



Chão de Estrelas¹ ou onde a acontece a arte?
Ground of stars, or, where does art happens?

Ticiano Pereira Monteiro²
Luana Marchiori Veiga³

Resumo:

Chão de Estrelas apresenta uma reflexão realizada no contexto de uma investigação artística sobre os cantores de videokê que frequentam os bares do centro da cidade de Fortaleza. Partindo de filmagens realizadas entre 2006 e 2008, editadas e apresentadas como videoinstalação, o texto analisa diferentes subjetivações produzidas a partir dos usos que os cantores fazem dos aparelhos de videokê disponíveis em bares e restaurantes, evidenciando duas tendências principais e opostas: subjetividades que seguem as linhas de sedimentação e subjetivações que produzem linhas de fratura, ambas moduladas por uma cultura do espetáculo audiovisual televisivo.

Palavras-chave: Arte; Produção de subjetividade; Karaokê; Cinema expandido; Fortaleza; Videoinstalação.

Abstract:

Ground of stars presents a speculation carried out within an artistic research about karaoke singers who attend bars in the downtown area of Fortaleza city. Based on filming made between 2006 and 2008, edited and presented as a video installation, the paper analyses distinct subjectivities produced from the uses of the karaoke machine, available in bars and restaurants, by the singers, showing two main and opposite trends: subjectivities that follow sedimentation lines and subjectivations that produce fracture lines, both modulated by a televisive audiovisual spectacle culture.

Keywords: Art; Subjectivity production; Karaoke; Expanded cinema; Fortaleza City; Video installation

¹ **Chão de Estrelas** é um documentário expandido em videoinstalação, apresentado na Galeria de Artes da Unicamp, em junho de 2013. É parte de uma série de trabalhos elaborados a partir das filmagens dos cantores de videokê do centro da cidade de Fortaleza, realizadas por Ticiano Monteiro de 2006 a 2008. Uma versão em curta metragem pode ser vista em: <<https://vimeo.com/6612787>>, o vídeo de registro da instalação pode ser visto em: <<https://vimeo.com/182840107>>.

² Artista visual, cineasta e professor. Mestre em Multimeios pelo P.P.G.M. do Instituto de Artes da UNICAMP, sob orientação do Prof. Dr. Francisco Elinaldo Teixeira. Graduado em Artes Visuais pelo IFCE. Atualmente é professor do curso de Cinema e Audiovisual do Centro Universitário Senac Santo Amaro. Av. Eng. Eusébio Stevaux, 823 - Santo Amaro, São Paulo - SP, 04696-000 ticiano.monteiro@gmail.com

³ Artista visual, professora e pesquisadora. Doutora em Multimeios pelo P.P.G.M. do Instituto de Artes da UNICAMP, sob orientação do Prof. Dr. Francisco Elinaldo Teixeira. Mestre em Artes Visuais pelo P.P.G.A.V. Do Centro de Artes da UDESC, sob orientação da Profa. Dra. Yara Guasque. Bacharel em Artes Plásticas – Multimídia e Intermídia pela ECA-USP. luanaveiga@yahoo.com.br

*Pois há uma regra e uma exceção.
Cultura é a regra. Arte é a exceção.
(Jean-Luc Godard)*

Fortaleza

Caminhando pelo centro da cidade para pegar o ônibus das sete. A maioria das lojas já fechou, a praça está cheia de gente que saiu do trabalho e passa por um sem-número de barraquinhas e mostruários improvisados. No meio da confusão de vozes, buzinas, aceleradores, um som de televisor ligado. Aquele pedaço de calçada está mais difícil de passar, um grupo de pessoas está parada, sentada no canteiro, apoiada nos postes, fumando, comendo um espetinho cuja fumaça gordurosa impregna as narinas.

A televisão está bem no meio de uma barraquinha, entre os produtos, atrás de penduricalhos, sobre uma caixa onde os devedês piratas estão à venda. Paro para tentar distinguir o canal e vejo que não é nenhuma emissora, mas uma filmagem caseira de um comediante fazendo seu show numa praça de alimentação de shopping center. Entre uma piada e outra sobre raparigas violentadas, um sujeito me interrompe para pedir um cigarro. Não tenho, comprei este na unidade por vinte centavos na banquinha da esquina. Ele me pede o cigarro que estou fumando. Peço para ele esperar, está quase inteiro, ele se senta ao meu lado e espera. Dou mais dois ou três tragos e ofereço o resto a ele.

Vamos embora.

Vernissage. O silêncio da sala quase vazia, de paredes e teto brancos sem janelas, luzes focais e piso frio, quebrado por risos entre conversas comportadas que vem do lado de fora. Dentro, passos cautelosos, voz baixa e distância do objeto venerado, sob o olhar do vigia e da câmera.

Roupas exóticas em mulheres magras e conversas intelectuais. Todos se conhecem, ao menos de vista, e se cumprimentam segundo hierarquias ocultas.

A obra silenciosa me lança parcos dados desconexos esperando se completar em mim.

Verme, vírus! não quero nada a se completar em mim.

Mantenho uma distância segura, da coisa e das pessoas, todas introspectivamente admirando, fruindo.

Sou interrompido de meu silêncio pelo vigia, que me pede para apagar o cigarro. Dou mais duas ou três tragadas enquanto me afasto e jogo o resto no lixo.

Vamos embora.

O céu já está escuro. Aqui a noite, quase literalmente, cai sobre nossas cabeças. A maioria das lojas baixou as portas, ficaram abertas as de alguns bares, lanchonetes, um ou outro restaurante, e das boates, cabarés e bingos clandestinos, que funcionam dia e noite. As ruas antes cheias de transeuntes apressados, trabalhadores e compradores, se esvaziaram. Os poucos que ficam agora procuram encontros, conversas, descontração. O ar ocupado por sons vindos de todas as direções começa a se acalmar.

