



Universidade Federal do Pampa - *campus* São Borja

**GIRLS EM DEVIR / ROCK COMO SIGNO / CAMP-MÁQUINA DE GUERRA:
PRODUTOS ESPECULATIVOS E QUESTÕES DE GÊNERO
NA INDÚSTRIA DA MÚSICA**

Adrienne Pinheiro Reyes
Dr. Gabriel Sausen Feil (Orient.)

São Borja, 2023

ADRIENNE PINHEIRO REYES

***GIRLS EM DEVIR / ROCK COMO SIGNO / CAMP-MÁQUINA DE GUERRA:*
PRODUTOS ESPECULATIVOS E QUESTÕES DE GÊNERO
NA INDÚSTRIA DA MÚSICA**

Dissertação apresentada ao Mestrado Profissional em Comunicação e Indústria Criativa da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre em Comunicação e Indústria Criativa sob orientação do Prof. Dr. Gabriel Sausen Feil.

São Borja, 2023

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

R456g Reyes, Adrienne Pinheiro

Girls em devir / Rock como signo / Camp-máquina de guerra:
produtos especulativos e questões de gênero na indústria da
música / Adrienne Pinheiro Reyes.

83 p.

Dissertação(Mestrado)-- Universidade Federal do Pampa,
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E INDÚSTRIA CRIATIVA, 2023.

"Orientação: Gabriel Sausen Feil".

1. Máquina de guerra. 2. Atividade criativa. 3. Indústria
criativa. 4. Indústria da música. 5. Design crítico
especulativo. I. Título.

ADRIENNE PINHEIRO REYES

GIRLS EM DEVIR / ROCK COMO SIGNO / CAMP-MÁQUINA DE GUERRA: PRODUTOS ESPECULATIVOS E QUESTÕES DE GÊNERO NA INDÚSTRIA DA MÚSICA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Indústria Criativa da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre em Comunicação e Indústria Criativa.

Dissertação defendida e aprovada em: 14 de julho de 2023.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Gabriel Sausen Feil
Orientador
(PPGCIC-Unipampa)

Prof.^a Dra. Marcela Guimarães e Silva
(PPGCIC-Unipampa)

Prof. Dr. Mario Celso Ramiro de Andrade

(USP)

Prof. Dr. Marcos da Rocha Oliveira

(UFPR)



Assinado eletronicamente por **GABRIEL SAUSEN FEIL, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 19/07/2023, às 18:21, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **MARCELA GUIMARAES E SILVA, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 19/07/2023, às 18:32, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **Marcos da Rocha Oliveira, Usuário Externo**, em 20/07/2023, às 10:13, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **Mario Celso Ramiro de Andrade, Usuário Externo**, em 28/07/2023, às 15:00, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1171556** e o código CRC **16CE2288**.



*"Não cabe dizer, pois,
que a disciplina é o próprio
da máquina de guerra."*

(DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 22)

Resumo

A indústria da música é um ecossistema complexo e competitivo, e o cenário é ainda mais difícil para as profissionais mulheres ou de gênero dissidente atuantes no setor, das quais 84% cita já ter sofrido assédio moral ou sexual (BATISTELA et al., 2019). A brecha de gênero é um desafio econômico e social, não somente na indústria da música, e diversas iniciativas públicas e privadas mobilizam esforços para modificar o cenário nesta indústria criativa. Uma das iniciativas, com atuação há onze anos no país, é o Girls Rock Camp Brasil (GRCB). A atividade, destinada a meninas de sete a dezessete anos, acontece em Sorocaba, interior de São Paulo. No período de uma semana, as crianças se organizam em bandas (aqui entendido como *bandos*) e realizam tarefas musicais e comunicacionais, tais como a prática ou aprendizagem de noções básicas de um instrumento (à escolha entre bateria, baixo, guitarra, teclado e vocal), a composição de uma música (letra, arranjo, melodia), ensaios e uma apresentação ao vivo, além da criação de um nome, logotipo, cartaz e figurino para o grupo. O projeto, com capacidade de mobilização de centenas de pessoas voluntárias, esgotamento rápido de vagas e motivo de muitos comentários nas redes sociais, chama atenção pela comoção que gera. Devido a este potencial provocativo, esta pesquisa se propõe a contribuir para a divulgação do Girls Rock Camp Brasil ao especular e fazer provocações relativas a questões de gênero na indústria da música, materializadas como produtos especulativos. Tais especulações são feitas utilizando a abordagem projetual do design crítico especulativo (DUNNE; RABY, 2013) para gerar os produtos, que utilizam, em suas concepções, aproximações entre o GRCB e a máquina de guerra, conceito filosófico proposto por Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997b).

Palavras-chave: Máquina de guerra; Atividade criativa; Indústria criativa; Indústria da música; Design crítico especulativo.

Abstract

The music industry is a complex and competitive ecosystem, and the scenario is even more difficult for female or gender-dissident professionals working in the sector, of which 84% mention having already suffered moral or sexual harassment (BATISTELA et al., 2019). The gender gap is an economic and social challenge, not only in the music industry, and several public and private initiatives mobilize efforts to change the scenario in this creative industry. One of the initiatives, operating for eleven years in the country, is Girls Rock Camp Brasil (GRCB). The activity, aimed at girls between the ages of seven and seventeen, takes place in Sorocaba, nearby São Paulo. Within a week, children organize themselves into bands (here understood as *gangs*) and perform musical and communication tasks, such as practicing or learning the basics of an instrument (choosing between drums, bass, guitar, keyboard and vocal), composing a song (lyrics, arrangement, melody), rehearsals and a live performance, in addition to creating a name, logo, poster and costumes for the group. The project, with the ability to mobilize hundreds of volunteer people, quickly running out of vacancies and the reason for many comments on social networks, draws attention for the commotion it generates. Due to this provocative potential, this research proposes to contribute to the dissemination of Girls Rock Camp Brasil by speculating and making provocations related to gender issues in the music industry, materialized as speculative products. Such speculations are created using the projectual approach of speculative design (DUNNE; RABY, 2013) to generate products, which use, in their conceptions, approximations between the GRCB and the war machine, a philosophical concept proposed by Gilles Deleuze and Félix Guattari (1997b).

Keywords: War machine; Creative activity; Creative industry; Music industry; Speculative design.

SUMÁRIO

Faixa 01: Intro	10
Faixa 02: Atividade criativa	18
Faixa 03: Riot!	21
Faixa 04: GRCB-máquina de guerra	38
Faixa 05: Especulando	58
Faixa 06: Coda	78
Referências	81

Faixa 01: INTRO

Em música, a introdução (ou intro) é um trecho que abre um movimento ou uma composição musical. A introdução apresenta e estabelece o material melódico, harmônico e rítmico relacionado com o corpo principal da composição.

Além de um dos aspectos distintivos das culturas ao redor do mundo enquanto folclórica, a música pode ser uma manifestação artística e/ou uma demanda comercial, e faz parte de uma indústria complexa que engloba a música gravada (indústria fonográfica), o show business (ou a indústria do entretenimento, referindo-se à logística das performances ao vivo, como shows e festivais) e o licenciamento (braço que dá conta da gestão de músicas protegidas por direitos autorais e sua sincronização para uso no cinema, TV e video-games). A soma destes braços compõe a indústria da música, e pode ser compreendida como uma indústria criativa por usar a criatividade como seu elemento gerador, essencial e distintivo, utilizando a capacidade intelectual, criativa e artística das pessoas como insumo produtivo primordial (JAMBEIRO; FERREIRA, 2012). Segundo a Conferência das Nações Unidas para o Comércio e Desenvolvimento, o entendimento do que é indústria criativa deriva da ampliação do conceito de criatividade, passando de atividades que possuem um sólido componente artístico, para atividades econômicas que produzem bens simbólicos intensamente dependentes da propriedade intelectual (UNCTAD, 2012). Nesse contexto, a música é considerada uma atividade *upstream* da indústria criativa, termo que inclui atividades culturais tradicionais como música, dança, artes visuais; já a comunicação e o design, por sua vez e a fim de diferenciação, são consideradas atividades *downstream*, por possuírem maior proximidade com o mercado, incluindo outros exemplos como publicidade, editoras e demais relacionadas à mídia.

A indústria da música, no Brasil e no mundo, foi profundamente transformada nas últimas três décadas em função de disrupções tecnológicas que trouxeram consigo mudanças profundas na forma como ela se organiza, como artistas produzem, distribuem e recebem pelas suas criações (MIDANI, 2015), e como profissionais de outras áreas (como as já citadas comunicação e design) nela se inserem. As relações

intrincadas entre centenas de agentes, funções e organizações tornam a indústria da música complexa e competitiva, muitas vezes dificultando o acesso de artistas independentes e outros profissionais autônomos que empreendem ou intencionam empreender atividades neste setor.

A complexidade aumenta quando falamos de profissionais mulheres, que enfrentam grandes desafios para permanecer na indústria da música. O'Brien (2020) diz:

As mulheres ainda precisam lutar para terem seu trabalho reconhecido. Em 2020, a PRS for Music, principal organização relativa aos direitos autorais no Reino Unido, reportou que as mulheres representam apenas 18% do total de artistas. A desigualdade ainda existe no restante da indústria, com apenas 30% de mulheres em cargos executivos seniores em grandes gravadoras. Os números também são desafiadores nos Estados Unidos. De acordo com uma pesquisa de 2019 conduzida pelo laboratório da USC Annenberg Inclusion Initiative, apenas 2% de produtores musicais são mulheres. As mulheres que responderam ao questionário disseram que tiveram seus trabalhos e habilidades diminuídas ou desacreditadas. Stacy L. Smith, doutora responsável pela pesquisa, comenta que os depoimentos das participantes sugerem que a maior barreira enfrentada ainda é o que a indústria da música pensa sobre as profissionais mulheres. A percepção sobre elas é altamente estereotipada, sexualizada e as considera sem habilidades. Estas crenças precisam mudar, caso as mulheres queiram progredir em suas carreiras nesta indústria (O'BRIEN, 2020, p.10, tradução nossa¹).

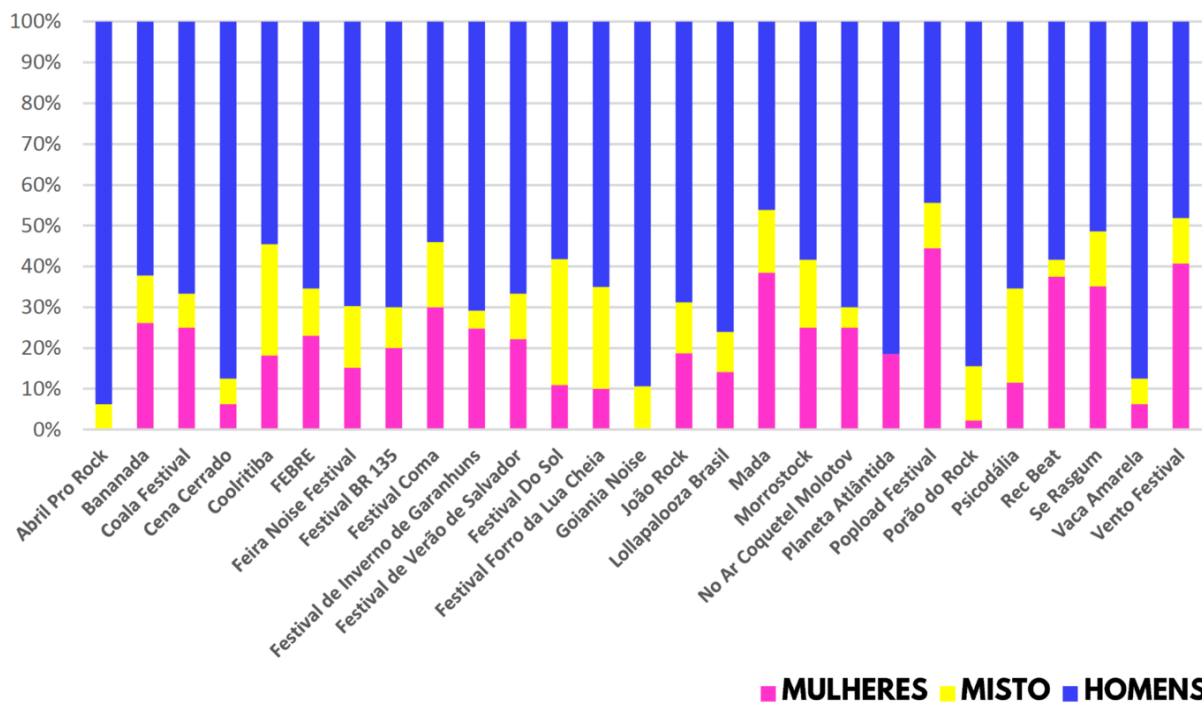
No Brasil não é diferente. Segundo pesquisa conduzida pelo Data SIM (BATISTELA et al., 2019), realizada com mulheres atuantes neste mercado, 84% afirma ter sido discriminada no ambiente de trabalho por ser mulher, e citam assédio moral e sexual como as duas principais ocorrências e ameaças. A pesquisa aponta também que apenas cerca de 20% dos cargos de liderança são ocupados por mulheres. Outro número que evidencia o abismo de gênero pode ser verificado no relatório “Elas que Fazem a Música”, publicado em 2020 pela UBC, União Brasileira de Compositores, organização que representa quase 60% do volume arrecadado pelo Escritório Central

¹ Women still have to fight to have their work recognised. In 2020 PRS for Music, the UK's main rights organisation, reported that women made up just 18 percent of its artists. This inequity still exists throughout the industry, with just 30 percent women in senior executive jobs at record labels. The figures are just as challenging in the USA. According to a 2019 diversity report from the USC Annenberg Inclusion Initiative think tank, women make up just over 2 percent of producers. Survey respondents said that colleagues dismissed or discounted their work or skills. Report leader Dr. Stacy L. Smith said, "What the experience of women reveals is that the biggest barrier they face is the way the music industry thinks about women. The perception of women is highly stereotypical, sexualised and without skills. Those core beliefs need to alter, she argues, if women are to progress in their careers.

de Arrecadação e Distribuição (Ecad) em direitos autorais. O relatório indica, a partir de análise de sua própria base de dados que, do total dos valores distribuídos pela UBC em 2019 referentes aos direitos autorais, 91% foram pagos para compositores homens, e apenas 9% para mulheres (UBC, 2020).

O problema é visível também na baixa representatividade feminina nos festivais brasileiros de médio e grande portes, conforme o gráfico abaixo, construído com base em uma pesquisa conduzida de 2016 a 2018 (ARRUDA, 2019), em que a presença de bandas mistas ou formadas só por mulheres não passa da média de 20% na constituição dos *lineups*².

festivais brasileiros diferença de gêneros | 2018



Diferença entre gêneros nos festivais brasileiros em 2018

Fonte: ARRUDA, 2019

² Relação ou lista de artistas/bandas que se apresentam em um festival de música.

Os números são ainda mais baixos ou nulos quando os festivais se ocupam de apenas um gênero musical, a exemplo dos festivais dedicados exclusivamente ao rock ou seus subgêneros. É possível verificar que o festival Abril Pro Rock, pioneiro na região nordeste, não teve nenhuma mulher solista em 2018 e nos últimos três anos não teve nenhuma representante feminina em sua programação como atração principal (ARRUDA, 2019).

Neste contexto de discrepâncias e conflitos relacionados à questão de gênero dentro da indústria da música, a existência de diversas iniciativas mostra que há disposição em desafiar o status quo, visando tornar a indústria da música mais acolhedora às mulheres, uma vez que o custo financeiro, social e criativo da exclusão desta parcela de profissionais se mostra cada vez mais alto. São empresas, organizações, setores governamentais e projetos sem fins lucrativos decididos a modificar o cenário internacional e nacionalmente.

A Keychange é uma organização co-fundada pelo Programa Europa Criativa, ligado a uma comissão da União Europeia responsável pelos setores cultural e criativo, e seu surgimento se dá em um cenário de muita pressão sobre os festivais e quem os organiza. Cada vez mais é cobrada publicamente a falta de representatividade das mulheres nos lineups, sejam artistas solo, bandas com mulheres em sua formação ou mesmo mulheres na produção dos eventos e, diante disso, quarenta festivais e cinco conferências de música da Europa e da América do Norte comprometeram-se publicamente a atingir a equidade de gênero até 2022. A paridade foi trabalhada não só nos lineups, mas também na programação paralela dos eventos e nas equipes de produção. Para colocar a proposta em prática, a Keychange reuniu 60 artistas, especialistas em inovação e líderes que foram a campo, nos festivais, para conduzir oficinas e atividades que acelerassem a redução das brechas de gênero no setor (KEYCHANGE, 2021).

A América Latina também reage à situação. Após um estudo realizado pela organização chilena La Ruidosa, que analisou grandes festivais latino-americanos no México, Chile, Colômbia, Argentina e festivais de música latina nos Estados Unidos, concluiu-se que entre mais de dois mil artistas solo e grupos musicais que se apresentaram durante o primeiro semestre de 2017, 78% eram homens, 11,3% eram

bandas mistas e apenas 10,6% eram artistas mulheres solo femininas ou bandas formadas exclusivamente por elas (RUIDOSA, 2019). Tais números foram ainda menores quando analisado o cenário argentino isoladamente, o que incentivou a movimentação de parlamentares deste país para a criação do projeto de lei Mercedes Sosa, proposto em 2019, que visa, entre outros, garantir o mínimo de 30% de representatividade feminina nos palcos de grandes festivais de música que lá acontecerem.

