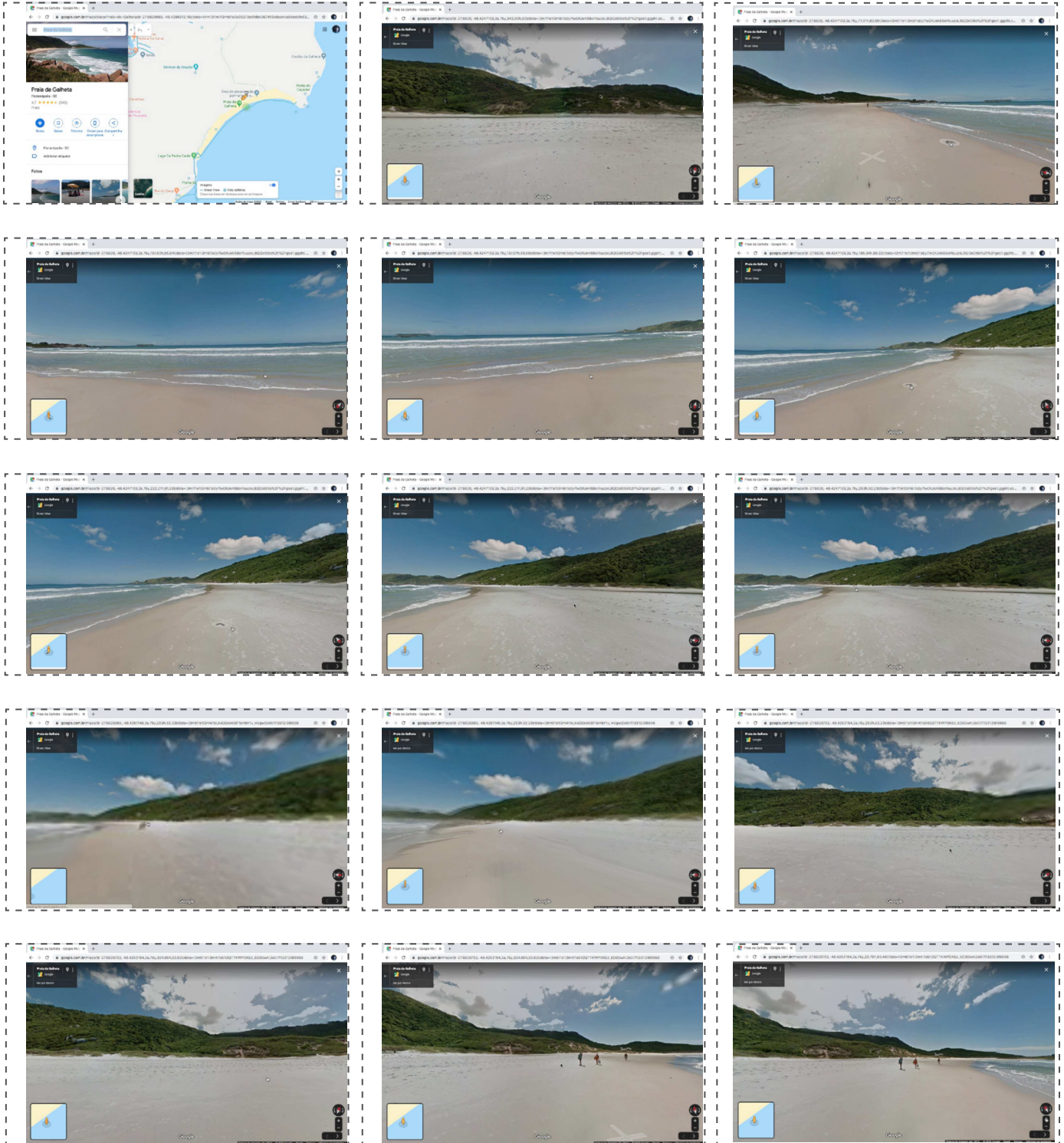
Para possíveis flipbooks:

a. Recorte os frames das páginas impressas na área tracejada. Monte, na ordem que quiser, um pequeno livro. Recorte a tira abaixo e espalhe cola no meio dela para fazer a lombada. Grude-a na lateral das páginas ordenadas de seu flipbook.

b. Ou apenas siga com a leitura deste texto. Seus olhos são os dedos que dão ritmo ao flipbook. E a voz que mora dentro de sua cabeça, a trilha sonora deste novo vídeo.



playing god



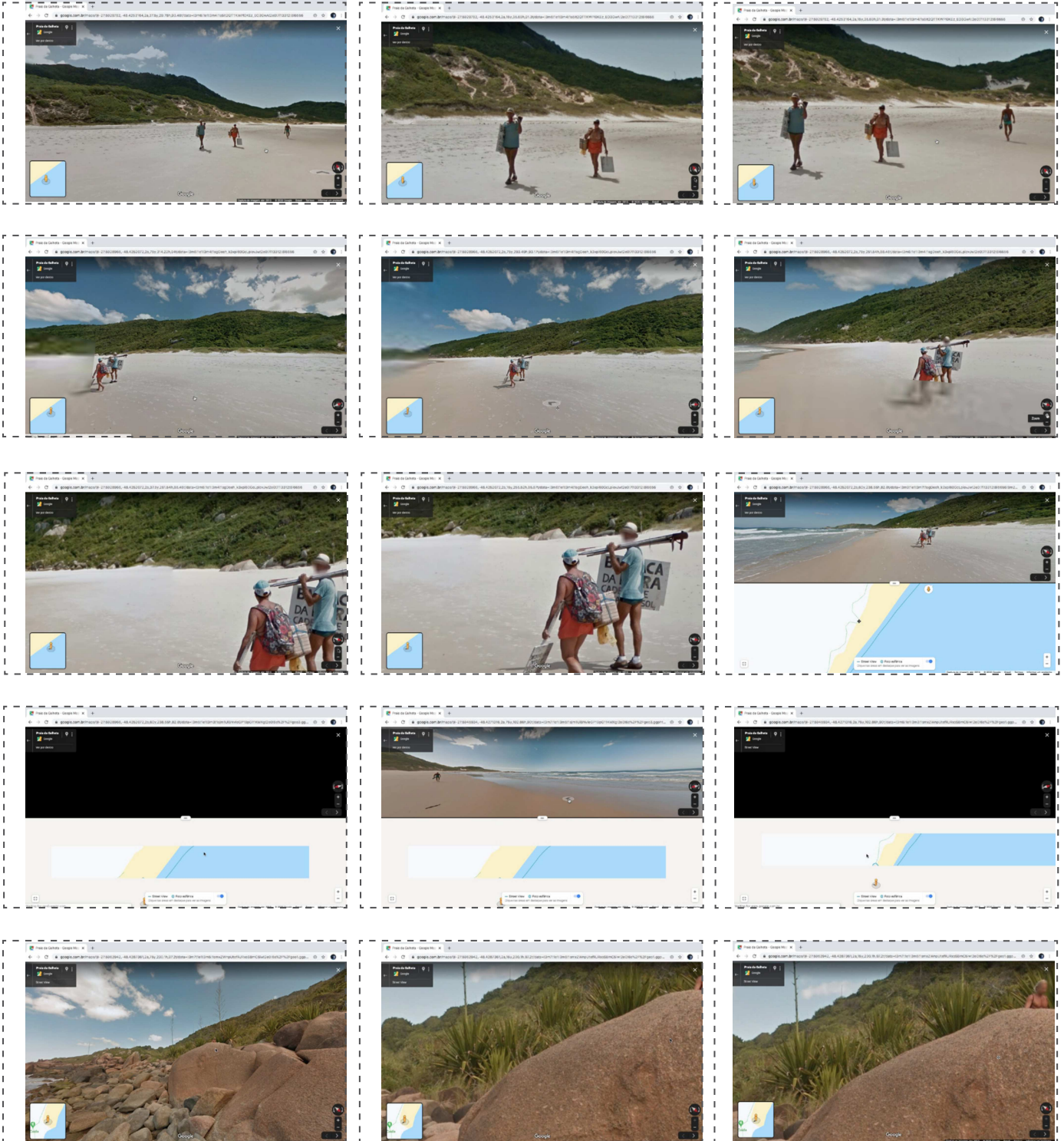
Em 2014 o Paço das Artes, na época ainda instalado no prédio da USP, organizou *Programando o visível*, exposição de videoinstalações de Harun Farocki em que o cineasta se apropria de imagens provenientes de jogos de video-game para tecer comentários sobre as imagens de jogos e da guerra, criando outras narrativas via campo da arte.

O uso que Farocki dá para as imagens técnicas foi uma inspiração para a criação do vídeo *Playing god*, trabalho que toma imagens da internet, neste caso do *Google Maps*, para diluir as fronteiras entre o real e o virtual, o espaço público e privado, para que a partir de então se perceba cruzamentos entre as ideias de jogo, ou *programa*¹², e vida.

“Atualmente os jogos de computador são a principal mídia na formação da visão coletiva de um país¹³”, disse Farocki, lembrando que as paisagens iraquianas, tudo que as compõe, desde imagens de Saddam Hussein até a vegetação, tudo fica marcado na criança de maneira mais perene que imagens televisivas de um mesmo contexto de guerra. Da maneira que Farocki apresenta a iconografia dos jogos de videogame, há um convite para desconfiar das imagens a todo momento, pois é descortinado o poder delas em nossa memória, portanto, no inconsciente e na forma que o sujeito conduz sua própria vida no mundo.

12 “Todo programa é um jogo” (FLUSSER, 2011)

13 FAROCKI, Harun. *Quem é responsável?* São Paulo: Instituto Moreira Salles, 2019-2020. Catálogo de exposição no IMS-Paulista.

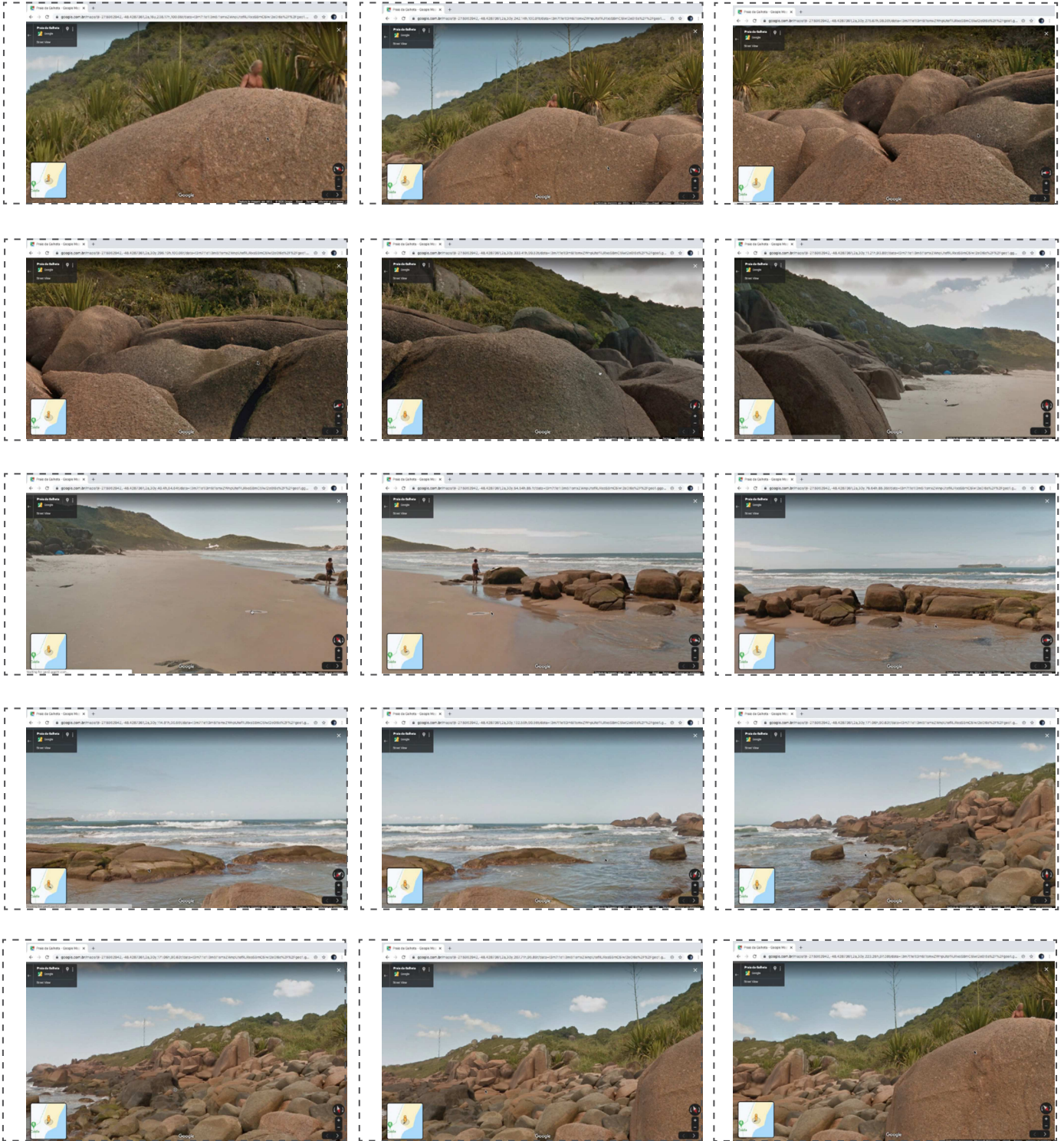


Analogamente, sobretudo por se tratar de imagens técnicas, os registros da plataforma do *Google Maps* produzem um efeito semelhante ao que imagens veiculadas pela televisão, pelo videogame e outras mídias de entretenimento e informação. Imerso na pesquisa acerca das praias de nudismo, não demorou para que migrasse para a plataforma do *Google Maps* para obter imagens das praias que visitava, e também de outras — qual a natureza desses lugares? De onde provêm as relações de poder dentro dele? O mesmo acontece com outras praias de nudismo? Com o movimento dessas perguntas ocorreu-me que o uso que fazia da plataforma de navegação por mapas virtuais era muito parecido com o uso que dava à minha câmera da *Hot Wheels* — uma espécie de tentativa de esgotamento do aparelho, do brinquedo, para que revelasse, nesse movimento, sua natureza.

Seria, talvez, um movimento do qual o artista não pode escapar, após se ver diante de uma constante alimentação por imagens de guerra, terror, catástrofes, uma produção e distribuição de imagens com o qual não é capaz de competir? Boris Groys (2015, p. 154) diz “parecer que o artista não tem chance alguma de se opor à supremacia dessas máquinas comerciais de gerar imagem”.

Em *Playing god*, uma visita por *Google Maps* à praia de naturismo da Galheta (Florianópolis, SC) é capturada via aplicativo de registro de tela. Ainda muito interessado em revisitar a marca ¹⁴ produzida em mim em visitas a praias de nudismo em minha terra natal, retornei, dessa vez virtualmente, a uma dessas praias, como se de fato fosse pela primeira vez.

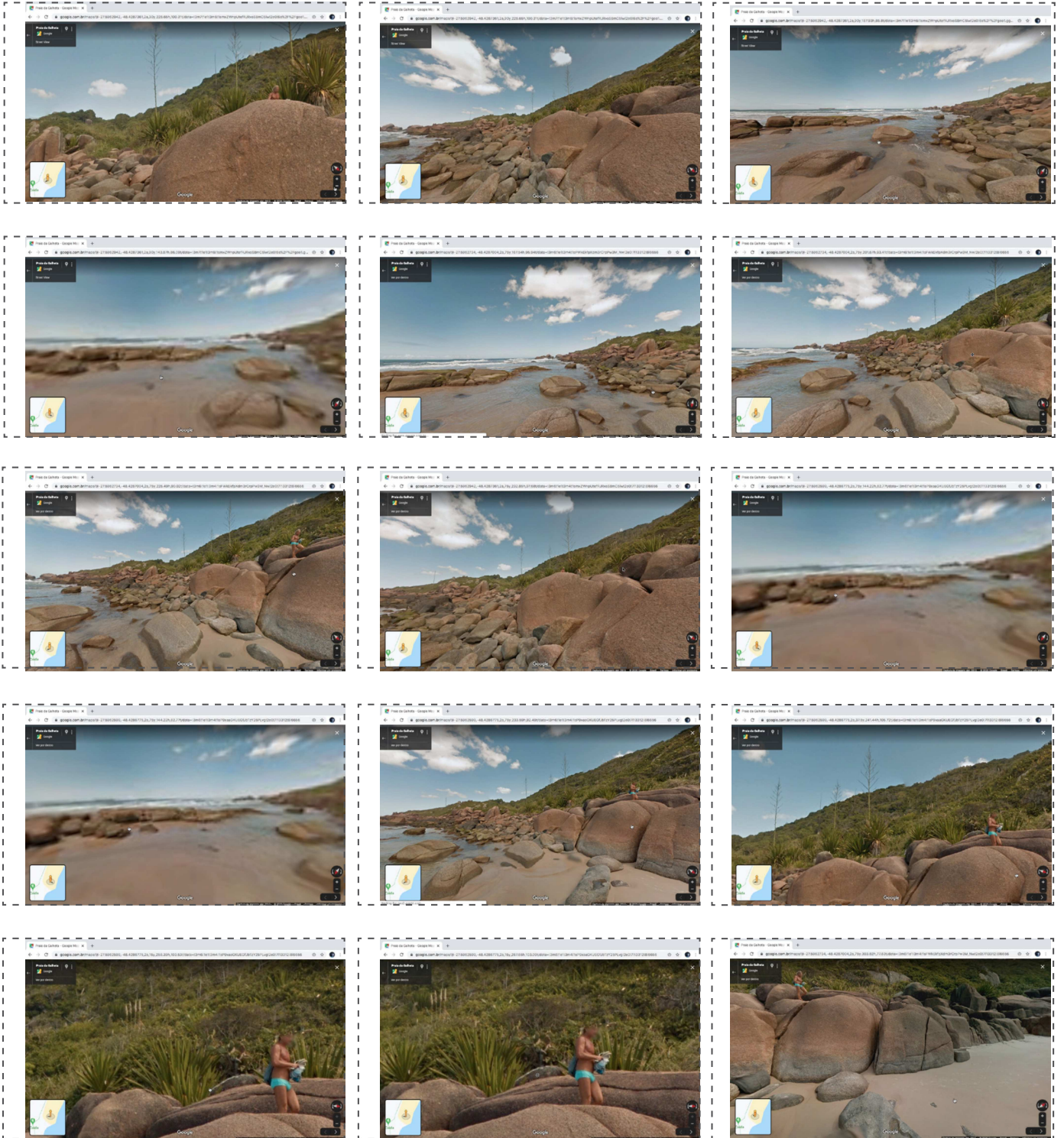
14 A gênese do devir (ROLNIK, 1993).