Perambulo seguindo meus ouvidos, aos poucos distinguindo os ruídos. Ouço agora risadas, assovios, ouço música. Perseguido os sons, entro num bar, peço uma cerveja.

Num salão amplo pintado de verde claro, perto do balcão de alvenaria onde copos repousam secando ao tempo e do grande refrigerador de bebidas estampado, uma grade de ferro presa na parede sustenta um televisor de tubo de vinte polegadas e um aparelho de videokê, ligados por cabos a um amplificador de som e um microfone. Na frente do balcão de autosserviço do buffet de almoço, agora encostado numa das paredes, um sujeito canta.

Um homem comum, de meia idade, calçando chinelas, bermudas e camisa regatas. Um homem feio, baixo e um pouco barrigudo. Um homem simples, com o microfone na mão diante do televisor. Com uma voz não muito afinada, canta como louco e sua voz vai longe, vibrando com potência. O homem comum pouco a pouco vai se transmutando, a emoção transborda sua face: puro afeto. Com gestos exagerados interpreta a música sugerida na tela, não segue o ritmo que a máquina informa, ultrapassa-o. Me olha de frente com olhos molhados, profundos. O homem comum, num boteco comum, cantando uma música comum, converteu-se em um homem singular.

Deslizo na cadeira, acendo um cigarro e peço outra cerveja.



Figura 1: Still do vídeo de registro de apresentação de Rogério, feita por Ticiano Monteiro, 2006.
<<https://vimeo.com/6612787>>

O Videokê

Nas imagens da cidade de Tóquio no filme *San Soleil* (1982), Chris Marker descreve a cidade como partituras. As imagens mostram a paisagem urbana, repleta de televisores, escadas que tocam notas musicais, um mundo eletrônico no qual podem-se escutar, andando pelas ruas, os sons dos videogames. Depois de mostrar curiosos jogos eletrônicos, o filme apresenta um homem que fabrica videogames, Hayao Yamaneko. Ele diz que “só a eletrônica pode tratar o sentimento, a memória e a imaginação” (MARKER, 1983). A afirmação reflete a crença na tecnologia que aquele país estava mergulhado no período em que Marker captou suas imagens. Nessa época o Japão ficou popularmente conhecido por suas invenções eletrônicas como os *walkmans*, videogames, robôs, torradeiras automáticas, etc. Entre essas invenções surgiu o *karaokê*: a orquestra vazia.

A invenção, nos seus primórdios, era bem simples. Bastava comprar fitas cassetes gravadas com os *playbacks* das músicas populares, reproduzi-las no aparelho de som e cantar no microfone ligado ao aparelho. Mas não demorou muito para a ideia se tornar um complexo jogo eletrônico, um videogame para cantar no qual é possível ver a letra da música na tela do televisor, controlar o tom e a velocidade da reprodução e ainda ser avaliado pela máquina. Hoje, com os aparelhos mais sofisticados é possível gravar a apresentação em um *chip USB*.

O equipamento nasceu no âmbito da indústria de entretenimento eletrônico. Atrelado à cultura de massa, são lançados cartuchos, cedês e devidês com as últimas canções da moda, as músicas da novela, dos grupos de forró e sertanejo, seguindo o ritmo da cultura de mercado. O objetivo implícito é emular os cantores famosos, os espetáculos da televisão, reproduzir modos de subjetivação do mercado. O videokê é um jogo de cantar e encenar que tem como modelo a cultura de massa.

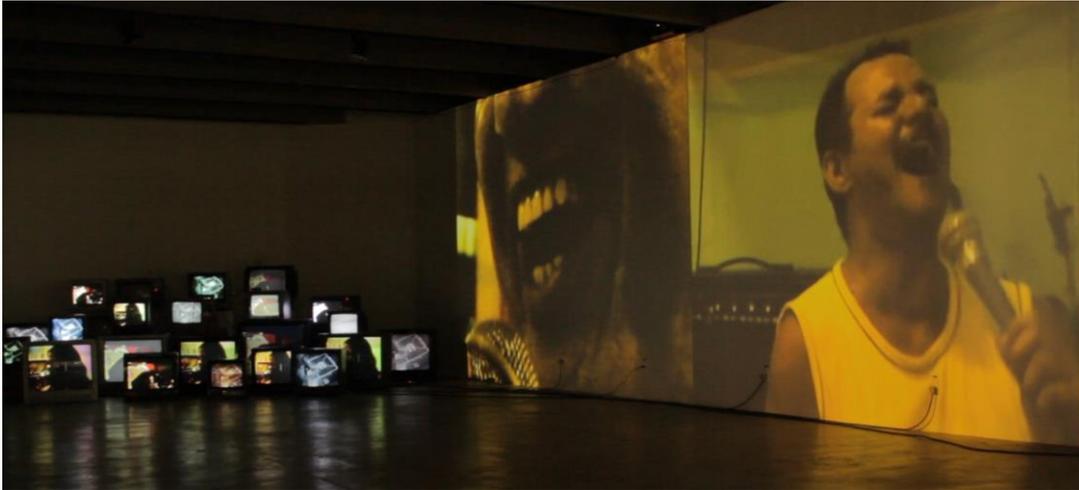


Figura 2: Registro da videoinstalação Chão de Estrelas, na Galeria de Arte da Unicamp, em 2013, por Ticiano Monteiro.