No Brasil, é possível citar iniciativas públicas e privadas que também se movimentam neste sentido, evidenciando que a questão de gênero mobiliza profissionais de diferentes regiões do país, gêneros musicais e setores dentro da indústria da música:

- MARES - Mulheres Artistas em Residência³: Promovido pela prefeitura da cidade do Rio de Janeiro e pelo Instituto Oi Futuro, é um programa de formação sobre a cadeia produtiva da música destinado a mulheres cisgênero e pessoas trans e travestis atuantes na música popular (samba, jongo, choro) como instrumentistas, cantoras e/ou compositoras, selecionadas através de edital público para uma imersão presencial e gratuita de aproximadamente 3 meses, com ajuda de custo durante o período;
- AmplifyHer⁴: Estudo realizado por pesquisadoras e pesquisadores da Universidade de São Paulo (USP), em parceria com a universidade inglesa de Manchester (MMU), e a escocesa Edinburgh Napier University, que conta com financiamento do programa Global Challenges Research Fund, do Reino Unido, que apoia pesquisas ligadas aos desafios enfrentados por países em desenvolvimento. O projeto piloto não só estuda a realidade das mulheres na música brasileira, mas possui também uma vertente proativa, de formação e promoção de trabalho em rede, que serve de amplificador das vozes das musicistas;

³ <https://oifuturo.org.br/historias/inscricoes-abertas-para-o-mares-que-oferece-formacao-sobre-a-cadeia-da-musica-para-mulheres/>

⁴ <https://jornal.usp.br/?p=458778>

- TREINAM Mulheres⁵: Turma Remota de Ensino Intensivo para Artistas Mulheres, formação em *Music Business* que oferece turmas anuais, ministrada em aulas ao vivo por meio de aplicativos de transmissão online, para mulheres e dissidências de gênero residentes em qualquer lugar do Brasil e de qualquer gênero musical; projeto em atividade desde 2020;
- Donne - Women in Music⁶: Criado por uma soprano brasileira radicada em Londres, o projeto lançado em 2018 é uma plataforma digital que funciona como um grande banco de dados de compositoras eruditas de diversas épocas, dando visibilidade a autoras que sofreram apagamento ao longo da história;
- Women's Music Event (WME)⁷: Plataforma de música, negócios e tecnologia focada no protagonismo feminino, em atividade desde 2017, que promove um evento anual em São Paulo e também o WME Awards, premiação que reconhece exclusivamente a atuação de artistas e profissionais mulheres (cis/trans) e dissidências de gênero;
- Hi Hat Girls⁸: Oficinas gratuitas de bateria para garotas, incentivando a formação musical de mais bateristas, instrumento ainda hoje visto como “masculino”; projeto nascido em 2013 na cidade do Rio de Janeiro e hoje espalhado por diversas capitais e cidades brasileiras por meio de professoras/bateristas multiplicadoras em cada região;
- Peitaco da Composição⁹: Acampamento exclusivamente feminino que se dedica a aplacar o machismo nas canções nativistas do Rio Grande do Sul, estimulando a composição e parcerias entre artistas gaúchas. Realizou sua segunda edição em julho de 2022;
- Girls Rock Camp Brasil¹⁰: Acampamento de música e empoderamento feminista para meninas e dissidências de gênero, que há onze anos é

⁵ <https://www.treinam.com.br>

⁶ <https://donne-uk.org/>

⁷ <https://www.womensmusicsevent.com.br/>

⁸ <https://www.hihatgirls.com>

⁹ https://www.instagram.com/peitaco_oficial/

¹⁰ <https://www.girlsrockcampbrasil.org/>

realizado em Sorocaba, interior do estado de São Paulo, sendo o primeiro da América Latina. O projeto realiza uma edição para crianças/adolescentes em janeiro, e uma edição para pessoas adultas em julho, sob o nome Liberta Rock Camp. O acampamento acontece também em Curitiba e Porto Alegre, mas são independentes entre si, onde cada um possui sua própria equipe de organização.

Estas formas de enfrentamento globais e locais alimentam a esperança de ver transformações robustas na indústria da música no médio e longo prazos, entendendo o desafio não só como uma disputa econômica, que busca maior participação feminina e distribuição da renda gerada por esta indústria, mas também como parte de um campo de disputa política e simbólica.

Durante participação voluntária da autora desta pesquisa na décima edição do Girls Rock Camp Brasil, em janeiro de 2022 na cidade de Sorocaba, São Paulo, foi possível observar o potencial do projeto de movimentar centenas de voluntárias e campistas, além de causar comoção e interesse popular, gerando inúmeros compartilhamentos e comentários nas redes sociais, notas na imprensa e rápido esgotamento das vagas disponíveis.

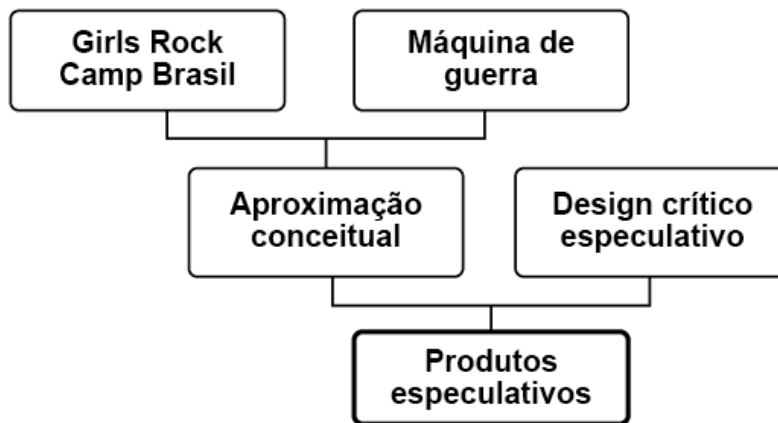
Motivada pela sua longevidade de atuação no Brasil, tal capacidade de movimentação e comoção social sugeriu o GRCB como um projeto provocativo e foi, portanto, escolhido (posterior à participação) como objeto de análise desta pesquisa.

Objetivo e etapas

Pelo seu potencial provocativo, portanto, esta pesquisa se propõe a contribuir para a divulgação do Girls Rock Camp Brasil (GRCB), ao especular e fazer provocações relativas a questões de gênero na indústria da música, materializadas como produtos de merchandising. Tais especulações são feitas utilizando a abordagem projetual do design crítico especulativo (DCE) para gerar os produtos, que utilizam aproximações entre o GRCB e a máquina de guerra, conceito filosófico proposto por Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997b), em sua concepção.

Para dar conta do objetivo, a pesquisa percorre as seguintes etapas:

- Descrição do GRCB usando o formato zine (publicação inspirada pela cultura Faça Você Mesma, que aborda um assunto por um ponto de vista amador/de fã);
- Compreensão do conceito da máquina de guerra a partir da aproximação conceitual entre aspectos do GRCB e da máquina de guerra deleuze-guattariana, e proposição do entendimento do GRCB como uma atividade criativa-máquina de guerra;
- Aprofundamento da abordagem do design crítico especulativo e sua aplicação, somada à aproximação conceitual da etapa anterior, para criar objetos especulativos que gerem reflexões, especulações e provocações relativas à questão de gênero na indústria da música, funcionando como produtos de merchandising e contribuindo para a divulgação do Girls Rock Camp Brasil.



Como recomendação do programa de mestrado a que pertence esta dissertação, a pesquisa mantém vínculo com o produto elaborado pela autora durante os componentes curriculares de Projeto de Pesquisa, Desenvolvimento & Inovação (PD&I) - Planejamento e Execução. O vínculo se mantém ao dar continuidade à discussão sobre a indústria da música, olhando-a através do prisma conceitual da

máquina de guerra deleuze-guattariana (1997b). O referido produto criado, nomeado *Ecossistema Digital da Indústria da Música*, consiste em uma interface digital que apresenta visualmente agentes e funções que compõem a cadeia produtiva da indústria da música - e guarda alguns detalhes que tendem a causar (espera-se) algum tipo de efeito (máquina de guerra) na pessoa que o acessa. O produto pode ser acessado pelo endereço digital <http://www.drude.rocks/ecodamusica> e o relatório com detalhamento do projeto encontra-se no quinto volume do periódico Comunicação e Indústria Criativa: pesquisa, desenvolvimento e inovação - Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Indústria Criativa (2022).

A intenção desta pesquisa, ao se debruçar sobre o potencial provocador e contra-hegemônico do Girls Rock Camp Brasil, nasce da expectativa de que o cenário se modifique para profissionais mulheres e de gênero dissidente dentro da indústria da música no Brasil, esperando que indicadores mais altos de participação destes grupos possam ser vistos em futuras pesquisas, e um ecossistema mais saudável permita que talentos se desenvolvam e avancem de forma sustentável nesta indústria criativa. Esta dissertação intenciona, ainda, explorar o conceito de atividade criativa-máquina de guerra e os demais que a embasam, além de deixar franjas para que novos trabalhos em comunicação para a indústria da música dela derivem.

Faixa 02: Atividade criativa

Feil (2019) caracteriza atividades criativas como aquelas que estão relacionadas a uma indústria que tem a criatividade como insumo básico, subtraídas da obrigatoriedade de um vínculo econômico/comercial. O vínculo dessas atividades com a economia não é um problema, reiterando que o que se subtrai é apenas a obrigatoriedade do mesmo. Além dessa característica, o autor avança para o questionamento: há alguma atividade humana desprovida de criatividade? Então todas as atividades humanas podem ser entendidas como atividades criativas? E responde que não necessariamente:

embora toda atividade humana envolva a criatividade, (...) entende por atividade criativa apenas aquelas que, em maior ou menor grau, expressam-se como algo que busca criar sentidos, experimentar e/ou provocar, independentemente desse algo estar ou não em um contexto profissional. Em suma, toda atividade humana envolve a criatividade, mas apenas algumas são engendradas como processos ou produtos específicos para fazer diferente do que já se fez e/ou faz. É preciso diferenciar uma situação em que o indivíduo usa a criatividade para escovar os dentes usando não a mão direita, como de seu costume, mas a mão esquerda, da situação em que o indivíduo usa a criatividade para fazer uma intervenção urbana, um filme, um livro. Não há uma diferença substancial, pois a criatividade está presente em ambas as situações, mas uma diferença de grau. Mas, ora, por que então não abandonar o termo atividade criativa para a situação em que a criatividade é intensa? O termo é interessante porque, ainda que possa ser amplo demais, possibilita, justamente por conta de sua amplitude, que se possa se referir a uma atividade sem a necessidade de classificá-la como pertencente a esta ou aquela área: é artística? É filosófica? É científica? É social? É educacional? (FEIL, 2019, p. 259-260).

Da descrição acima é possível aproximar o Girls Rock Camp Brasil, uma espécie de acampamento de férias com duração de uma semana, cujo objetivo é o empoderamento feminista, e faz isso por meio de oficinas musicais em práticas coletivas, se configurando ora como atividade educacional, ora artística, ora política, ora do âmbito do lazer ou da transformação social, com o uso intenso da criatividade para a composição de músicas inéditas e criação de diversos elementos, como o nome das bandas, figurinos, cartazes e outros, podendo ser vista, possivelmente, como uma atividade criativa que produz outras tantas atividades criativas em seu interior. Sobre o vínculo econômico, apesar de haver uma taxa para participação, o valor é solicitado

para quem pode pagá-lo e se destina às necessidades de manutenção/subsistência do projeto, não possuindo fins lucrativos. A partir das vagas pagas e patrocínios externos, o acampamento oferece bolsas integrais para participantes que não possam arcar com a taxa, e o acampamento é também subsidiado por doações espontâneas (recursos financeiros, equipamentos eletrônicos e estruturais, instrumentos musicais, serviços com mão de obra voluntária), realização de shows e eventos, e comércio de itens de merchandising (camisetas, bermudas, patches, broches, bolsas e adesivos).

Para aprofundar a compreensão do funcionamento do Girls Rock Camp Brasil, adotou-se a forma fanzine como uma narrativa que constitui esta pesquisa, tendo sido construído para tal, tratando-se de uma estratégia do âmbito da forma de expressão, criando um texto-outro dentro do texto. A escolha da forma-fanzine se justifica, ainda, pela conexão das origens do GRCB, conforme visto a seguir, com o movimento Riot Grrrl e as práticas relacionadas à cultura faça-você-mesmo dentro do movimento - além de ser assunto-prática de uma das oficinas durante o acampamento. O fanzine criado também pode ser considerado uma atividade criativa e, por sua vez, pode contribuir para a divulgação do GRCB em caso de publicação online ou impressa, e sua distribuição, gratuita ou não.

Partindo do entendimento do acampamento como uma atividade criativa, intenciona-se ainda propor sua compreensão como atividade criativa-máquina de guerra. Tal elaboração se dá nesta pesquisa durante articulação conceitual na Faixa 04, que aproxima características do acampamento às da máquina de guerra deleuze-guattariana (1997b).

Faixa 03: RIOT!

Um fanzine (junção das palavras fã e magazine/revista) é uma publicação não profissional e não oficial, produzida por entusiastas de uma cultura particular para compartilhar informações com outras pessoas interessadas pelo mesmo tema. Surgindo originalmente entre fãs de ficção científica, foi adotado por punks e riot grrrls para difusão de bandas, ideias e ideais.



Estrutura do Zine (frente e verso - de um lado o conteúdo, do outro um pôster)
Fonte: A autora

ISSUE Nº. 00001

2022 /// 2023

EXXXXCLUSIVO <3

GIRLS x ROCK
CAMP x BRASIL

O

I



um anti-diário
sobre a décima
edição do GRCB
(E MAIS?)

por
DRRRIDE

#GRCB

NÃO SEI EM QUE MOMENTO, NAVEGANDO

LONGAS HORAS NA INTERNET, DESCOBRI O

GIRLS ROCK CAMP BRASIL

* * * * *

Só lembro que foi catártico. Chorei. Me conectei comigo mesma de anos atrás, quando entrava na minha primeira banda de rock aos 15 ou 16 anos. Eu não conhecia Janis Joplin, pouco sabia dos Beatles ou do Led Zeppelin, Stooges, Bikini Kill, Ramones. Conhecia um quase-nada sobre rock. Da música nativista do Rio Grande do Sul, passei a estudar canto lírico, então o rock'n roll causou em mim uma revolução - sonora, vocal, comportamental. Muitos e muitos anos depois (mas poucos atrás) descobri o camp, e a emoção foi parecida.

Fiquei imaginando: e se eu tivesse passado por uma experiência como essa, esse "acampamento de rock para meninas"? O acampamento recebe meninas de sete a dezessete anos! SETE anos! "Imagina só começar tão cedo", pensei.



Comecei a cantar aos oito, mas não rock. Rodei a fita mil vezes imaginando o que poderia ter sido diferente. Mas também fiquei feliz pela minha própria jornada e feliz por existir um projeto como esse, há onze anos em atividade por aqui.

Pesquisando, descobri que o evento acontecia uma vez por ano, e eu poderia participar como voluntária!

SABE QUANDO ROLA

UMA ESPÉCIE DE

"CHAMADO"? POIS É.

02

Depois descobri que o Girls Rock Camp Brasil deriva do Rock n Roll Camp for Girls, onde tudo começou, em Portland*, em 2001. Começou como um projeto acadêmico de estudos feministas da Universidade Estadual de Portland e logo se tornou um instituto, oferecendo para meninas um programa pós-escola onde elas poderiam se envolver com música ao longo do ano. Pessoas do mundo todo foram inspiradas pela ideia e hoje acontecem mais de cem acampamentos espalhados por todos os continentes (até existe uma rede internacional, a Girls Rock Camp Alliance!).



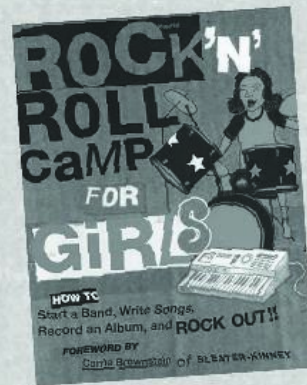
NÃO É DE SE ESTRANHAR QUE PORTLAND TENHA SIDO BERÇO DESSA IDEIA. JÁ QUE ESTÁ TÃO PERTO DE OLYMPIA, CIDADE DE NASCIMENTO DO MOVIMENTO RIOT GRRRL NO INÍCIO DOS ANOS 1990. QUE MISTURAVA IDEIAS FEMINISTAS COM ASPECTOS DA SUBCULTURA PUNK. SURTIU COMO RESPOSTA A COMPORTAMENTOS MACHISTAS DENTRO DESSA SUBCULTURA.

XXXXXXXXXXXX

O PROJETO ROCK N ROLL CAMP FOR GIRLS VIROU DOCUMENTÁRIO E LIVRO!



Rock das meninas! O Filme, lançado em 2008, acompanha quatro campistas através de suas experiências no acampamento de verão de 2005)



Publicação Rock 'n' Roll Camp for Girls: Como começar uma banda, escrever músicas, gravar um álbum e arrasar! publicado pela editora Chronicle Books, baseado nas primeiras versões do Rockin' Road Map, um guia do programa de acampamento de verão.

[HTTPS://GIRLSROCKCAMP.ORG/](https://girlsrockcamp.org/)



03

#ROCK_BR #ROCK_
#ROCK_BR
#ROCK_B

A IDEIA NO BRASIL

A socióloga-compositora-guitarrista Flávia Biggs me contou que, numa viagem a Portland, participou como voluntária do Rock'n Roll Camp for Girls e, voltando, tratou de adaptar o projeto à realidade de Sorocaba*, interior de São Paulo, onde mora. Corta a cena: ela (e um pequeno time de garotas) já realiza o evento há onze anos!