Enquanto observador e usuário da tecnologia da *Google*, sou eu quem orchestra a busca que também muitos outros internautas fazem a todo momento pelo *Google Earth* - verificar onde é determinado endereço tem possibilitado uma forma de relacionar-se com o espaço e com aqueles que o habitam de uma maneira que parece enfatizar os tons de vigilância e controle que se experimenta em um mundo virtualizado, de comunicação rápida e instantânea. Um exercício (*play*), ou comentário, onde registro minha presença na paisagem. Tendo a própria tela como meus olhos, pela qual realidade e virtualidades confundem-se, e por onde elas me atravessam — através do mecanismo de pesquisa de imagens da *Google*, há um uso das ferramentas do sistema para que - ciente do enquadramento, de que existe uma distância fundamental entre meus olhos físicos, olhos virtuais e o olho que não é o do visível (ROLNIK, 2016) – penso que é por meio dessa consciência, que permite que a transmutação da ferramenta de busca, cotidiana, invadida pela banalidade da vida, por um momento, torne-se uma outra espécie de jogo.

Um homem loiro vestido de sunga de banho é seguido pela tela do *Google Maps*. Uma caminhada na beira da praia, durante ela alguns frequentadores passam e automaticamente tornam-se personagens de uma narrativa. Um surfista que caminha muito perto do novo protagonista, uma mulher sem pernas e rosto, banhistas e ambulantes são algumas delas.

Atravessando o quadro, há como se observar uma tentativa de criar relações entre as personagens dessas imagens já disponíveis na rede. Uma narrativa não-linear que é interrompida pelos erros, *glitch*, atrasos e especificidades do aparelho tecnológico - que aqui

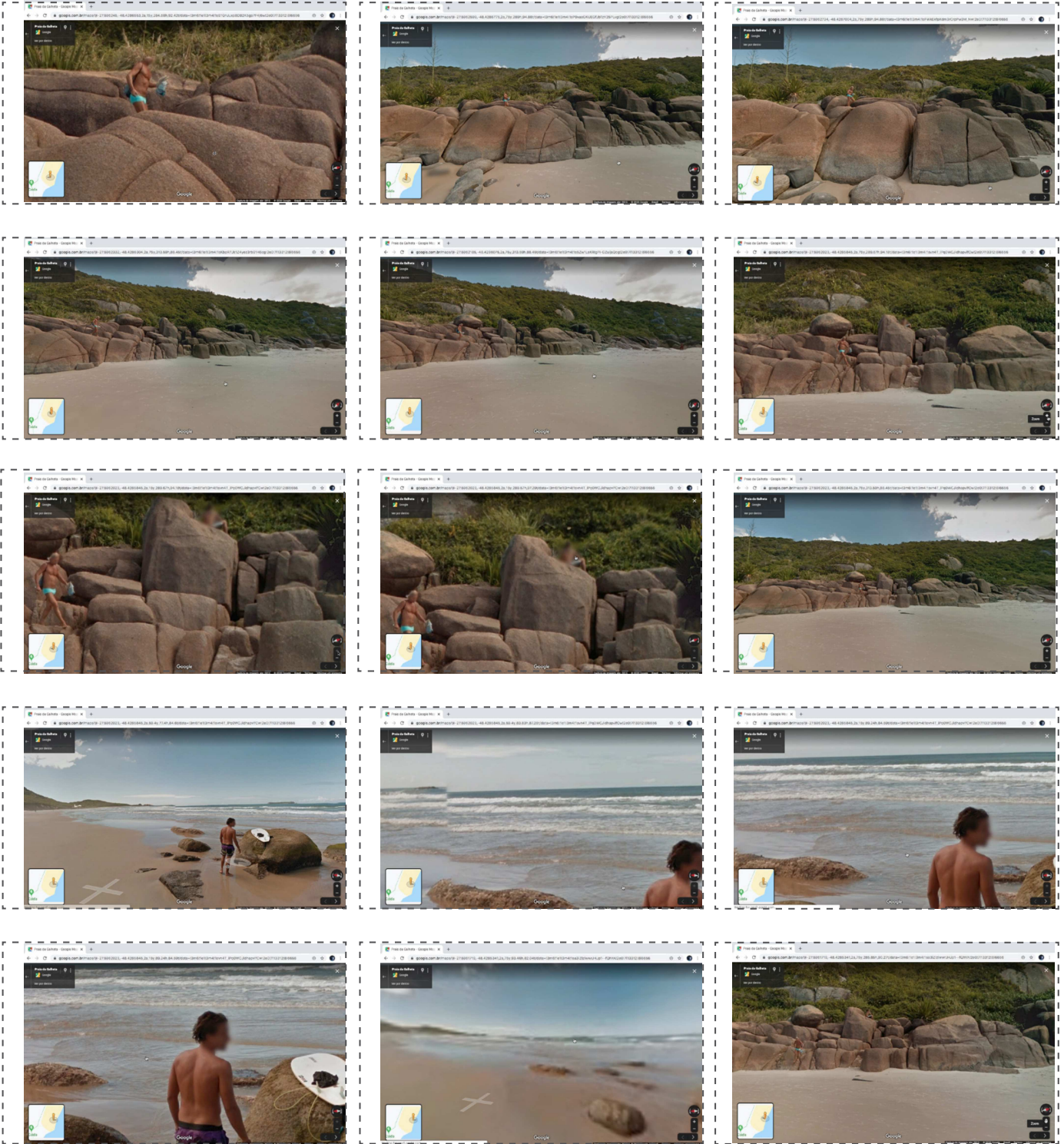


são incorporados ao trabalho e necessários para criar as lacunas a serem ocupadas pela fabulação do espectador.

Allan Kaprow (1993), em “A educação do an-artista II”, realiza algumas distinções entre a ideia de jogo e disputa. Associa o jogo livre (*play*) a ações que escapam de uma lógica finalística, essa que é também a do trabalho, e disputa (*game*) a movimentos em que operam uma competição e uma preponderância de determinados corpos sobre outros.

Percebo existir algumas camadas onde o jogo livre, ou *play*, aparece na construção de *Playing god*. 1. Quando se entende a passagem pelo *Google Maps* como algo tão ordinário, como uma visita à praia, cujo fim se realiza em si mesma; 2. Nessa praia, como no real, na crença de que se continuar caminhando por um terreno desconhecido, é possível que algo aconteça, que possa inclusive transbordar os limites da trivialidade do gesto, gerando uma outra experiência que pode vir a tornar-se artística ou não; 3. A ausência de objetivos claros que categorizariam a ação como um jogo-disputa (*game*). Neste último caso, existe um campo, certo paradoxo, que se abre e que não exclui inteiramente alguma disputa, pois a todo momento o enquadramento da tela é orquestrado para criar relações, tensões entre as personagens, e também pela própria interface que evoca aos jogos *The Sims*, *The Second Life* e outros onde é possível simular a vida e também *brincar, desempenhar papel, de deus* – ou de um demiurgo, nas palavras de Platão.

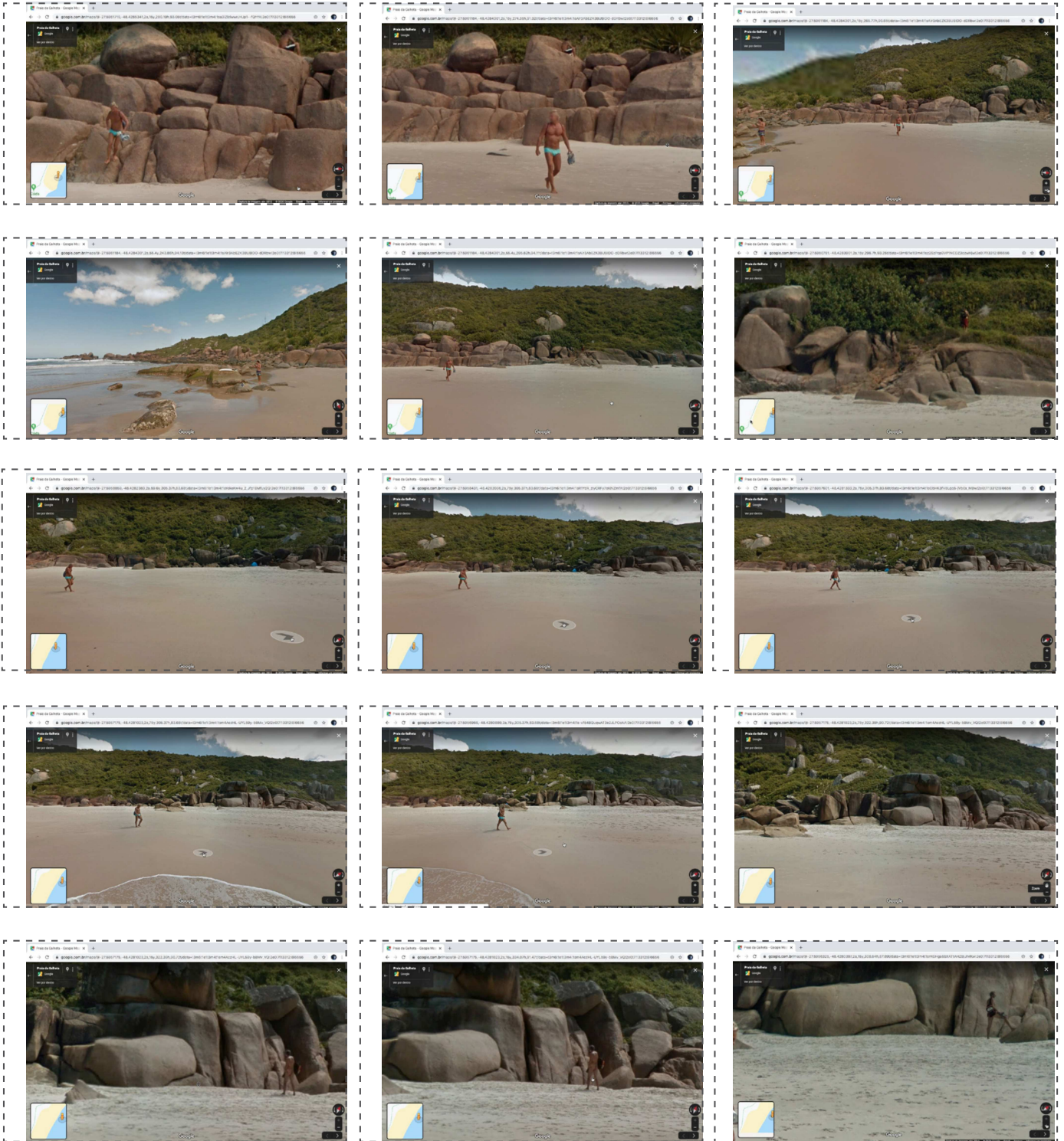
Gostaria de considerar aqui este prefixo “deus-” como um estado de presença ampliada possível pelas tecnologias de comunicação e informação, se formos nos apoiar nas mitologias que enunciam as



capacidades de uma divindade. Uma delas, o deus-católico, esse quem vigia e pune, tudo vê e interessado a construir o mundo à sua revelia, e o deus-deus, que não exclui o primeiro, mas sendo “deus—“ um radical por nós aqui usado para designar consciência, este seria sua reiteração, afirmação antes e para além de qualquer doutrina e religião. O que separam esses deuses— é que o deus—católico está muito interessado em questões puramente morais, não encontra-se no mesmo plano que os corpos sobre os quais atua e manipula, e o segundo considera o outro de perto, pois só se reconhece a partir da relação com o real, há que se ter uma ética com o outro e consigo, sobretudo com o que existe.

Talvez quando em “O Apanhador de desperdícios”, Manoel de Barros (2015) diga recusar ser da informática, pois pertence à *invencionática*, esteja anunciando que lhe interessam formas que não sejam puramente técnicas, a serviço exclusivo da informação, pouco entrosada com a ideia de experiência, que Jorge Larrosa Bondía (2002) apresenta. Para que uma experiência, um atravessamento, algo se invente e o sujeito seja, de algum jeito, invencionático, não seria necessário reconhecer o que lhe é importante e o que não é? Sobretudo as condições, as regras e os agentes que ditam essas importâncias?

Ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passamos a viver em função de imagens. Não mais deciframos as cenas da imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como conjunto de cenas. Tal inversão da função das imagens é idolatria. Para o idólatra – o homem que vive magicamente –, a realidade reflete imagens. Podemos observar, hoje, de que forma se processa a magicização da vida: as imagens técnicas, atualmente onipresentes, ilustram a inversão da função imaginística e remagicizam a vida. Trata-se de alienação do homem em relação a seus próprios instrumentos. O homem se esquece do motivo pelo qual imagens são produzidas: servirem de instrumentos para orientá-lo no mundo. (FLUSSER, 1985)

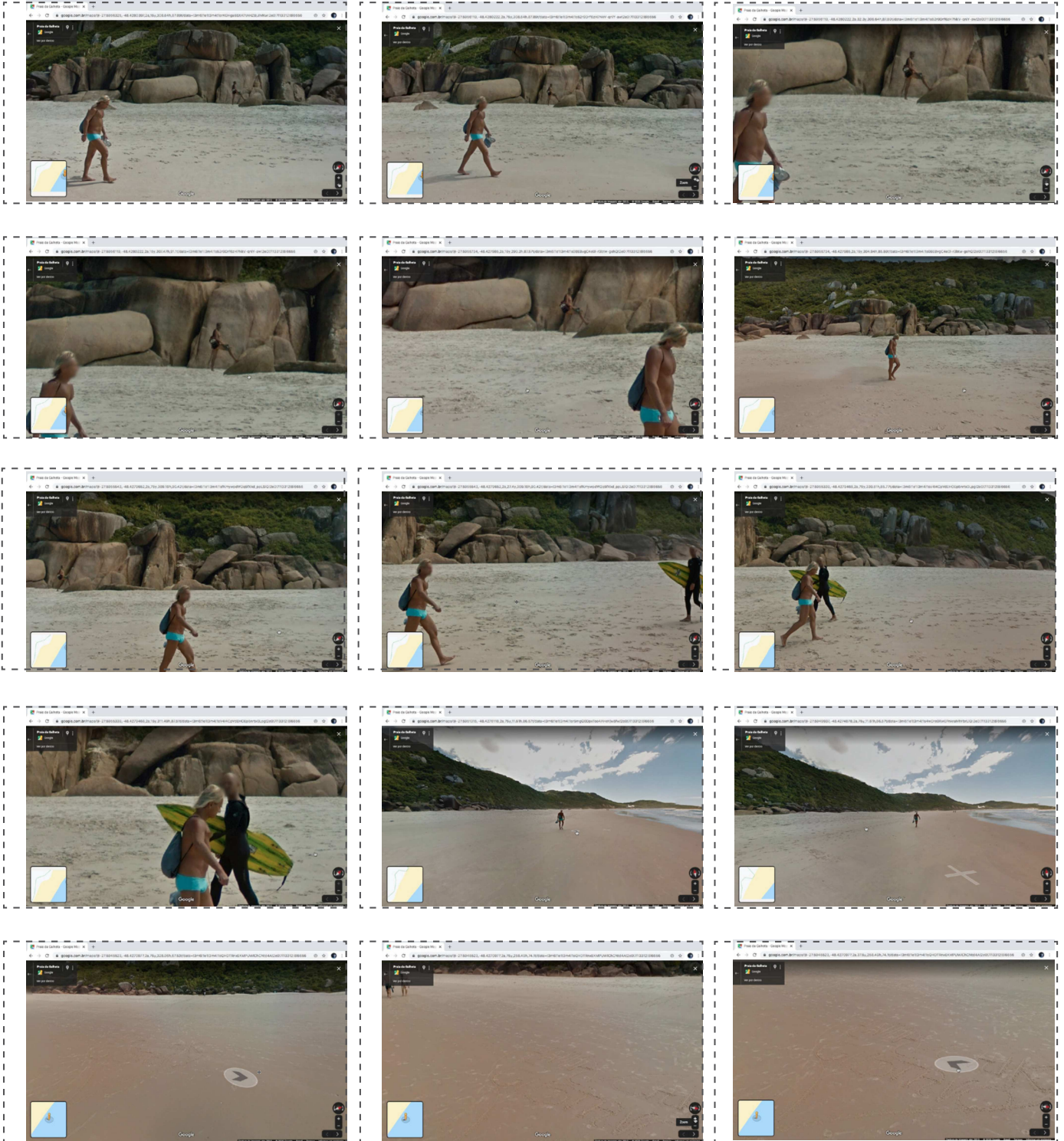


Evidenciar a natureza *brinquedo* dessas imagens faz parte de uma tentativa de trazer junto a esse movimento uma consciência do aparelho, do uso do brinquedo *Google Maps* e demais recursos de vigilância que se utilizam e inconscientemente introjetam-se na maneira que conduzimos nossas ações e relações.