Produção de subjetividades

Na sociedade capitalista, alienada, na qual fazemos parte de uma massa de consumidores com perfis de comportamento previsíveis, gostos e opiniões fabricáveis, a subjetividade não poderia ser considerada um elemento a priori, que naturalmente distingue os indivíduos. (DELEUZE, 1995). O sujeito profundo, individual, é uma construção do século XIX (a psicanálise aparece nesse contexto). O indivíduo contemporâneo é feito de superfícies, aparências, jogo de espelhos como sugeriu Deleuze. A subjetividade contemporânea não existe, precisa ser conquistada como uma resistência à ação dos poderes coercitivos e da moral. Esse processo acontece numa determinada duração, considerando que a subjetivação tem pouco a ver com o sujeito, e trata-se de “uma individuação que atua a partir de intensidades (baixas ou altas), campos de individuação e não pessoas ou identidades” (DELEUZE, 1995, pg. 80). Portanto, um processo de subjetivação, ou produção de um modo de existência, não pode se confundir com a pessoa: trata-se de uma “individuação, particular ou coletiva”

que caracteriza um acontecimento, “um modo intensivo, e não um sujeito pessoal” (DELEUZE, 1995, pg. 85).

A produção de subjetividade é definida pelo filósofo italiano Giorgio Agamben, a partir dos escritos de Michel Foucault, como a relação travada pelos indivíduos com os dispositivos. Os dispositivos, no contexto da filosofia foucaultiana, são uma série de práticas e mecanismos que têm como objetivo responder à uma urgência e conseguir um efeito. São conjuntos heterogêneos, redes que se estabelecem entre elementos como a linguagem, os discursos, as instituições, as leis, as proposições filosóficas, os enunciados científicos; que têm uma função estratégica concreta e se inscrevem numa relação de poder. Os dispositivos são qualquer tipo de coisa que tenha “a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres vivos” (AGAMBEN, 2006 p.40).

Não somente, portanto, as prisões, os manicômios, o Panóptico, as escolas, as confissões, as fábricas, as disciplinas, as medidas jurídicas, etc., cuja conexão com o poder é em certo sentido evidente, mas também a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, a agricultura, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares, e - porque não - a linguagem mesma, que é talvez o mais antigo dos dispositivos, em que há milhares de anos um primata - provavelmente sem dar-se conta das consequências que se seguiriam - teve a inconsciência de se deixar capturar” (AGAMBEN, 2006, p. 40-41).

Agamben afirma que podemos generalizar duas grandes classes: a dos seres vivos - ou das substâncias -, e a dos dispositivos. Entre as duas, como derivante, há os sujeitos. O sujeito é o resultado da relação entre os seres vivos e os aparatos, ou seja, o processo de subjetivação - de constituição de um sujeito - se dá a partir da relação dos seres com os dispositivos.

O filósofo francês Gilles Deleuze define o dispositivo como “uma meada, um conjunto multilinear, composto por linhas de natureza diferente” (DELEUZE, 1996, p.83). De maneira bastante metafórica, ele identifica as diferentes “linhas” na obra de Foucault: a princípio ele aponta as curvas de visibilidade e as curvas de enunciação, esclarecendo que não são sujeitos nem objetos, mas regimes; em seguida ele cita as linhas de força, que são produzidas em cada relação de um ponto a outro e passa por todos os lugares de um dispositivo. Deleuze afirma que posteriormente Foucault teria descoberto as linhas de subjetivação,

Foucault pressente que os dispositivos que analisa não podem ser circunscritos por uma linha que os envolve sem que outros vectores não deixem de passar por baixo e por cima: “transpor a linha”, como ele diz; será isso “passar para outro lado”? Este superar da linha de força, em vez de entrar em relação linear com uma outra força, se volta para a mesma, actua sobre si mesma e afecta-se a si mesma. Esta dimensão do “Si Próprio” (Soi) não é de maneira nenhuma uma determinação preexistente que se possa encontrar já acabada. Pois também uma linha de subjectivação é um processo, uma produção de subjectividade num dispositivo: ela está para se fazer, na medida em que o dispositivo o deixe ou torne possível. É uma linha de fuga. Escapa às outras linhas, escapa-se-lhes. O “Si Próprio” (Soi) não é nem um saber nem um poder. É um processo de individuação que diz respeito a grupos ou pessoas, que escapa tanto às forças estabelecidas como aos saberes constituídos” (DELEUZE, 1996, p.86).

Se por um lado, em Foucault os dispositivos exercem como principal função a produção de subjetivações de controle, existem, por outro lado, casos onde são produzidas subjetivações que não estão previstas pelo dispositivo, que escapam à sua função estratégica dominante. Desvio (FOUCAULT), dobra (DELEUZE), e profanação (AGAMBEN), tratam-se de modos de subjetivação que ocorrem, muitas vezes, às urgências das necessidades do presente, aspirando a uma função tática nas relações de poder (NEGRI, 2003; CERTEAU, 1980), funcionando como linhas de fratura (linhas de fuga) que produzem dobras no interior do dispositivo (DELEUZE, 1996). Dessa forma, para Deleuze (e Guattari) a subjetivação é a produção de intensidades que nos afetam positivamente; ato, ação fabuladora capaz de extrair dos condicionamentos motores que a sociedade produz uma intensidade que nos faça acreditar no mundo em que vivemos (PARENTE, 2010). “Trata-se da constituição de modos de existência, ou, como dizia Nietzsche, a invenção de novas possibilidades de vida. A existência não como sujeito, mas como obra de arte; esta última fase é o pensamento-artista” (DELEUZE, 1992, p. 120).

