

André Winter Noble
Mestrando do
PPGAV UFPEL
(autor)

Renata Azevedo
Requião
Professora do
PPGAV UFPEL
(orientadora e
co-autora)

Corpo bélico, corpo esbelto: vida e inscrição de um soldado na *Linha de Fogo*

*Corps militaire, corps mince: la vie et la
description d'un soldat dans la Ligne de Tir*

Resumo: O ponto de partida aqui é *Linha de Fogo*, obra construída com um soldado de plástico, de brinquedo; *ready made* adaptado ao ato de desenhar. A partir dela, um olhar alargado pelos campos de conhecimento busca o pensamento que se faz apenas no campo das Artes Visuais. Como estímulo da poética por trás da obra, articula-se dupla discussão sobre o homem contemporâneo: sua relação de consumo com objetos e máquinas, seu vínculo com a guerra, seus gestos, sua escritura.

Palavras-chave: *Linha de Fogo*; Gesto; Escritura; Corpo; Artes Visuais.

Résumé: Le point de départ de notre analyse est un travail d'art nommé *Linha de Fogo*, construit avec une miniature de soldat en plastique, un *objet trouvé* adapté à l'acte de dessiner. A partir de ce travail, on fait une promenade dans des divers domaines, pourtant, le vol se pose finalement et seulement dans la domaine des Arts Visuels. Comme le stimulus derrière l'œuvre poétique, on articule une double discussion sur l'homme contemporain: son rapport de consommation avec des objets et des machines, son rapport avec la guerre, ses gestes, son écriture.

Mots-clés: *Linha de Fogo*; Geste; Écriture; Corps; Arts Visuels.

“Não corre!” exclama uma voz grave assim que meus 110cm de altura adentram a primeira porta de duas folhas e três metros verticais. Após cruzar o corredor no limite máximo de velocidade do corpo, me deparo com outra porta semi-aberta. Do quarto escuro, o grunhido de uma espécie de réptil mecânico se projeta junto a uma luz vermelha que, de tempos em tempos, me alveja. Com a luz do quarto acesa,

o réptil mecânico dá lugar a um soldadinho não de chumbo mas de plástico que rasteja no chão de parquê. O soldado anda e pára enquanto, da ponta de sua pequenina metralhadora, faz oscilar uma luz vermelha (que não mais me alveja). Tudo era só um brinquedo.

Quatro ou cinco anos de vida é muito pouco para compreender o jogo desse pequeno fantoche armado. Boneco de brinquedo com seu brinquedo. Imóvel, do alto de meus 110cm, observo o boneco-soldado rastejar, segurando seu passatempo bélico, que reluz e chama a atenção de olhos ainda tão infantis. Talvez pela luz, talvez pelo movimento, talvez porque, na infância, a miniaturização do mundo nos pareça sempre um brinquedo muito divertido.

Na apresentação feita à tradução da obra magistral de Jonathan Swift, *Viagens de Gulliver*, na publicação brasileira da Cia das Letras, lê-se algo sobre o que aqui se antecipa: como é possível que, “para as crianças, uma história de aventuras, cheia das criaturas fantásticas [e do humor escatológico] de que tanto gostam”, se desdobre, na perspectiva do homem maduro, num “olhar implacável sobre o próprio homem, suas instituições, seu apego irracional ao poder e ao ouro” (que aqui ainda poderíamos replicar e ao Outro)? Na porta entrecerrada tal disjunção se coloca como puro confronto: somos seres belicosos desde a infância? Almejamos, sempre, desde sempre, o domínio?