Parte da desmontagem desse brinquedo refere-se ao seu tempo e às narrativas usuais, à História, eventos justificáveis por causa e finalidade, que apontaria-nos a um tipo de progressão de um projeto de humanidade. Quando Flusser introduz-nos a um *tempo de magia*, diferente do linear, este que estabelece relações causais entre os eventos, há um convite para pensarmos na possibilidade de os elementos em relação se explicarem, duplamente, esvaziando-nos de “ver o nascer do sol como causa do canto do galo”, pois o significado das imagens é o “contexto mágico das relações reversíveis”.

A circularidade temporal, que estabelece relações significativas, e que proponho em *Playing god*, aparece em projetos mais antigos, como *ostracismo*¹⁵: vídeo de dois canais, telas projetadas uma de frente para a outra no espaço expositivo — em uma das imagens, faço movimentos de atirar pedras, em outra, gestos como se estivesse recolhendo-as. Reverti a ordem de uma das gravações para que houvesse a produção de uma temporalidade circular, a ideia de que a pedra é jogada em uma paisagem (montanha) e é retomada em outra paisagem (o mar). Ainda que em algum momento do vídeo seja possível acompanhar uma narrativa linear, ações de causa e efeito, uma que justifica a outra, em dado momento essa temporalidade é embaralhada. Existe um atraso entre os lances das pedras, o que faz

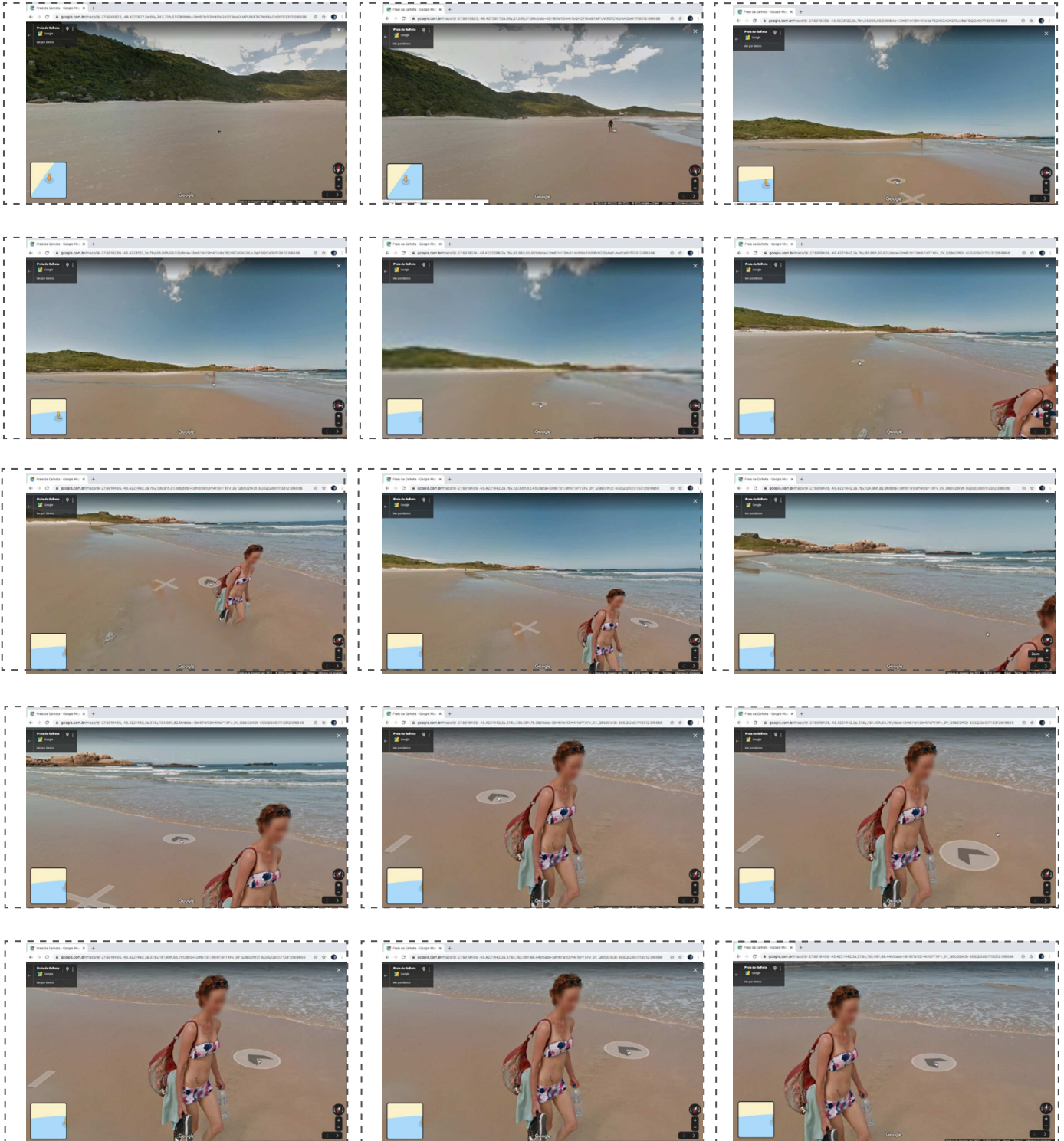
15 Disponível em: <<https://vimeo.com/154966090>> Último acesso em 12 de novembro de 2020.



com que esse espaço virtual, do atraso que a pedra frequenta, seja onde idealmente gostaria de inserir o espectador.

Poeticamente, penso no que é posto aqui como um “*espaço virtual*” como algo muito próximo ao que Flusser (2011) chama de *virtualidades*, possibilidades em potencial, ainda não manifestadas no real. Poderíamos pensar no esforço de um jogador de lançar movimentos ainda impensados, que não encerrem o jogo, deem continuidade a ele ao passo que não repitam movimentos já feitos, como um esforço igual ao do sujeito que compromete-se com suas marcas em uma batalha constante por alargar o acesso ao inconsciente para que possibilidades outras de movimentos se deem na vida, que encontre seu devir.

Em *Playing god*, essa pesquisa se retoma quando em apenas um canal, diante da tela de meu computador, percorro a praia da Galheta de maneira assistida. Há um interesse pela fotografia no procedimento da captura de vídeo sobre uma outra já realizada via fotografia em 360 graus. Susan Sontag (2004) diz que “após o fim do evento, a foto ainda existirá, conferindo ao evento uma espécie de imortalidade (e de importância) que de outro modo ele jamais desfrutaria. No vídeo, os movimentos realizados com o cursor do computador, a navegação, zoom, os *bugs* da própria interface do *Google Maps*, constróem uma singularidade muito próxima ao tempo da arte da performance, impossível de se reproduzir de maneira idêntica uma outra vez. A fotografia que os usuários “sobem” para a plataforma do *Google Maps* podem parecer estáticas, ainda que esféricas, mas justo por sua finalidade técnica, estão sujeitas ao espectador. Parte do desejo de se executar *Playing god* é de fragilizar essa característica puramente utilitária da imagem, criando um outro momento de registro, sobreposto ao registro inicial do fotógrafo diante da

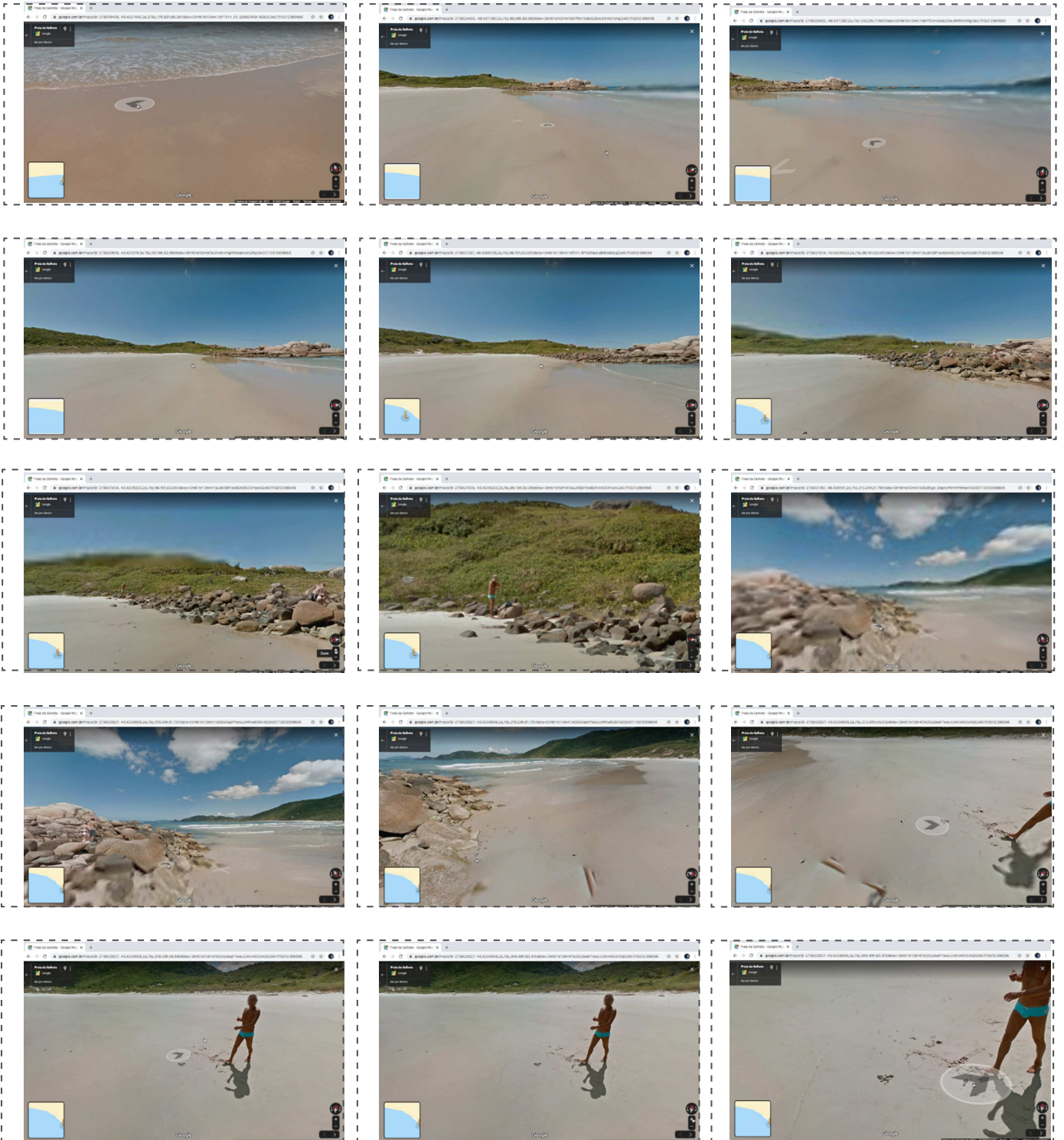


paisagem no mundo, numa tentativa de imortalizar o gesto tal como um registro de performance – neste caso, contudo, registro e performance fundem-se em uma única operação.

A obra de Alair Gomes, fotógrafo brasileiro que registrava na maior parte homens jovens na orla da praia de Copacabana, é uma referência para o trabalho, partindo da compreensão de que o exercício de *printar* a tela é também um exercício fotográfico. Alair Gomes inspira *Playing god*, sobretudo, pelo *voyeurismo* de seus retratos e pelo homoerotismo. Os bastidores, o processo de feitura de suas fotografias caminha intimamente com as imagens diante de nossos olhos.

Interessa também a este trabalho uma associação que Alair realiza entre a vigilância e poesia. Existe uma agressividade latente, como Sontag (2004) nos diz, inerente ao disparo de uma fotografia, mas é na encruzilhada onde o erotismo é fundante, que se complexificam as relações morais e éticas e abre-se um espaço para frequentarmos, espectadores, com uma imaginação própria.

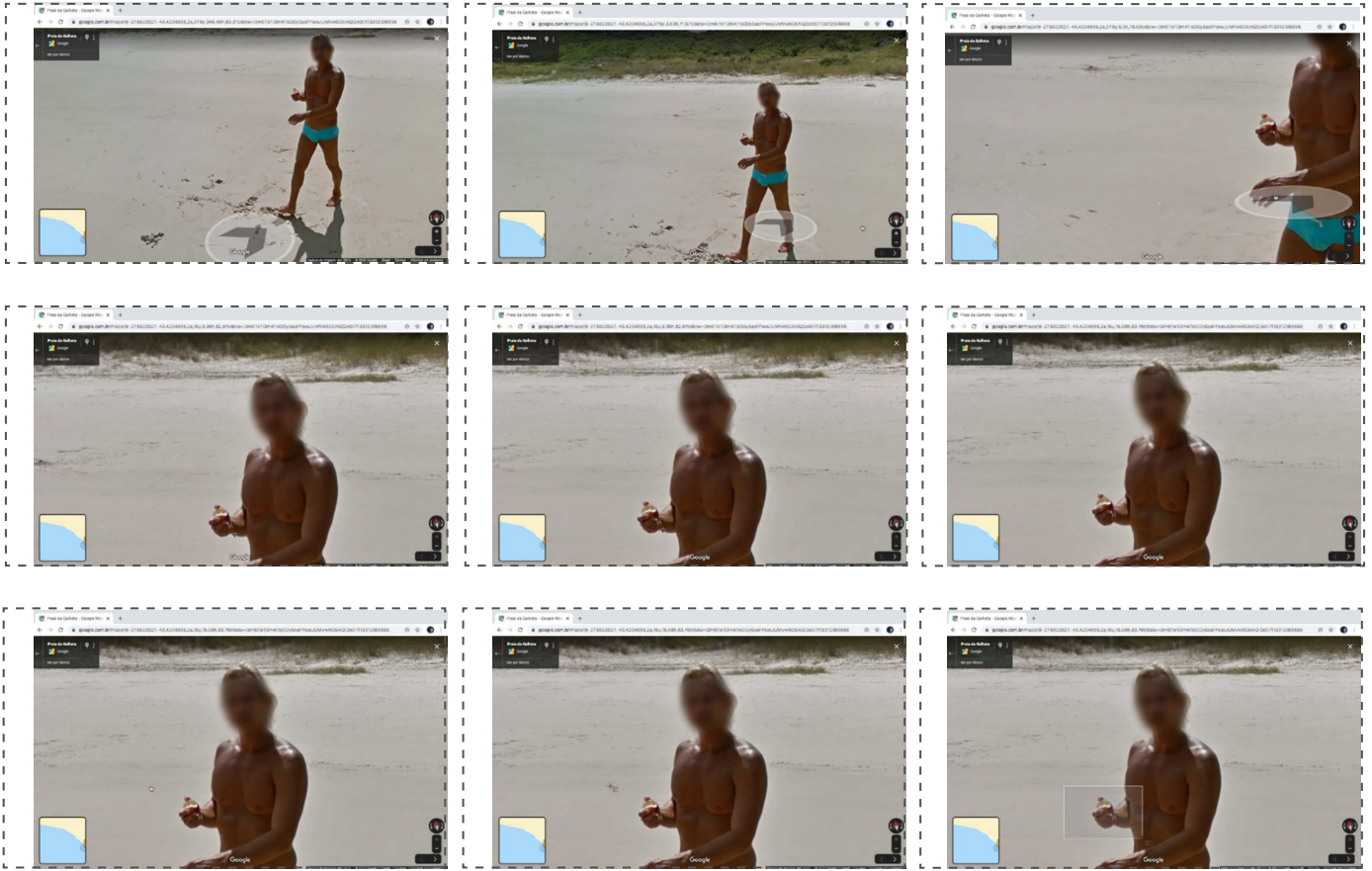
Outra referência é “Coração de cachorro”, filme ensaio de Laurie Anderson, artista estadunidense que nesse trabalho combina todo seu experimentalismo com som, música e imagens por meio de registros de sua *rat terrier* Lolabelle e imagens de câmeras de vigilância, que conjugadas criam um universo que nos torna possível associar o contexto social de 2011, ano da morte de Osama Bin Laden, à vida pessoal da artista após a morte de seu animal de estimação. Essas tecituras entre acontecimentos cotidianos, imagens de arquivo pessoal e sua potência de fazer suscitar reflexões sobre eventos globais e a condição humana, algo que poderíamos dizer que Farocki também realiza com seu híbrido de ensaio e documentário



resultando em videoinstalações, interessam a este trabalho - para pensar: quando seria o indivíduo capaz de orquestrar suas emoções, *afetações* (ROLNIK, 2019) que lhe chegam, a partir de um repertório próprio, e reverter ao mundo de maneira singular, construindo pontes para uma produção de pensamento, a serviço de um devir-outro?

Quando — certamente um tempo que não é delimitado pelos ponteiros do relógio, mas momentos, lampejos talvez, em que não recusamos a liminaridade decorrente da experiência diante do desconhecido que nos habita. Esse movimento, embora dê indícios de simplicidade e fácil acesso, é contraprodutivo ao sistema capitalista neoliberal, patriarcal e tantos outros predicados que forçam a marginalização da diferença, sufocam as possibilidades de que todos sejam livres, tenham condições iguais, para pensar, criar, escolher os próprios hábitos ou mesmo recusar o que lhes chega.

Ocorre que sob o capitalismo tardio, é impossível pensar em um jogo livre, onde não haja objetivos concretos, prepondere o próprio movimento em detrimento das disputas, pois sob ele erradica-se a confiança e a empatia enquanto um fator de agregação dos indivíduos em sociedade. Há apenas disputa, com em guerra. Nesse contexto, um jogo sem objetivos financeiros é perda de tempo. Em outras palavras, seria possível imaginar um mundo em que nossos corpos estejam presentes, sem a exigência de vigilância mútua e disputa incumbida a nós pelo capitalismo?







2.