Vemos em Foucault (de maneira mais cuidadosa e aparentemente tardia) e em Deleuze (de forma enfática, sobretudo, em todos os livros escritos com Guattari) um arejamento nas formas de interpretar as relações de poder. Dobrar a linha de força seria criar regras auto-sugeridas para sua própria vida, regras facultativas, diferentes das regras coercitivas da lei (poder) ou de formas determinadas da moral (saber). Criar um conjunto de regras facultativas que sirvam para avaliar nossas ações segundo o modo de

existência que implicam. “É isso a subjetivação: dar uma curvatura à linha, fazer com que ela retorne sobre si mesma, ou que a força afete a si mesma” (DELEUZE, 1992, p. 141). Daí a afirmação de que são “regras facultativas que produzem a *existência como obra de arte*, regras ao mesmo tempo éticas e estéticas que constituem modos de existência ou estilos de vida” (DELEUZE, 1992, p. 123, grifo nosso).

O aparelho de videokê, nesse contexto, pode ser considerado como um dispositivo que, tal como todos os outros, é disparador de processos de subjetivação em seus usuários. Ele envolve conhecimentos específicos, determina gestos, encenações e se vincula diretamente a cultura de massa como seu modelo. Mas, há uma distância, um hiato, entre sua função estratégica e sua utilização, de forma que é possível encontrar no seu uso pequenas dobras, linhas de fratura possíveis. Como todo dispositivo existe nele duas tendências de modos de subjetivação, duas linhas, como propõe Deleuze: as linhas de sedimentação e as linhas de fratura.



Figura 3: Still do vídeo de registro da apresentação de Kekê, feita por Ticiano Monteiro, 2007.

Linhas de sedimentação: Kekê

Um dos frequentadores mais interessantes do Newilkes era Kekê. Ele trabalha com o karaokê e o videokê desde o surgimento dessa moda no Brasil. Até seu apelido vem do nome da máquina. Além de frequentar os karaokes da cidade, Kekê mantém um programa de rádio com um karaokê em seu estúdio, aberto para apresentações ao vivo de cantores amadores, transmitido todas as quartas e sextas-feiras na Rádio Educativa Parreão FM (92,1 MHz), em Fortaleza. Qualquer pessoa pode ir ao seu programa e cantar uma música, oferecê-la a alguém, ou simplesmente tentar lançar-se como cantor.

Outro tipo de trabalho que ele faz são os serviços de intervenções publicitárias e declarações públicas de amor com seu “Kekê Móvel”, uma caminhonete velha, toda enfeitada, que possui um sistema de som com microfone e uma coletânea de playbacks.

A performance de Kekê gravada no Newilkes revela as influências dos espetáculos midiáticos. O videokê e a câmera mobilizam essas referências. Há em Kekê uma maneira de colocar-se para a câmera, uma forma de olhar que só se encontra nos programas de televisão, como Chacrinha, Domingão do Faustão, João Inácio Show, etc. O videokê, nesse caso, torna-se o dispositivo de onde emerge uma forma de espetáculo que tem como modelo os programas de auditório e shows de calouros da televisão. Esses modelos tornam-se mais evidentes na medida em que nos colocamos com a câmera diante das performances. Por vezes, os cantores filmados nos impõem enquadramentos e encenações pré-estabelecidas. É esse o caso da gravação da performance de Kekê. Ele expõe o corpo buscando um exagero cômico, como alguém que usa seus gestos e impulsos para entreter o outro, o espectador. Gestos exagerados, bocas e caras despropositadas, como se fossem tirados desses animadores de auditório de televisão incumbidos de animar o espectador oferecendo-se como uma imagem de alegria vazia. Em sua apresentação, essa relação do jogo com a cultura de massa torna-se astuta e evidente. Kekê não olha para a câmera de uma forma inocente, ele olha para a objetiva como quem olha para um espectador da TV. Constituindo um jogo de olhar que mobiliza modelos específicos de gestos, falas e ações que suas apresentações perpetuam. A televisão, a câmera e o jogo se empenham em constituir esses gestos cotidianos ligados à cultura de massa.

O cineasta e teórico Jean-Louis Comolli (2008) é um crítico da cultura do espetáculo. Ele percebe que, em nossa sociedade atual, o espetáculo ganhou a dimensão do controle. Na sua compreensão, os espetáculos midiáticos passaram a roteirizar nossas vidas, nossas condutas, nossas verdades. Seu cinema e seus artigos procuram revelar os espetáculos do controle e promover rachaduras nesses roteiros que modelam nossa sociedade.

(...) os roteiros não se contentam mais em organizar o cinema de ficção, os telefilmes, os jogos de vídeo, as agências matrimoniais, os simuladores de voo. Sua ambição ultrapassa o domínio das produções do imaginário para assumirem as linhas de ordens que enquadram aquilo que podemos muito bem definir como “nossa” realidade: da

Bolsa de Valores às pesquisas de opinião, passando pela publicidade, a meteorologia e o comércio. Os “previsionistas” não são utopistas, e o poder dos programadores não é virtual. Mil modelos regulam, assim, os dispositivos sociais e econômicos que nos mantêm em sua dependência (COMOLLI, 2008, p.172).

Esses modelos funcionam como controles invisíveis, baseados em jogos de olhar. Eles marcam a origem do que Foucault chama de sociedade disciplinar, que teve seu apogeu na Europa durante o século XIX e seu declínio a partir do fim da Segunda Guerra (DELEUZE, 1990). A sociedade disciplinar baseia-se nos espaços de confinamento como as fábricas, os hospitais, as escolas e os presídios. Esses espaços caracterizam o modelo de controle de uma época, definido por uma forma de disciplina que consiste em concentrar os corpos, classificá-los e distribuí-los de forma que os ponham em evidência à um olhar hierarquizado. Um olhar que induza os corpos aos efeitos do poder. Esse mecanismo de controle pela visão ubíqua é mantido no que Deleuze chama hoje de sociedades de controle, nas quais as instituições disciplinares fixas, molares, estão sendo substituídas por dispositivos mais sutis, menos rígidos, mas ainda mais eficazes.