Hoje, vinte anos depois, já artista visual, o corpo ainda frágil do menino habita em mim. E se me alinho a Swift, e também a Orson Wells, por toda a sua crítica e descrença frente ao mundo que construímos, o desejo expresso é de dizer certo entendimento do mundo (tentando impedir que o mundo/menino se esqueça de mim), a partir de determinada visão deste mundo. Pois mesmo o *vasto mundo* (como nos sugere Drummond) é percebido, na escala dos homens, através de pequenas janelas. Janelas abertas no horizonte da vida cotidiana, janelas que nos são oferecidas por onde quer que ande-



Figura 1. Soldado de brinquedo, imagem frontal, parcial, da obra *Linha de Fogo*, da série *Ludographactors*. Dimensões variáveis. Fonte: Foto do autor.

mos, pelos lugares urbanizados e palmilhados pelos homens. Filtra-se aí toda uma perspectiva, feita por olhos catastróficos, de certa filiação vinculada àqueles criadores “misantrópicos e ressentidos”. *Olhos percucientes*, sempre a inquirir: que mundo é mesmo este?, De que humanidade se trata?

Figura 1: Soldado de brinquedo, imagem frontal, parcial, da obra *Linha de Fogo*, da série *Ludographactors*. Dimensões variáveis. **Fonte:** Foto do autor

Estar vivo é possuir uma humanidade que vê passarem tantas e tão variadas coisas diante de olhos profundos. Mesmo dentre aconte-

cimentos individuais e coletivos, importam aqui, neste momento, as erosões históricas, ou seja, os massacres, as opressões que, além de soterrarem histórias pessoais, escavaram e fizeram ruir, em vários momentos, a própria humanidade de cada um (tanto do opressor quanto do oprimido). Sabemos, o civilizado século XX é igualmente século tingido do sangue de numerosos massacres cotidianos, e de longas guerras sem paz. Para nos ajudar a considerar o caráter belicoso marcante na construção do século XX, o pesquisador Gilson Dantas (apoiado nas ideias de Theotônio dos Santos) nos lembra, em seu texto “O setor bélico norte-americano em sua condição de estímulo econômico: algumas notas para um debate contemporâneo”, apresentado no 4º Colóquio Marx e Engels do Centro de Estudos Marxistas (CEMARX/IFCH/UNICAMP), sobre a situação americana logo anterior à II Guerra Mundial:

Depois de um breve período de prosperidade econômica, na década de 1920, os Estados Unidos mergulharam na sua mais violenta crise – a maior crise geral da era do capitalismo financeiro – seguida da prolongada depressão econômica dos anos 1930, e só retomaram importantes taxas de crescimento **através dos gastos militares colossais da II Guerra Mundial**. Ou seja, no processo de combate à economia de guerra nazista, os Estados Unidos se converteram em potência imperialista baseada na “indústria de guerra permanente e na ocupação militar de quase todo o mundo capitalista”, portanto com base no recurso da **produção de meios de destruição** [...]. (DANTAS, 2005, p.02)

Dizia dos “massacres cotidianos, e das longas guerras sem paz”, e pensava num super Estado bélico associado e mesmo promovido pelo capital. Pois é sabida a relação de proximidade e dependência que se estabelece entre Dinheiro, Guerra e Poder. Para ajudar-nos a entender melhor esta afinidade, recorreremos à leitura de Valter Duarte Ferreira Filho. No texto que acompanhou sua conferência à banca

examinadora do concurso público para Professor Titular de Ciência Política da Universidade Federal do Rio de Janeiro (2012), intitulado “Dinheiro: a política e a guerra por outros meios ou maquiavelismo monetário”, Ferreira Filho discorre destacadamente sobre os significados e os sentidos do dinheiro junto ao cotidiano do homem, particularmente sobre a relação entre dinheiro e guerra. Ele nos lembra das funções primeiras do dinheiro, do uso das moedas de ouro associando-as à guerra. Ali percebemos o que pode ter sido a origem do dinheiro no Ocidente, e um dos seus primeiros usos.