GUERRA

2.1.

bobo malandro palhaço

*“Mané é um homem
Que moral não tem
Vai pro samba, paquera
E não ganha ninguém
Está sempre duro
É um cara azarado
E também puxa o saco
Prá sobreviver
Mané é um homem
Desconsiderado
E da vida ele tem
Muito que aprender...”¹⁶*

¹⁶ Trecho de “Malandro é malandro e mané é mané” (2000), de Bezerra da Silva.

Em 1970 - Joseph Beuys viaja até os EUA, mas se recusa a pôr os pés em solo norte-americano. É levado de ambulância até a galeria de arte, deitado em uma maca, até finalmente pisar no chão da sala que dividiria com um coioote os dias de sua performance “*I Like America, America likes me*” (1974). Após essa viagem, através de uma gravura, Beuys renomeia as extintas torres gêmeas do *World Trade Center* de “Cosme e Damião” (“*Cosmos and Damian Polished*”, 1975), santos conhecidos por terem sido curandeiros e realizado o transplante de uma perna negra em um homem branco, feito considerado milagroso na época.

Com seus gestos, Beuys parece atuar como um pregador de peças, que compreende as regras do mundo (e) da arte, jogando com elas. Junta-se ao coioote também de maneira simbólica — para certos nativos norte-americanos, o coioote é considerado um *trickster*, arquétipo presente em várias culturas, e desenvolvido por Carl G. Jung (2003) em sua obra *Four Archetypes*, que surge em situações da vida para romper com formas obsoletas de comportamento. A América nativa, o coioote, afinal gosta de Beuys, que, como um segundo coioote, inverte posições de poder.

Em um dia desses, notei que meu pai acordava bem cedo e falava com uma planta no quintal - descobri mais tarde que era com um calango (ou calanga) que foi batizada por ele de Chiquinha. Como Beuys e o coioote, os dois interagem quase como num jogo, ora espantava o réptil com uma vassoura, ora tratava-o com afeto, e, de algum modo, entendiam-se.

- Viu a Chiquinha? Vem todo o dia aqui e sai correndo, muito danada.

- Pai, você já parou pra pensar que talvez esse calango não seja o mesmo de ontem?

- Não, não, é Chiquinha! Ela até entra em casa se deixar, mas aí sua mãe bota ela pra correr.

Achava curioso aqueles lagartinhos ficarem tão parados, sempre atentos e presentes, como guerreiros, queimando suas cascas no sol. Meio bobos, correm por qualquer coisa, sem antes ficar vários segundos esguios e sem movimento, quase como se estivessem mortos. De fato, são ótimos estrategistas e cultivam habilidades notáveis: para distrair os predadores quando estão ameaçados, desenvolveram a capacidade de soltar a própria cauda, que se regenera depois. Sua pele é tão grossa que serve a eles de armadura ao correrem feito soldados rastejantes em combate.

“Calangos” foi uma proposta de jogo que ocorreu durante o IV Festival de Artes do Corpo (FAC), no Instituto de Artes e Design da UFJF, em 2017. Surgiu do desejo de uma experiência que despertasse a atenção de todos participantes a respeito das regras e estruturas que atuam sobre nós - no jogo em questão e também fora dele. Aconteceu como uma “mistura de bandeirinha e xadrez”.

Na brincadeira infantil da bandeirinha, o campo é dividido ao meio, dois times ocupam cada uma das metades e, atrás de cada território, uma outra linha delimita o lugar que reserva o espaço da bandeirinha - o objeto a ser capturado pelo time adversário. Em “Calangos”, contudo, a bandeirinha aconteceu de outra forma: os participantes deveriam interagir entre si usando unicamente uma comunicação não-verbal e, um por um, dando um passo de cada vez, como em uma partida de xadrez.

O jogo começava à medida que eu esbarrava com as pessoas que circulavam pelo pátio do instituto durante o festival, e as abordava com a seguinte pergunta: “Você quer jogar?” [uma alusão à ação “Você gostaria de participar de uma experiência artística?¹⁷”, de Ricardo Basbaum (2008)]. Então, sem mais explicações, os participantes do jogo se agrupavam, confiando em participar da experiência, às cegas.

De meias e luvas peludas, cueca bege e semi-nu, óculos que mais pareciam olhos de mosca e *glitter* dourado besuntado no rosto, embarquei na personagem afetada de um árbitro nada comunicativo, que atinha-se à leitura em voz alta das instruções do jogo e fazia intervenções imprevisíveis soprando uma ocarina de maneira incômoda.

[há mais coelhos que cobras
as mãos do juiz são de ouro
e seus pés também]

1.
cobras não se tocam
coelhos não se tocam
cobras e coelhos não se tocam

2.
cobras não falam com outras cobras

17 “Você gostaria de participar de uma experiência artística? é um projeto acerca do envolvimento do participante em um conjunto de protocolos indicativos dos efeitos, condições e possibilidades da arte contemporânea” (BASBAUM, 2008).

coelhos não falam com os outros coelhos
tampouco falam as cobras com os coelhos
ou os coelhos com as cobras

3.
um coelho avança por todos os coelhos
uma cobra avança por todas as cobras
cobras e coelhos avançam
um após o outro

4.
vence o coelho que foge do covil da cobra
com o que é seu em mãos
vence a cobra que foge da toca do coelho
com o que é seu em mãos

mas

5.
se dado o final da partida
um coelho ainda estiver
no covil da cobra
os louros da vitória serão das cobras
e
se dado o final da partida
uma cobra ainda estiver
na toca do coelho
os louros da vitória serão dos coelhos



Os participantes formaram uma fila em que esperavam por serem designados cobras (“Você é uma cobra”), com um risco vermelho no nariz, ou coelhos (“Você é um coelho”), com um risco azul.

Predispostos a uma cena de disputa, à possibilidade de vestir-se como personagens de animais antagônicos, ao se pensar nos arquétipos reforçados pelas fábulas, mitologias e cultura popular que remontam à cobra como predadora e ao coelho como presa.

Quando o som do apito ressoou pelo pátio e dado o silêncio como uma regra, as pessoas custavam para dar um passo sem que outro de seu time já não tivesse caminhado, de maneira que o fluxo do jogo era emperrado pela vigilância constante dos jogadores sobre eles mesmos.

Entretanto, uma vez que ali estavam, seja inertes ou vagueando, mas presentes e pensantes, alguns jogadores foram percebendo que não havia por que serem cobras e coelhos porque a oposição entre eles não fazia sentido para aquele jogo, assumindo que seu opositor era o próprio árbitro.

Na ineficiência das regras que antes achava-se que sustentariam o jogo, como proceder? Neste, o que ocorreu foi um processo, mesmo que tímido, de insurgência: Arriscar dar mais de um passo, um riso para quem está do seu lado, compartilhando a dúvida, um estado, *compartilhando* alguma coisa, o que não era previsto tampouco permitido. Deitaram no chão, giraram, correram para o outro campo onde outras performances aconteciam até juntaram-se em um grupo e lançaram a mim, o árbitro, com um fio de lã vermelha que estava no caminho. Trocaram as bandeirinhas, desobedeciam.

Ao fim da partida, havia um jogo que não se igualava em nada com o proposto inicialmente, exceto pelos participantes que eram os mesmos. E o árbitro, imobilizado pela linhas de uma outra ação que acontecia no festival, foi feito de bobo.



O bobo - funcionário da monarquia encarregado de entreter o rei e a rainha - fazia-os rir e por essa função era pago. “*Stanczyk (Stanczyk during a ball at the court of Queen Bona in the face of the loss of Smolensk)*”, obra de Jan Matejko finalizada em 1862, retrata um bobo da corte (*jester*) que, ao contrário do que se espera do arquétipo, na tela expressa profunda introspecção, preocupação e isolamento, como se sua mente estivesse em um outro lugar. O bobo, nos bastidores

da festa, abre mão de seus jogos e contação de histórias e permite-se mergulhar nos próprios pensamentos, que não acompanham a celebração de fundo. Na ocasião retratada por Matejko, Stanczyk se entristece ao receber a notícia da perda de Smolensk, para a Rússia, que até então pertencia à Polônia. Num contexto de mecenato, em que era comum a nobreza ter seus *performers* para entretenimento da corte, o pintor torna central um contraste entre o espetáculo (entretenimento) e seus bastidores (um outro lado do jogo), e cria uma cena em que parecem tensionar-se consciência e alienação.

O *trickster*, em todas as culturas em que aparece, figura como alguém que até pode insinuar obediência, mas sua função é sempre a desarticulação das crenças já muito instaladas. Exemplos são o orixá Exu, a divindade Krishna, as figuras do folclore brasileiro Saci e Curupira, o coioote na mitologia dos nativos norte-americanos, entre outros. Um *trickster* não se consterna. Não é de seu interesse a astúcia servente à manutenção dos jogos - o que ele quer é a bagunça deles, a revisão das regras, pregar peças e, então, mostrar que existem outros caminhos para se jogar.

Quando pensamos em nossos jogos, os contemporâneos, os contextos podem ser outros, os trajés, os conflitos políticos, mas certas estruturas insinuam-se as mesmas. E o que torna esse quadro tão atual é o espanto de perceber que a condição do artista, mesmo que em situações de aparente conforto, é de um desamparo, subordinação, e condicionamento às vontades e poderes de grupos privilegiados.

Em um trecho de “Esferas da insurreição: notas para uma vida não

cafetinada”, Suely Rolnik (2019) nos convida ao exercício de recorte da fita de Moebius, experiência proposta por Lygia Clark com sua obra “Caminhando”, em que oferece ao público tiras de papel, tesouras, cola e instruções simples seguidas da ressalva de que quando em vias de perfurar um ponto já escolhido anteriormente, este deve ser evitado para prosseguir cortando. E caso não sigamos essa instrução, o que acontece?

“(…) o resultado é a reprodução infinita de sua forma inicial. Esta não cessará de permanecer idêntica a si mesma, a cada vez que repetirmos a escolha de nossa ação, até que não haja mais lugar onde recortar. O ato é estéril, não produz obra: O acontecimento da criação de uma diferença na qual a obra como tal se plasmaria” (ROLNIK, 2019, p. 47).

O que Matejko oferece com *Stanczyk* é o contraste entre duas realidades: Um trabalho dedicado a dar prazer aos outros e uma vida em que não se exerce o mesmo prazer. Embora use do contexto da época, das questões e problemas de conhecimento da corte para que suas piadas gerem catarse, não é do interesse do bobo que ela se volte contra ele. Ou que se confunda com suas piadas — é dada ao bobo a função de entreter a corte. Essa realidade já anunciava a que viria a Revolução Industrial com o sistema econômico capitalista que distingue a vida do trabalho, e mais recentemente a de um trabalho que atravessa absolutamente todas as esferas da vida e captura nosso desejo por ela.



Pensar num modo que nos salve da apatia¹⁸, ou tristeza, de Stanczyk, é, portanto, pensar em como pôr em prática formas de manter a força criativa em sua plena pulsão. *Apenas um trickster poderia nos salvar*¹⁹, menos uma figura, e mais um estado, um devir, que ao interessar-se fundamentalmente pela continuidade — desobedecendo, desagradando, rompendo padrões e bancando o risco de não ser compreendido —, preserva um compromisso ético²⁰ com a criação e com o próprio movimento da vida.

Ao encarar esse terreno desconhecido que é nadar de braços dados ao outro, e apoiados pela regra de Lygia Clark de continuar caminhando, desviando dos mesmos pontos por onde já cortamos, de nossas mortíferas repetições, a compreensão que há é a de que um jogo entre corpos, uma vida social e política não dá indícios de funcionar quando supõem-se a preponderância e soberania do indivíduo, condição para um cenário capitalista de desigualdade e de disputa.

Tendo isso em vista, quando o objetivo maior do jogo é a impermanência, sua jogabilidade, e não exatamente sua existência calcada puramente por repetições de gestos que não o levam para

18 Do grego *Apatheia* — sendo *pathos* tudo aquilo que afeta a alma e o corpo, podemos ler *a + pathia* como o silenciamento dessas afetações e, portanto, do que produz a vida.

19 GLAZIER, Jacob. Apenas um trickster pode nos salvar: hiperordenando posições de identidade queer. *Arte filosofia*. UFOP, v. 13 n. 24, p. 1-25, junho de 2018.

20 “O que estou definindo como ético é o rigor com que escutamos as diferenças que se fazem em nós e afirmamos o devir a partir dessas diferenças” (ROLNIK, 1993).

cursos impensados, há que abrir-se mão do controle e permitir que insurjam modos de práticas (aqui de jogo, mas tomemos a liberdade para estender à vida – de existência), imprevistos, ainda que estas novas formas sejam estranhas, duras e custosas a todos envolvidos em um primeiro momento.

Ao idealizar o jogo *Calangos*, criei uma circunstância inicial minimamente confortável, amparada por regras claras, distinções entre os times, árbitro, códigos reconhecíveis dentro do que já compreendemos como brincadeiras infantis ou esportes, nitidamente uma disputa, que exige um acionamento em nós de estratégias também já estruturadas de como se comportar em momentos de confronto com o outro.

Aos poucos, realizando pequenos abusos e rompendo as próprias regras, corrompendo a própria palavra, os valores estabelecidos — é através do acionamento de um caos que encontro em uma certa perversidade construtiva um procedimento para realizar uma catalisação do jogo e virtualidades se manifestem.

Como ocorreu em *Calangos*, culminando na oposição dos jogadores a mim, o árbitro, na brincadeira com novelos de lã e outras práticas cujas regras não eram tão claras mas lhes pareciam fazer sentido pelo engajamento e diversão, comum e compartilhada, a eclosão de novas possibilidades se deu apenas através “do reconhecimento de que ‘deu ruim’ para você, do mesmo jeito que já reconhecemos que ‘deu ruim’ para nós”.

A coalisão emerge do reconhecimento de que já tá tudo fodido pra você, do mesmo jeito que nós já reconhecemos que tá fodido pra gente. Eu não preciso da sua ajuda. Eu só preciso que você reconheça

que essa merda está matando você, também, embora muito mais suavemente, seu estúpido do caralho, entendeu?” (HARNEY, F; MOTEN, S, 2013, p.10) [Tradução livre]



A brincadeira pode ser profundamente séria²¹. Como um procedimento artístico, existe aqui uma tentativa de reverter, profanar a brincadeira, que deveria ser divertida, despretensiosa e competitiva se obedecesse a seu programa original, mas soa então confusa, até tediosa, na ausência de regras claras, competição que a alimenta e uma aparente seriedade que a descaracteriza.

A indispensabilidade da contradição é um fator que alimenta a curiosidade e a própria sustentabilidade do jogo. Para isso, a ironia é um recurso. Não exatamente como um deboche, mas, como Donna Haraway (2009) aponta sobre essa figura de linguagem, tem a ver com as “contradições que não se resolvem - ainda que dialeticamente - em totalidades mais amplas: ela tem a ver com a tensão de manter juntas coisas incompatíveis porque todas são necessárias e verdadeiras. A ironia tem a ver com o humor e o jogo sério”.

Curiosamente, *Calangos* é ambientado no pátio do instituto de artes da universidade, cenário para este jogo. É importante lembrar que o prédio do Instituto de Artes e Design (IAD) tem história relativamente recente e foi um dos últimos cursos a ter um edifício próprio da UFJF — antes, até 2008, dividia salas em outros departamentos do *campus*²². Por vezes me pego pensando nesse prédio como uma ilha cercada por cursos mais “racionalis” como

21 “Notions of the unconscious in psychology and literature, theories of relativity and uncertainty (or indeterminacy) in physics, and game theory in mathematics and economics are examples of play taken seriously” (SCHECHNER, 2013).

22 Histórico do IAD-UFJF. Disponível em <<https://www.ufjf.br/iad/inicial/historico/>> Acesso em 22 de junho de 2020.

a engenharia que fica logo ao lado, as biológicas logo abaixo, o Centro Regional de Inovação e Transferência de Tecnologia (Critt) logo em frente, construindo paredes curiosamente contrastantes à vida e ao tipo de produção de pensamento que ocorrem no IAD.

Mais recentemente, penso, ainda e também, no sucateamento do ensino, das universidades públicas, da arte e da cultura no Brasil. Sob o governo de Michel Temer, em 2017 no país após o impeachment da presidente Dilma Rousseff em 2016, e sob o de Donald Trump nos EUA, me perguntava com frequência até onde deveria arder na pele, o quão profundamente, na carne, no osso, para que saíssemos (aqui a primeira pessoa do plural, em nome de um corpo coletivo brasileiro sob um regime necropolítico, e sobretudo as vidas mais vulneráveis) de um estado de aparente inércia e simplesmente não permitíssemos que uma nuvem que declaradamente posiciona-se contra o direito de todas e todos à vida, se instalasse. Vejo na figura do árbitro de *Calangos* uma forma de experimentar no espaço e tempo da performance no festival alguma pista para essa pergunta: até onde conseguimos e suportamos a repressão, a desigualdade, o fascismo? Seria possível, via experiência artística, possibilitar imagens e situações que nos inspirem a suscitar movimentos insurgentes?

A pergunta que paradoxalmente permanece é: seria possível manter algum tipo de controle frente ao caos? Em *Tornado* (2000-10), Francis Alÿs passa uma década visitando uma área no interior do México onde tornados ocorrem. Durante anos, com uma *bandycam* filmou suas tentativas de correr para o olho das tempestades. De dentro dos tornados, as imagens nos revelam tons de cinza e marrom, indefinição repetida. Assim como em *Sometimes doing*

something leads to nothing (1997), Alÿs parece dizer que não é sobre o objeto final - ainda que seja o que nos reste, o registro - o objetivo das ações que realiza, e sim o próprio exercício da ação. Caldeirão de areia, útero caótico, que convida-nos a posicionar-se diante do real, comprometer-se e interessar-se por ele desfazendo por dentro a pretensão de que é possível ter algum controle .