Para Comolli, nossa condição social atual, no que diz respeito a sua produção simbólica, é marcada pela generalização do espetáculo. Cada vez mais, somos agenciadores e propagadores de imagens e sons, “corpos e espíritos permanentemente mobilizados pelas imagens” (COMOLLI, 2008). A inocência perdida, como ele coloca, é uma condição atual, na qual não existe mais a inocência do espectador de crer que o cinema seja verdade, assim como não existe a inocência do sujeito filmado, que já constituiu um conjunto de repertórios, gestos e atitudes muitas vezes determinados pelos espetáculos da cultura de massa, marcando um ponto crítico de uma alienação simbólica.

É verdade que, nos anos 50, o espetáculo ainda não havia assumido o controle do mundo; estávamos apenas no começo, a televisão e a publicidade ainda não eram globais. Agora são. Cada um de nós, intimado pelo espetáculo e dele se tornar parte, nele será ator e espectador, consentindo e não consentindo, cúmplice e adversário ao mesmo tempo (COMOLLI, 2008, p.11).

Tal condição demonstra o desenvolvimento utilitarista dos dispositivos em benefício de um mercado de consumo, pois a maior parte dessas performances midiáticas são subjetivações de controle, modelos de consumo que deflagram uma

massificação dos modos de existência produzidos pela sociedade. Afinal, na sociedade de controle os dispositivos empenhados na tarefa de modelação estão diluídos e espalhados, encontrando-se em todos os espaços e em todos os meios. Muitos programas de televisão e publicidade televisiva, por exemplo, estão empenhados em reproduzir e construir modelos de consumo, modelos que constituem os modos de subjetivação que o poder econômico normalmente impõe. Assim, os processos de subjetivação, em muitos dispositivos eletrônicos, destinam-se à reprodução de modelos massificados, produzidos pela cultura de massa.

O videokê não escapa a essa premissa, pois também possui esse aspecto modelador, ou seja, existe nele uma função de produzir linhas de sedimentação, modos de subjetivação que estão previstos em sua função estratégica modeladora. Trata-se de sua herança utilitarista que busca perpetuar os modelos da cultura de massa. Um controle que está estreitamente ligado ao espetáculo e ao consumo, pois o videokê é um jogo que consiste exatamente em reproduzir as músicas da moda, a principal produção da cultura de massa.

A forma como Kekê coloca-se para a câmera é, em certa medida, calculada, pois demonstra que ele conhece uma maneira de relacionar-se com a máquina que aparenta ser bem típica do modelo televisivo. Ele olha para câmera com um olhar de alegria, fazendo gestos espalhafatosos típicos da TV. Seu olhar parece reconhecer um público específico, ele não olha para câmera como quem olha para a pessoa que está a filmá-lo. Ao contrário, seu olhar é como se fosse direcionado para um espectador. Ao mesmo tempo em que ele olha para a objetiva ele a anula, reconhecendo ali uma subjetivação massificada – os milhares de telespectadores munidos de um controle remoto, que ao sinal do menor desinteresse mudam de canal. Por isso Kekê mexe-se para lá e para cá, fazendo trejeitos e contando piadas para um espectador imaginado. Submetendo-se a um jogo de olhares que ele mesmo escolheu travar naquele momento, seu desejo encontra o modelo e a regra.

Uma noite de videokê é uma sequência ininterrupta de performances mediadas por esse dispositivo, mas a maior parte das apresentações não passam de paródias amadoras, repetições e reproduções. Algumas, no entanto, revelam técnicas que encontramos em alguns cantores de videokê, que os tornam capazes de suscitar

acontecimentos a partir de suas apresentações. Podemos considerá-los como tendo uma capacidade de dobrar as linhas de força do dispositivo para afetar e ser afetado. São processos de subjetivação como autoafecção, heroificação de si mesmo e do presente.



Figura 4 Still do vídeo de registro de apresentação de Rogério, feita por Ticiano Monteiro, 2007.

Linhas de Fratura: Rogério

“Por favor senhores, desliguem os celulares”, diz Rogério ao microfone ao iniciar sua performance no Shopping Acaiaca, no centro da cidade de Fortaleza. Ele fala entrando no campo da imagem da câmera, da esquerda para direita e postando-se no centro. Sobre ele incide a luz desgastada do projetor, que lança uma imagem esverdeada. Ele se coloca no lugar da projeção, fundindo-se a ela, produzindo um espaço cênico, uma duração por si intensa. Há em Rogério uma vontade de arte, uma capacidade de produzir acontecimento.

Na parede, as imagens projetadas são subtraídas por sua silhueta. São paisagens: um campo verde com uma casinha, montanhas, neve, praia, cenas aleatórias tiradas de algum banco de imagens. Sobre as paisagens, o letreiro indica a música: Sangue Latino. Rogério começa a cantar, enérgico como sempre. Ele coloca-se levemente de perfil para a câmera, demonstrando sua relação consciente com ela. Cantando, vai desabotoando lentamente sua camisa, botão a botão. Rogério sabe que está sendo filmado, a câmera o desperta mais ainda. Um leve *zoom in*, o campo da imagem agora se fecha em Rogério, que finaliza sua performance sem camisa e com os braços para o alto. Aplausos surgem do extracampo.