O dinheiro, cujas raízes estão nas moedas criadas pela primeira vez na história [ocidental], no século VI a. C, pelo rei Cresos da Lídia, na Grécia, como prerrogativas do portador da soberania de um povo, teve transformadas as suas funções e os rumos de sua história a partir do momento em que os gregos, os atenienses, em especial, começaram a usá-las nas guerras e para controle político, sobretudo na Guerra do Peloponeso, como contou Tucídides, ou, segundo a tradição, Marcus Furius Camillus (446-365 a.C), que começou a usá-las para pagamento dos soldados romanos. (FERREIRA FILHO, 2012, p.70)

Afora as grandes guerras, disputando com elas a responsabilidade pelas grandes erosões históricas, mundiais e sociais, e também individuais, a Grande Mídia nos alveja cotidianamente. Estamos envolvidos pelo caráter heroico de todos os ditos e propalados defensores da humanidade e de sua civilidade: homens trajados em paletós e gravatas apertadas, militares, advogados, políticos, civis, jornalistas e outros tantos uniformizados em discursos, homens que, fortemente armados com palavras, contatos ou munições, estão prontos para fazerem com que a lei em sua letra seja cumprida.

Caberia a nós, homens comuns e de poder apenas cotidiano, aguardar que os grandes investidores desloquem suas miras, apon-

tem para investimentos na educação e sensibilidade? Seria viável voltarmos a conceber um mundo não equilibrado por valores associados a um estado belicoso?

Pois que, ainda hoje, a civilização de consumo, segue assim: o homem mata pelo fogo; decepa pela toca; escarpela para se saciar. O bicho-homem vai à selva em busca da caça. E o fracasso da acossa, devido à fraqueza de seu corpo, faz com que seu intelecto se desenvolva para suprir a impotência de seus órgãos e fisgar a presa, capturar o espólio. Não obstante tal esforço, hoje o homem tem seu intelecto desenvolvido de tal forma que o corpo, que já desempenhava funções limitadas, quase tem seus movimentos extintos (uma consequência dos avanços tecnológicos que, se presenteiam o homem com conforto, sedentizam seus corpos?) Estamos sendo confinados a um mundo criado por nós mesmos?

Com efeito, **o projeto iluminista moderno de domínio da natureza pelo uso da razão instrumental visando um horizonte de liberdade e felicidade parece ter fracassado.** A técnica e a ciência adquiriram tal autonomia que deixaram de ser *meios* para o progresso e se tornaram *fins* em si mesmas. (PEREIRA, 2009, p.381)

Se tal projeto iluminista (numa utopia que previa homens em equilíbrio com a natureza e, cada um, consigo mesmo) se perde na modernidade, contemporaneamente parece ser no campo da Arte, sobretudo das Artes Visuais, que muitos artistas vêm desenvolvendo trabalhos (as “poéticas visuais”!) capazes de propor novas reflexões sobre o estar neste mundo super-povoado e belicoso, incluídas aí questões emergentes a partir da técnica e da ciência. Com sua produção, eles nos alertam para certo esquecimento do corpo, neste comportamento humano que vem se reforçando, principalmente desde os últimos anos

[1] Vale, sobre esse tema recorrer ao texto *A arte do motor*, de Paul Virilio.

do século passado, anos marcados por conquistas tecnológicas efetivamente cada vez mais invasivas¹, se as pensamos no limite físico dos corpos humanos. Pois que o corpo, num mundo de supervalorização técnica, tem apagadas suas sensações e reações espontâneas, sendo cada vez mais concebido como um objeto, uma máquina. Chegamos a um tempo em que é fácil para o homem, receoso de seus limites, e de sua própria morte frente ao ilimitado do mundo, se perceber como a um boneco. Parece natural, depois de décadas de cremes cosméticos, plásticas, botox, e outros processos regeneradores (em busca do Santo Graal ou da fonte de eterna juventude!!) desejar ser um ser plastificado. A reificação do próprio homem se reforça nesse movimento de percepção de si como um *objeto-coisa*.

Se homens, produtores de gestos, buscam, para controlar a passagem do tempo, a aparência sempre nova dos corpos de seus objetos, e assim cedem espaço para as máquinas (já que quase se confundem com elas), não haveria mais uma dissociação tão clara entre a movimentação produzida pelos corpos maquímicos e os dos homens, haveria? Pois, é desta forma que o boneco-soldado da obra *Linha de Fogo*, acompanhado de sua metralhadora de plástico (homem/boneco e máquina/objeto), tornam-se seres interdependentes, ambos a repetirem suas movimentações (máquina, efetuando muitos tiros por minuto; homem, avistando o alvo, rastejando, olhando pela mira dela e apertando seu gatilho, que dispara: ta ta ta ta ta...). Para a indústria, torna-se viável transformar o soldado em brinquedo, dadas as limitações de movimentos demonstradas pelo guerrilheiro. O brinquedo de plástico, então, assemelha-se ao homem de carne.