De volta ao bobo-da-corte (*jester*), estamos diante de uma personagem que não está interessada na subversão, mas na continuidade e por vezes compactua com a opressão da corte que o financia. Em tempos de guerra, é importante que tenhamos claros os valores pelos quais vamos nos conectar, sobretudo ao direcionar o olhar à arte e a seus criadores, nicho fragilizado e alvo de golpes em contextos de *soberania* (MBEMBE, 2018). Recentemente, o humorista Carioca (Márvio Lúcio) fantasiou-se de Jair Bolsonaro, contratado pelo próprio presidente, e apareceu aos jornalistas que esperavam pelo chefe de estado distribuindo bananas a eles¹. Um mês depois, foi a vez de Regina Duarte, atriz de currículo extenso na Rede Globo, ter sido nomeada como secretária do extinto Ministério da Cultura e, em seu discurso de posse ter comparado a cultura ao “pum do palhaço”²³.

Por outro lado, Dora Longo Bahia, em 2016, lança uma exposição individual na Galeria Vermelho intitulada *Cinzas*, em que exhibe a obra *Olimpíadas*, em que discute a cobertura paradoxal, feita pela mídia, das Olimpíadas de 2016 — evento espetacular que ocorreu simultaneamente a uma das maiores crises políticas da história do país. Nesse trabalho, a artista comenta sobre o contexto pintando nas primeiras páginas de jornais 48 figuras de palhaços — desde palhaços anônimos até outros emblemáticos, como o Bozo, o palhaço do filme *It*, de Stephen King, e Ronald Mc Donald’s.

23 Disponível em <<https://rd1.com.br/caracterizado-de-bolsonaro-carioca-vira-bobo-da-corte-em-evento-da-record/>> Imagem: Edu Moraes / Record> Último acesso no dia 17 de novembro de 2020.



Em 1987, Bruce Nauman cria a instalação *Clown Torture*, composta de cinco canais de vídeo em que interpreta palhaços em situações controversas, despertando emoções como ansiedade, desespero, confusão e tédio, para além da alegria que se espera que um palhaço tradicionalmente promova. Em um trecho da gravação em que encontra-se sentado no vaso sanitário aparentando dúvida e aprisionamento, assemelha-se por um momento a Stanczyk. Vemos, contudo, aqui o caso de um artista contemporâneo - lê-se um artista da contemporaneidade, assim como os exemplos anteriores -, como um palhaço atento ao humor e à ironia, mas de forma alguma interessado pela subordinação.



Em meados de 2018 passei quinze dias em uma pequena cidade de Goiás, a quarenta minutos de Brasília, chamada Olhos D'água. Uma artista e amiga, Suyan de Mattos, convidou-me a mandar um projeto para ficar em sua casa durante esse tempo, sob o tema “hospitalidade” e a ideia de uma “casa aberta”. Talvez nunca tenha pensado no trabalho nesses termos, mas eram palavras muito alinhadas com o vocabulário das minhas práticas.

Num desses dias, lá em Olhos D'água, subimos Danna Lua, Leci e eu, alguns dos poucos artistas residentes, a um morro de onde se veria a cidade inteira. Muitos ossos no caminho, a lembrança que ficou marcada é a de um cemitério ao ar livre. Alguém nos disse que os bois quando sentem que estão para morrer, subiriam até lá e esperariam pela passagem.

Danna, muito interessada nos ossos em sua poética selvagem e doméstica e eu, de levar até o topo do morro o cavalinho de madeira, desses de balanço, que servia de objeto de decoração no canto da sala de Suyan. Não é que eu visse alguma utilidade nisso, tampouco via em muitas das coisas que fazia ali durante esse tempo todo. Então o levei até o morro e pedi para que Danna me gravasse montando o cavalo, num movimento simples de balanço.

Quando vi o registro, a sensação primeira foi a de repulsa, de vergonha, só repetia a Danna “que ridículo, ridículo, ridículo”. Ela me disse algo que levei comigo: “Talvez tenha algo aí nesse ridículo que valha ser olhado”.

Decidi assumir essa imagem e toda sua ambiguidade, e dei-lhe nome de “O palhaço”. Os nativos norte-americanos têm uma lenda

de um ser chamado “Heyoka”, um tipo de palhaço espiritual, um ser que anda a cavalo de costas, e faz as coisas de maneira invertida: se está quente, ele se vestiria com um casaco de pele; se está muito frio, poderia andar com o corpo nu sob uma ventania. E com isso lembra-nos de uma parcela - imprescindível, ainda que absurda e por que não ridícula - da diferença.

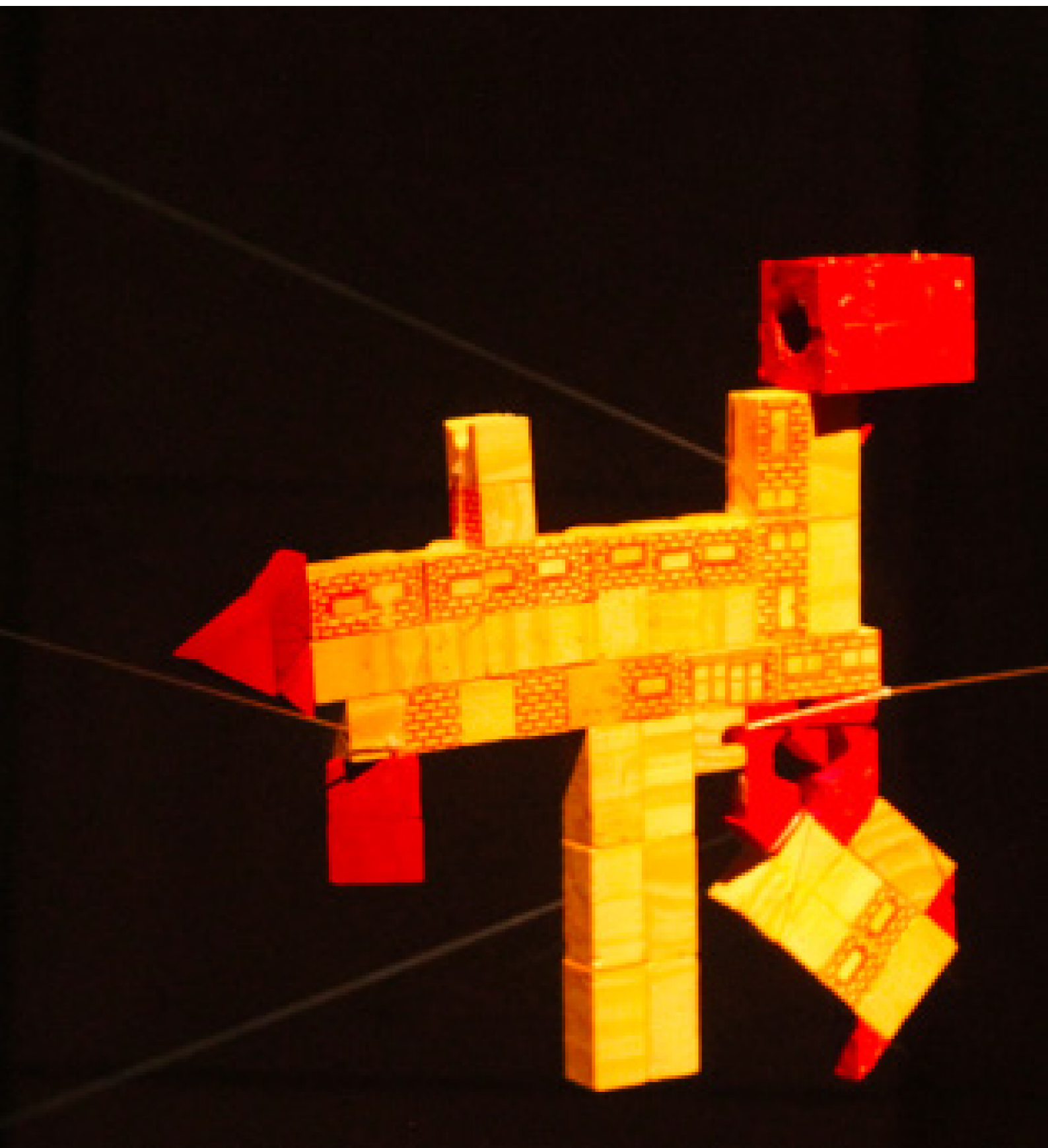
Mais tarde, mudei para “Sansão” o nome do vídeo. Em “A Revolução dos Bichos”, de George Orwell (2007), os animais se rebelam contra o fazendeiro por querer reivindicar sua liberdade. Veem-se, de repente, com a responsabilidade das tarefas e organizações diárias, ao passo que, rapidamente, os porcos tomam posição de liderança e não demoram a revelar-se corruptos. Diante desse cenário todo, Sansão, o cavalo, sempre que diante da pressão do momento, conclui a conversa com a seguinte afirmação “Trabalharei mais ainda”. E permanece ancorado em suas palavras até a morte.

O cavalo, em várias mitologias e culturas, é símbolo de força e conexão com a alma. Bicho capaz de, via corpo físico, frequentar planos superiores e inferiores e ainda assim manter-se no horizonte do mundo físico.

Com aproximadamente 5 minutos de duração, *Sansão* consiste em um balanço constante e inerte sobre um cavalo de brinquedo de madeira. Inspirado em como Nauman se aproxima do arquétipo do palhaço e tece ligações com o contexto social norte-americano, bem como Dora Longo Bahia com o cenário brasileiro, tento construir uma imagem no limiar entre a persistência no movimento e a inércia, entre liberdade e alienação, trabalho e exploração, buscando através do erotismo amalgamar um paradoxo.







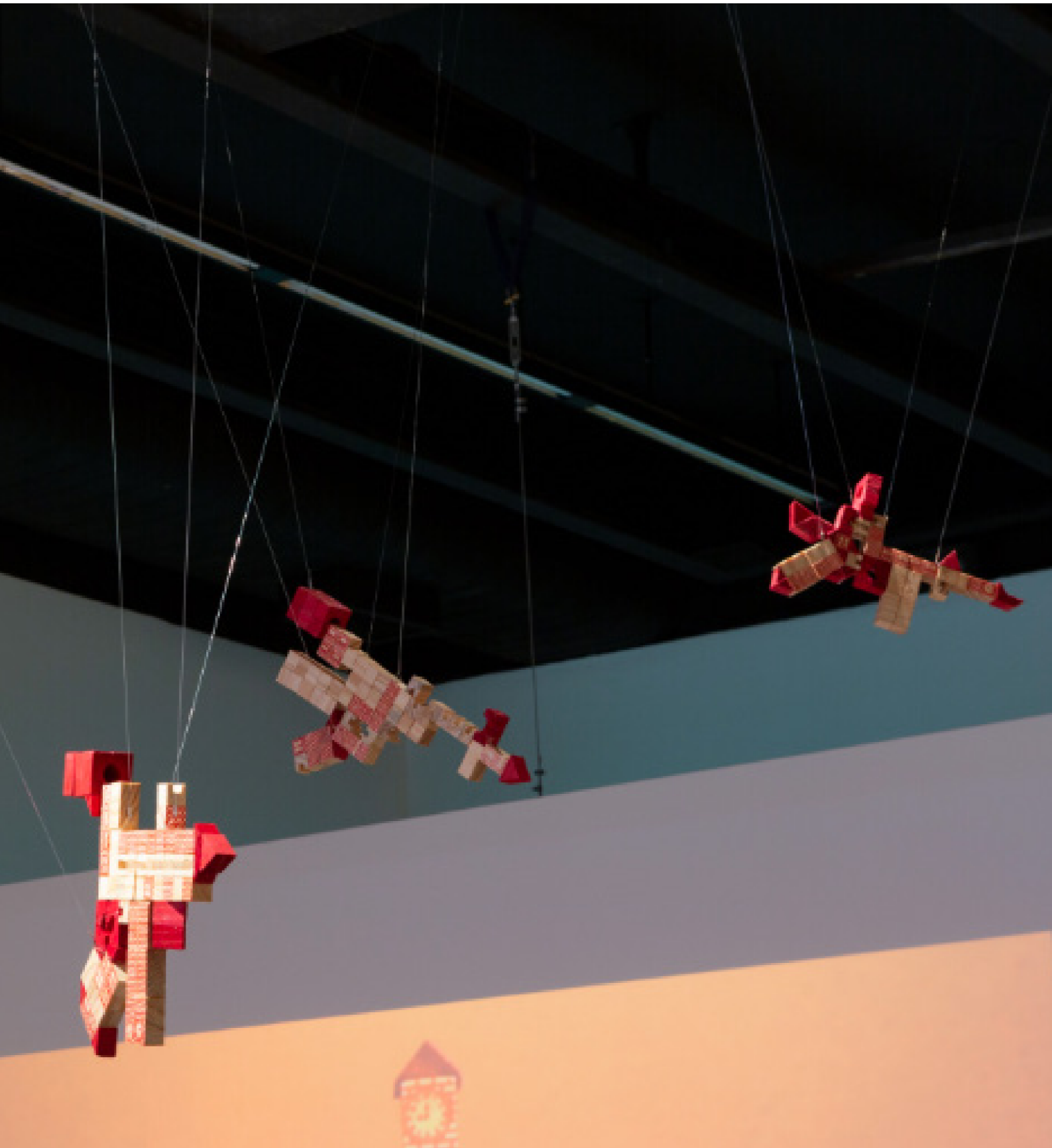
2.2.

medo do cacete

Não tem fim do mundo mais iminente do que quando você tem um mundo do lado de lá do muro e um do lado de cá, ambos tentando adivinhar o que o outro está fazendo. Isso é um abismo, isso é uma queda. Então a pergunta a fazer seria: “Por que tanto medo assim de uma queda se a gente não fez nada nas outras eras senão cair?”

Ailton Krenak









Em abril de 2017, foi noticiado o caso de um estudante, Mateus Ferreira da Silva, 33 anos, que sofreu um traumatismo cranioencefálico e outras lesões graves por ter sido agredido por um policial durante uma manifestação de greve geral em Goiânia/GO. Um policial militar proferiu um golpe com um cassetete com tamanha força que, ao entrar em contato com a cabeça do estudante, o objeto se partiu ao meio ²⁴.

Na sequência de imagens do golpe, o cassetete aparece sem revelar a identidade do policial. À medida em que os fragmentos da arma caem, o corpo do estudante as acompanha até o chão, em um movimento traumatizado e contido, sob o impacto da agressão. Parece inevitável a revolta. Um indivíduo partiu um cassetete na cabeça do outro. Um agente de segurança pública, cuja função esperada é preservar a vida.

Em tempos de autoritarismos das instituições, essa ordem é relativizada. Que se partam uma, duas, três cabeças, em nome da

24 Disponível em: <<https://g1.globo.com/goias/noticia/sequencia-de-fotos-mostra-que-cassetete-de-pm-quebrou-ao-atingir-cabeca-de-estudante-em-goiania-veja.ghtml>> Acesso em 18 de maio de 2018, 16:38.

ordem. O que tem nos ordenado? Seria possível fugir da dualidade de humanizar o policial ou de colocá-lo em um lugar estático de algoz? Existe o medo, um medo que não foi o agente militar que inventou, mas é ele quem o reproduz de maneira tão contundente que o propaga, tomando o estudante como bode expiatório. Um cassetete que não sustenta a própria força é uma imagem curiosa para se pensar na sociedade patriarcal que vivemos, que se pauta na violência e no controle, que vê na criação e manutenção do medo uma forma de disciplinar e (re)criar a ordem.

O choque que me veio com a imagem do caso do cassetete partido foi grande. É fato que têm se tornado banais as imagens de violência a manifestantes, mortes cada vez mais noticiadas e espetacularizadas pela mídia sensacionalista que a violência encontra um espaço de naturalidade na esfera pública. Indigna não apenas o evento da agressão em si, mas a prova diária de que existe uma força desenfreada que vem para disciplinar, que não quer punir, mas aniquilar. Experimentamos essa força por todos os cantos.

Diante de mortes repentinas de representações sociais, de militantes LGBTQIA+, mulheres, negros e índios, tentamos resistir a sermos engolidos pela onda de terror de ter a vida roubada por uma bala que pode vir de qualquer canto, de um conflito imprevisível com o outro e - talvez o que mais encarcera - um conflito consigo mesmo, o medo que se instaura e cria raízes tão profundas que paralisa ao ponto de ser a desconfiança a regra e o perigo uma constante. Num oceano de insegurança, como vencer o medo e continuar a nadar?

Essa pergunta passava pela minha cabeça com frequência na época em que surgiu a oportunidade de expor um trabalho no Rio de Janeiro-RJ, em 2017. Movido pela imagem do cassete partido, cujo agente não se vê, e também pelo contexto de tensão em que a cidade se encontrava, que surgiu *Medo do cacete*. Quatro armas que imitam fuzis e metralhadoras feitas de bloquinhos de madeira conhecidos popularmente pelo uso infantil em brincadeiras de construir edificações. Surgem de cada canto da sala, suspensos por fios de nylon, as miras das armas se encontram no centro do ambiente expositivo. Os fios de nylon esticados, vetores que apontam linhas de tensões, contribuem para um silêncio frágil, como se um alarme estivesse pronto para disparar, os objetos a atirar ou se despencar.

Penso que, com esse trabalho, retomo o interesse por relacionar de perto arma, falo e câmera, tentando trazer essa conjunção por meio da imagem. Muito por conta disso, para que essa relação se estabeleça, é essencial que as esculturas da instalação estejam suspensas, tornam-se câmeras de vigilância, falos voadores, fuzis, drones, tijolos suspensos.