ELA CONTOU AINDA QUE OUTRAS VERSÕES DO ACAMPAMENTO ACONTECEM EM PORTO ALEGRE E CURITIBA. DESDE 2017. MAS NÃO ESTÃO FORMAL OU BUROCRATICAMENTE CONECTADOS COM O REALIZADO EM SOROCABA. E CADA UM TEM SEU NOME ESPECÍFICO: GIRLS ROCK CAMP POA E ROCK CAMP CURITIBA.

Essa versão brasileira do acampamento, adaptada por Flávia, vem acontecendo duas vezes por ano - normalmente em janeiro e julho -, considerando o histórico dos últimos anos, que venho acompanhando (na intenção de participar).

Em janeiro, a edição vem se destinando às crianças e adolescentes (aquele grupo de sete a dezessete anos!), e a edição de inverno, anteriormente chamada Ladies Rock Camp e renomeada em 2022 como Liberta Rock Camp, recebe pessoas a partir dos vinte e um anos.

EMPODERAMENTO FEMINISTA

E A PROMOÇÃO DO PROTAGONISMO

SOCIAL DE MENINAS USANDO

A MÚSICA COMO MEIO!

04

EU, VOLUNTÁRIA!

Fiquei cozinhando vontades por alguns anos até que pude me inscrever para voluntariar na décima edição do acampamento, que aconteceria em janeiro de 2022, ainda em meio à pandemia do Coronavírus. O site do projeto direcionava para um formulário com opções de funções a serem desempenhadas (empresariado, produção musical, roadie, recepção, limpeza, oficinas, instrução de instrumento, técnica de som, mestre de cerimônias), e um campo livre para proposição de outras atividades não previstas. Para o desempenho de alguns papéis, era sugerida experiência prévia na área, mas não mandatória.

Me voluntariei a "empresária de banda", e propus uma oficina de Cartazes. Algumas semanas depois recebi um e-mail que confirmava minha participação e também hospedagem na casa de uma voluntária sorocabana. Massa! Nessa inscrição online, aberta meses antes da atividade, cada criança/adolescente, com ou sem experiência musical, podia escolher um instrumento para aprender/praticar durante a semana do acampamento - entre bateria, contrabaixo elétrico, teclado, guitarra elétrica ou vocal.

Em ambos os casos (voluntárias e participantes), as inscrições eram indicadas para meninas e mulheres cis e trans, meninos e homens trans e pessoas não-binárias, estando vetada a participação de homens cisgênero.

DE
15 A 23 DE JANEIRO
2022

Cheguei na cidade no sábado pela manhã. O início das atividades para campistas estava marcado para segunda-feira, mas o final de semana era destinado a um treinamento para o voluntariado. Na ocasião, a sede do GRCB era em um antigo sindicato e começamos o dia por lá. Pela previsão de público, a escola municipal em frente à sede, que estava vazia em função das férias, foi emprestada para acomodar tudo e todos.

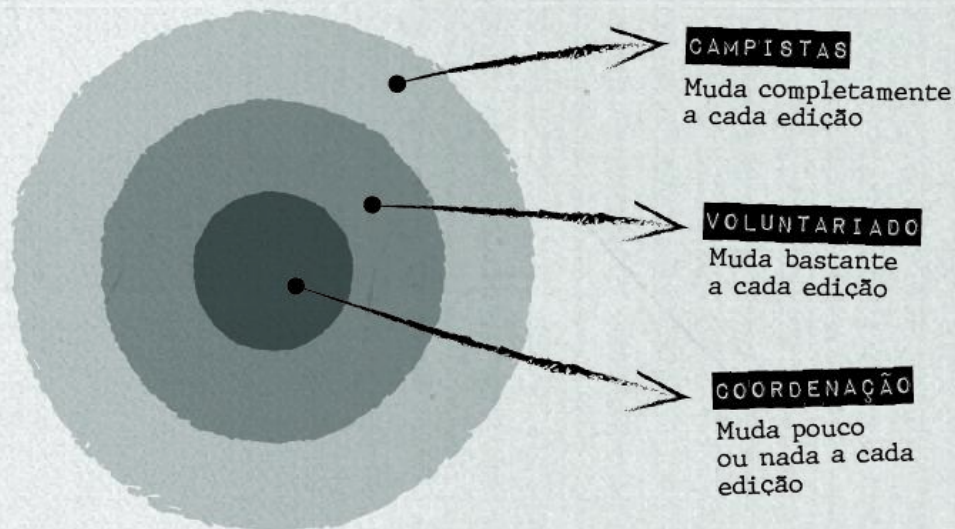
NO CREDENCIAMENTO RECEBI UM KIT DA VOLUNTÁRIA (CRACHÁ, CAMISETA, BOLSA, BOTON, ADESIVO, PROTETOR AURICULAR); NO CRACHÁ, PELA PRIMEIRA VEZ ME DEPAREI COM UM CAMPO DESTINADO AO "PRONOME DE PREFERÊNCIA".

O treinamento do fim de semana incluiu o deslocamento dos instrumentos musicais, limpeza, organização e decoração dos espaços, mas não sem antes acontecer uma série de dinâmicas de integração para entrosar quem ainda não se conhecia; ali se manifestou, ainda, a ampla rede da qual faz parte o GRCB, com voluntárias do Paraguai, Alemanha, de outras cidades do estado de São Paulo, e também de Minas Gerais, Rio de Janeiro e Rio Grande do Sul. Um coro de sotaques a muitas vozes!

06

DURANTE ESTE TREINAMENTO
ENTENDI QUE, PARA O GROB ACONTECER,
SERIA PRECISO CONTAR COM TRÊS GRUPOS

HUMANOS:



o **primeiro**, composto por voluntárias que se organizavam como um núcleo duro e se autodenominavam "coordenação"; este grupo pequeno (que incluía a fundadora da versão BR, Flávia Biggs) estava há meses tratando do gerenciamento/organização do acampamento;

o **segundo**, formado por pessoas adultas voluntárias, como eu, que propuseram e ministrariam oficinas e/ou realizariam tarefas de manutenção, preparo de refeições, transporte de equipamentos, montagem de palco;

e um **terceiro**, composto pelas crianças e adolescentes que, a partir da manhã de segunda-feira, participariam como campistas das atividades propostas.

07

MESMO POSSUINDO ESSA
ESPÉCIE DE NÚCLEO
DURO. AS DECISÕES
OPERACIONAIS NÃO SE
LIMITAVAM A ESTE GRUPO
E UM COMPORTAMENTO
RELACIONADO À AUTONOMIA
E AUTOGESTÃO ERA
AMPLAMENTE INCENTIVADO.
UM ORGANISMO OPERANTE
SEM HIERARQUIA FIXA,
MOLDANDO-SE ÀS
NECESSIDADES QUE SE
APRESENTAVAM NA
FLUIDEZ DOS DIAS.

08

SEGUNDA-FEIRA, OITO DA MANHÃ!

SOLTA
TUA
VOZ

Voluntariado de pé desde às seis e a escola pronta para receber as campistas, que se credenciavam conforme chegada, também ganhando um kit (bolsa, camiseta, crachá, botton) e se despediam (a maioria, visualmente empolgada) dos pais/responsáveis, que voltariam para buscá-las no fim de cada dia. Uma parte do voluntariado se dedicou à tarefa de decorar o lugar, e a escola, que quando chegamos no sábado estava vazia e sem vida, agora apresentava pelas paredes cartazes coloridos escritos a mão com frases de incentivo relacionados à força, criatividade, união e coletividade. Também soltei a mão e, tentando lembrar das aulas de caligrafia na faculdade de Design, criei e coleí em uma das paredes meu próprio cartaz com a intenção de dizer para essas crianças o que eu gostaria que tivessem dito pra mim, anos atrás: "solta tua voz!".

09

O primeiro desafio das campistas após o credenciamento foi formar uma banda. Uma dinâmica de grupo proposta pela mestre de cerimônias do dia facilitou o processo de socialização e, em pouco tempo, treze novas bandas, cada uma com cinco integrantes, haviam se formado. O grande desafio da semana seria a composição de uma música e o preparo de sua apresentação, prevista para o último dia durante o showcase de encerramento das atividades.

ORGANIZEI OS DESAFIOS PROPOSTOS PARA AS CAMPISTAS, ENQUANTO OFICINAS OU MOMENTOS DE SOCIALIZAÇÃO E CRIAÇÃO, NA SEGUINTE TRIÁDE:

ATIVIDADES MUSICAIS

Prática do instrumento escolhido; prática coletiva com a banda formada; oficina de ritmo e compasso; oficina de composição musical; momentos reservados para reuniões e criação coletiva da letra da música;

ATIVIDADES COMUNICACIONAIS

Criação de nome, logotipo e cartaz para a banda; oficina de stencil e pintura de camisetas; oficina de zine; oficina de videoclipe; criação de figurino e foto de divulgação da banda; oficina de história das mulheres na música; oficina de mídia e feminismo;

ATIVIDADES PERFORMÁTICAS

Oficina de auto-defesa; oficina de performance no palco; oficina de yoga e meditação.

Todos os dias, durante o momento dedicado ao relaxamento e almoço, bandas formadas por mulheres e pessoas não-binárias davam o tom da trilha sonora; para experientes ou inexperientes, o palco seguia aberto - do pocket show ensaiado ao improvisado e karaoke.

(A gente que atua na indústria da música muito ouve falar que "tem pouca mulher na música", quando festivais são acusados de apresentar line ups formados principalmente por homens... Se dependesse só dessas apresentações da semana do camp, um vasto festival exclusivo só de mulheres e dissidências de gênero poderia acontecer.)

Minha função de "empresária" consistia em acompanhar uma das treze bandas em suas atividades e oficinas, orientando as meninas durante tarefas como a criação do nome da banda e letra da música, e outras atividades formais, como o acompanhamento e entrega de cada criança para seus responsáveis ao fim do dia, no portão da escola.

(Gostei de ver a emoção dos adultos, principalmente de muitas mães que manifestaram vontade de participar do acampamento para adultas. Recomendei. A experiência de ter uma banda pode surtir efeitos imprevistos, como foi pra mim.)

OS ROCK'N ROLL, MAS EN COSTO

Todos os dias durante aquela semana elas participaram de oficinas do respectivo instrumento e também de práticas coletivas com a banda montada. Nos ensaios com a banda, elas tratavam de juntar tudo o que aprenderam nas oficinas específicas, com auxílio da minha dupla, uma produtora musical. Primeiro uma bagunça, depois acordes básicos, uma levada na bateria e uma melodia vocal tomaram forma! Com o passar da semana, a confiança do grupo ia crescendo e elas se dispunham a experimentar mais possibilidades na criação da música.

O som se amplificava, e ritmos diversos atravessavam as salas-palco de cada banda conforme era possível ouvir ao vagar pela escola. Um pouco de rock, um pouco de punk, um pouco de samba também, ou uma mistura de tudo.

A interação das sonoridades e a pouca habilidade técnica, na verdade, me pareceu abrir um campo de experimentação musical e criativa sem julgamentos.

MELHORES AMIGAS PARA SEMPRE

A banda se entrosava musicalmente e também na tomada de decisões, mesmo com alguns desentendimentos e panelinhas entre elas. Devido ao cansaço, birras e emoções compartilhadas, mesmo que indefiníveis, o choro aconteceu muitas vezes - com mais frequência conforme a semana se aproximava do fim. A campista mais nova, uma baterista de sete anos, exigia promessas de que a banda continuaria após o acampamento, e foi às lágrimas quando constatou que isso provavelmente não aconteceria, simplesmente pelo fato de não residirem na mesma cidade. Outra campista, quando indagada sobre o motivo do choro, me disse: "não sei!".

13

A VIDA "SECRETA" DAS VOLUNTARIAS

Em paralelo, a vida das voluntárias seguia uma agenda intensa no backstage, com atividades, reuniões e correrias para que tudo funcionasse. Mas não faltaram festas, happy hours, city tours noturnos e jantares que mantinham a animação e energia coletiva em alta. O tom do voluntariado era animado e cooperativo, e convivi com pessoas muito diferentes de mim, tendo a música como elo. Processos coletivos/coletivizados de decisão e organização, além do incentivo à autonomia e autogestão, tornaram o ambiente muito leve, criativo e produtivo.

O ambiente do camp era muito rico em diversidade, e foi uma experiência linguística para mim o uso do gênero neutro para me referir a membros do voluntariado que se identificavam com o não-binarismo.

A vida das voluntárias era de muito interesse das campistas, que queriam saber tudo sobre a gente - mas devolvíamos as perguntas ou mudávamos o assunto para aspectos do camp, com o intuito de focar a atenção delas nelas mesmas. A ideia é que o acampamento, mais que uma oficina de música para aproximar as crianças de uma prática cultural e criativa, fosse um momento de fortalecimento individual e coletivo, sob o lema (não-oficial) de que "meninas empoderadas empoderam outras meninas".

14



O último dia da atividade aconteceu em um terceiro local, um clube, também emprestado, cujas paredes aproveitei para decorar com os cartazes que as campistas fizeram na oficina que ministrei, construindo um mural que virou painel de fundo de fotos e selfies.

No local foi ainda instalada uma banca com produtos como camisetas, bolsas, patches, bottons e adesivos do GRCB, e o palco decorado com uma robusta bandeira com o logotipo da atividade.

Com a música pronta e ensaiada, figurino e maquiagem (e eventuais coreografias) montados, as bandas aguardavam nervosas no backstage seu momento de subir ao palco, onde cada banda executava seu pequeno ritual de concentração. As canções criadas e performadas pelas bandas tratavam de temas diversos, desde pautas feministas até o apreço por pizza e pipoca.

Descendo do palco, muitas delas não continham o choro, motivadas pela adrenalina. Não faltaram promessas de seguir tocando os instrumentos com a intenção de viver mais vezes a experiência do palco.

SHOWCASE



15

DANCE COMO SE NINGUÉM ESTIVESSE OLHANDO

Já em casa, pós-evento, me pareceu que o tempo passou diferente na semana do camp. Sete dias que pareceram setenta.

Coloquei em prática habilidades que estavam adormecidas, como as escritas caligráficas, ou minha anti-habilidade de dançar (ou de dançar como se ninguém estivesse olhando!), me conectei e articulei com outras profissionais da música para novos projetos e senti como se tivesse olhado por uma fissura espaço-temporal e visto uma indústria da música mais equânime, respeitosa, com espaços seguros, autônomos e coletivos de livre criação.

Deu vontade de gritar como Kathleen Hanna*:

"TODAS AS MENINAS
(E MENINES)
PARA A FRENTE."

*
FUNDADORA E
VOCALISTA DO
BIKINI KILL,
BANDA
PRECURSORA
DO MOVIMENTO
RIOT GRRRL

Faixa 04: GRCB-máquina de guerra

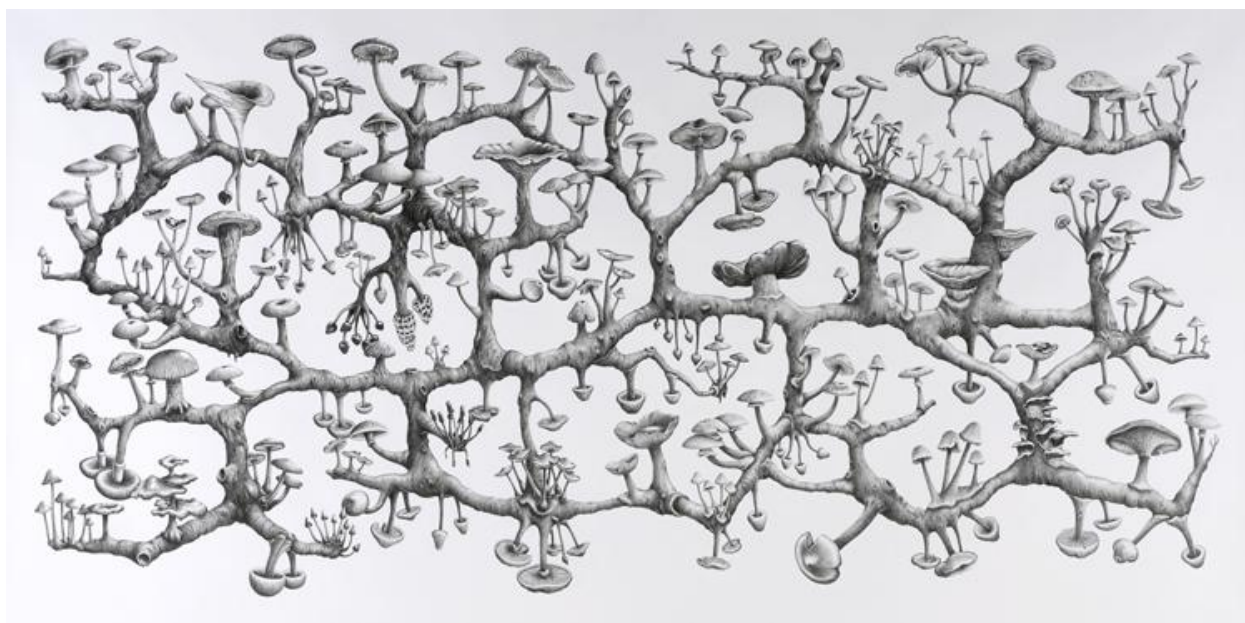
Para Deleuze e Guattari (1997b), a prioridade é do fluxo. Nesse fluxo, as matérias podem diminuir ou aumentar de velocidade. Nessa diferença de velocidade, a matéria pode ser entendida como formada (geralmente quando a velocidade diminui), ou como pura matéria sem forma (geralmente quando a velocidade aumenta). Matérias desaceleradas podem ser percebidas como formas (uma guitarra, uma garrafa de whiskey; também ideias, argumentos, conceitos); já matérias aceleradas podem não ser percebidas, estando mais rápidas do que os sentidos (FEIL, 2019, p. 262), como “o lutador japonês, imóvel interminavelmente, que de súbito faz um gesto rápido demais para ser percebido” (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 19). Aparelho de Estado e máquina de guerra seriam dois modos indissociáveis, irreduzíveis, de lidar com este fluxo de matérias; o primeiro ao capturar, conformar, limitar e nomear; o segundo libertando, deformando, acelerando, desconstruindo, deixando um rastro, apenas, de resquícios do que foram formas. A máquina de guerra não nega o que já está formado, mas também não se deixa capturar; não confronta oficialmente o que já está configurado, mas incomoda, estranha e, por vezes, torna-se insuportável, como um mosquito estridente passando perto demais do ouvido, uma mosca perturbando um cachorro que instintivamente movimenta a orelha para espantá-la; também não busca substituir o que já está formado ou tomar-lhe o lugar para chegar ao poder (nesse caso, torna-se ela própria o Estado).