Pois *gesto* é frequentemente associado à ação de indivíduos animados, dotados de sentimentos e razão; é resultado de sua movimentação diária (levantar, caminhar, sentar), seja quando fruto de uma intenção (apontar, abraçar), seja de pura reação corporal (um sorrir

desbragado, uma mão que se dirige a uma parte do corpo machucada); compreendemos o *gesto* delimitado por contenções sociais e mesmo culturalmente marcado (um homem que tira o chapéu na rua ao passar por uma senhora). Já *movimento* é termo de mais ampla atribuição: seu amplo sentido pode ser associado a toda e qualquer coisa (incluídos aí os seres animados que somos), que produza ou realize algum movimento, repetitivo ou não. Parece interessante considerar o *gesto* como os modos orgânicos e individuais que um corpo humano desenvolve ao se movimentar, ao se expressar.

Mas, é interessante observar que, em um lugar onde o capitalismo selvagem impera, homens ágeis, esguios e *aerodinâmicos* se sobressaem por sua aparência maquímica, moldada para a velocidade exigida pelo mercado. E essa mesma velocidade diária, que cada dia se acelera e nos acelera ainda mais, vem a escamotear dos homens a qualidade de *gesticuladores* e lhes implanta a competência do mero movimento, em ato próximo daquele executado por sua cria maquímica. É em movimentação de máquinas que se move o corpo do homem de hoje, homens com corpos voltados para a rapidez na execução de funções, moldados para cumprir metas e acelerar o ritmo do trabalho. E assim vencer – seguindo uma rotina de movimentos sucessivos cada vez mais rápidos mecânicos inorgânicos.

Vencidos, pois, os maiores ressentimentos entre homem e máquina (quando as máquinas começaram a substituir os homens) promovidos pela Revolução Industrial, hoje homens se aproximam de máquinas, quase se confundindo com elas. O indivíduo domesticado pelas mídias busca o corpo perfeito, ágil, “sempre novo”, esguio e aerodinâmico, tão veloz quanto suas máquinas. Essa rapidez contemporânea permite que Denise Sant’Anna, a partir de relações estabelecidas entre Cidade e Tempo perceba a Velocidade como um valor intrínseco à contemporaneidade, desenvolvendo então sua *Estética do Aerodi-*

namismo (SANT'ANNA, 2001). Do lado de fora do espaço do homem, porém com o seu consentimento, máquinas se modificam, falam, respondem, detectam movimentações, gestos, toques da pele, cores dos olhos, ganham inteligência artificial e a capacidade de movimentarem-se sem necessariamente desempenharem movimentos repetitivos.

Essas mutações e acréscimos da ciência e da robótica talvez permitam conferir a esses novos seres (novas máquinas, robôs), a capacidade de desempenharem *não-gestos*, ou seja, algo que fique no limiar entre o *Movimento*, não associado à repetição, e o *Gesto*, efetuado a partir de um estímulo que confere autonomia a quem o profere. *Não-gesto* viria a denominar a movimentação efetuada por essas novas máquinas. Máquinas ainda mais próximas do homem, não mais dependentes do homem, que, ao se movimentarem, *gesticulam*. Seus gestos, se entretanto imitam os dos homens como espécie, são gestos maquínicos, e por isso *não-gestos*.

Sobrevivendo em um mundo tomado pelo capitalismo selvagem e consumista, marca do Ocidente em expansão, seres humanos de aparência maquínica se confundem com suas criações de lata e plástico e outros materiais inomináveis, de nomes irrepetíveis. Como as máquinas, moldam uns aos outros. O homem cria e modifica as máquinas para que ela mude o homem: sua aparência, seu cotidiano, sua vida. E para atender a rapidez exigida pela economia.