A suspensão, além de uma solução estética, é uma escolha conceitual por, dessa forma, possibilitar uma semântica de coisas, objetos, ferramentas que já se encontram no mundo – *brinquedos* –, contribuem para a criação dessa constelação de afetos que em última instância faz-nos suspender ou fragilizar, também, a crença no céu sobre as próprias cabeças²⁵. Observo em trabalhos de artistas como Artur Lescher e Ernesto Neto o uso da suspensão em suas

25 FLUSSER, Vilém. Nosso céu. In: *Pós-História: Vinte instantâneos e um modo de usar*. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2011. 195 p.

instalações, e em como esse recurso atribui certa *sacralidade* à obra.

As armas fálicas suspensas vêm de cima para observar, para vigiar e aterrorizar, mas as linhas que as sustentam, embora muitas e bem tramadas, são fracas. Esticam-se, cortam o ar, atravessam a paisagem, criam o drama que a cena pede. Mas as armas, elas não fazem absolutamente nada. Inclusive elas mesmas são produzidas, bloco a bloco, por telhas, portas, janelas e pontes. São a própria cidade, a casa, a estrutura que sustenta, mas também aprisiona. É a forma que edificamos a sociedade. A forma que educamos e somos educados, que nos relacionamos. A instituição é uma arma.

Por isso, vêm de todos os cantos. Incide no centro, em que o indivíduo é ora ressaltado ora coagido. O sujeito, individualizado, é massacrado ao chão. Não há espaço para pensar num corpo coletivo em um contexto em que o medo opera, pois ele cerca por tantos cantos que o outro passa a ser ameaça. Quando o outro é inimigo, o que sou eu?

Adentrando a concepção de *Medo do cacete*, questões surgiram: quais materiais, sob que construções, espaços, circunstâncias, expressaria o que foi posto acima? A escolha pelos bloquinhos de madeira, além de se dar por conta de seu uso como brinquedo, ocorreu por algo que o material reserva antes mesmo de seu valor simbólico e utilitário. Em outras palavras, por haver algo na madeira de própria *matéria*.

A palavra *matéria* resulta da tentativa dos romanos de traduzir para o latim o termo grego *bylé*. Originalmente, *bylé* significa “madeira”, e a palavra *matéria* deve ter designado algo similar, o que nos sugere a palavra espanhola *madera*. No entanto, quando os gregos passaram a empregar a palavra *bylé*, não pensavam em madeira

no sentido genérico do termo, mas referiam-se à madeira estocada nas oficinas dos carpinteiros. Tratava-se, para eles, de encontrar uma palavra que pudesse expressar oposição em relação ao conceito de „forma“ (a *morphé* grega). *Hylé*, portanto, significa algo amorfo. (FLUSSER, 2007)



A escolha pelo material, pela madeira, quando parte da elaboração conceitual do trabalho é algo que, em *Cruzeiro do Sul* (1969-1970), Cildo Meireles faz de maneira que me inspirou a olhar para esse potencial sintético, objetivo e ainda assim rico de significado que o próprio suporte, ou matéria-prima, abriga. Nesse trabalho do artista, ele expõe um cubo de madeira cuja secção é feita de pinho e a outra de carvalho ²⁶.

26 Trecho de entrevista de Cildo Meireles à Revista Carbono, em agosto “O Cruzeiro do Sul é um cubozinho de duas madeiras, que foi feito pra ocupar um museu inteiro. Uma única peça. Na Tate ele estava numa sala e aí, no 3º dia

É a partir desse potencial *brinquedo-commodity* que busco em *Medo do cacete* desenvolver o trabalho. São objetos que evocam à organicidade da natureza, à matéria bruta e a formas de brincar que hoje soam obsoletas pela entrada da tecnologia e recursos digitais no universo das brincadeiras infantis. Ao passo que, quando suspensos e ganhando outras formas como a de câmeras de vigilância, drones, armas voadoras, objetos para desferir gestos de violência, ocupam um céu, físico e imaginário, onde tensionam-se fragilidade, pela iminência da queda, de um golpe, e onipresença, como uma praga de insetos que embora não causem perigo real ao corpo humano, por frequentarem um outro espaço, numa outra massa, produzem efeito real em nossos corpos e emoções.

da exposição, entrou uma mãe e um filho de uns quatro anos. Aí o guarda está lá e de repente ele ouviu: 'Garoto, garoto!' Aí era tarde demais, o garoto tinha pego o Cruzeiro e engolido. Eu até falei: 'Vocês têm que fazer como um gadget, um chocolate branco e preto e vender um pacotinho na loja! Aí vocês vão fazer grana!' Mas voltando: então, a matéria prima é dinheiro, né? O suporte é dinheiro. Quer dizer, é feito a partir do que é o dinheiro, na verdade. O valor estampado é uma abstração, né? E vale muitas vezes o material. Com exceção no caso das moedas que, naquele momento, o valor valia muito menos do que o material, né? O metal que está ali, duas toneladas, é muito mais caro do que a quantidade de valores impressos." Entrevista completa disponível em: <<http://revistacarbono.com/artigos/04carbono-entrevista-cildo-meireles/>>. Último acesso em: 25 de julho de 2020.

2.3.

chiqueirinho (alphaville)



Durante o preparo da participação na exposição coletiva no Instituto Tomie Ohtake, em 2018, encontrei-me diante de uma necessidade que a circunstância exigia de sintetizar a minha poética em um grupo reduzido de trabalhos. Neste capítulo, reúnem-se alguns deles, pertencentes à série *Instrumentos de guerra*. E certamente por ter sido um momento em que essa produção frequentou um outro lugar, que não o espaço onde vivo a maior parte de meu tempo, onde estudo e trabalho, percebi que nesse deslocamento algumas mudanças aconteciam — na própria percepção minha do objeto de arte e de sua presença num outro contexto (social, econômico), e, talvez por consequência, em uma percepção minha da série a que pertence esse objeto, o que nas palavras de Suely Rolnik (1993), poderia ser uma revisão e “atualização das marcas” que suscitaram a criação de tais imagens no real, como uma réplica.

Em outras palavras, ao versar sobre o medo e a violência, sistemas de vigilância e controle, estando em uma cidade como Juiz de Fora, à margem e ponto de cruzamento de três grandes centros da região sudeste, mesmo transitando e afetando-se por outros cantos, consumindo imagens e notícias, concluí passando alguns dias a mais em São Paulo, e aberto ao que a cidade poderia me contar, que a forma como percebia questões resultantes em trabalhos como *Medo do cacete* (2017-2018) e *bomem-guilbotina* (2017) soavam descompassadas, à beira do anacronismo, se não contextualizadas com minhas novas impressões e injeções do espaço às mesmas marcas criadoras desses projetos.

São Paulo foi sempre uma metonímia de lembranças exigentes, desde memórias de um relacionamento passado a um tio que se encontra há muitos anos preso por tráfico de drogas, que nem

cheguei a conhecer. Essas lembranças, para além do relato pessoal, configuravam uma constelação de sensações alimentadas pelas imagens e descrições que me vinham sobre o que seria a vida na maior metrópole do país. Paisagem acinzentada, poluição, engarrafamento, violência. Clichês, verdadeiros ou não, entornados no subconsciente, todos alicerçando inclusive uma relação invisível entre esse meu tio e eu, as relações com meu próprio passado.

Penso que os trabalhos surgem de uma parcela expressiva do acaso, pois também por acaso são escritas as marcas do exercício do viver. Não escolhemos o tempo e momento certos quando um evento nos toma e exige algum movimento criativo, uma resposta. *Chiqueirinho (alphaville)* surge de um destapamento de marcas, oportuno, que voltam a latejar numa combinação possivelmente inédita e carente de uma nova resposta.

O que nesse espaço me convida a reativar essas marcas? Suponho que observar nos fluxos urbanos uma necessidade de se encastelar, de se proteger, de excluir, de dar bordas muito claras ao tempo, cirurgicamente seccionado para que haja uma cadência certa, um ritmo incessante, fundamental para que a vida não pare. Mas, a que vida estamos nos referindo? Quais corpos, precisamente, se beneficiam das formas que a paisagem da cidade, sobretudo nos centros, nos informa querer garantir segurança alguma? A quem e contra quem, exatamente? Reconhecer um assoalho para tais perguntas é permitir-se constatar que o discurso que legitima uma violência em detrimento de outra é, por si só, um tipo de violência, como diria David Lapoujade (2015).

E aqui, diante da violência, como defini-la? Há infinitas formas de se violentar, experimentá-la e, todavia, essa não parece ser a real pergunta que nos interessa. Pois, também como diz Lapoujade (2015), que recusa-se a definir o que ela seria, “A violência é sempre qualificada (...) sempre já tomada na percepção de um campo social que a codifica ou a qualifica, mas que sobretudo a distribui”. E por isso, as definições que nos chegam de violência são invariavelmente políticas (pois encontram o poder) e estratégicas (pois são formas de articular esse poder).

Em *Chiqueirinho (alphaville)* procuro ativar uma ambivalência, que percebo existir nisso que se busca proteger: conforto, preciosidade e privilégio, fragilizados pela iminência do encontro com o olhar, com o corpo do espectador, que, convidado à participação, desestabiliza esses valores através do embate com o perigo, com a contingência fundante da experiência. A ideia de um chão que, além de convidar, seduz à frequência, e seja igualmente repulsivo ao habitar¹.

A ideia do Outro como um atentado contra minha vida, como uma ameaça mortal ou perigo absoluto, cuja eliminação biofísica reforçaria meu potencial de vida e segurança, é este, penso eu, um dos muitos imaginários de soberania, característico tanto da primeira quanto da última modernidade (MBEMBE, 2018)

Uma pelúcia branca e reluzente apenas porque é alérgica à fricção com o corpo. E, ainda assim, cercada por mecanismos artificiais de defesa (igualmente violentos) parece alienar-se de sua condição

¹ Habitar, segundo Agamben (2019), tem sua gênese no verbo *habis*, que significa “ter”. Parte da ambivalência deste trabalho reside em um objeto que refere diretamente à propriedade privada e nega as possibilidades sua apropriação.

naturalmente instável e sujeita ao outro. Um chiqueirinho de bebês onde não se pode brincar? Um chiqueiro de porcos imaculado, sem lama? Um conjunto imobiliário, cercado, impossível de se viver em comunidade – em seu sentido radical, comum? O título, a palavra, tem uma função importante no trabalho por atuar como veículo para que a partir de sua mediação do encontro com o espectador amplifique camadas do objeto e crie forma alimentados pelos repertórios de cada um. Por exemplo: “Chiqueirinho” é também conhecido, no jargão policial, como o local onde se transportam os presos na viatura, tomei ciência disso apenas em uma conversa com a equipe do educativo do Instituto Tomie Ohtake. Poderia assumir essa informação como prévia e minha, reafirmar um domínio sobre as projeções que o trabalho toma, mas considero importante a natureza transformadora e sujeita à transformação da obra de arte quando sujeita ao tempo e aos encontros. Como quando o segurança terceirizado do Instituto, muito carismático, me procurou para parabenizar pela instalação, sem dizer muito além de que gostou bastante, e dando sinais de que dialogava especialmente consigo (algo como “vejo muitos trabalhos por aqui durante esses anos, você sabe. Mas esse tocou em mim”). O que não me permite fugir da associação com sua função de trabalho naquele espaço, um movimento particular este o meu, uma fabulação a partir da que ele me trouxe. Acho que é aí onde trabalho se realiza, ao menos onde eu gostaria e, de certa forma, busco posicionar — um espaço onde não dominam a aprovação e reprovação, mas uma perturbação impessoal capaz de se fractalizar em diálogos e contágios.

O paradoxo da impossibilidade de encastelamento do eu diante do mundo é algo que acompanha também projetos anteriores,





como no objeto *Opera (obra de igreja)* [2017], em que uma estrutura arquitetônica semelhante a uma pequena catedral é erguida a partir de balas de caramelo, cúbicas servem de tijolos de construção instáveis, que resultam em paredes moles e fazem da ruína uma questão de tempo (climático e cronológico); ou como em *Salar* (2017) projeto realizado no chão da despensa do espaço cultural juizforano Casa Povera, criando uma espécie de maquete em que uma fina película de sal cobre a extensão toda do cômodo e, no centro dela, em ruínas, uma estrutura arquitetônica feita de torrões de açúcar refinado repousa. Nesse último exemplo, especialmente, evidencia-se uma abordagem simbólica e conceitual dos materiais, uma vez que visualmente é impossível a distinção de sua natureza pelo contato do olhar com sua forma.

Vejo também sal no chiqueirinho, *commodity*. Existe algo a ser protegido. Talvez influenciado pelas paisagens das salinas da Região dos Lagos ao longo de mais da metade de minha vida? O fato é que as *commodities*, esses bens que servem para a produção de outros, matérias-primas que põem o Brasil como um dos maiores exportadores do mundo, estes materiais me interessam sempre como também matéria-prima de proposições artísticas. Sobretudo em situar essas *commodities* em um lugar de fetiche, em que elas têm seu caráter amplificado pela edificação das formas esculpidas, esgotando seu potencial de matéria, superando-lhe seu valor primário na cadeia produtiva — como a terra, que vira tijolo, que vira parede, que vira casa, que vira condomínio, e assim por diante.

Quando a artista brasileira Laura Lima contrata uma equipe de maquiadores especializados em efeitos especiais cinematográficos (*To Age*, 2004) para envelhecer os funcionários da *Chapter Arts*

Centre (Reino Unido) e a si mesma, faz dessa operação o trabalho a ser exposto, embora não diga aos visitantes que se trata de um trabalho artístico, ela confere certo protagonismo aos agentes, trabalhadores, da instituição de arte e torna a relação que eles estabelecem com o espaço e outras pessoas o seu próprio trabalho. Algo semelhante acontece quando aciona crianças para ocupar as funções dos trabalhadores de uma instituição de arte sueca em *The Abstraction* (2014), desenhando uma cena cuja inserção de uma informação nova, operação esta feita pela artista, seja o fator responsável pelo caráter fabulatório que muda de maneira expressiva a relação de trabalho que naturalmente já ocorreria nesses espaços.

Também apropriando-se de movimentos e ações já existentes no mundo, Hélio Oiticica ao pôr uma mesa de sinuca pronta para uma partida (*Mesa de bilhar*, 1966), com direito a uniformes dispostos na sala da galeria, embaralha a função do espaço da galeria de arte ao trazer um objeto que denota diretamente ao lazer, jogo, diversão, interação fundamental do público para que seu sentido seja ativado e convoca a pensar em uma relação de performance no espaço, e também de trabalho do próprio artista e curadores, ao se tornarem agenciadores de um jogo por uma operações de transferência e ressignificação.

Diferentemente das ações de Laura Lima ou de Hélio Oiticica, mas também interessado em provocar algum tipo de ruído a partir da relação entre objeto de arte e o espaço, ou mais especificamente entre público, instituição e trabalhadores da arte, concluindo um arcabouço de pessoas e ideias que legitimam o lugar e os objetos dentro dele como artísticos e *trabalhos* (laborais), quando me

aproprio de cercas elétricas que naturalmente são encontradas nas vizinhanças da instituição, com alusão direta aos condomínios *Alphaville* de conhecimento dos moradores da cidade, criando um chiqueirinho - objeto cercado para crianças pequenas brincarem - impossível de se adentrar, há uma tentativa de comentar sobre a apropriação de signos de conhecimento geral, da arte (vide as obras homônimas de Jean-Luc Godard e Antoni Muntadas, com suas obras homônimas) e popular e criar a partir do encontro com o objeto uma relação de ambiguidade e metalinguagem.



guilty pleasure

já não tenho mais
nojo de:

tirar comida do ralo
da pia
tirar cabelo do ralo
do chuveiro
ou de quando a merda bate
no vaso
e respinga água
bem no meio do cu

mas desta inércia medrosa
ainda sim
muito asquerosa.



3.