É incrível como Rogério consegue transformar aquele lugar tão simples em um acontecimento. Rogério sabe demarcar bem o tempo de sua apresentação, sabe compor, como poucos naquele lugar, com o corpo e o que é extensivo a ele. Demonstra uma alta consciência da imagem de seu corpo, uma percepção plástica de seus gestos, seus movimentos no espaço, sua voz, a duração de sua apresentação. De alguma forma, tudo parece calculado, o olhar para câmera, o gesto, as ações, a postura.

Na verdade, não foi a primeira performance da música feita por Rogério. Ele já tinha sido filmado cantando Sangue Latino no Newilkes. Porém, a apresentação não tinha sido tão forte como a que fizera no Shopping Acaiaca. Pelo contrário, fora bastante desengonçada e turbulenta devido a uma falta de preparação do ambiente e do próprio Rogério. Ainda assim, já demonstrava segurança com a canção, já não olhava para a tela para ler a letra da música e o ritmo estava marcado na memória do corpo. Isso nos leva a crer que ele havia cantado essa música inúmeras vezes e que já havia pensado em sua encenação.

Percebemos que existiam alguns elementos que se repetiam em ambas as gravações. 1) Ele encosta-se em um assento alto, no Newilkes ele puxa uma mesa de plástico que não lhe dá tanta segurança pela natureza do material, mas no Shopping Acaiaca ele encontra um banco alto de madeira, mais apropriado para manter a posição que ele havia escolhido para cantar a música. 2) Há um gesto rítmico bem natural, ele balança os ombros no ritmo da música, é a memória do corpo entrando em ação, marcando o tempo da música. 3) Durante a música ele desabotoa a camisa e, nos momentos finais, ele deixa a camisa escorregar pelos ombros para finalizar com o peito nu, em um gesto glorioso com as mãos levantadas para o alto.

É, certamente, essa repetição que permite a Rogério aprimorar sua encenação. Fora do teatro, do cinema, em um lugar tão ordinário como um bar, é difícil acreditar que as coisas não sejam sempre dadas ao acaso. Mas, essas repetições (os ensaios e apresentações que ocorrem em meio à boemia do centro) dão-lhe a possibilidade de aperfeiçoar os movimentos, a voz, os gestos, e, ao mesmo tempo, experimentar formas de provocar certos estados de devir, instaurando no corpo variações de afeto que produzem movimentos expressivos determinantes à uma intensidade poética de suas apresentações. Dessa forma, a prática do videokê dá a Rogério uma espécie de

consciência ampliada do corpo, semelhante à de um ator ou bailarino. Qualquer dançarino sabe que, para compreender um movimento, é necessário executá-lo inúmeras vezes, a fim de alcançar um aprimoramento que dê ao movimento rigor e precisão. É como explica o filósofo Henri Bergson, em *Matéria e Memória* (1939), em que defende a ideia de que o exercício e a repetição são formas de “falar à inteligência do corpo” e de constituir uma memória a partir dele. Trata-se da memória como mecanismo sensorio-motor (atitude cotidiana) que necessita da matéria para se constituir como memória.

O progresso que resultará da repetição e do exercício consistirá simplesmente em desembaraçar o que estava inicialmente enredado, em dar a cada um dos movimentos elementares essa autonomia que garante a precisão, embora conservando-lhe a solidariedade com os outros, sem a qual se tornaria inútil. É correto afirmar que o hábito se adquire pela repetição do esforço; mas para que serviria o esforço repetido, se ele reproduzisse sempre a mesma coisa? A repetição tem por verdadeiro efeito decompor em primeiro lugar, recompor em seguida, e deste modo falar à inteligência do corpo (BERGSON, 1939, p.127).

Nesse sentido, Bergson faz referência a uma memória corporal mecânica, que está relacionada a um certo automatismo, próprio dos gestos que compõem uma atitude cotidiana que dá ao movimento maior eficiência. As ações são eficientes na medida em que cumprem sua função com precisão. E para que isso ocorra é necessário tornar a ação uma memória corporal, dando a ela certo automatismo. Qualquer atividade que envolva o corpo necessita desse aprimoramento. Um exemplo disso é o jogador habilidoso que, por executar o exercício inúmeras vezes, alcança maior precisão nos movimentos que compõem o jogo.

O videokê não escapa a essa premissa pois, antes de tudo, é um jogo de encenação que envolve um tempo (duração) e um espaço cênico que formam a base primeira para a experiência do jogo. Sobre essa base, variadas linhas se cruzam: as linhas de visibilidade da cultura de massa, que formam o modelo de referência dos gestos, dos movimentos; as linhas sonoras que impõem suas modulações de som, o timbre, o ritmo; além das linhas de força e de um saber-moral que se instauram em qualquer relação social.

Rogério, no entanto, apresenta algo mais a ser revelado no momento da sua performance e é registrado pela câmera de vídeo. Suas ações não trazem apenas a

precisão do movimento ensaiado e da atitude cotidiana. Ele põe-se em estado de transformação, um devir que revela uma vitalidade, uma vontade de arte que transborda seu corpo. Rogério produz um modo de subjetivação por autoafecção (FOUCAULT, 1984; DELEUZE, 1986). Ele faz as linhas do dispositivo se dobrarem sobre si, transforma o jogo em uma prática de si, uma técnica que o torna objeto do seu próprio conhecimento. Um conhecimento que o permite acelerar ou reduzir a respiração, controlar os espasmos, as contrações e o relaxamento dos músculos, modular a voz, a ponto de compor no tempo e no espaço com os impulsos do seu corpo. Rogério faz do jogo do videogame uma arte da encenação e uma técnica de si.