Em um mundo tão acelerado e imediatista, haveria um papel importante para a Arte. O que estaria nos dizendo, sobre nosso lugar e nosso tempo, o artista visual na contemporaneidade? Para dar conta dessa questão, vale destacar proximidades e diferenças entre as práticas deste artista e aquelas que entendemos serem as do Capitalismo. Ambos, artista e capital, famintos de homens, pois *antropófagos* (ainda que o Capitalismo regurgite algo já morto, homens esgotados, julgados sem serventia para o mercado). O artista, entretanto, reali-



Figura 2. Foto da obra *Linha de Fogo*, vista de cima, com inscrição do lápis bruno, dermatográfico, da série *Ludographactors*. Dimensões variáveis.
Fonte: Foto do autor.

za um movimento digestivo (para produzir ele precisa consumir!!) nos moldes do que definiu Oswald de Andrade: o artista é um *antropófago* da cultura!! Ele devolve ao mundo outra possibilidade de mundo (o “mundo criado”). Já que o mundo dos homens não serve a esse homem/artista. Incomodado com a acomodação e fácil adaptação daqueles que já foram devorados pela lógica do capital, este homem-artista transforma seu inconformismo em linguagem: produz linguagem.

Frente a todo lixo/luxo produzido pelo homem apaziguado, o artista regurgita, no trabalho com a linguagem, todo o seu inconformismo contra o mundo que nos é imposto, oferecendo-nos como alimento e sustância seu trabalho, produto de uma espécie de “olhar estrangeiro, olhar percuciente”, capaz de enxergar aquilo que passa despercebido aos nossos olhos cansados, já incapazes de produzir novos sentidos em meio à rapidez e à instabilidade cotidiana.

[1] *Graphein* palavra-conceito, cara a esta poética construída neste PPG – Artes Visuais; de origem grega, é vinculada aos gestos implicados nos atos de escrever, desenhar e pintar. Implica numa inscrição, resultado de gestos manuais, dependentes da expressão e da força de cada homem. O gesto de um homem que escreve sobre a superfície da folha A4, associado àquele que trabalha na verticalidade da tela, preparada para a pintura, ou horizontalmente na folha disposta ao desenho (considerando aqui, para simplificação desta reflexão, os tradicionais métodos de feitura, tanto da escrita, quanto da pintura e do desenho).

A criação da obra *Linha de Fogo*, uma espécie de *ready made* adaptado para o exercício do *graphein*¹, está implicada por tais questões. Um artefato infantil torna-se um *objeto maculador*. O soldadinho com sua metralhadora, mero brinquedo de plástico, para diversão infantil, deixando impresso seu rastro torna-se outro objeto. Torna-se objeto de arte contemporânea, frente aos olhos do menino agora homem adulto. Deslocando o brinquedo do universo infantil é, ao interesse dos adultos (quicá aos pais e futuros pais!), que se propõe comunicar e provocar com o novo objeto.

Reconhece-se uma vida contemporânea cada vez mais sedentária, condição certamente muito estimulada pelas invenções tecnológicas, invenções que têm o Capitalismo como motor maior: vivemos num grande shopping repleto de *gadgets* estimulantes a nosso assentamento. Talvez, o que seja pior, tal sedentarização chega cada vez mais cedo às crianças. A ponto de uma espécie de *paraplegia corporal* estar em vigor, inibindo certos movimentos físicos, não mais necessários às crianças. Elas, sem saber, abrem mão de movimentações proporcionadas por brincadeiras e brinquedos (as crianças não andam mais de bicicleta, não sobem em trepa-trepa, não correm, não caem, não pulam amarelinha, não se movem...).