O Estado deseja ter o fluxo sob controle. Subordina essa força a condutos, canos e diques que impedem a turbulência, e impõem ao movimento a ida de determinado ponto a outro, fazendo com que o fluido dependa do sólido. Em oposição, “o modelo hidráulico da ciência nômade e da máquina de guerra consiste em se expandir por turbulência, em produzir um movimento que tome o espaço e afete simultaneamente todos os seus pontos” (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 29). A máquina de guerra, em seu movimento turbilhonar, provoca, fissura e trinca os canos, diques e barragens. O fluxo será sempre fluxo, mesmo sob tentativa de clausura ou encurralamento; “não é à toa que qualquer encanamento precisa ser substituído um dia, que qualquer dique precisa de manutenção permanente. O fluxo pode até parecer

controlado, mas jamais deixa de fazer suas fissuras, suas trincas, suas dilatações” (FEIL, 2019, p. 263).

Ao ocupar um espaço, o Estado e a máquina de guerra o fazem de distintas maneiras: o Estado de forma arborescente, previsível, linear, em oposição à rizomática da máquina de guerra, com potencial de surgir em qualquer ponto sem qualquer aviso, sem início nem fim:

Do lado dos agenciamentos nômades e das máquinas de guerra, é uma espécie de rizoma, com seus saltos, desvios, passagens subterrâneas, caules, desembocaduras, traços, buracos, etc. Mas, no outro lado, os agenciamentos sedentários e os aparelhos de Estado (...) impõem às conexões todo um regime de conjunções arborescentes (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 106-107).



Mycelium Rhizome
Fonte: GIBLETT, 2008

A máquina de guerra não nega a existência da forma porque entende que sem forma não há o que transgredir. Sem encanamento, não há cano para romper. Já o Estado entende o fluxo, o movimento, como um problema ou um erro a ser corrigido; entende a paralisação como regra. A preocupação do Estado, portanto, é conservar (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 20).

A guerra, por sua vez, é um mecanismo contra a sua formação, capaz de manter a dispersão e a segmentaridade. Exército e máquina de guerra, entretanto, não podem ser confundidos. O exército é como uma máquina de guerra capturada pelo Estado, e a máquina de guerra, quando apreendida, deixa de sê-lo. Desfaz-se, escapa, derrete. Como um polvo de corpo maleável que se esgueira por um pequeno buraco deixando para trás uma mancha de tinta escura, um rastro, um mero lembrete-imagem do que havia sido.

Uma vez que a guerra torna o Estado impossível, certos mecanismos tendem a inibir a formação do mesmo, sendo um deles o fenômeno dos bandos que são

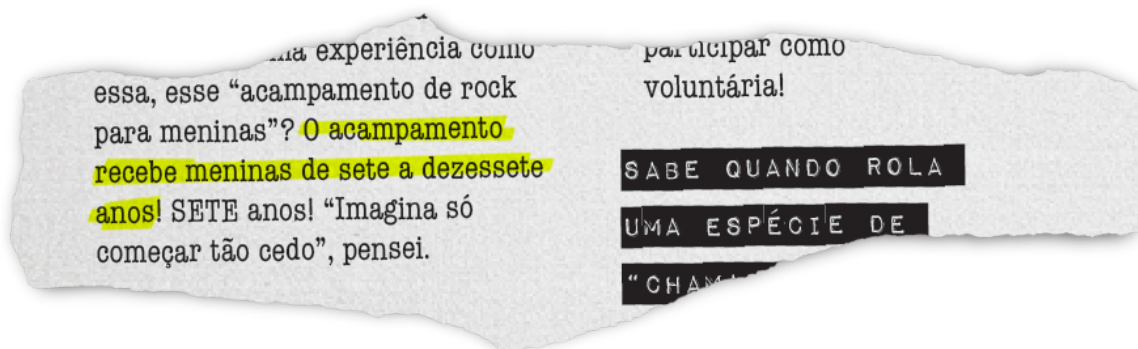
grupos do tipo rizoma, por oposição ao tipo arborescente, que se concentra em órgãos de poder. É por isso que os *bandos* em geral, mesmo de bandidagem, ou de mundanidade, são metamorfoses de uma máquina de guerra, que difere formalmente de qualquer aparelho de Estado, ou equivalente, o qual, ao contrário, estrutura as sociedades centralizadas (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 22, grifo nosso).

A partir daqui, são aprofundados os aspectos já citados da máquina de guerra e observados outros - agora em relação ao Girls Rock Camp Brasil.

No acampamento, uma das primeiras tarefas das campistas é formar uma banda. Em situações típicas dentro da indústria da música, uma banda se trata de um grupo de pessoas que se junta voluntariamente para fazer música (de qualquer tipo), considerando objetivos comuns de médio e longo prazos, como shows, composições e lançamentos. Costuma ser interessante para a banda que esta permaneça unida pelo maior tempo possível, abrindo oportunidades para que seus integrantes se entrem pessoal e profissionalmente. Os objetivos de longo prazo tendem a fazer da banda, principalmente das independentes (que não possuem uma gravadora como suporte, nem aportes financeiros robustos), uma organização cujos membros possuem tarefas além das musicais, como as gerenciais relativas à comunicação, finanças ou venda de shows. Mudanças frequentes de formação costumam ser evitadas (a não ser que isso seja explícito enquanto conceito); quando ocorre, a autoridade de membros fundadores tende a aumentar, estabelecendo uma hierarquia em relação aos novos. Uma banda, então, pode possuir cargos e um planejamento de carreira com degraus e metas lineares; costumam ser mitigados os mecanismos capazes de romper o sutil tecido de

um agrupamento humano-musical. Já as bandas formadas no GRCB apresentam características que as aproxima dos bandos de meninos de Bogotá:

Os membros do bando se reúnem e conduzem sua atividade de roubo em comum, com butim coletivo, porém logo se dispersam, não permanecem juntos para dormir e comer; por outro lado, e sobretudo, cada membro do bando está emparelhado com um, dois ou três outros membros, de modo que, em caso de desacordo com o chefe (circunstancial), não partirá só, mas arrastará consigo seus aliados cuja partida conjugada ameaça desmanchar o bando inteiro; há ainda um limite de idade difuso que faz com que, por volta dos quinze anos, deva-se abandonar o bando, obrigatoriamente desgrudar-se dele (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 20-21).



Fragmento do zine I
Fonte: A autora

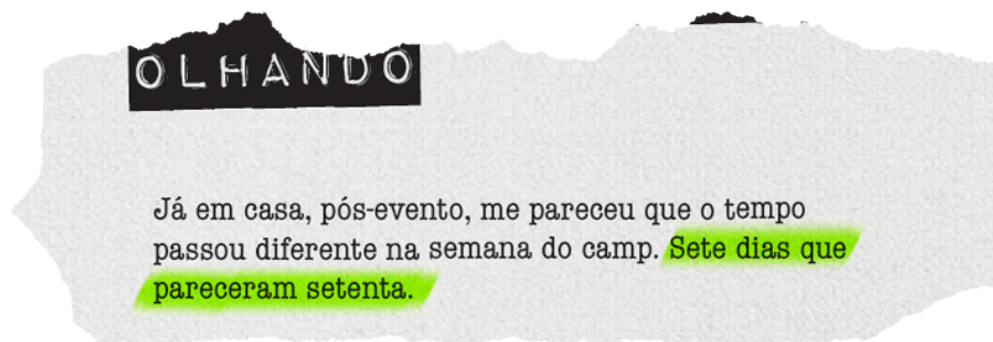
Para participar do acampamento existe um limite de idade, assim como um objetivo específico (compor e apresentar uma canção autoral/inédita) e um prazo de validade (os seis dias de atividade). As campistas começam e terminam a banda juntas, estabelecendo funções temporárias, com hierarquia difusa e responsabilidades coletivas se sobrepondo às individuais. Elas nem sempre moram na mesma cidade (fator fora de controle) e o mais comum é que o grupo se disperse após o fim do acampamento, conforme relato de quem (campistas e voluntariado) participou de outras edições da atividade. Eventuais ameaças de abandono do grupo, seja por cansaço, birra ou diversão, alimentam situações de tensão que evidenciam um questionamento da hierarquia, uma chantagem perpétua, um sentido de honra muito suscetível que contraria a formação do Estado, uma indisciplina constitutiva, própria da máquina de guerra, já que “a disciplina devém a característica obrigatória dos exércitos quando o Estado se apodera deles” (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 22).

As bandas do GRCB não são conformadas para terem, necessariamente, continuidade após o acampamento, embora isso tampouco esteja totalmente descartado ou incentivado e embora dependa apenas da vontade das integrantes. No pensamento deleuze-guattariano, “a máquina de guerra é a invenção dos nômades” (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 53) e o aparelho de Estado é a invenção dos sedentários. O agrupamento em bandas pode ser entendido como um organismo sedentário, que busca a conservação, e por isso estaria mais próximo do aparelho de Estado; já a organização em *bandos* se trataria de um organismo nômade, mais próximo da máquina de guerra, configurando a formação de bandos, e não bandas, uma das características que tende a aproximar o GRCB da máquina de guerra deleuze-guattariana.

É falso definir o nômade ou a máquina de guerra pelo movimento; é preciso, ao invés, considerar a velocidade, uma vez que o aparelho de Estado tende a desacelerar e a máquina de guerra a acelerar as formas. Quanto ao movimento: o nômade difere do migrante pois este último se move de um ponto a outro. Ainda que o ponto seja imprevisto, seu movimento acontece em função deste ponto. Já a vida nômade, para Deleuze e Guattari (1997b, p. 53), é *intermezzo*. O movimento do nômade segue trajetos e também vai de um ponto a outro, não os ignora, mas não faz deles um princípio e, sim, uma consequência. Ainda que os pontos determinem trajetos, o trajeto que está entre dois pontos possui vida própria e autonomia.

O trajeto percorrido pelo voluntariado e campistas entre o primeiro e o último dia de acampamento não ignora seu ponto final - o showcase, momento de apresentação das músicas criadas -, mas também não acontece apenas em função deste ponto. Enquanto um projeto que se dedica ao empoderamento feminista que usa a prática musical como meio, para o GRCB são as vivências coletivas, as conversas, as danças e gritos de guerra, a troca de cordas arrebentadas de uma guitarra numa quarta à tarde, uma garrafa de água que a menina de sete anos consegue abrir sozinha, as refeições, a resolução de conflitos, os abraços e as crises de riso ou de choro que estebelecem uma das fontes de potência da atividade. O acampamento não se propõe a ser uma escola de música focada em técnica instrumental, nem a formar grandes virtuosas para uma apresentação impecável. O aprendizado musical e a execução

instrumental são parte do trajeto, e o olho do GRCB parece preferir demorar-se sobre o processo e não sobre o resultado. Formar novas bandas, seguir estudando música, ingressar na faculdade ou no conservatório musical e profissionalizar-se na indústria da música são consequências possíveis e até desejáveis, mas o acampamento não é apenas sobre isso.

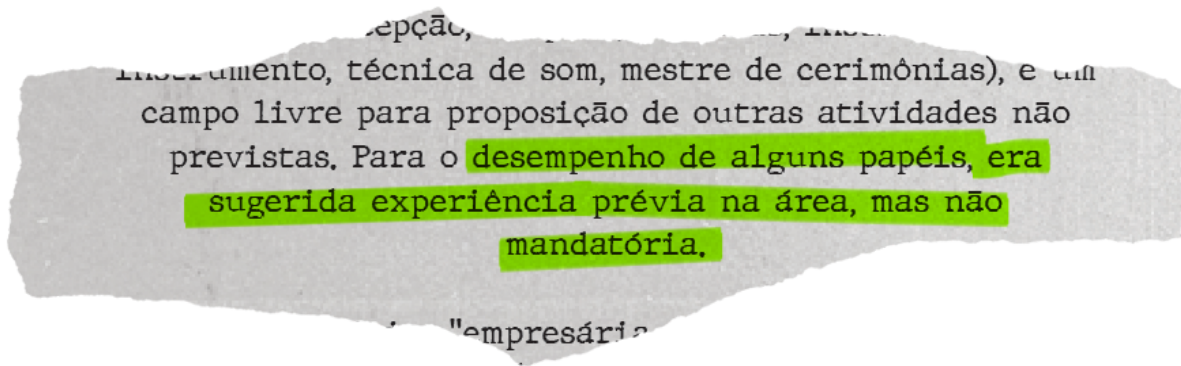


Fragmento do zine II
Fonte: A autora

Alteração na percepção da passagem do tempo numa sequência de pequenos momentos que tornaram os dias gigantes e cheios, mas a semana curta e rápida demais. Como aquela sensação de passar o dia mastigando um lugar novo com olhos de turista durante as férias, que leva a uma exaustão indescritível ao final do dia e, ao voltar para casa, a impressão de tudo ser somente um borrão na memória. A autonomia do trajeto/jornada em relação aos pontos e a sensação de aceleração da passagem do tempo são também características que podem aproximar Girls Rock Camp Brasil e a máquina de guerra.

“Sob todos os aspectos, a máquina de guerra é de uma outra espécie, de uma outra natureza, de uma outra origem que o aparelho de Estado” (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 13). A teoria dos jogos parece estabelecer essa diferente natureza, comparando/distinguindo o jogo de xadrez (Estado) e o go (máquina de guerra). O xadrez é um jogo de Estado, onde cada peça possui características específicas, suas, próprias e codificadas. Já os peões do go “são grãos, pastilhas, simples unidades aritméticas, cuja única função é anônima, coletiva ou de terceira pessoa” (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 13-14). “Ele avança, pode ser um homem,

uma mulher, uma pulga ou um elefante. Os peões do go são os elementos de um agenciamento maquínico não subjetivado, sem propriedades intrínsecas, porém apenas de situação" (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 14).



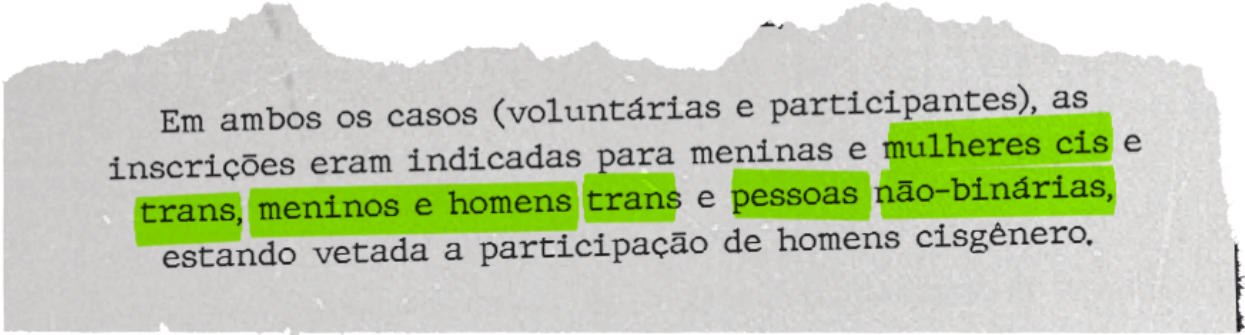
Fragmento do zine III
Fonte: A autora

Autonomia e autogestão surgiram no primeiro dia de treinamento do voluntariado como linhas guia, valores base para o funcionamento dos dias que viriam. Autonomia evitando hierarquia; autogestão para fazer o que precisava ser feito, independente de quem o faria. No ato da inscrição no acampamento, existiam tarefas para as quais o voluntariado poderia se autodesignar e algumas das tarefas demandavam experiência prévia. Entretanto, a equipe de voluntariado foi organizada de modo em que pessoas com e sem experiência (em determinada tarefa) trabalhassem juntas, trocando, aprendendo, compartilhando, promovendo a ideia de que qualquer pessoa poderia fazer qualquer coisa, assumindo papéis fluidos que se modificavam de acordo com a situação e evitando categorizar ou conservar as pessoas/funções. As práticas propostas tendiam a evidenciar o nós, coletivo, e diminuir a importância individual ou da autoria única por meio de práticas como a “formiga” (um método de transporte de equipamentos e instrumentos musicais que estabelece uma grande fila de pessoas do ponto A ao ponto B, com pouco espaço entre cada uma, para que seja possível alcançar/passar adiante um objeto com rapidez, otimizando a resolução da tarefa ao distribuir a responsabilidade). Numa dinâmica como essa, a subjetivação não importa. Qualquer pessoa poderia assumir a posição de outra - como um peão/pedrinha do go -

e a tarefa seguiria seu curso. Pressupõe-se que esta é a lógica que mantém o acampamento acontecendo, ano após ano, mesmo com mudança quase total do quadro de voluntariado a cada edição.