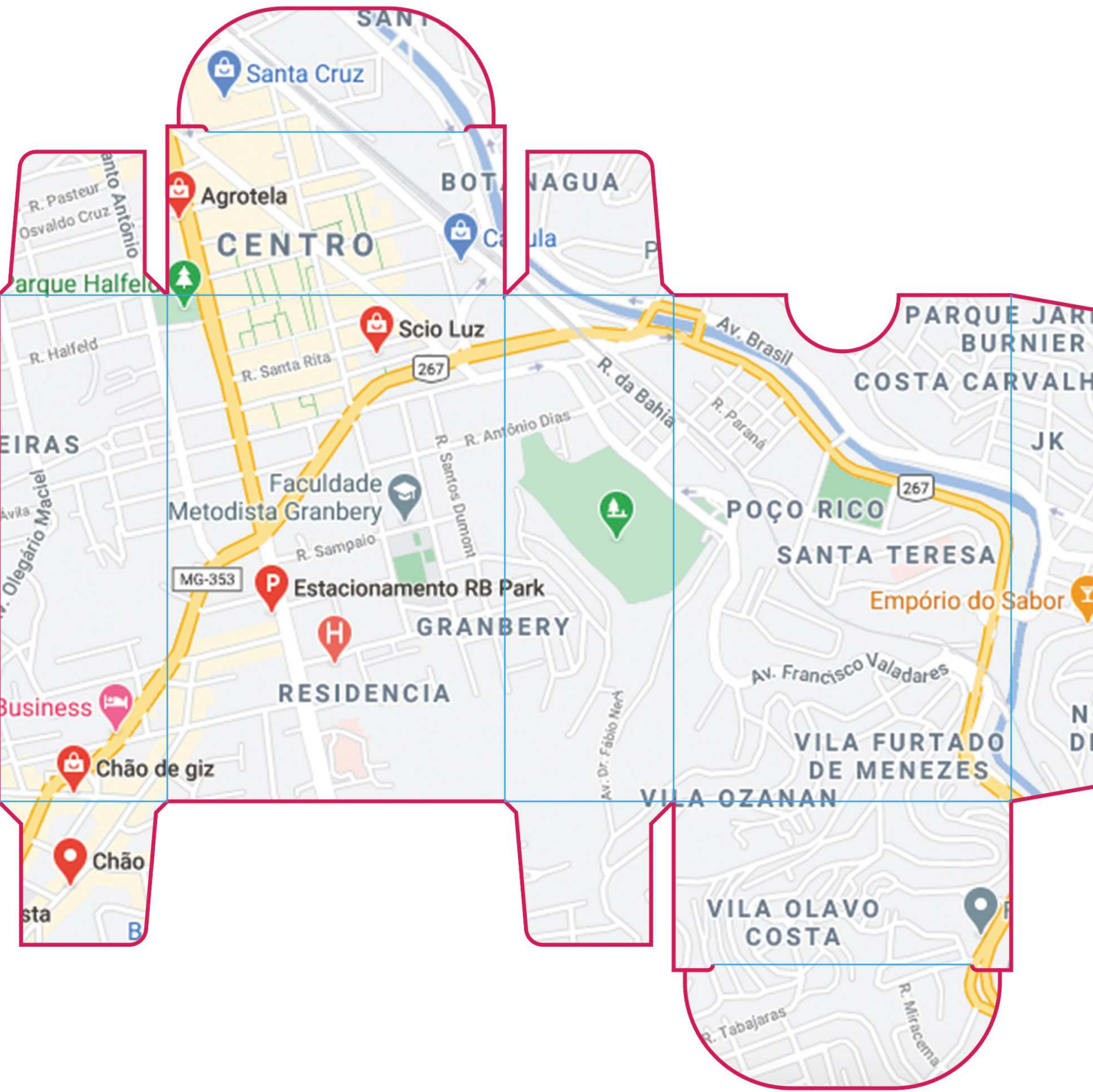
PLEIGRAUNDE



3.1.

grounded





Santa Cruz

Agrotela

CENTRO

Scio Luz

Faculdade Metodista Granbery

Estacionamento RB Park

RESIDENCIA

POÇO RICO

SANTA TERESA

VILA FURTADO DE MENEZES

VILA OZANAN

VILA OLAVO COSTA

PARQUE JARDIM BURNIER

COSTA CARVALHO

JK

N DI

R. Pasteur
Osvaldo Cruz

R. Halfeld

FEIRAS

Av. Olegário Maciel

Business

Chão de giz

Chão

sta

B

SANTA

BOTANICA

Capula

Av. Brasil

R. da Bahia

R. Paraná

R. Antônio Dias

R. Santos Dumont

R. Sampaio

Av. Francisco Valadares

Av. Dr. Fábio Merá

R. Tabajaras

R. Miracema

267

267

MG-353



Para possíveis carteados:

a. Recorte a rua, invólucro de suas cartas. Recorte-as também. É provável que nesse caminho algo neste texto e percurso se destrua.

b. Ou apenas continue a caminhar. Seus pés, novos olhos. Seus olhos, mãos e tesouras.















Durante as aulas do mestrado, em 2018, observava a mim e os colegas, alunos e professores, recebendo as informações das vésperas das eleições para presidente. Reagiam com o corpo e emoção a isso e, junto a todos, também me punha a vibrar com eles, ainda que silenciosamente. Contudo, talvez porque estivesse interessado em refletir sobre a incerteza, a dúvida generalizada, conclui rápido que seria urgente abrir todas as orelhas do corpo ao que quer que estivesse pedindo para ser escutado.

Talvez então pudesse compreender algo, menos por estar empenhado em resolver ou apresentar dossiê algum com soluções para todo um desespero, ou dar-lhe algum sentido, e mais por querer percebê-lo, assimilar os dados enquanto realidade. E, por ser real, ao conseguir cartografá-lo por mais abstrato que fosse, talvez pudesse apontar pistas para os próximos passos a serem tomados dali em diante. Estes passos, tão subjetivos quanto as fotografias com o celular tiradas diante do encontro com os sinais da rua, guiavam-me a ela, meu novo oráculo.

Travava-se, então, o que pensei ser uma batalha diária onde o chão, até ali o próprio campo, tabuleiro, então transfigurado em um novo aliado.

Bilhetes, cédulas de eleições, fichas de casas lotéricas, cartas de baralho, palavras-cruzadas, fragmentos de livros: cacos do que poderiam ter sido investimentos de tempo, dinheiro, energia no outro, em si e na sorte como novas bússolas para uma possibilidade de futuro e, antes ainda, de presente. Acredito que sempre que se brinca, e se joga, uma outra configuração de corpo e presença se dá, através da diversão — o que por si só, é uma revolução.

No acaso dos encontros, repetidos, estivesse talvez então algo de onde não se resultaria conclusão ou dado científico algum, dada a impermanência do chão trepidante do centro da cidade. Pela incidência, fator encruzilhada, de vidas múltiplas de zonas distantes, que se fosse a vontade dessa coleção de registros mapear perfis de existência, se este fosse o objetivo, ou mesmo se houvesse algum objetivo, como em uma disputa (*game*), o fracasso seria certo. Pois é deste jogo (*play*), movimento justificado pelo próprio mover-se, uma vontade de estabelecer alguma relação com o chão, transpassada pela transcendência e crença na possibilidade de considerar que, sim, talvez outros planos, corpos, virtualidades invisíveis possam se comunicar conosco. Não se trata exatamente de religião ou de uma espiritualidade que o senso comum poderia reconhecer prontamente, mas de uma escuta interior, a uma percepção do invisível que possa se dar, sobretudo, de maneira interna. E, para que seja, está também fora, pois quer e precisa escutar. Processar, ruminar, elaborar alquimias, fazer do corpo tão terreiro como o próprio chão. E então, chão e corpo reconciliados, em lampejos, um só, poderiam transitar-se, ser um meio.

“Colecionar fotos é colecionar o mundo”²⁷, e orientando-me pela curiosidade de compreender que mundo é este sobre o qual estou frequentando, num dado momento de incerteza e descrença, organizei uma série de fotografias, que chamei de *grounded*²⁸, tiradas entre setembro de 2018 e março de 2020, decorrentes dos

27 “(...) e as fotos são, de fato, experiência capturada, e a câmera é o braço ideal da consciência, em sua disposição aquisitiva.” (SONTAG, 2004).

28 To be grounded: significa tanto “ser posto de castigo” quanto um sujeito “aterrado”, “pé no chão”.

encontros descritos. Se essa coleção fosse como a de figurinhas, seu álbum possivelmente não seria de fácil comercialização e circulação – um álbum de imagens descartadas, de aparente uso esgotado por quem quer que tenha sido responsável por deixar-lhes ceder à força da gravidade.

Em “*Os Catadores e Eu*” (2000), a cineasta Agnès Varda, num ato *respigador*, entrevista pessoas na França que cultivam o hábito de ir a plantações catar alimentos ignorados pelas máquinas de coleta e seus padrões estéticos que definiriam o que é digno de ser comercializado. Estende a escuta a catadores que fazem movimento semelhante na cidade, acumuladores de coisas. Destaca-se aqui a personagem de um rapaz que cata comida pelas ruas, ainda que tenha condições de adquirir algo fresco, pois considera seu movimento político, na contracorrente do desperdício e consumo desenfreado.

O catar como um ato político é algo que interessa a essas imagens, aqui organizadas, também. Uma forma de trazer para o horizonte de nossos olhos o que invariavelmente frequenta nossas vidas diárias, despercebidos, pois afinal firmam-se no chão. Como se, ao injetar-lhes vida nova em seus umbigos, cada caco catado não cedesse tão prontamente ao peso e gravidade que lhes empurram à decantação. Além disso, no que considerarei inicialmente um tipo de embaçamento e transfiguração de lugares fixos entre o sujeito e o chão, dois participantes de um novo jogo, não atende-nos mais a imagem de um ser que explora um espaço à sua revelia e retira dele as preciosidades que julga importantes, como um explorador. Sendo o sujeito e o espaço, e todos elementos que os contornam, componentes de uma determinada paisagem, a ideia de ser também

capturado pelas imagens que brotam do chão, e não o contrário somente, é algo a se considerar quando diante da cartografia que aqui se propõe.

O que vemos só vale — só vive — pelo que nos olha. Inelutável é a cisão que separa dentro de nós o que vemos daquilo que nos olha (...), quando vemos uma coisa que está diante de nós, por que uma outra coisa sempre nos olha, impondo um em, um dentro? (DIDI-HUBERMAN, 1998)

Um potencial lúdico reside nesse jogo inventado, brincadeira particular, *performance secreta*²⁹, cujos membros são apenas o sujeito que caminha e a própria rua. O que, no meio dessa relação reduzida, sozinha, poderia configurar outros papéis, usos e formas ao espaço e para esse sujeito? De uma maneira que, nesses encontros transmutados em fotografias, o indivíduo possa ser cartógrafo, cartomante, gari, um pirata. O chão, um guia, mesa de carteador, bola de cristal, sítio arqueológico. Nesse embaralhamento, onde a relação com o meio prepondera, lembremos a noção de jogo a que Allan Kaprow (2004) já nos introduziu: talvez fosse esta uma possibilidade de jogo livre? Existiria, de fato, liberdade em catar caquinhos de vida, restos decantados na gravidade junto à qual conduzimos nossos passos?

Tão grave quanto oco é o som desses passos nossos em direção ao futuro (FLUSSER, 2011). Opacidade decorrente de uma incerteza e falta de fundamento, de um *chão*, germinada pela impossibilidade nossa de acreditar na religião e na ciência, dadas suas falhas no caminho

29 LAGE, Mariana. Minhas performances secretas: ou, texto enquanto performance. *Umbigo das coisas*, [s. l.], v. 5, n. 5, 2016. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20160305200907/https://umbigodascoisas.com/2016/02/17/minhas-performances-secretas/>. Acesso em: 5 ago. 2020.



histórico que nos trouxe até aqui - vide os massacres e guerras, Auschwitz (ou, mais perto de nós ainda, a crise na segurança pública que assola o Brasil) enquanto um projeto contra a própria humanidade, fortalecidos pelos avanços científicos, *o futuro não é essencialmente melhor, pois não caminhamos, necessariamente, em direção a um progresso.*

É preciso distinguir *apostar* de *confiar*. Apostar implica em mergulhar no completo acaso, estar de frente com o fato de que é possível, ainda, que se insista em movimentos que nunca retornem ao investimento inicial. Um exemplo são as apostas na mega-sena, que em 2019 bateram recorde das Loterias Caixa no país (R\$ 16,7 milhões)³⁰. Será que poderíamos olhar para esses números recordistas e os colocarmos de frente à recente inclusão, pelo

³⁰ Disponível em <<https://bnldata.com.br/loterias-caixa-tem-arrecada-cao-recorde-em-2019-r-167-milhoes/>> Último acesso em 22 de maio de 2020.

presidente Jair Bolsonaro das casas lotéricas e templos religiosos, imunes de tributação, como serviços essenciais no período da quarentena decorrente da pandemia do Covid-19?

Na raiz da decisão do governo por priorizar serviços “essenciais” em detrimento de outros de maneira questionável (Quando foi que as apostas tornaram-se para o cidadão tão fundamentais ou superiores à importância de seu trabalho?), podemos perceber sua real face necropolítica, contra a vida.

Estar diante das imagens de *grounded*, e tomá-las como espécie de cartas para anunciar a paisagem de um presente esgarçado, talvez nos permita perceber que há uma fragilidade forte, do papel jogado fora — sujeito às ações do tempo, sobre o qual se realiza um embate silencioso entre ruína e resistência, essa cartografia rasgada, esgotada, e, ainda assim, teimosa pelo chão, poi afinal é de onde não se passa —, e sobretudo, no meu desejo de ver no chão, afeiçoar-me a ele, como também frágil e forte. Não como quem pisa em ovos ou cacos de vidro, mas talvez como quem anda sobre espelhos, com perigo e responsabilidade. Afinal, não estariam tais valores frequentando também nosso ordinário caminhar?

É claro que deparar-se com as fichas de jogo do bicho no chão da cidade e desdobrar esse encontro em camadas sociais, econômicas e culturais é mais que uma possibilidade, parece inevitável. Cada ficha acaba sendo, em certa medida, um *fóssil*. Desvestidos de qualquer moralidade, são uma evidência de uma prática viva íntima ao poder e a questões da justiça em um plano social. Contudo, reservo-me aqui na coleção dessas fichas atento, ao menos num primeiro momento, unicamente à sua forma, sua matéria e superfície.

Como se num exercício de imaginar-me um estrangeiro — que não conhecesse a realidade do Brasil em que o jogo do bicho é parte da cultura, não nos é estranho —, no momento em que via aqueles papezinhos com números aleatórios, riscos, como uma lista de supermercado, ou uma lista de desejos, ou, quem sabe, uma lista de sigilos, de “números de *Grabovoi*”. Teria a organização daqueles números algum significado? Ou ainda, teria meu encontro com aqueles números, num dado espaço e tempo, algum sentido que eu deveria decifrar?

Tomei como um novo jogo, este o de catar fichas do bicho pelas ruas da minha cidade. O único objetivo era o de catar. Lembro de ter lido no livro *rodapé* de Fábio Morais (2015) algo sobre coletar e colecionar. Ou no que envolveria uma coleção, seja ela de arte, de livros (como era o caso dele), ou de figurinhas (como foi meu caso, durante toda a infância), ter de preencher uma expectativa, uma narrativa pré-concebida (e eu que sempre tive de conviver com a frustração de nunca ter completado um álbum de figurinhas sequer, mesmo insistido por anos, talvez décadas, no hábito e em sua diversão).

Ciente de que eram, sim, fichas de um outro jogo, inutilizadas por não servirem mais como resultado dos números do dia, dei início à coleção cujo norte, “curadoria”, não se estendia para além do fato de querer me encontrar com esses resquícios do jogo em questão.

Como os catadores de Varda, que catam o que não se quis — batatas ou até mesmo um relógio sem ponteiros —, não havia nesse meu novo jogo muito o que se *selecionar*, apenas uma abertura ao encontro com minhas desejadas fichas de jogo do bicho.

O que faria com elas, já seria da ordem do *livre jogo* de que tanto falamos, da imaginação e criação, como cozinhar as batatas ou fazer um filme com elas. Eis que em uma brincadeira fabulava a possibilidade de esses pequenos algarismos carimbados, um tanto manchados e escorregadios, numa linguagem binária transmutarem-se, a partir de seus zeros e uns, em bichos de verdade. Qual seria a probabilidade disso acontecer? Esse cavalo, de volta à vida, forte mas sempre marcado, em seu couro o lembrete estampado do passado e a falta de valor (*seria a zebra branca listrada de preto ou preta listrada de branco?*) — seria-lhe dado o mesmo lugar na linha de partida que às montarias favoritas?



4.

**SOMEWHERE OVER
THE GAME OVER
(CONCLUSÕES FINICIAIS)**

ainda em tempo

dentro deste prédio
que estamos vendo
que desaba
ainda que sobre fortes
fundações
sobre pés espirituosos
desaba, meu bem
não vês que, sim, desaba?
pois daqui façamos isto:
de estilingue
telepatia
regras banhos de guiné
preces macumba online
tudo vale
para que percebamos
que as lajes
tetos escadarias
janelas IPTU
todas inadimplências
todos vácuos no elevador
conversas fiadas
sobre como o tempo é doido
todo o tempo dentro
os extintores as festas
as transas vizinhas

vozerio chuveiro
os olhares cabeças
as fugas encontros
tudo isso que - olhe bem daqui
parece vacilar não parece?
pois vale de tudo agora
como sempre
mas vos digo
como nunca:
dentro dessa casa
tem outra casa
que tem desejos
e que te lembra
que inédito mesmo é lembrar
nunca mais esquecer
que a vida é vizinhança.

É que em minha experiência, o trabalho com o pensamento - aquilo que em princípio se desenvolve numa prática acadêmica, sob a forma de estudo, escrita, ensino - diz respeito fundamentalmente às marcas, sua violência, nosso desassossego. Me explico: se a marca coloca uma exigência de trabalho que consiste na criação de um corpo que a existencialize, o pensamento é para mim uma das práticas onde se dá esta corporificação. O pensamento é uma espécie de cartografia conceitual cuja matéria-prima são as marcas e que funciona como universo de referência dos modos de existência que vamos criando, figuras de um devir. (ROLNIK, 1993, p.4)

Estava a pouco tempo distante do encerramento deste trabalho quando deparei-me com o texto de Suely Rolnik (1993) de onde deriva-se o trecho acima. Prontamente me devolveu ao primeiro capítulo, que tornou-se primeiro, também, muito após dado o início da escrita — ou da partida. Com grande distração e profundo interesse que conjugam-se numa faca afiada, que considero necessária para desbravar o jogo que propõe-se a escrita, mas de dois gumes, pois neste meu caso, tão logo percebo-me num oceano sem muitos objetivos claros.

Perceber isso em algum momento, enquanto escrevia, contribuiu para que me propusesse rever as aproximações que estava interessado em fazer entre jogo livre e disputa. Estaria um, realmente, na polaridade oposta à do outro? Tratam-se de polaridades? Essas instâncias não se frequentam? Ainda assim, reconsiderando o lugar da disputa, é inegável o efeito que ela produz a nível social na maneira que se experimenta a violência e a desigualdade. *Campo neutro*, que também pelos tons “netunianos” poderia ter nome de “*Oceano*” ou algo como “*Para quem ainda está aprendendo a nadar*”, acabou por falar desse espaço que me soa um tanto ambíguo e paradoxal, lugar público, de natureza nebulosa, em que sutilmente instaurariam-se

poderes, conferindo roupagens discursivas até mesmo a uma praia nudista.