Vivendo em espaços cada vez mais enclausurados, amurados, protegidos, as crianças são cada vez mais contemplativas e menos táteis, menos móveis, reagem a estímulos predominantemente visuais e, mais raramente, sonoros. Talvez seja exagero dizer: as crianças não se mexem mais. Os novos brinquedos infantis, cada vez mais maquínicos, digitais, analógicos, imobilizam a mobilidade do corpo das crianças (mesmo que a tecnologia das teclas acrescente mais agilidade à produção de textos e rapidez à execução de inúmeras tarefas contemporâneas!). Na contemporaneidade, há, no universo infantil, uma falsa e cada vez mais intensa auto-suficiência, mas isso é quase outro assunto.

Se vivemos um tempo em que o caráter do “sempre novo”, e a constante busca por esse aspecto se reforça, é nas novas experiências com a infância, infância dos últimos vinte, trinta anos quando muito, que tal caráter se fortalece. As relações estabelecidas entre homens e coisas se aproximam da relação esboçada por Marx sobre o homem que, outrora, era encarregado pela confecção do Todo e que, ao longo de décadas, vai se hiper-especializando nas pequenas partes do todo, sem mais se aperceber do Todo. Segundo esse fundamental pensador, é a partir da compreensão apenas da parte, ou de um detalhe (equivocadamente entendido como o Todo), que o indivíduo passa a perder gradativamente a noção das demais peças que compõem o Todo, acelerando-se assim, também, seu narcisismo, uma espécie de *speculofilia* (atração pelo espelho, ou pelo próprio reflexo), para insistirmos com as superfícies planas, bidimensionais.

Os brinquedos comprados reforçam o sedentarismo e o aspecto acumulativo, natural no comportamento contemporâneo. Somos hoje reféns do colecionismo, bastante motivado pela serialização de todos os produtos, com suas linhas de produção, que extrapolam o mundo dos objetos, encaminhando tudo ao excesso. Como um “canto de sereia”, o mundo dos objetos chama nossa atenção, nos atrai fazendo-nos afundar no abismo do consumo.

O soldado do projeto *Linha de Fogo* carrega em seu corpo ferido todas essas questões. Essa figura (trabalhada, lembremos, como parte de uma poética mais ampla na qual se insere, e cuja série imediata se intitula **Ludographactors**, a série de *ready made*s que tensionam as inscrições e as escrituras do homem no mundo por ele habitado), essa figura guarda em seu corpo de plástico o soldado militarizado, pensado aqui como filho do homem moderno, do início do século XX, belicoso vencedor das guerras, autodenominado dono da história – aquele que se a escreve, também é sua própria testemunha.

E adentra seus filhos a sua imagem e semelhança. O brinquedo de plástico, soldado que substitui o antigo soldado de chumbo, é objeto industrializado e produzido já num circuito de produção globalizado.

Para que esse artefato de plástico, movido à pilha, se torne obra de arte, cabe ao artista deslocá-lo para o campo da arte – repetindo os modos insubordinados e críticos de Duchamp. Mais que artista, artista crítico, artista com discurso, era assim que o próprio Duchamp se percebia. Tal procedimento, tal abordagem é o que está em jogo aqui. Ao retirar desse boneco, marionete de brinquedo, o instrumento que lhe pesava nos ombros e braços, a metralhadora, e em sua substituição começa o jogo no deslocamento ao novo campo. Nessa espécie de rendição, ele é compensado com um firme e robusto lápis bruno, dermatográfico. Pois esse soldado, desarmado, vai registrar seu percurso e seus movimentos, seus “gestos” corporais, com um lápis que serviria para marcar uma pele humana. Tal inscrição, o registro de seu movimento, acontecerá até que sua vida alcalina lhe permita – pois esse novo boneco, brinquedo para crianças mais sedentárias, se mexe sozinho. Seu tempo de vida tem durabilidade justamente embutida nas duas pilhas que o alimentam.