Assim, Rogério cria uma prática baseada em um repertório de movimentos e em uma técnica de autoafecção. No seu caso, a repetição não garante a intensidade da encenação, assim como a afecção não garante, por si, o sucesso da performance enquanto um acontecimento. Sua prática está condicionada a uma preparação anterior que o permite controlar e intensificar seus afetos combinando-os ao seu repertório de movimentos.

Como sua prática está estreitamente ligada à boemia, a bebida funciona como um dos elementos disparadores, que o conduz a uma linha de fuga que permite liberar o corpo. É a maneira que Rogério encontra para chegar a certo estado de devir. Ao longo da noite ele vai bebendo, cantando, bebendo... até que, em um dado momento, seu corpo encontra-se aquecido e sua inibição reduzida. Liberando-se da pressão moral e dos condicionamentos sensório-motores destinados àquela experiência social, em virtude de uma subjetividade criadora, mergulha em um processo de autopoieses capaz de suscitar acontecimentos e produzir intensidades.

Isso não quer dizer que Rogério tenha tudo coreografado, cada música uma dança, cada cena um modo de se afetar. Não se trata disso. Existe um repertório de movimentos que pode ser combinado e re combinado. Porém, o mais interessante é perceber que existe nele uma estratégia voltada para a intensificação e o controle de seus impulsos corporais e de sua capacidade de se autoafetar, certamente, criados por ele através da prática constante do jogo e de sua relação com a música. Um conhecimento de si, das capacidades que seu corpo tem de ser afetado que o permitem intensificar e controlar as variações de potência, a partir das relações de forças

pertencentes àquele tempo-espaço (DELEUZE, 1978-81). Um conhecimento que não passa pela consciência inteligível, mas que pertence à inteligência do corpo ligado a um desejo de criação, de autopoieses. Nesse caso, diferente da memória do corpo cotidiano, o corpo aciona outro tipo de memória, que o une a uma sensação, uma capacidade de o corpo atualizar um afeto, um composto de sensações, através do corpo, de suas ações e de suas vivências (FERRACINI, 2013).

[...] a atualização do atuador é realizada por meios de ações físicas ou matrizes corpóreas. Atualização de vivências e experiências com o corpo, pelo corpo, através do corpo. Esse movimento, esse fluxo é possível devido à atualização de vivências intensivas trabalhadas em estado de treinamento ou preparação (FERRACINI, 2013).

Rogério, em entrevista, deixa clara a relação de afeto que trava com a música que, para ele, tem essa capacidade de atualizar uma vivência intensiva. Ele afirma, em depoimento no vídeo:

- Música é uma coisa primordial na minha vida. Não existe coisa melhor que você acordar às cinco e meia da manhã, você sozinho, jogar uma música que você gosta e viver aquela música.
- Sabe, eu acho que a música você tem que viver, você tem que sentir, você tem que fazer com que ela chegue ao orgasmo da sua alma. Porque o orgasmo não é só o corpo. Você chegar ao orgasmo é muito simples. Você se toca, começa a se acariciar, começa a pensar em alguma coisa, aí você chega ao orgasmo.
- Mas, não é desse orgasmos que eu estou falando. Eu estou falando do orgasmo de uma maneira sensual que você tem que ter. Você tem que fazer com que a sua alma sinta o prazer em ser alma do seu próprio corpo.

A partir de seu depoimento, pode-se dizer que ele faz uso do videokê e da música como componentes de uma prática de autoconhecimento, o videokê como dispositivo de autoafecção. O orgasmo, nesse caso, pode ser entendido como um composto de sensações que a música ativa em seu corpo e que dispara essa relação dele com ele mesmo, mobilizando-o em um ato de criação – criação em ato. Assim, Rogério não é outra coisa naquele lugar, se não, um artista a suscitar acontecimentos, dando vida àquele ambiente caótico do centro da cidade.

Assim como Foucault faz alusão a um sujeito que não é universal, mas que é fruto de uma demanda específica determinada por um tempo e por um espaço, não

chamamos Rogério de artista pensando o artista como uma categoria universal, um sujeito integrado a toda uma história da arte. Não cabe compará-lo aos feitos dos artistas que compõem todo um conhecimento autônomo no ocidente. Também não se trata de um artista enquanto sujeito profundo dotado de uma essência, de uma emoção profunda. Aqui, o que interessa é percebê-lo como artista a partir da sua demanda autoafetiva (poder de afetar e ser afetado) capaz de mobilizá-lo em um ato criador: Rogério enquanto processo de subjetivação capaz de suscitar acontecimentos que transformam nossas imagens filmadas em imagens intensas.

Em nosso caso, é o movimento que vai do gesto do espetáculo midiático a uma espécie de devir, que faz a imagem filmada desses personagens intensas. Um movimento pendular que vai do corpo cotidiano ao corpo cerimonial (DELEUZE, 1985) que produz essa variação intensiva do corpo na duração da tomada. Assim, por um lado existe a presença do gesto do espetáculo midiático entre outros gestos, fundamentais às relações sociais que articulam-se naquele lugar em que os personagens estão engajados. São os modelos da cultura de massa que o videokê mobiliza, ligados à sua função estratégica de perpetuá-los. Por outro lado, esses sujeitos que descrevemos possuem a capacidade de produzir rachaduras no dispositivo (videokê), transformando sua função estratégica, fazendo do videokê um jogo de autoafecção. Essa autoafecção conduz o corpo a um aspecto cerimonial: o personagem impõe-se a uma espécie de devir, que nos faz perceber o tempo pelas transformações do corpo, produzindo uma intensidade particular na imagem. É uma forma que Rogério encontra de heroificar o presente, de produzir buracos, reconfigurando o jogo de olhar do videokê e os condicionamentos que ele impõe, provocando, dessa forma, uma transformação do corpo cotidiano.