Em pleno 2020 sob isolamento, enquanto escrevo e finalizo este trabalho e penso nessas primeiras imagens — do turismo, da pele nua e ansiosa por contato, do encontro entre corpos —, elas me parecem sofrer uma mutação curiosa e até assustadora pela sua distância da impossibilidade de concretizarem-se no presente, à beira do distópico.

Gosto de pensar no exercício de escrita desse texto, ao passo em que o reconheço como um *trabalho* (no sentido de experimentação no campo das artes, mas também como uma atividade remunerada, pela qual recebi doze meses de financiamento da CAPES e, portanto, sou legalmente comprometido a entregar dentro de determinados prazos e formatos, como um serviço prestado), como também um tabuleiro dessa imagem errática de jogo que tentei situar as práticas que me interessam até aqui apresentadas a você, leitor(e). Um tabuleiro que, por razões óbvias, não implode as possibilidades de jogarmos (de você ler, a minha de escrever, a do programa da universidade de avaliar-me e assim por diante), mas também convida a jogadas que extrapolam sua superfície, uma vez que não são nesse texto, talvez menos ainda via campo da arte e gestos na academia, que certas questões aqui levantadas serão desenvolvidas ou mesmo “resolvidas”.

O que me leva a acreditar que, sim, possivelmente há certo sucesso nesse texto por atender a objetivos concretos e, também, há muitos fracassos — dos artistas que ficaram de fora, dos tons de escrita, os formatos, desenvolvimento de determinados assuntos levantados,

qualquer coisa que possa ser localizado num terreno de expectativas e planejamentos para que, até aqui, houvesse um resultado controlado e correspondente ao que se pensaria existir no início da concepção deste experimento.

Pois, nisso que propus como um jogo que quer a criação, comprometer-se com o desejo, e também suscitar reflexão sobre o querer de outrem, tendo a acreditar na margem que guia este texto até aqui. Contudo, há de fato alguns fracassos oriundos da incapacidade de ter seguido um programa inicial, ou mesmo de não tido tempo tampouco fôlego (indissociáveis) investidos o bastante para desdobrar pontos que surgiram no meio do caminho, de forma que ignorá-los seria contradizer tudo que foi dito aqui sobre ser favor à vida e contrário ao que celebra a morte.

Não tem como falar de guerra no Brasil sem tomar como a questão racial como centro do debate. Quando olho o primeiro capítulo, ao interesse de se entender a violência sutil, implícita que ocorre nas praias de nudismo, no meu movimento de sacar uma câmera e, em algum momento, até querer tornar disso um projeto artístico, e também no direito dos outros homens de sacar seus falos, de estarem nus em espaço público — percebo que, de imediato, há uma questão complexa ali relacionada à performática de gênero e sexualidade, como apontam os estudos de Monterrubio (2013) acerca das praias de nudismo no México. Mas, sobretudo aqui, especialmente em Cabo Frio e região, uma das primeiras cidades do Brasil, onde povos originários foram dizimados pela colonização, a população negra ocupando periferias, uma indústria turística sustentada pelos grupos de maior poder aquisitivo, muitas vezes estrangeiros de pele branca. Quem são os homens que frequentam?

Qual é a cor da pele deles? Qual é o poder aquisitivo deles, o poder sobre o próprio corpo? E quando há mulheres, das poucas: qual é a cor da pele delas? Tem sido dado o direito à mulher negra de pôr seu corpo nu em espaço público? As perguntas parecem encadear-se umas às outras conduzindo não a uma resposta, mas a uma breve conclusão de que mesmo na praia, mesmo dentro de um contexto que remonta à liberdade sobre o corpo, é impossível se fazer uma análise etnográfica das pessoas - mesmo uniformizadas pela nudez - alienando-se do processo histórico que levou a determinados grupos da população brasileira conquistar direitos e, em alguma instância, também auto-estima, acesso ao inconsciente, para lançar linhas de fuga em vidas sobre as quais o Estado se empenha em formatar.

Em *Pleigraunde*, uma espécie de pátio se construiu, pavimentado pelas fotografias de fragmentos de cartas de baralho, jogos do bicho, caça-palavras, fichas de bingo, uma coleção que montei de pedaços, vestígios de jogos pelos chão das ruas de Juiz de Fora. Por compreender que a natureza desses jogos que me propus a dar atenção, jogos de azar e loterias, a partir de uma relação com o lugar — a própria cidade —, e de minha relação com ele, senti em determinado momento que esmiuçar e ir fundo nessas imagens exigiria de mim uma análise etnográfica, social e econômica do contexto local, nacional e global no qual elas aparecem, e, então, por mim capturadas e também tornadas outras imagens.

Essa necessidade não apenas por mero capricho, mas por ter compreendido que seu surgimento, em caminhadas pelas ruas da região central de Juiz de Fora, imprime um recorte social e econômico nisso que considere um *oráculo do chão*. Quem produziu

essas imagens? Ou em outras palavras, que grupos jogam esses jogos no centro da cidade? Elas falam do histórico de Juiz de Fora, dão conta de falar do presente? São representativas de uma cidade num sentido de homogeneizar a ideia de uma população? Considerando o fato de que Juiz de Fora foi o ponto de onde surgiu a ditadura militar no Brasil, uma das cidades com maior desigualdade racial de Minas Gerais, onde no passado foi rota de comércio de pessoas escravizadas, falar de jogo do bicho é tocar intrinsecamente no tráfico, no que é legalizado e o que não é, novamente no poder que o Estado exerce sobre determinados grupos da população. Mais uma vez, há uma questão de raça aqui, impossível de se ignorar. A narrativa não partiu dos encontros com vestígios do chão dos bairros Aeroporto, Bom Pastor (bairros mais nobres), tampouco em bairros como Olavo Costa, Vila Ideal e outros, onde a prefeitura da cidade não atua de maneira semelhante como no centro, onde recursos distribuem-se de maneira desigual e a criminalidade se faz presente de outra forma.

Hannah Arendt (2013) em *“As origens do totalitarismo”* diz que a política da raça é em última instância uma política de morte. Portanto, encerro este trabalho com a suspeita de que não há como se pensar em jogo livre, em horizontamentos, em táticas para neutralizar as forças do biopoder sobre nossos corpos, sem tomar de urgência a pauta racial como ponto de disparo de qualquer ação decolonizadora do pensamento. Pois, como Mbembe (2018) nos lembra, sobretudo no Ocidente, toda política desde o processo de colonização das terras, de dominação dos povos originários, deu-se por uma política racial e mortífera.

human pose

antes de mais nada, sinto-me
no dever de descrever
a atual circunstância

não sei o que tanto
arrumam de obra
na vizinhança
mas desde domingo
ou sábado, já não me lembro
ou seja, há mais de
quarenta horas
que um fura fura
que não cessa
martela de fundo
no ouvido.

tipo o zunido que se ouve
o que ouço
incessantemente
mas só ouço mesmo
de verdade
quando procuro por silêncio.

esta é a atual circunstância.

é um som difícil de se escutar
não por ser exatamente baixo

ou demasiadamente particular
mas justo
por não ter pausas, pontes, refrão,
nada disso, apenas por estar contigo
feito um encosto, diria
alguma tia minha da igreja,
mas sim feito um encosto
cujo passe forte, o certo, eu diria
que apenas a capacidade
de não mais se ouvir
coisa alguma seria.

pois bem, está aqui conosco
este som
à medida que leio
você lê
nos escutamos
e algo, ondas se formam
e de fundo, nossa trilha-sonora
que olha, até penso que tem
se arranjado bem com as outras
mil tralhas que pusemos nos
fundos de nossas gavetas
desde cupons fiscais, pedacinhos de
qualquer coisa da adolescência
caquinhos, nada mais que não esteja
prestes a se tornar poeira
pois afinal poeira
é pele morta
e nosso som aqui é bem vivo

isso precisa estar claro
isso precisa estar escuro
do tipo vivo que se finge de morto
pois fingimos que não está ali
de forma muito próxima aos
caquinhos de nossas gavetas
porque
ora, por quê?
não sou eu quem vou te responder
não cometamos essa indigência.
mas vamos combinar
— tão fácil e prático quanto ceder nossa
pele ao grave peso da terra.

eis que, bem, enfim
bem no meio dessa atual circunstância,
quando vêm outros
sons muito mortos
mas que se fazem de vivos
como esse de minha vizinha
ou como as lambidas eróticas de meu cachorro
em suas bolinhas que mal sabe ele que logo logo
serão cortadas
mortas, o som de uma despedida
essa sinfonia que compete com
nossa trilha, a coluna vertebral
ignorada pois é mais fácil
fingir que não há
de se cuidar de hérnia alguma
que é a cadência do corpo

decadência do tempo
vivência, qualquer coisa
negligência alguma
e há que se
admitir que meu cachorro
prestes a perder as bolas
ainda é mais inteligente pois de tempos em tempos
torna-se capaz de acompanhar essa trilha
lança suas patas unidas pra frente
me encara
faz um triângulo digno de aulas de yoga
e ainda solta um gemidinho que tenho certeza que
se meu alfabeto falasse
diria
que já está mais do que na hora
de qualquer coisa que facilmente
eu tenha me esquecido, mas ele não
ele nem precisa de lembrar-se
de esticar-se
todo santo dia.

e aí que no centro dela
nessa cena circunstância
esse som
como os olhos de um cão
de guarda
um alerta, sirene surda
monossilabicamente pergunta
— e se você simplesmente saísse por ai
por essa porta sem nem dizer tchau

e tudo saísse por ai
sem mais me alimentar
se você for embora
e eu daqui
pois perto do chão
consigo sentir e ouvir
trepidantes passos
marchantes
não chega a ser um futuro
tampouco bicho vivo revival
conhecido
gotejante maremoto
vem chegando
um tufão
vejo o som, ouço o chão
se aproximando
e se então você fosse o que sempre foi
o que nunca realmente foi
antes de que chegue logo todo silêncio
sem voltar mais?
e se fosse então embora de si
fosse de volta pro mundo
o mundo dos outros
aquele, sabe que sempre foi
sem nunca
a este mundo
nunca voltar mais?

precisaríamos de instalar os tímpanos
na zona desconhecida

abaixo do pré-sal
antes mesmo do centro da terra
uma tecnologia de ponta
de diamante
capaz de gravar em nossas frentes
testas frágeis, vítreas
as partituras do que já está aqui
numa versão popular
poderia dizer inclusive radiofônica
pois atravessa tudo, paredes, ossos
favelas alphavilles
o avesso
tatuado por dentro
sim, este
som
profeta
professor
de tudo.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

AGAMBEN, Giorgio. Habitar ou construir. In: *Caderno de leituras no. 96*, Belo Horizonte, ed. 96, p. 1-7, Novembro 2019.

ALMEIDA, Jane de; MORAN, Patricia; ARANTES, Priscila. *Harun Farocki: programando o visível*. [S.l: s.n.], 2017.

ALÿS, Francis. *Numa dada situação*. São Paulo: Cosac Naify, 2010. 152 p.

ANDRIEU, B., & NOBREGA, T. P. da. (2017). O Naturismo como Ecologia do Corpo: Um Exemplo Vivido na Praia de Tambaba, Paraíba, Brasil. *LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer*, 19(4), 34-59.

ARENDT, Hannah. *Origens do totalitarismo*. Edição de bolso. Companhia de bolso: São Paulo, 2013.

BARROS, Manoel de. *Meu quintal é maior que o mundo*. 1. ed. Rio de Janeiro : Objetiva, 2015. 137p.

BASBAUM, Ricardo. Participação pós-participativa. *Vazantes: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Cultura e Artes ICA/UFC*, v. 2, n. 1, p. 190-204, 2018.

BASBAUM, Ricardo. *Você gostaria de participar de uma experiência artística? (+ NBP)*. Orientador: Martin Groissmann. 2009. 158 p. Tese (Doutorado em Poéticas Visuais) - Escola de Comunicação e

Artes da USP, São Paulo, 2008.

BATAILLE, Georges. *O erotismo*. Porto Alegre: L&PM Editores, 1987. 260 p.

BEZERRA DA SILVA. *Malandro é malandro, mané é mané*. Rio de Janeiro: Atração fonográfica, 1999. Disponível em: <<https://www.lettras.mus.br/bezerra-da-silva/44558/>> Último acesso em 19 nov. 2019.

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. *Revista Brasileira de Educação*. n. 19, p. 20-28, Jan/Fev/Mar/Abr 2002.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

JUNG, Carl G. *Four Archetypes*. 3. ed. Londres: Routledge, 2003. 218 p.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: Artes de fazer*. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1998. 320p.

CORAÇÃO de cachorro. Direção: Laurie Anderson. Produção: Laurie Anderson, Dan Javey. Roteiro: Laurie Anderson. [S. l.: s. n.], 2015. Disponível em: <https://sesc.digital/colecao/42876/cinema-emcasacomsecc>. Acesso em: 20 jun. 2020.

DESCOBRIR. In: *DICIO, Dicionário Online de Português*. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/>

descobrir/. Acesso em: 21/08/2019.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos, o que nos olha*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1998.

FOSTER, Hal. *The return of the real*. Massachusetts: MIT Press, 1996. 328 p.

FAROCKI, Harun. *Desconfiar de las imágenes*. 1. ed. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra Editora, 2013. 320 p.

FAROCKI, Harun. *Quem é responsável?* São Paulo: Instituto Moreira Salles, 2019-2020. Catálogo de exposição no IMS-Paulista.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Hucitec, 1985. 92 p.

FLUSSER, Vilém. Ame teu outro como a ti próprio: (para Dora). *Flusser Brasil*, [S. l.], p. 1-2, 12 dez. 2012.

FLUSSER, Vilém. *Pós-História: Vinte instantâneos e um modo de usar*. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2011. 195 p.

GLAZIER, Jacob. Apenas um trickster pode nos salvar: hiperordenando posições de identidade queer. *Arte filosofia*. UFOP, v. 13 n. 24, p. 1-25, junho de 2018.

GROYS, Boris. *Arte poder*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.

HARAWAY, D. Manifesto Ciborgue: Ciência, tecnologia e

feminismo-socialista no final do século XX. In. Tadeu, T.(Org.) *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. Pp 33-118.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010. 256 p.

KAPROW, Allan. A educação do An-artista, parte II. *Concinnitas*:Revista do instituto de Artes da UERJ. Ano 5, n. 6, julho de 2004, pp. 167-181. Disponível em: www.concinnitas.uerj.br.

KAPROW, Allan. *Essays on the Blurring Art and Life*. 1. ed. California: University of California Press, 2003. 270 p.

KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. 2. ed. São Paulo: Companhia das letras, 2020. 104 p.

LAGE, Mariana. Minhas performances secretas: ou, texto enquanto performance. *Umbigo das coisas*, [s. l.], v. 5, n. 5, 2016. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20160305200907/https://umbigodascoisas.com/2016/02/17/minhas-performances-secretas/>. Acesso em: 5 ago. 2020.

LAPOUJADE, David. *As existências mínimas*. 1. ed. São Paulo: N-1 Edições, 2017. 128p.

LAPOUJADE, David. Fundar a violência: uma mitologia? In: NOVAES, Adauto (Org.). *Mutações: fontes passionais da violência*. São Paulo: Sesc, 2015, 2015. p. 79-94.

MBEMBE, Achille. *Necropolítica*. 1. ed. São Paulo: N-1 Edições, Janeiro 2018. 80 p.

MONTEERRUBIO, J. Carlos. The nude beach as a liminal homoerotic place. *Tourism: An international interdisciplinary journal*, Zagreb, Croatia, v. 61, ed. 2, p. 149-166, 2013.

MORAIS, Fabio. *Rodapé*. 1. ed. Porto Alegre: Par(ente)esis, 2015.

MOTEN, Fred; HARNEY, Stefano. *The Undercommons: Fugitive Planning and Black Study*. 1. ed. New York: Minor Compositions, 2013. 166 p.

O artista como etnógrafo. In: FOSTER, Hal. *O retorno do real*. 1. ed. São Paulo: Ubu Editora, 2017. v. 1, p. 158-185.

OS CATADORES e eu. Direção: Agnès Varda. [S. l.]: Ciné Tamaris, 2000. Disponível em: <https://www.facebook.com/watch/?v=1333916976681688>. Acesso em: 30 nov. 2019.

ORWELL, George. *A revolução dos bichos*. 1. ed. São Paulo: Companhia das letras, 2007. 152 p.

PELBART, Peter Pál. Mudar o valor das coisas. In: SZANIECKI, Barbara; COCCO, Giuseppe; PUCU, Izabela (org.). *Hélio Oiticica para além dos mitos*. Centro Municipal de Artes Hélio Oiticica: [s. n.], 2016. p. 232-247.

PRECIADO, Paul B. Cartografias queer: O flâneur perverso, a lésbica topofóbica e a puta multcartográfica, ou como fazer uma

cartografia “zorra” com Annie Sprinkle. *Performatus*, Inhumas, ano 5, ed. 17, p. 1-32, Janeiro 2017.

ROLNIK, Suely. Pensamento corpo e devir – uma perspectiva ético/ estético/ política no trabalho acadêmico. In: *Cadernos de subjetividade*. São Paulo: PUC, 1993, nº2.

ROLNIK, Suely. *Cartografia Sentimental: transformações contemporâneas do desejo*. 2ª edição. Porto Alegre: Sulina; Editora UFRGS, 2016

ROLNIK, Suely. *Esferas da insurreição: notas para uma vida não cafetinada*. 1. ed. São Paulo: N-1 Edições, 2019. 163 p.

SCHECHNER, Richard. *Performance studies: An introduction*. 3. ed. New York & London: Routledge, 2013. 376 p.

SONTAG, Susan. *Sobre a fotografia*. 1. ed. São Paulo: Companhia das letras, 2004. 224 p.

VALÉRY, Paul. *Maus pensamentos & outros*. 1. ed. Belo Horizonte: Ayine, 2016. 259 p.