Assim, no campo das Artes, eis uma escultura, objeto, quase um *ready made* performático e de movimentação delimitada pela carga alcalina que lhe pesa nas pernas. Vida breve e plástica, de historiografia negada devido, pois à impossibilidade da experiência, conseqüentemente, do relato, da narração. Sua vida não é mais dedicada ao *nekrós* (do grego antigo = corpo morto), mas ao *tomos* (do grego antigo = corte), dado que teve sua arma amputada e em suas mãos foi enxertado o lápis da reconstrução corporal, dermatográfico (como os utilizados por cirurgiões, para marcar nos nossos corpos onde deverão incidir). Tendo sua metralhadora amputada, o soldado não pode mais ferir com fogo, tampouco matar com tiros. A ele agora,

nesta *Linha de Fogo*, deslocado de seu “sistema de objetos” qualquer e inserido no sistema das Artes, só cabe provocar novos discursos, estimular novas palavras, indicando com a inscrição a lápis seu percurso, seu trajeto. O corpo do soldado desarmado oferece, com o registro de seu movimento, as pistas para sua apreensão.

Do soldado foi retirada a arma destruidora (*nekrós*). Essa foi substituída pelo lápis reconstrutor de corpos. Capaz, portanto, de reconstruir também narrativas (*tomos*). Esse boneco – filho do petróleo –, considerado padrão de beleza, seria também o padrão de conduta daquele homem belicoso, que supostamente defende o que tem de mais caro.

Na remoção da arma, como trauma, como marca, o ombro deixa à vista o relampejar de uma luz vermelha, que, no ombro agora ferido, parece o sangue do soldado. A metralhadora amputada impõe ao ombro do soldado de brinquedo o vermelho do sangue que, com ela, derramaria de seus “inimigos”. O som e a luz dos tiros da metralhadora, para eficiência do brinquedo, embutidos no corpo do soldado e impossíveis de serem amputados junto da metralhadora, parecem fazer retornar para ele os instantes de guerra simulada, a cada vez que a metralhadora é acionada.

Com o ombro ferido, o soldado na *Linha de Fogo* faz de sua narrativa um traço falho. A cada movimento de braços e pernas realizado por ele, uma mancada (há uma capacidade mimética do próprio corpo rígido e plástico do brinquedo), cada titubeada sobre a folha, traça os traços do movimento falho. Num traçado que se esvai e volta a marcar a folha, tracejando-a irregularmente. Esse boneco rastejante, de cujo braço bélico foi amputada uma metralhadora, é marcado aqui pelo reluzir da luz vermelha, do falso sangue que se destaca no ombro direito, a cada pausa, a cada som de metralhadora. Não pode mais matar mas leva a morte consigo. Força-nos a aceitar o quanto o homem fracassa.

“(…), está claro que as ações da experiência estão em baixa, e isso numa geração que entre 1914 e 1918 viveu uma das mais terríveis experiências da história. Talvez isso não seja tão estranho como parece. Na época, já se podia notar que os combatentes tinham voltado silenciosos do campo de batalha. Mais pobres em experiências comunicáveis, e não mais ricos.” (BENJAMIN, 1994, p.114-115)

Reconhecendo os soldados descritos por Walter Benjamin – em seu texto “Experiência e Pobreza” –, com suas capacidades de narrar amputadas pelos campos de batalha e enterradas no solo das trincheiras, *Linha de Fogo* insiste em dar continuidade a essa impossível conversação. O homem contemporâneo, cada vez mais virtual, veloz, aerodinâmico, narcísico e especialista em detalhes cada vez menores e mais descolados do Todo, o que quer é o instantâneo, aquilo que lhe chega imediatamente. Tudo é *fast*, sem pregnância. O homem não tem mais conhecimento do Todo, tampouco consegue aprender com suas vivências, não as introjeta de modo a conseguir transmiti-las aos outros em forma de narrativa. Este homem apenas existe entre os outros homens, não tem poder de análise nem de síntese, é robótico e deambula entre os seus.

A linha que emerge dessa *Linha de Fogo* é traço falho, fruto do lápis dermatográfico que mal toca a folha, que aos trancos imprime o *não-gesto* do boneco de brinquedo sobre a página. O *não-gesto* resultante do movimento efetuado por esse homem de plástico, adaptado para o ato de desenhar, de registrar sobre a superfície do papel. Lembremos: desenho não efetuado pela articulação da mão, do pulso e do braço humanos, mas sim pelo ritmo alcalino do corpo do boneco – em *Linha de Fogo* alforriado de sua condição preponderante de brinquedo. O homem de plástico é o homem que fracassa.