O xadrez, ainda, seria uma guerra aparelhada, regrada, codificada, com frentes, retaguardas, batalhas. O go, uma guerra sem linha de combate, sem confronto ou retaguarda; pequenas disputas independentes, exigindo estratégia pura (DELEUZE; GUATTARI, 1997b). O xadrez se ocupa em mover-se de um ponto ao outro do tabuleiro; o go se ocupa em distribuir-se num espaço aberto e cercar territórios, ao mesmo tempo em que preserva a possibilidade de surgir em qualquer ponto (rizomática), cercando territórios em disputa com as peças do adversário, territorializando e desterritorializando, capturando o território do inimigo ao surgir dentro dele.

Da mesma forma, o Girls Rock Camp Brasil se coloca em movimento; não se está lidando com um único problema específico, nomeado, classificado, com um inimigo codificado; o enfrentamento não acontece diretamente. Uma batalha inominável, um atirar sem mirar, também, já que os efeitos que o acampamento produz são imprevisíveis, difusamente mensuráveis, mas com potencial de aparecer em pontos dentro e fora, em todos os pontos possíveis. Pela imprevisibilidade, a chance de tomar o território do inimigo (a indústria da música, o palco, a playlist, a capa da Rolling Stone, o backstage?) surgindo em pontos dentro e fora: dentro, aparelhado, ocupando posições codificadas, cargos e funções; fora, tal qual uma máquina de guerra desempenhando “funções como margear, cercar, arrebentar” (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 14), acontecendo nas bordas, de fora para dentro, trazendo diferentes perspectivas e ações inesperadas, ora mulher, ora travesti, ora gênero em devir.



Em ambos os casos (voluntárias e participantes), as inscrições eram indicadas para meninas e mulheres cis e trans, meninos e homens trans e pessoas não-binárias, estando vetada a participação de homens cisgênero.

Fragmento do zine IV

Fonte: A autora

Tendo como mote “música e empoderamento feminista para transformação social”, conforme indicado em suas redes sociais e website, entende-se que os esforços do Girls Rock Camp Brasil não se endereçam apenas às questões de gênero dentro da indústria da música, mas às da sociedade em seus diversos aspectos e, por meio de suas ações, o GRCB indica que o fortalecimento individual e coletivo de mulheres e dissidências de gênero é um fator relevante por detrás de tais transformações da sociedade. A máquina de guerra, entretanto, não escolhe lados, não está interessada em “consertar problemas sociais”, uma vez que problemas sociais estão dentro do escopo do aparelho de Estado. Os problemas sociais pertencem ao Estado. O interesse da máquina de guerra é provocar, perturbar o que está formado sem necessariamente escolher um lado ou tremular uma bandeira, pois “a ideia de uma ‘transformação’ do Estado parece claramente ocidental; não obstante, a outra ideia, de uma ‘destruição’ do Estado, remete muito mais ao Oriente, e às condições de uma máquina de guerra” (DELEUZE;GUATTARI, 1997b, p. 62). Este é um ponto que afastaria o GRCB da máquina de guerra. Para fins de reflexão e articulação conceitual, aqui o termo *transformação* será interpretado como transgressão ou provocação.

A ênfase no feminismo como um ingrediente que gera tal transgressão desperta o interesse, pois nem *boys*, nem *kids*, nem *children* estão no nome do projeto. É enfático ao indicar em seu nome um recorte: *girls* (garotas, ou meninas, em inglês). As vagas para campistas e voluntariado são destinadas a mulheres cis e trans, meninos e homens trans e pessoas não-binárias (que não se identificam nem com o gênero masculino, nem com o feminino, ou que se identificam ora com um, ora com outro, ora

algo flutuante no meio). O termo *girls*, portanto, é usado para representar um escopo maior de identidades de gênero, uma vez que “todos os devires começam e passam pelo devir-mulher; é a chave dos outros devires” (DELEUZE; GUATTARI, 1997a, p. 74). É preciso, nesse caso, compreender que *devir* não é imitar algo/alguém, nem proporcionar relações formais, necessariamente.

Devir é, a partir das formas que se tem, do sujeito que se é, dos órgãos que se possui ou das funções que se preenche, extrair partículas, entre as quais instauramos relações de movimento e repouso, de velocidade e lentidão, as mais próximas daquilo que estamos em vias de nos tornarmos, e através das quais nos tornamos. É nesse sentido que o devir é o processo do desejo. Esse princípio de proximidade ou de aproximação é inteiramente particular, e não reintroduz analogia alguma. Ele indica o mais rigorosamente possível uma zona de vizinhança ou de copresença de uma partícula, o movimento que toma toda partícula quando entra nessa zona (DELEUZE; GUATTARI, 1997a, p. 67).

Esta *zona de vizinhança*, processo de desejo, é como um pé que intenciona cruzar a linha imaginária - a divisa/fronteira - entre territórios. Um movimento que principia e deseja a desterritorialização; e a mulher, ponto inicial para outros devires, é quem primeiro deseja o transgredir-fronteiras, quem primeiro deseja e se movimenta rumo ao desterritorializar, quem primeiro coloca em variação o contorno definido do *homem* - a manifestação do Estado, a imagem dominante, o homem branco, adulto, ocidental, racional, heterossexual, capitalista, o *falocrata* (DELEUZE; GUATTARI, 1997a, p. 72) - figura interessada na manutenção do Estado/status quo e na ideia de que é possível capturar o fluxo e conservar as formas. Uma vez que o modo de manifestação da máquina de guerra é se abrindo, turbilhonando, se espalhando como nômade pelo território, é compreensível que o GRCB não se limite à figura da mulher definida ou capturada pelo biológico mas, sim, que seja simpático às variações, desejos de transgressão dos contornos-fronteira.

Concebida originalmente para questionar a formulação de que a biologia é o destino, a distinção entre sexo e gênero atende à tese de que, por mais que o sexo pareça intratável em termos biológicos, **o gênero é culturalmente construído**: conseqüentemente, não é nem o resultado causal do sexo nem tampouco tão aparentemente fixo quanto o sexo. (...) **Se o gênero são os significados culturais assumidos pelo corpo sexuado**, não se pode dizer que ele decorra de um sexo desta ou daquela maneira. Levada a seu limite lógico, a distinção sexo/gênero sugere uma descontinuidade radical entre

corpos sexuados e gêneros culturalmente construídos (BUTLER, 2016, p. 25-26).

Em seu modo de operar, lê-se um devir-mulher manifesto, em fluxo; vê-se, em ações, o entendimento de que gênero é culturalmente construído (e pode, portanto, ser desconstruído, reconstruído, provocado). Uma destas ações é conter no crachá recebido durante o credenciamento, com uso recomendado durante todo o período da atividade, um espaço para indicar o pronome de tratamento preferido pela pessoa portadora do mesmo, dando a entender que é a própria pessoa, em sua construção cultural, que decide e define como quer ser chamada/como se identifica, e não os outros, apenas presumindo pelo sexo biológico. A simpatia do GRCB à presença de pessoas que compreendem gênero desse modo gera um ambiente onde se vê variação em posições normalmente ocupadas por homens, como técnicas de som, roadies¹¹ ou ocupando o assento da bateria.

Em um país como o Brasil que possui apenas 8% de instrumentistas mulheres (UBC, 2020), testemunhar tais posições ocupadas de modo diferente é uma provocação à comum frase “menina não pode” (ter banda, sentar de pernas abertas para tocar bateria, empunhar uma guitarra, dançar livremente no palco ou gritar no microfone); ver mulheres e dissidências de gênero ocupando tais posições emite uma mensagem de que aqueles lugares não são fixos e que qualquer pessoa pode estar no lugar que quiser.

Deleuze e Guattari (1997a) entendem que a música pode ser capaz de desencadear o devir-mulher e o devir-criança:

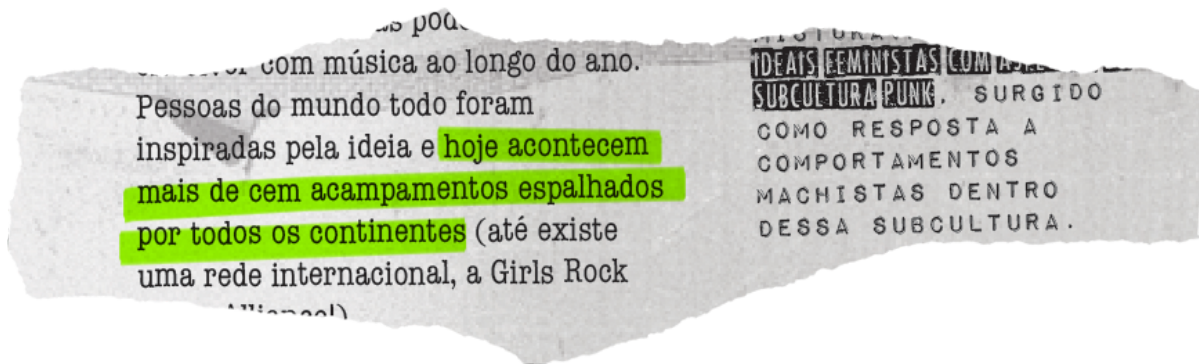
Vemo-nos tomados em segmentos de devir, entre os quais podemos estabelecer uma espécie de ordem ou de progressão aparente: devir-mulher, devir-criança; devir-animal, vegetal ou mineral; devires moleculares de toda espécie, devires-partículas. Fibras levam de uns aos outros, transformam uns nos outros, atravessam suas portas e limiares. Cantar ou compor, pintar, escrever não têm talvez outro objetivo: desencadear esses devires. Sobretudo a música; todo um devir-mulher, um devir-criança atravessam a música, não só no nível das vozes (a voz inglesa, a voz italiana, o contratenor, o castrato), mas no nível dos temas e dos motivos: o pequeno ritornelo, o rondo, as cenas de infância e as brincadeiras de criança. A instrumentação, a orquestração são

¹¹ Roadie é a pessoa responsável por transportar e montar os equipamentos do palco, afinar os instrumentos, dar suporte aos músicos e musicistas e outras funções de produção durante shows e eventos musicais.

penetradas de devires animais, devires-pássaro primeiro, mas muitos outros ainda (DELEUZE; GUATTARI, 1997a, p. 66).

Exercer o canto e a composição, portanto, seria um duplo atravessamento, atravessando e sendo atravessada pela música, num desejo de se tornar a própria música, colocando-se em variação e acessando uma zona de vizinhança a partir do que se é, do que se pode ser. Cantar e compor seria criar um campo expandido de si - quase como um campo harmônico -, um colocar-se em devir, atirar-se no fluxo.

Como “um movimento de descodificação atravessa a máquina de guerra” (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 85), compreender a desconstrução de gênero e suas variações imprevisíveis, e não limitar-se às formas binárias homem/mulher - a presença do devir-mulher, em suma - seria um dos fatores que tenderia a aproximar o GRCB da máquina de guerra.



Fragmento do zine V
Fonte: A autora

Também é possível aproximar a distribuição dos acampamentos ao redor do mundo do modelo rizomático preferido pela máquina de guerra. Embora a proposta do acampamento tenha surgido na Costa Oeste dos Estados Unidos, esta informação não é fundamental para a realização dos demais acampamentos, nem estes precisam se reportar àquele de nenhuma maneira. Não existe uma hierarquia para se estabelecer um acampamento de rock em determinado lugar; pode surgir em qualquer ponto do mapa, a qualquer tempo, de forma imprevisível. Embora exista uma rede internacional que reúne coletivos que organizam os acampamentos em diversos lugares ao redor do

mundo, a participação na Girls Rock Camp Alliance¹² é voluntária e se configura como uma rede internacional de membros de organizações artísticas e de justiça social centradas na juventude, fornecendo recursos e espaço para a construção de comunidade e de um forte movimento de libertação coletiva. Paul Baran (1964) propõe um modelo de visualização de redes cujo terceiro modelo é possível aproximar do rizoma e permite enxergar o funcionamento da aliança dos acampamentos enquanto rede distribuída. O primeiro modelo (A) estaria mais próximo do Estado como uma representação arborescente, apresentando um único ponto (raiz) de onde saem e dependem os demais:

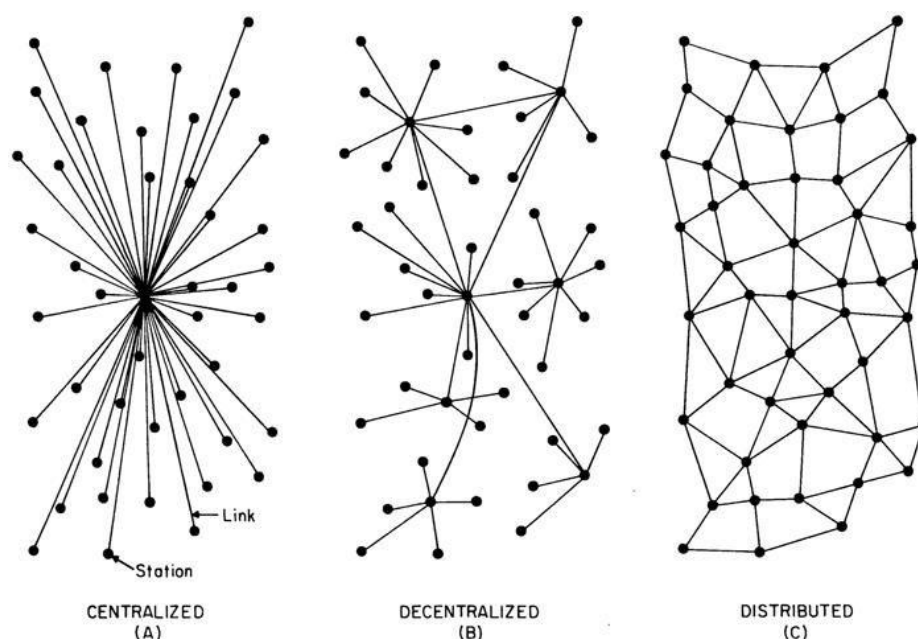


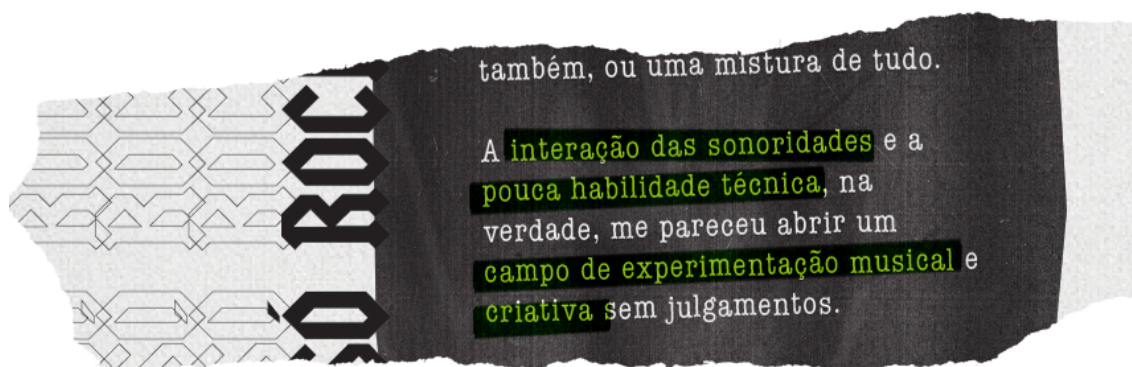
Diagrama das Redes
Fonte: BARAN, 1964

Poderia ser Girls *Sertanejo* Camp, Girls *Bossa Nova* Camp ou, quem sabe, um Girls *MPB* Camp. Por que um acampamento de *Rock*, então? Na intenção de articular uma reflexão, é possível aproximar este gênero musical e a máquina de guerra quando se pensa sobre o espaço liso e o estriado:

¹² <https://www.girlsrockcampalliance.org/>

Há, portanto (...), uma grande diferença de espaço: o espaço sedentário é estriado, por muros, cercados e caminhos entre os cercados, enquanto o espaço nômade é liso, marcado apenas por 'traços' que se apagam e se deslocam com o trajeto. (...) O nômade se distribui num espaço liso, ele ocupa, habita, mantém esse espaço, e aí reside seu princípio territorial (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 55).

Pode-se entender como um espaço estriado, portanto, aquele que possui rotas demarcadas, trajetos definidos, estradas desenhadas e já percorridas, cujo traçado se mantém por manutenção frequente; tais estrias, como diz Feil (2019, p. 263), "podem ser ruas, identificadas por placas, podem ser demarcações". Já o espaço liso é como o deserto; até é possível traçar rotas e definir pontos, mas, tão logo se olha para trás, o vento terá movido a areia, as estrias terão sumido e o espaço estará liso novamente.



Fragmento do zine VI
Fonte: A autora

O rock é um gênero que, ao longo da história, desde seu surgimento na década de 1950, assumiu muitas facetas, aumentou, diminuiu, foi engolido, regurgitado, subdividido... Beras (2015) reflete sobre o processo de fuga constante que o rock opera ao citar o movimento pendular do qual o fenômeno foi/é protagonista: ora questiona o status quo, ora se torna o status quo; ora define caminhos (*ah! então isso é rock'n roll! Os óculos do John, o olhar do Paul!*), ora propõe algo totalmente novo e inesperado, dançando nu e frenético pisoteando as frágeis estrias que marcavam o deserto.