Em resumo, trata-se de um processo de subjetivação como linha de fratura. O que Rogério articula é o que Deleuze chama de primeira categoria da dobra, a dobra das linhas de força sobre si, ou seja, a autoafecção (DELEUZE, 2006).

É possível pensar esse modo de subjetivação que Rogério produz como maneiras de escapar da enchente de imagens, modelos de toda sorte que o capitalismo atual produz e perpetua através de seus dispositivos. Tentativas de conviver com a crueldade simbólica e sensível que se instala nas normatizações de nossa existência, inclusive nos espaços de arte institucionalizados. São práticas que esses cantores criaram para

conviver com as imagens e espetáculos que povoam seu cotidiano comum, permitindo que não se apaguem como indivíduos (enquanto processo de subjetivação) no mundo. Uma forma de conviver no oceano de imagens em que nos encontramos submergidos. Neles, a capacidade de autoafecção funciona como um impulso que eleva a cabeça para fora e os permite gritar: eu estou vivo!

Isso não quer dizer que esses cantores de videokê sejam revolucionários, nem promovam atos de resistência ao governo e ao mercado capitalista. Eles produzem apenas gestos pequenos, ações expressivas que são faíscas de vidas ignoradas pela história, mas que têm um pequeno tempero desviante. Assim, a prática do videokê promove para alguns uma relação não apenas coletiva, mas sobretudo, uma relação de si para consigo, que o conduz a uma percepção estética do seu próprio corpo. São pessoas comuns e suas estratégias de sobrevivência e manutenção de sua humanidade, não basta existir, mas criar um modo de existência singular. Criam uma potência de vida dentro de uma realidade ordinária, pobre, massiva, cruel. Não são nada parecidos com os modelos de beleza, sucesso, riqueza, aos quais a promessa de felicidade está atrelada, veiculada na cultura de massa.

Qualquer pessoa, uma pessoa qualquer, encontra um outro modo de ser, estar no mundo. Para isso cria novas regras éticas e estéticas. Ser feio, pobre, brega, mas não ter medo do ridículo, e a partir disso conseguir instaurar momentos de “existência como obra de arte”, tal como disse Deleuze.

Nossa série de registros, exibida como documentário expandido em vdeoinstalação, procura produzir espécies de esboços videográficos, colecionando gestos de cantores de videokê que, mesmo diante da atividade ditada pela máquina, conseguem impor uma intensidade vital em uma pequena brecha que o jogo eletrônico dá e que se evidencia na imagem filmada. Apesar da disciplina utilitarista que recai sobre nossos corpos, existem as lacunas onde podemos inventar e reprogramar as máquinas, criar novos procedimentos para lidar com elas sem, contudo, perder de vista a vida.



Figura 5: Registro da videoinstalação Chão de Estrelas, na Galeria de Arte da Unicamp, em 2013, feito por Ticiano Monteiro.

Referências:

- AGAMBEN, Giorgio. (2006) **O que é um dispositivo**. In: O que é o contemporâneo? e outros ensaios. Chapecó, SC: Argos, 2009.
- BERGSON, Henri. (1939) **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- CERTEAU, Michel. (1980) **A invenção do cotidiano: 1. Artes do fazer**. Petrópolis: Vozes, 2008.
- COMOLLI, Jean-Louis. (1988) **Ver e Poder: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2008.
- DELEUZE, Gilles. **O que é um dispositivo?**. In: Mistério de Ariana. Lisboa: Vega, 1996.
- _____. (1978-81) **Cursos sobre Spinoza (Vincennes, 1978-1981)**. Fortaleza: Ed. UECE, 2009.
- _____. (1985) **A Imagem-tempo: cinema 2**. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- _____. (1986) **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 2006.
- _____. (1990) **Conversações**. São Paulo: Ed. 34, 1992.
- FERRACINI, Renato. **Ensaio de atuação**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2013.
- FOUCAULT, Michel. (1984) O Que são as luzes?. In: MOTTA, Manoel Barros da (Org.). **Ditos e escritos II: arqueologia das ciências e história dos sistemas de pensamento**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.
- NEGRI, Antonio. **Cinco lições sobre Império**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

PARENTE, André. **Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação.** Porto Alegre: Sulinas, 2010.

Filmes

SANS SOLEIL. Direção de Chris Marker. 1982, 100 min.. França.

JE VOUS SALUE SARAJEVO. Direção de Jean-Luc Godard. Video, 1993, 2min. França.

Data de Recebimento: 01/05/2016

Data de Aprovação: 03/10/2016



Para citar essa obra:

MONTEIRO, Ticiano Pereira. VEIGA, Luana Marchiori, Chão de estrelas ou onde acontece a arte? In: **RUA** [online]. Especial – Cidade Conectada, p. 331-350 – ISSN 1413-2109/e-ISSN 2179-9911 – outubro/2016. Consultada no Portal Labeurb – Revista do Laboratório de Estudos Urbanos do Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade. <http://www.labeurb.unicamp.br/rua/>

Capa: Figura 6: Registro da videoinstalação Chão de Estrelas, na Galeria de Arte da Unicamp, em 2013, por Ticiano Monteiro.

Laboratório de Estudos Urbanos – LABEURB
Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade – NUDECRI
Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP

<http://www.labeurb.unicamp.br/>

Endereço:

LABEURB - LABORATÓRIO DE ESTUDOS URBANOS

UNICAMP/COCEN / NUDECRI

CAIXA POSTAL 6166

Campinas/SP – Brasil

CEP 13083-892

Fone/ Fax: (19) 3521-7900

Contato: <http://www.labeurb.unicamp.br/contato>