Um artista que se decide a pensar do *não-gesto* precisa incluir em suas reflexões sobre este ato de origem humana como resultado da hu-

manização das máquinas e da reificação dos homens. Principalmente quando essa é uma questão de fundo para sua produção poética. Pois, se homens, tornam-se cada vez mais ágeis para acompanhar a velocidade das máquinas e elas, cada vez mais inteligentes e autônomas no acompanhar a sapiência dos homens, as diferenciações estabelecidas entre *gesto* e *movimento* tendem a se dissolver. Há evidentes ecos aqui das problemáticas sutilmente abordadas em filmes como *Blade Runner*.

Por entre as diferenciações entre *gesto*, movimentação de homens dotados de intenções e sentimentos, e *movimento*, referente a toda e qualquer movimentação, seja ela de objeto inanimado ou animado, intencional ou não, a mutação dos homens e das máquinas, e sua insidiosa aproximação, exigem uma palavra que se refira à movimentação efetuada por essa nova categoria de máquinas. A esse movimento nomeamos *não-gesto*. Ao falarmos em *Artefatos de Desenhos*, sobre os objetos da série *Ludographactors* (objetos, máquinas e dispositivos confeccionados ou remontados para efetuarem desenhos, realizarem inscrições), reconhecemos que são dotados da capacidade de desempenharem o *não-gesto*, e isso nos ajuda a refletir sobre o próprio desenho e sua feitura, sobre a escrita e sua força de inscrição.

O resultado desses atos, *não-gestos*, são desenhos construídos majoritariamente por espirais e linhas tortuosas e falhas, e tornam-se desenho, e tornam-se escrita, e tornam-se *escrituras* (valendo aqui a definição de Barthes), cravejadas de “erros” desconsiderados como tal, sobrepostos, permitindo uma aproximação à “visualidade da descoberta”. Quando as crianças descobriam pequenos objetos, coisas, materiais, ferramentas, artefatos, com os quais, posteriormente, interagiam, registrando com eles o movimento de seus corpos sobre as mais diversas superfícies. Quando assim o faziam, imprimiam a movimentação e a pressão – o tônus – de suas mãos sobre as mais diversas coisas existentes. Reconheciam assim seus corpos em formação, em desenvolvimento.

Sabemos que, na arte como na vida, as respostas são provisórias e maleáveis como as verdades que nos são ditas. Daí a riqueza neste tempo de incertezas do campo das Artes para considerarmos as questões que nos são caras. Há que haver coerência e capacidade narrativa para dar conta do que se fez e do que se pode perceber, num processo constante entre realidade e autoconhecimento. Valem na arte e na vida, insistirmos num certo movimento de retorno à infância, na busca da solução para questões do tipo “de onde venho?”, “o que dessa vinda me acompanha?”.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

BATTCKOCK, Gregory (org.). **A Nova Arte**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaio sobre Literatura e História da Cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

_____. **Reflexões: a Criança, o Brinquedo, a Educação**. São Paulo: Summus, 1984.

CABANNE, Pierre. **Marcel Duchamp: Engenheiro do Tempo Perdido**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

FERREIRA FILHO, Valter D. **Dinheiro: a Política e a Guerra por outros Meios ou Maquiavelismo Monetário**. Disponível em: <www.ifcs.ufrj.br/~sfjp/revista/downloads/dinheiro_a_politica_e_a_guerra.pdf> Acesso em: 24 de março de 2014.

PEREIRA, Henrique C. **Da Metamorfose dos Deuses: Capitalismo e Arquétipo no Século XXI** Disponível em: <www.revispsi.uerj.br/v9n2/artigos/pdf/v9n2a08.pdf> Acesso em: 24 de março de 2014.

SANT'ANNA, Denise. **Corpos de Passagem: Ensaio sobre a Subjetividade Contemporânea**. São Paulo: Estação Liberdade, 2001.

VIRILIO, Paul. **A Arte do Motor**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.