[O rock] Primeiro questiona os valores e comportamentos tradicionais a partir do sexo e da realidade cotidiana reportada em músicas e comportamentos: modos de vestir, falar, se relacionar, etc. Depois vira moda universal a ponto de alargar ao máximo sua identidade, depois fragmenta em estilos que, cada qual

a sua maneira, aporta alguma crítica ao status quo vigente: hard rock, punk, e explode em críticas pessimistas ao mundo; depois vira moda de novo, absorvido pela indústria fonográfica, e depois se fragmenta. (...) Em todos esses momentos o rock surge, quer como rebeldia, quer como modismo, quer como negação da realidade, quer como alguma forma de manifestação cultural e/ou mercantil (BERAS, 2015, p. 14).

Pensar este gênero musical tão cheio de sinuosidades é ir além de sua historicidade e perceber sua atualidade enquanto comportamento social; pensá-lo não somente como algo que aconteceu e cristaliza-lo em riffs, timbres, formações de banda, mas pensá-lo como algo que acontece e desafia a realidade a todo momento. Ou seja, é possível enxergar “o rock'n roll como produtor de significados que desafiam a lógica tradicional de entendimento do mundo” (BERAS, 2015, p. 13).

O pensamento de Feil (2015), impulsionado por Deleuze, propõe entendimento semelhante: o rock como um signo ao modo deleuziano, signos como aquilo que não tem, em princípio, significado; são anteriores e posteriores aos sentidos estabelecidos. Nessa concepção, o signo não poderia ser confundido com o entendimento semiótico, como aquilo que já possui significado, mas sim o signo como vazio de sentido. Por ser vazio, é o que instiga a criar novos sentidos, pois algo é estranho justamente porque não se sabe o que ele significa; assim, é preciso inventar um sentido.

Se o signo é aquilo que provoca por não contar com significados/pontos estabelecidos (espaço liso), o rock, a partir da inquietação que dispara, pode ser entendido como um signo; portanto, seria possível chamar de “rock” todos aqueles movimentos ligados à música que têm como efeito a provocação/disrupção. Segundo o autor, isso poderia explicar como Ramones e Pink Floyd cabem no mesmo conceito, embora visual e sonoramente tão diferentes, pouco importando o conteúdo ou a habilidade técnica, pois o que os uniria debaixo do mesmo guarda-chuva roqueiro seria o fato de ambas terem funcionado como signos de estranhamento. A hipótese do autor é de que o rock é um signo porque provoca mudanças musicais e comportamentais a partir de movimentos ligados à música. Ou seja: é rock quando causa estranhamento e, por conta disso, reinvenção de sentidos.

Uma vez que o signo é vazio, nunca se poderia dominá-lo, tal qual uma máquina de guerra que, capturada, deixa de sê-la. O raciocínio, segundo Feil (2015), portanto, não seria: “se certo dia eu ouvi Beatles e isso mudou minha vida, basta ouvir Beatles

novamente para mudá-la mais uma vez”. A questão estaria em tornar-se ou manter-se sensível aos signos, de modo a captar o que ainda não é captado. Não se trataria de achar um signo e apreendê-lo de uma vez por todas, para que ele instigasse toda vez que fosse conveniente. Signos não são identificados, mas sentidos:

Assim, se quisermos falar de signos, não devemos nunca perguntar: ‘isto é um signo?’; mas sim: ‘isto mexe? Isto dispara? Isto instiga? Isto impulsiona?’. Nessa perspectiva, não interessa se o rock é contra a hegemonia, ou se, ao contrário, é burguês. A questão é se ele tem o potencial para causar estranhamentos, independentemente do teor ideológico que isso implica. Pouco importa, igualmente, se a música é rápida ou lenta; se o cara tem cabelo comprido ou não (FEIL, 2015, p. 39).

Beras (2015) ainda diz que o rock é um som que provoca a dança e, a partir da dança, do movimento, uma atitude perante o mundo. Vê o movimento e a atitude como núcleos centrais, pressupondo a troca, integração do grupo ou vocalista com o público, estimulando-o a sair da passividade perante os fatos; dançar seria fundamental para romper com a passividade. O rock (junto com o samba e a tropicália) são, para Hélio Oiticica, artista criador dos Parangolés¹³, expressões da música, a “síntese da consequência da descoberta do corpo” (OITICICA apud BRAGA, 2017, p. 50, apud RAMIRO, p. 88):

veio como consequência da desintegração das velhas formas de manifestação artística (...) [chegando] à conclusão de q não só as categorias formais de criação plástica perderam suas fronteiras e limitações (pintura, escultura, etc) como as divisões das chamadas artes também: descobri q o faço é MÚSICA e q MÚSICA não é “uma das artes” mas a síntese da consequência da descoberta do corpo: por isso o ROCK p.ex. se tornou a mais importante para minha posta em cheque dos problemas chave da criação (o SAMBA em q me iniciei veio junto com essa descoberta do corpo no início dos anos 60: PARANGOLÉ e DANÇA nasceram juntos e é impossível separar um do outro): o ROCK é a síntese planetário-fenomenal dessa descoberta do corpo q se sintetiza no novo conceito de MÚSICA como totalidade-mundo criativa em emergência hoje: JIMI HENDRIX DYLAN e os STONES são mais importantes para a compreensão plástica da criação do q qualquer pintor depois de POLLOCK.

¹³ Programa estético e de ação criado pelo artista Hélio Oiticica em 1964, que identificava não só um conjunto de objetos na forma de capas, tendas ou estandartes, mas incluía também manifestações onde a música, as artes plásticas, o corpo e o espaço se encontravam (RAMIRO, 2023).

Dança no espaço liso: o rock precisa de liberdade física e de reação corpórea quente, sem regras, sem coreografias - sem pontos estabelecidos de como fazer; uma dança simbólica e literal para voltar(se) ao fluxo.

O signo, ao instigar-nos, devolve-nos ao fluxo pré-existente. Não há origem, somente fluxo sem início nem fim. Isso significa que a questão está não em inventar signos, mas no de entrar no fluxo. O normal é o fluxo, de tal modo que a questão toda está em não fazer com que esse fluxo estacione, acomodando-se com a ilusão de que as coisas de fato sustentem (eis o momento em que nascem os rótulos, os gêneros, as representações, as verdades, as certezas, as referências, as identificações). A questão está, repito, em se inserir no fluxo. O rock, quando funciona como um signo, faz com que voltemos a nos mexer, com que despertemos de nossos aparentes estados de apatia e estabilidade (FEIL, 2015, p. 38).

Deleuze e Guattari (2010, p. 193) dizem que “a arte conserva, e é a única coisa no mundo que se conserva”, no sentido de que, uma vez apreendida pelo material (tela, tinta), determinado céu de uma manhã primaveril ou a pose de uma moça tornam-se independentes de seus modelos. O que se conserva, aqui, é um bloco de sensações, um composto de perceptos e afectos.

Os perceptos não são mais percepções, são independentes do estado daqueles que os experimentam; os afectos não são mais sentimentos ou afecções, transbordam a força daqueles que são atravessados por eles. As sensações, percepções e afectos, são seres que valem por si mesmos e excedem qualquer vivido. Existem na ausência do homem, podemos dizer, porque o homem, tal como ele é fixado na pedra, sobre a tela ou ao longo das palavras, é ele próprio um composto de perceptos e afectos. A obra de arte é um ser de sensação, e nada mais: ela existe em si (DELEUZE; GUATTARI, 2010, p.193-194).

O regime da máquina de guerra é antes o dos afectos - e este se configura como a descarga rápida da emoção, o revide sem definição, ao passo que o sentimento é uma emoção configurada, já decodificada, retardada, resistente (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 84). “O objetivo da arte (...) é extrair um bloco de sensações” (2010, p. 197), algumas que possuem nome, outras que se trata de sensação pura, reações sem nome, que lhes falta conceito ou explicação. Especula-se que o referido bloco de sensações possa ter acontecido ao final do showcase (após as apresentações das bandas), onde as crianças choravam e não sabiam dizer

exatamente o porquê. A execução musical, mas não só, fez transbordar uma torrente de sensações, algumas com nome, algumas sem. Especula-se, ainda, que o que se sustenta após o acampamento é justamente o referido bloco de sensações, um aglutinado de memórias e coisas sem nome, afectos, que aproxima o efeito do acampamento ao da máquina de guerra. Tal fenômeno pode explicar a comoção (mensurado informalmente a partir do volume de comentários e compartilhamentos em rede social) que o evento gera em pessoas que já participaram como voluntárias ou campistas: quando em contato com publicações em redes sociais que divulgam nova edição do acampamento, o público acessa novamente, não exatamente o bloco de sensações indefinidas, mas a memória do efeito que em determinado momento, mesmo que breve, as devolveu ao fluxo, e espontaneamente deixam, em comentários emotivos, suas percepções e experiências pessoais vividas durante sua participação em algum acampamento do passado.

O fato do Girls Rock Camp assumir a demarcação de que uma banda de rock precisa manter a formação bateria-baixo-teclado-guitarra-vocal poderia ser considerado uma estria no território, um ponto fixo; a máquina de guerra pode preferir a transgressão, mas precisa de pelo menos uma forma para fazê-lo. Pouca ou nenhuma experiência das campistas com os instrumentos devolve o grupo para um espaço liso - mesmo com um formato de banda preestabelecido - aberto a qualquer traçado que possa ser feito no terreno arenoso. As campistas recebem alguma instrução nas oficinas específicas dos instrumentos, mas as mentes frescas das crianças parecem livres de qualquer preconceito ou demarcação estilísticas, resultando em criações sonoras bastante variadas. Não há exigências de timbres, temas, tonalidades. O fluxo dos dias e da relação das crianças com os instrumentos foi revelando formas musicais variadas e diversas. Um rock sem rótulos?

O rock como um rótulo, em oposição ao rock como signo, relaciona-se com a “banalização de atitudes singulares” (FEIL, 2015, p. 40); relaciona-se com a paralisação do movimento (tentativa de, porque entende-se, aqui, como sugerem Deleuze e Guattari, que é impossível parar o fluxo, havendo apenas uma ilusão de que é possível), com a cristalização de formas e formatos, jeitos de vestir, tornando atitudes ora transgressoras em clichês: a rouquidão de Janis Joplin; o *corset* com seios

pontiagudos de Madonna; a palavra falada de Patti Smith; os palavrões de Rita Lee; a careca de Sinead O'Connor e Grace Jones. Portanto, o que é gerado nos bandos do GRCB parece ser, sim, um rock sem rótulos; uma música cuja sequência de acordes não importa, pois se está ali pelo movimento corporal, pelo movimento coletivo, pelo *colocar-se* em movimento. Mães, pais, parentes orgulhosos gravavam suas crianças durante o showcase, mas não houve e não há uma preocupação de um “registro oficial” das músicas criadas (um fonograma, por exemplo), pois o coração da atividade é a maneira indissociável de se lidar com a música, o movimento dos corpos, o figurino, a maquiagem, a performance. Entende-se que o efeito que o GRCB causa acontece na hora, durante, enquanto, não antes e nem depois, como uma obra-acontecimento na definição de Lygia Clark, segundo as palavras de Rolnik (2011, p. 03):

A obra acontecia na expansão de sua sensibilidade pela ativação da experiência estética: sua capacidade de se deixar afetar pelas forças que agitam os objetos criados (...), bem como o ambiente em que esses objetos eram vividos, sob a ilusória estabilidade de suas formas, apreendidas pela percepção. (...) um vazio de sentido, pleno de sensações dos movimentos das mesmas conturbando o layout de si e do mundo e fazendo pressão para reinventá-lo. Era neste acontecimento que se realizava a obra propriamente dita. A aposta é que esse teria reverberações no cotidiano de seus receptores, estendendo-se para sua relação com as forças em jogo nos meios dos quais fosse se compondo sua existência.

A compreensão aqui é, portanto, a seguinte: o rock enquanto signo contém em si um mecanismo que o torna capaz de escapar quando apreendido e de produzir afectos - assim como a máquina de guerra. Tal proximidade com a mesma poderia explicar o acampamento ser de rock (não que tivesse que ser, necessariamente, mas que explica o porquê de ser), e não de qualquer outro gênero, o que, por sua vez, aproximaria um pouco mais o Girls Rock Camp Brasil da máquina de guerra deleuze-guattariana.

Considerações: GRCB como atividade criativa-máquina de guerra

Considerando o que já foi visto sobre atividade criativa, somado ao raciocínio construído nesta seção, seria possível dizer que o Girls Rock Camp Brasil tem

características que tendem a fazê-lo funcionar como uma atividade criativa-máquina de guerra. Segundo Feil (2015), entretanto, nenhuma atividade é, a priori, máquina de guerra, portanto, não seria possível dizer que toda edição do acampamento funciona como atividade criativa-máquina de guerra, nem que toda pessoa que participa dele é ou será impactada pelo efeito máquina de guerra. Especula-se que terá chances de sê-lo, mas não há garantia. A intenção do raciocínio apresentado não é classificatória, nem é intenção rotular o acampamento disto ou daquilo; pela natureza da máquina de guerra, qualquer tipo de apreensão seria inconsistente conceitualmente, servindo aqui apenas como expressão de uma experiência. Feil (2015) também afirma que as atividades criativas-máquina de guerra conservam uma intrínseca impossibilidade de reprodução, significando que

a intenção de se repetir uma atividade que tenha sido experimentada como máquina de guerra não é garantia de que os efeitos sejam mantidos; pelo contrário, os sentidos serão outros, assim como a própria atividade será, em verdade, uma nova atividade (FEIL, 2019, p. 269).

Portanto, embora tais aproximações tendam a fazer-se compreender o GRCB como máquina de guerra, até será possível repetir a participação no acampamento, mas nunca se retorna para o mesmo lugar; nunca se participa da mesma coisa, sempre outra, assim como o efeito máquina de guerra pode ser disparado a partir de outras características não previstas/relacionadas aqui - ou também não disparado. Esta articulação, portanto, ocupa-se em principalmente movimentar o conceito e enxergar possibilidades e tensionamentos, abrindo brechas/fissuras para futuras discussões e outras especulações.

Faixa 05: Especulando

Uma vez que o objetivo desta pesquisa é contribuir para a divulgação do Girls Rock Camp Brasil devido ao seu potencial provocador, optou-se por fazer isto por meio da criação de produtos especulativos de merchandising - tão comuns à indústria da música e à realidade das bandas e artistas enquanto produtos comercializados como complemento da renda obtida com os shows e com as vendas de discos e outras mídias físicas. Camisas, bonés, bolsas, broches, moletons e outros itens de natureza diversa comunicam publicamente o interesse da pessoa que os veste ou usa pela banda/artista indicada no produto. São eles mesmos (as pessoas e os produtos) suportes comunicacionais e de divulgação desses artistas.

O GRCB já produz e comercializa itens próprios em sua loja online, além de realizar vendas físicas com lojas do tipo pop-up (de caráter temporário) durante os acampamentos e eventos que propõe. Entretanto, são produtos que apresentam apenas o logotipo do projeto ou as identidades visuais das edições anteriores do acampamento. O intuito aqui é, portanto, explorar outras possibilidades a partir dos mesmos suportes, experimentar e especular no conteúdo da mensagem contida nestes produtos a partir da abordagem do design crítico especulativo (DCE), tratada a seguir.

Produtos de merchandising: por que criá-los como parte desta pesquisa? Segundo levantamento da Federação Internacional da Indústria Fonográfica (IFPI, 2023), os artistas independentes mais lucrativos tiveram o *merch* como a segunda ou a principal fonte de receita, com as mercadorias funcionando como uma forma de extensão ou expansão da marca de um artista. Gerar produtos, além da música, é criar outros modos autênticos de se conectar com a base de fãs a partir do compartilhamento de valores - tal qual um artista que, preocupado com a sustentabilidade ambiental, propõe que sejam estampadas com o seu logotipo camisetas garimpadas em lojas de roupas usadas, reutilizando-as. Além disso, em uma sociedade de consumo, é por meio da compra de artefatos que as realidades se materializam, pois, no momento em que há troca monetária, há concordância e identificação com aquele produto e, caso não venda, um produto é devolvido à fábrica ou destruído, tornando-se uma realidade rejeitada (DUNNE; RABY, 2013).

E por que utilizar a abordagem do design crítico especulativo? A abordagem foi escolhida por possuir características próximas ao funcionamento de uma máquina de guerra: o DCE deseja incentivar que o público saia da passividade; o DCE deseja incentivar que as pessoas percebam que podem desafiar o que está conformado usando a imaginação; o DCE deseja provocar o que está formado, mas não dar uma solução, resposta ou caminho “certos”; o DCE não levanta bandeiras, necessariamente; ele propõe que as pessoas imaginem possibilidades - não necessariamente boas (para quem?), ruins (para quem?): apenas *outras*.

Incluir nesta pesquisa a proposição de produtos especulativos vem da intenção de alterar a discussão de uma abstração distante do cotidiano para algo tangível, baseado na experiência das pessoas como membros de uma sociedade de consumo - uma vez que é enquanto *consumidor*, também, que a sociedade molda a realidade. É, sobretudo, quando produtos são comprados que eles entram na vida das pessoas e surtem efeito. Ao apresentar produtos e serviços ficcionais, vindos de futuros ou mundos alternativos, as pessoas podem se relacionar criticamente com eles enquanto cidadãos-consumidores (DUNNE; RABY, 2013). Uma vez que um produto especulativo tende a convidar o público a se distanciar do presente e de como as coisas são/estão conformadas, uma infinidade de possibilidades se abre.

Criar produtos de merchandising a partir da abordagem crítico-especulativa como parte da pesquisa é, portanto, buscar aproximar o debate do público geral ao utilizar uma mídia/suporte que faz parte do dia a dia de quem se relaciona com a indústria da música, entendendo que a proposta do DCE é, justamente, investigar, experimentar e abrir possibilidades a partir do design de bens de consumo pertencentes ao cotidiano das pessoas, conforme aprofundado a seguir.

Design crítico especulativo

Para Dunne e Raby (2013), especular a partir do design é apresentar questões conceituais na forma de produtos ficcionais para explorar aspectos éticos e sociais, disparando a imaginação e a reflexão crítica acerca de possibilidades alternativas para determinados aspectos da vida cotidiana mediada por tecnologia. Segundo esta

abordagem, o design é capaz de trazer discussões de um plano abstrato para um campo tangível a partir da materialização de objetos e da maneira como determinado público se relaciona com eles.

Os projetos especulativos são originalmente baseados em ciência real e tendem a ser focados em implicações sociais, culturais, éticas e políticas de questões relacionadas à tecnologia e biotecnologia, com interesse na criação de histórias para incentivar a reflexão. A ideia é usar o design para formular perguntas, provocar o debate e a discussão, ao invés de fornecer soluções ou resolver problemas - função mais comum de ser atribuída ao design quando orientado para a indústria de bens de consumo ou serviços, como é conhecida hoje.

O design crítico especulativo pode pegar emprestado alguns métodos e abordagens da arte, mas não muito, pois já é esperado que a arte seja extrema e chocante. O design crítico precisa estar mais próximo do dia-a-dia, e é aí que reside seu poder de perturbação. Ele precisa ser exigente e desafiador, e se for aumentar a conscientização sobre questões, que seja sobre alguma ainda não muito bem compreendida. Ideias confortáveis não duram na mente das pessoas nem desafiam visões estabelecidas; se forem esquisitas demais, podem ser “descartadas” como arte; se forem normais demais, serão assimiladas sem esforço. Quando rotulada como arte, é mais fácil de lidar com a disrupção, mas, enquanto design, a perturbação se mantém pois sugere que o cotidiano como é conhecido poderia ser diferente (DUNNE; RABY, 2013).

O design especulativo, em relação à tecnologia, por exemplo, pode colocar determinados desenvolvimentos tecnológicos em situações cotidianas imaginárias, mas críveis, para explorar possíveis consequências antes que elas ocorram. Os projetos especulativos ocupam um espaço entre a realidade e o impossível, um espaço de sonhos, esperanças e medos. Este é um espaço importante onde o futuro (quando estiver em pauta, uma vez que a abordagem não se ocupa exclusivamente de futuros) é debatido antes que aconteça para que, assim, pelo menos em teoria, os futuros mais desejáveis estejam no horizonte e os menos desejáveis possam ser evitados. Encarar emoções e reações contraditórias abrem novas perspectivas em qualquer debate.

A abordagem crítico especulativa, segundo os autores, pode se utilizar de props, um termo adotado do universo cinematográfico, que, em tradução literal, seriam “adereços”. Em outras palavras, são objetos materializados de modo muito verossímil, capazes de disparar um “gatilho imaginativo” no espectador (DUNNE; RABY, 2013). Props, ou objetos especulativos, não substituem qualquer coisa real e não se encaixam em um esquema comportamental predefinido; são *ficções físicas*, pontos de partida para a imaginação, que não intencionam ser vistas como “reais” ou refletir a realidade:

Para alguns, o termo *prop* significa um objeto falso, algo que não funciona, mas no contexto de um projeto especulativo, um prop pode ser um protótipo totalmente funcional - ou não. Esta não é a questão; seu propósito é facilitar a imaginação. O que os torna diferentes dos *produtos* é que eles não ‘se encaixam’ no mundo de hoje, especialmente no mundo comercial. É isso que os torna ‘irreais’. Eles estão em desacordo com a forma como as coisas são. É a ênfase em *transportar a imaginação* que os distingue de outros tipos de objetos, incluindo produtos, protótipos e modelos (DUNNE; RABY, 2013, p. 92, grifos nossos, tradução nossa¹⁴).

Ao encarar determinada peça especulativa, o espectador se depara com um dilema: isso é verdade ou não? É sério ou não? O público tem que tirar suas próprias conclusões - isso vai determinar a eficácia de um prop. Um uso habilidoso de sátira e ironia podem engajar a audiência de uma maneira mais construtiva, ao apelar para a imaginação e para a inteligência ao mesmo tempo. Humor seco e ácido funcionam bem; e uma dose de absurdo é melhor ainda. Segundo Dunne e Raby (2013), tais características auxiliam o espectador a sair da passividade.

Os objetos especulativos funcionam como “sinédoques físicas” (DUNNE; RABY, 2013, p. 92), partes que representam um todo, criadas para incitar a especulação no espectador sobre a qual mundo aquele objeto pertence. Isso exige que os espectadores se engajem criativamente com os props e se apropriem deles, *imaginando sentidos a partir do que o objeto evoca* - o que também modifica o papel do espectador, que passa a ser um “imaginador ativo”. Assim como objetos em um museu

¹⁴ No original: “For some, the term *prop* means a fake object, something that doesn’t work, but in the context of a speculative design, a prop can be a fully working prototype or not. this is not the issue; its purpose is to facilitate imagining. What makes them different from products is that they do not ‘fit’ into today’s world, especially the commercial world. This is what makes them ‘unreal’. they are at odds with how things are. It is the emphasis on transporting the imagination that distinguishes them from other object types including products, prototypes, and models”.

sugerem a pensar sobre como foram os tempos anteriores, os props transportam a imaginação para um pensamento experimental, para um lugar do “e se”, abrindo espaço para que os espectadores façam as próprias interpretações, de modo que estes precisam já estar sensíveis a imaginar que outros modos de viver são possíveis. Quando se vê um sapato estranho ou objeto ritualístico, questiona-se que tipo de sociedade deve tê-lo produzido, como foi estruturado, que valores, crenças e sonhos o motivaram, se eram ricos ou pobres. Se fossem apresentados às pessoas artefatos fictícios de versões alternativas da sociedade, começaria-se uma espécie de cultura material especulativa, arqueologia fictícia ou antropologia imaginária (DUNNE; RABY, 2013).

Acreditamos que mesmo alternativas inviáveis, desde que imaginativas, são valiosas e servem de inspiração. O design especulativo pode ser um catalisador para isso: pode inspirar a imaginação e um sentimento de que, senão tudo, um pouco mais é definitivamente possível. O design especulativo contribui para a reimaginação não apenas da própria realidade, mas também de nossa relação com a realidade. Mas para que isso aconteça, precisamos ir além do design especulativo, para um tudo-especulativo - gerando uma infinidade de visões de mundo, ideologias e possibilidades. A maneira como o mundo é decorre de como pensamos; as ideias dentro de nossas cabeças moldam o mundo lá fora. Se nossos valores, modelos mentais e ética mudarem, o mundo que flui dessa visão de mundo será diferente, e esperamos que seja melhor (DUNNE; RABY, 2013, p. 161, tradução nossa¹⁵).

O propósito da especulação é perturbar o presente e não necessariamente prever o futuro. Não se ocupando especificamente do futuro, o trabalho especulativo automaticamente amplia o escopo para a experimentação estética e o retrato inventivo de realidades alternativas (DUNNE; RABY, 2013).

Afastando-se dos extremos polares do futurismo e do naturalismo, um mundo de possibilidades estéticas e comunicativas torna-se disponível para o design especulativo. Entretanto, para explorar essa liberdade, os designers precisam aceitar a natureza ficcional das especulações e, em vez de tentar convencer o

¹⁵ No original: “We believe that even nonviable alternatives, as long as they are imaginative, are valuable and serve as inspiration to imagine one’s own alternatives. Speculative design can be a catalyst for this: it can inspire imagination and a feeling that, if not exactly anything, more is definitely possible. Speculative design contributes to the reimagining not only of reality itself but also our relationship to reality. But for this to happen, we need to move beyond speculative design, to speculative everything - generating a multitude of worldviews, ideologies and possibilities. The way the world follows on from how we think; the ideas inside our heads shape the world out there. If our values, mental models, and ethics change, then the world that flows from that worldview will be different, and we hope better”.

espectador de que suas ideias são 'reais', aprender a apreciar a irrealidade da especulação e as oportunidades estéticas que ela cria (DUNNE; RABY, 2013, p. 134, tradução nossa¹⁶).

Para os autores, a ideia não é que os props pareçam reais, finjam que são reais, ou ocupem o lugar de um objeto real; podem ser protótipos funcionais ou não. O propósito, novamente, é servir como gatilho para um debate ou reflexão. Enganar o espectador não é o objetivo; é preferível que o público voluntariamente suspenda sua descrença e aproveite um espaço não familiar e divertido para imaginar o novo. Os props podem ser acompanhados por pequenos textos ou quaisquer outros materiais que ofereçam informações que enriqueçam ou facilitem o debate (DUNNE; RABY, 2013).

É importante, na criação de um prop, distinguir o que é crível e o que é plausível. Embora o prop não intencione ser realista, precisa ser plausível e possuir uma consistência interna em relação ao mundo ao qual pertence. Pode-se pedir para o público acreditar no impossível, mas não no improvável. Em alguns casos, os produtos são feitos com o mínimo detalhamento, muitas vezes protótipos rápidos feitos de um único material; o que importa, por detrás, é contar uma história, normalmente complexa, e usar os props como gancho imaginativo. Como objeto físico, o prop é apenas um elemento na estética do irreal. Para Dunne e Raby (2013), é o meio mais importante, mas existem outros pontos aos quais pode se dar atenção, como personagens, lugares e atmosfera. Usando personagens e cenários, os espectadores são convidados a vislumbrar o universo daquele personagem e compará-lo com o seu próprio, além de se depararem com expressões faciais e corporais, amplificando as possibilidades de interpretação.

Dunne e Raby (2013) afirmam que os projetos de design especulativo dependem de disseminação e engajamento com um público ou uma audiência especializada; eles são desenhados para circular e os meios mais comuns são exposições, publicações, imprensa ou internet. Essa necessidade de disseminação é

¹⁶ No original: "By moving away from the polar extremes of futurism and naturalism, a world of aesthetic and communicative possibility becomes available for speculative design. But to exploit this freedom, designers will need to accept the fictional nature of design speculations and, rather than trying to convince the viewer that their ideas are "real", learn to enjoy the unreality of speculation and the aesthetic opportunities it creates".

baseada no fato de que um objeto especulativo precisa sugerir possíveis usos, interações e comportamentos, e isso só é mensurável a partir da reação do público.

A ideia de “proposta” está no centro desta abordagem: propor, sugerir, oferecer algo. É nisso que o design é bom, como afirmam os autores, pois é capaz de esboçar possibilidades. Embora baseados na ciência, é importante que os projetos especulativos não percam as suas qualidades imaginativas, improváveis e provocativas, e se posicionem mais próximos da literatura do que das ciências sociais, enfatizando a imaginação acima da usabilidade, fazendo perguntas ao invés de fornecer respostas. O design em si foi tão absorvido pelo *modus operandi* e pelos sonhos da indústria que parou de sonhar os seus próprios - quem dirá sonhos coletivos ou sociais. Já o design crítico especulativo está interessado em liberar este potencial de “contação de histórias” e esta habilidade de materialização de sonhos das aplicações puramente comerciais e redirecionar isto para fins mais voltados ao coletivo e menos ao consumo. Para isso se desenvolver plenamente, o design precisaria dissociar-se dos valores industriais consumistas, desenvolver sua imaginação social, abraçar a cultura especulativa e, então, talvez, poderá ser visto o início de uma forma de design teórico dedicado ao pensamento, reflexão, inspiração, fornecendo novas perspectivas sobre os desafios que impactam a humanidade (DUNNE; RABY, 2013).

O valor do projeto especulativo não é o que ele alcança ou faz, mas é *o que ele é e como ele faz as pessoas se sentirem*, especialmente se ele encoraja as pessoas a questionar, de forma imaginativa, problemática e reflexiva, o cotidiano e como as coisas poderiam ser diferentes. Para ser eficaz, o projeto precisa conter contradições e *glitches*, pequenas falhas. Em vez de oferecer um caminho fácil, destacar dilemas e compensações entre alternativas imperfeitas. Não é uma solução, não é uma maneira melhor, apenas outra maneira. É aqui que Dunne e Raby (2013) acreditam que o design crítico especulativo pode florescer, enriquecendo e ampliando as mentes humanas, complementando outras mídias e disciplinas, desafiando o que a vida é e como está, e fornecendo alternativas que afrouxem os laços que a realidade tem com a capacidade humana de sonhar, funcionando como um catalisador de mudanças, transgressões e provocações.

Produtos especulativos

A partir da articulação teórica que conecta aspectos do Girls Rock Camp Brasil à máquina de guerra, chegou-se ao conceito do devir-mulher enquanto a “chave dos outros devires” (DELEUZE; GUATTARI, 1997a, p. 74), sendo a que primeiro desterritorializa o homem. O conceito é muito interessante a esta pesquisa por ser como um fio que atravessa e liga as camadas *acampamento-indústria da música-brecha de gênero*. Das reflexões sobre o devir-mulher foram gerados, portanto, dois produtos especulativos com a utilização de dois métodos distintos, sugeridos por Dunne e Raby (2013) em *Speculative Everything*: “E se?” e “Reductio ad absurdum”, detalhados a seguir, no memorial descritivo de cada produto.

Distinguir inovação e invenção, temas caros aos estudos sobre indústria criativa, pode contribuir para refletir sobre os produtos especulativos criados. Enquanto a inovação busca solucionar problemas, “dar certo” técnica e comercialmente, transformando ideias novas em algo aplicável no dia a dia, a invenção se ocupa de desenvolver algo novo baseado na imaginação ou criatividade (ARAUJO, 2018). Atividades de inovação podem, portanto, ser entendidas como commodities (atividades que podem ser produzidas em larga escala e destinadas ao comércio que, uma vez assimiladas, já não dependem de suas particularidades); atividades de invenção estariam mais conectadas à produção de singularidades, enquanto atividades que são produzidas uma única vez, sem destino controlável, definido, justamente, pelas suas particularidades. Neste sentido, é possível considerar os produtos especulativos desenvolvidos aqui como sendo da ordem da invenção, pouco preocupados em serem comercialmente viáveis (embora sejam possíveis de produção/impressão), ou de resolverem um problema de forma pontual. Por outro lado, caso virem a produzir um impacto social (afinal, a questão de gênero pode ser entendida como um problema real na sociedade), até podem vir a ser entendidos como produtos de inovação, mas aí mais ligados ao que se vem chamando de inovação social.

A priori, nada pode ser considerado máquina de guerra nem se pode afirmar que causará o efeito máquina de guerra. Entretanto, um dos horizontes desejáveis é que os produtos especulativos gerados causem este efeito. O que é possível intencionar é sua

concepção enquanto um objeto crítico especulativo no momento em que ele atende aos pressupostos indicados pela abordagem DCE. Esta pesquisa compreende o desenvolvimento dos produtos especulativos, mas não mapeia o efeito causado por eles. Tais efeitos serão tema de artigo complementar à pesquisa.

A proposta original do DCE é se basear em pesquisas reais envolvendo principalmente biotecnologia e suas implicações na vida humana e na organização da sociedade mediada por alta tecnologia (DUNNE; RABY, 2013). Com a adaptação para experimentação no contexto desta pesquisa, a abordagem, aqui, não está vinculada ao uso de biotecnologia pela sociedade, mas apresenta ligação com outras tecnologias, como o uso de inteligência artificial para geração de imagens, conforme indicado no descritivo de cada produto, embora sua utilização não seja aqui tema de discussão e, sim, apenas um recurso criativo para materialização de ideias complexas.

Especulação 01: Eva Presley

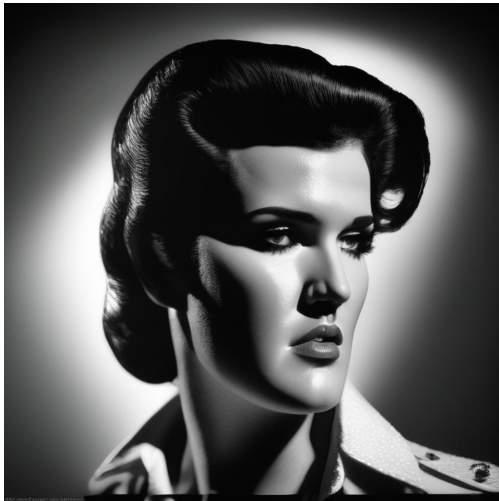
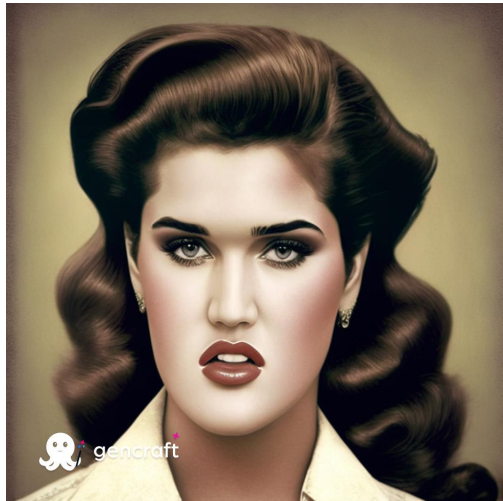
Método: What if? (E se?) (DUNNE; RABY, 2013, p.86). Este método permite que uma ideia seja explorada de modo a se criar ficções voltadas para o futuro ou para um passado que não aconteceu ao perguntar “e se...?”.

Qual é a ideia: *E se o rei do rock tivesse sido uma rainha?* A ideia desta especulação é utilizar-se da reflexão realizada acerca do devir-mulher enquanto “chave dos outros devires” (DELEUZE; GUATTARI, 1997b, p. 74), para colocar em variação a imagem de um homem mundialmente reconhecido, na intenção de instigar a imaginação sobre condições histórico-sociais e convidar à reflexão sobre a indústria da música. É sabido que, antes de Elvis Presley, em 1952, Big Mama Thornton - uma mulher negra - gravou a canção Hound Dog e obteve grande sucesso (MAZZOLENI, 2012, p. 74). Entretanto, somente com Elvis, três anos depois, é que a canção se tornou um fenômeno global. Mas e se a história não tivesse sido assim? A partir do questionamento especulativo, é esperado que o espectador levante algumas questões como: “Que condições sociais alternativas poderiam ter posicionado uma mulher como rainha (ou precursora) do rock’n roll?”; “Quais efeitos isso teria gerado na época e

como poderia reverberar na sociedade atual?”. O termo rainha é utilizado aqui de modo ambíguo, podendo se referir também a drag queens.

Prop/Merch: Para materializar o produto de merchandising, foram geradas, a partir de inteligência artificial, imagens de Elvis Presley como mulher. As imagens geradas apresentam traços e elementos culturais associados às mulheres (maquiagem, brincos, penteado), em variações que vão da mais feminina a mais andrógina. Considerando o devir-mulher, para aplicação no produto, foi escolhida a versão em que as marcações binárias de gênero são menos evidentes, gerando uma zona de indiscernibilidade com a intenção de provocar o olhar e a percepção do espectador. Como suporte, escolheu-se a camiseta por possuir duas faces (frente, costas), podendo assim impactar o espectador com a imagem e o texto de forma isolada, gerando reflexões diversas a partir dos dois elementos; e em conjunto, quando a mensagem é lida de forma complementar (texto + imagem).





Geração de alternativas para Elvis como mulher, geradas com inteligência artificial a partir do descritivo “Elvis como mulher”, “Elvis como uma mulher adorável”, “Elvis como uma mulher usando jaqueta de couro” e outras variações
Fonte: Gencraft (2023)



Protótipo digital da camiseta: frente
Fonte: A autora



Protótipo digital da camiseta: costas
Fonte: A autora



Protótipo digital da camiseta: frente e costas
Fonte: A autora

Especulação 02: Cuecase

Método: Reductio ad absurdum (DUNNE; RABY, 2013, p. 80) é um dos métodos favoritos dos autores. O método pode gerar um tipo de narrativa em que se leva determinada ideia ao extremo, e o que deriva chega ao absurdo ou ridículo, fazendo o espectador desconfiar de que algo “saiu errado” no meio do caminho, concluindo que a alegação original deve ter sido errada porque levou a um resultado tão nonsense.

Qual é a ideia: *Para fazer rock tem que ter culhão.* Rita Lee, uma das pioneiras do rock no Brasil, mencionou em entrevistas que nunca carregou assumidamente a bandeira de feminismo, mas que era a única mulher no meio de um “clube de bolinhas” cujo mantra era: *para fazer rock tem que ter culhão.* “E lá fui eu com meu útero e meus ovários – e me senti uma igual, gostassem eles ou não”, acrescenta (CORRÊA, 2023). Levando a ideia ao extremo do sentido literal (de que se usaria a genitália para fazer

rock), a ideia é apresentar ao público uma roupa íntima feita com o mesmo material dos cases (bolsa para transporte e proteção de instrumentos musicais): o Cuecase (junção das palavras cueca e case). Considerando o conceito do devir-mulher, aqui se vai para o sentido oposto. Ao invés de variar a figura masculina, se vai, com uma dose de ironia e acidez, ao extremo da masculinidade, expondo-a ao ridículo. Questões que poderiam ser levantadas poderiam abordar aspectos sociais de uma cultura falocêntrica, como isso limita a quantidade de visões de mundo e pontos de vista presentes nas canções; e, nessa linha, o “ter culhão” incluiria pessoas transexuais? Outros questionamentos imaginativos, a fim de exercitar a criatividade, poderiam seguir um caminho diferente ao pensar um universo alternativo em que os instrumentos musicais realmente tivessem sido desenhados para serem tocados com a genitália. Como seria o design desses instrumentos? Como seria uma performance pública? Quais tabus teriam sido superados? E quais outros poderiam existir?

Prop/Merch: O prop foi criado com inteligência artificial (depois ajustado no Photoshop) e as texturas lembram os materiais dos cases de referência, com costuras robustas, alças e zíperes. Não será gerado produto físico deste prop devido à complexidade produtiva. Como produto de merchandising, a criação de posters do tipo lambe-lambe tendem a garantir ampla circulação a baixo custo. A proposição do layout faz menção a peças publicitárias que anunciam o lançamento de um novo produto. Não se tem intenção de enganar o espectador fingindo que é um objeto real ou um lançamento real, e a irrealidade da peça se dá no estranhamento da forma do prop, além da textura de fundo do poster que referencia o ruído branco de uma televisão (ligada solitariamente no meio da madrugada em alguma sala da década de 1990 ou em algum filme de David Lynch). Um código QR fictício compõe o layout, mas sua utilização real poderia levar o espectador a uma página na internet que explicaria a natureza especulativa da peça, com espaço para coleta de feedback e mencionando o Girls Rock Camp Brasil, uma vez que não há menção ao acampamento à primeira vista na peça gráfica. O uso do logotipo foi evitado para não vincular diretamente o GRCB, que propõe atividades para crianças, a esta peça pelo seu potencial polêmico. Pode, como alternativa, ser vinculado ao Liberta Rock Camp, a versão do projeto para pessoas acima de vinte e um anos.



Cases para guitarra e para pratos de bateria, referências de materiais para o Cuecase
Fonte: Compilação da autora



Primeira geração de alternativas para o Cuecase, geradas com inteligência artificial a partir do descritivo *cueca masculina confeccionada como soft cases de guitarras*
Fonte: Gencraft (2023)



Segunda geração de alternativas para o Cuecase, geradas com inteligência artificial a partir do descritivo (com pequenas variações): *roupa masculina confeccionada com o mesmo tecido preto com textura de soft bag de guitarra, costurada com costuras grossas, alças, zíperes e um bolso com o logotipo semelhante ao da Zildjian bordado*
Fonte: Gencraft (2023)



Alternativa escolhida para o *Cuecase*, gerada com inteligência artificial
Fonte: Gencraft (2023)

CUECASE®



***Pra fazer rock'n roll
tem que ter culhão!***

TRANSPORTE SEU INSTRUMENTO
COM O CUIDADO QUE ELE MERECE

Poster Lambe-lambe Cuecase
Fonte: A autora



Simulação de lambe-lambe Cuecase aplicado em parede
Fonte: A autora

Faixa 06: Coda

Cauda em italiano é a seção com que se termina uma composição. Nela, é possível retomar ideias musicais já apresentadas ao longo da composição ou trazer elementos novos, tornando-a única.

Lidar com a máquina de guerra é um transitar cauteloso sobre um piso úmido; a qualquer momento, um dos pés pode escorregar numa pequena poça d'água, não vista a tempo de evitar a queda. Uma sujeição tenso-atenta a uma pista de patinação cerebral, podendo-se flunar suavemente - ou nem tanto - em todas as direções. Tentar capturá-la é como morder o ar - e a captura nunca foi a intenção desta pesquisa, que não se ocupa de positivismos, mas de especulações; menos respostas e mais perguntas, brechas e fissuras para a imaginação. Mais modos de pensar e projetar, mais zonas de interseção e campos de interação.

Aproximar o acampamento de música para garotas da máquina de guerra é um exercício conceitual e não tem intenções classificatórias (categorizar o acampamento como determinada coisa, ou apreender o funcionamento de uma máquina de guerra). Este tom se mantém ao longo da pesquisa na medida em que não se busca uma resposta ou resolução direta para a brecha de gênero na indústria da música. A brecha existe e muitas iniciativas, para além das anteriormente citadas, se dedicam de modos pontuais a resolvê-la. O GRCB também lida com a brecha de gênero na indústria da música, mas o faz de modo divergente, ao modo máquina de guerra, que atira sem mirar. Não sempre, mas significativas vezes. Do mesmo modo, os produtos especulativos aqui desenvolvidos se prestam a divergir, ampliar possibilidades imaginativas, levantar questões e gerar debate sobre questões de gênero na indústria da música.

Esta pesquisa se propôs a contribuir para a divulgação do Girls Rock Camp Brasil, e escolheu-se fazer isso ao modo máquina de guerra (turbilhonando, se abrindo), por meio de provocações e especulações materializadas em produtos especulativos. A pesquisa deu conta de aproximar o GRCB e a máquina de guerra, além de aprofundar a compreensão em relação à abordagem do design crítico

especulativo, o que deixa estrias para a criação de mais produtos experimentais no futuro, inspirados pelas relações do acampamento com a máquina de guerra, e materializados com métodos especulativos. O desenvolvimento dos dois produtos se manifesta também como um exercício conceitual, de modo que muitas outras possibilidades poderiam derivar da aproximação com a máquina de guerra e de outros métodos crítico-especulativos não explorados. Os desdobramentos e efeitos no público, buscando mensurar a contribuição para a divulgação do acampamento, podem ser tema de pesquisa futura.

Pensando a indústria da música, pode-se especular que a pesquisa contribua para uma ampliação de perspectivas em relação aos modos de lidar com o que se apresenta como problema/desafio. O combate direto não é o favorito da máquina de guerra; com isso, pode-se aprender que a inventividade, a formulação de novas perguntas e a criatividade podem ser aliadas para imaginar outros modos de abordagem dessas questões, buscando uma atuação pela tangente que se proponha a *provocar*, mais do que *resolver*, e dançar com a imprevisibilidade.

O potencial de mobilização social do acampamento foi o que instigou esta pesquisa (a sensação de que *havia algo ali* para ser investigado), e a aproximação conceitual levantou elementos e relações que podem ampliar a compreensão da origem deste potencial provocativo e transgressor da atividade. Em *Girls* há o devir-mulher, que coloca em variação a figura dominante masculina; em *Rock* se encontra um signo que instiga a mexer o corpo e as estruturas; em *Camp*, uma série de mecanismos estruturais de funcionamento da atividade que tendem a aproximar o GRCB da máquina de guerra deleuze-guattariana e gerar efeitos e afectos sobre o público.

Também há *Brasil* no título da atividade, e dele se fez menção apenas à sua indústria da música. Uma vez que os acampamentos acontecem em diversos países ao redor do mundo, explorar como esta territorialização modifica os acampamentos pode ser uma franja para futuras pesquisas em diversas áreas, podendo-se investigar os temas que surgem nas letras das canções compostas, os timbres e ritmos, os nomes das bandas, as performances e as manifestações gráficas. Outra franja deixada para futuras pesquisas é a mensuração quantitativa e qualitativa de efeitos causados pelo

Girls Rock Camp no Brasil: em onze anos de atividade, quais os impactos da participação destas *girls*, sejam campistas ou voluntárias? Quantas campistas profissionalizaram-se na indústria da música? Quantos projetos acadêmicos - como este - derivaram de participações no acampamento?

Para Deleuze e Guattari (1997b), a prioridade é do fluxo; para esta pesquisa também, pois ela não se encerra, mas flui e turbilhona, gerando outras e mais ideias mesmo depois do ponto final - entendendo que a inquietação e a indisciplina, próprias da máquina de guerra, são a força motriz da imaginação.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Lucas Vieira de. **Inovação em comunicação no Brasil: contexto, desafios e oportunidades.** São Bernardo do Campo : Universidade Metodista de São Paulo, 2018.

ARRUDA, Thabata Lima. **A presença feminina nos festivais brasileiros de 2016 a 2018.** Zumbido - Publicação Digital do Selo Sesc, 05 de Julho de 2019. Disponível em <<https://medium.com/zumbido/a-presença-feminina-nos-festivais-brasileiros-de-2016-a-2018-23b64f2a374>>. Acesso em: 30 de Novembro de 2020.

BARAN, Paul. **On Distributed Communications:** Introduction to Distributed Communications Networks. Santa Monica, CA: RAND Corporation, 1964.

BATISTELA, Fabiana; GALEOTTI, Marcela; GOMES, Renata; RIBAS, Daniela. **Mulheres Na Indústria Da Música No Brasil: Obstáculos, Oportunidades e Perspectivas.** Núcleo de Pesquisa Sim São Paulo - Data Sim. São Paulo, 2019. Disponível em <https://drive.google.com/file/d/1la18nlk6XGTAq_V-GX6dV42Pus6DZst7/view>. Acesso em: 22 de jul. de 2023.

BERAS, Cesar; FEIL, Gabriel Sausen. **Sociologia do Rock/Cesar Beras; Gabriel Sausen Feil (Orgs.).** Jundiaí, Paco Editorial, 2015.

BUTLER, Judith P. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade/11ª ed.** Judith Butler; tradução, Renato Aguiar. - 11ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016.

Comunicação e Indústria Criativa: pesquisa, desenvolvimento & inovação. Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Indústria Criativa. Vol. 5 (2022). Organizadores: Marcela Guimarães e Silva e Fabio Frá Fernandes . São Borja: Unipampa, 2022. Disponível em <https://cursos.unipampa.edu.br/cursos/ppgcic/files/2023/01/reppgcic_vol_5_2022_1.pdf>. Acesso em: 3 de Maio de 2023.

CORRÊA, Fabiana. **A trajetória revolucionária de Rita Lee em 5 momentos.** Forbes, 10 de maio de 2023. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-mulher/2023/05/a-trajetoria-revolucionaria-de-rita-lee-em-5-momentos/>>. Acesso em: 13 de jun. de 2023.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs : capitalismo e esquizofrenia, v. 4.** São Paulo: Ed. 34, 1997a.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs : capitalismo e esquizofrenia, v. 5.** São Paulo: Ed. 34, 1997b.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** São Paulo: Ed. 34, 2010.

DUNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative Everything** : Design, Fiction and Social Dreaming / by Anthony Dunne and Fiona Raby. Massachusetts Institute of Technology - MIT Press, 2013.

FEIL, Gabriel S. **Atividade criativa-máquina de guerra**: elementos constitutivos. In: BONITO, Marco; DE LIMA, Gerson; DOS SANTOS, Larissa Conceição (Org.) Comunicação em contexto de pesquisa. São Borja: Unipampa; Assis: Triunfal Gráfica e Editora, 2019.

_____. **Comunicação e Indústria Criativa - Modos de usar**. Animus - Revista Interamericana de Comunicação Midiática. v. 16, n.32, p. 278-297, 2017.

GENCRAFT, 2023. Disponível em: <<https://gencraft.com/>>. Acesso em: 10 de jun. 2023.

GIBLETT, Richard. **Mycelium Rhizome**, 2008. Disponível em: <<http://www.richardgiblett.com.au/myceliumrhizome.html/>>. Acesso em: 18 de abr. de 2023.

IFPI. **GLOBAL MUSIC REPORT 2023**. Disponível em <https://cms.globalmusicreport.ifpi.org/uploads/Global_Music_Report_State_of_The_Industry_5650fff4fa.pdf/>. Acesso em: 08 de jun. de 2023.

JAMBEIRO, O.; FERREIRA, F. **Compreendendo as Indústrias Criativas de Mídia**: contribuições da economia política da comunicação. Revista Comunicação Midiática, v.7, n.3, 2012.

KEYCHANGE, The Movement, 2021. Disponível em: <<https://www.keychange.eu/themovement/>>. Acesso em: 27 de abr. de 2023.

MAZZOLENI, Florent. **As raízes do rock** / Florent Mazzoleni; tradução Andrea Gottlieb. -1. Ed. - São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2012.

MIDANI, André. **Do vinil ao download**. 1ª. ed. - Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 2015.

O'BRIEN, Lucy. **She Bop: The definitive history of women in popular music**. Revised and updated; 25th anniversary edition. Jawbone Press, London, 2020.

ROCK N ROLL CAMP FOR GIRLS: Girls Rock Camp History. Disponível em: <<https://girlsrockcamp.org/about/history>>. Acesso em: 05, dez. 2022.

ROLNIK, Suely. **Arquivo para uma obra-acontecimento. Ativação da memória corporal da poética de Lygia Clark e seu contexto**. 2011. Artigo Publicado originalmente em "Projeto de ativação da memória corporal de uma trajetória artística e seu contexto". Livreto que compõe a caixa-arquivo com 53 entrevistas. São Paulo/Paris: Cinemateca Brasileira e SESC, e Carta Blanca Éditions, 2011. ISBN: 978-2-9536129-0-5. (DVD)

RAMIRO, M. **Parangolé again, meu irmão**. *ARS (São Paulo)*, 21(47), 80-105. 2023.

RUIDOSA, La. **¿Cómo Ha Evolucionado La Brecha De Género En Los Escenarios De América Latina?** 2019. Disponível em

<https://somosruidosa.com/lee/brecha-de-genero-america-latina/?utm_source=Ruidosas&utm_campaign=b33ce69a90-EMAIL_CAMPAIGN_2019_05_08_12_17_COPY_29&utm_medium=email&utm_term=0_45c26a7b41-b33ce69a90-213902241/>. Acesso em 28 de abr. de 2023.

UBC - União Brasileira de Compositores. **Por Elas Que Fazem A Música: Relatório 2020**. São Paulo, 2020. Disponível em <<http://www.ubc.org.br/anexos/publicacoes/por-elas-que-fazem-a-musica-2020.pdf>>. Acesso em 03 de Dezembro de 2020.