

ARTE COMO JOGO?

Edison Arcanjo

PPGA/UFES/CAPEs

Palavras-chave: *Arte, jogo, deriva*

Eu estava professor de arte no ensino público em Cariacica, no Espírito Santo, no ano 2010. A felicidade ainda cabia ali. Mas havia o porvir.

Entre as muitas propostas desenvolvidas, todas dirigidas a crianças entre 8 e 12 anos, uma me surpreendeu meramente. Trata-se de um pequeno gabarito, um *dado* de seis lados, diagrama em folha de papel. Seis imagens de arte reproduzidas. Às crianças cabendo recortar, dobrar e montar o pequeno dado. Uma brincadeira com cores e nomes entre conversas.

A atividade simples transcorria tomando em alguns casos outra aula. Surgia a novidade, todos já tendo seus *dados*. Do que falávamos? Era sobre imagens representadas. Qual a origem daquelas? Quem foi e o que pensou que fez seus autores?

Dedicávamos seis aulas de 50 minutos a essa atividade que era discorrer sobre cada um dos lados daquele *dadinho*. Um tipo de jogo inventado. Estatísticas inusitadas sobre a preferência dos alunos pelas imagens com as quais mais se identificavam. As brincadeiras, os lugares, as culturas, os nomes, as coisas estranhas, a arte da história em estórias.

Numa face Henri Matisse, noutra Marcel Duchamp, na outra, Hélio Oiticica, ao lado Lígia Clark, Dionísio Del Santo e, mais próximo, do lado esquerdo, Elpídio Malaquias. Del Santo e Malaquias nascidos no Espírito Santo. “O inventor da Arte”,



Malaquias, nasceu ali mesmo, em Cariacica, onde a arte foi “inventada” por ele. O encanto, a surpresa, ele semianalfabeto, que não abria mão de escrever como desenho seu nome, Malaquias, “O rei do pavãozinho”.

O que parecia mesmo interessante às crianças, além do desafio de recortar, dobrar e construir o pequeno objeto – as difíceis tarefas – eram as cores e suas pequenas variações de uma imagem à outra.

Algumas reproduções estavam marcadas por variações de saída de impressão. Essas variações eram consequência do fim de tinta em cartuchos, dos poucos recursos.

Eis o motivo das disputas por imagens impressas. As mais disputadas eram as menos fiéis ao “original”, as mais azuis, as mais magentas, as mais raras. Nem tantas imagens com variações. Havia me esforçado para manter o “padrão” de fidelidade ao “original” e quase descartei as imagens “defeituosas”.

Iniciava-se o troca-troca no receber de cada um o seu diagrama, dado aberto impresso. A tentativa era obter imagens nas cores mais identificáveis, com eles com elas. Um mesmo modelo do diagrama *dado*, doado a todas as crianças.

Nota-se a formação de um ambiente de jogo, em que o olhar infantil abre a possibilidade de um resgate lúdico, produtivo a partir da imagem, invertendo a situação e enriquecendo a poética. Transformávamos imagem em intensidades. Deixávamos de falar sobre a arte para falar com arte: “Um lance de dados jamais abolirá o acaso” (MALLARMÉ, apud CAMPOS, 2010).

Propostas fundadas na Modernidade, que passam por Mallarmé, Allan Kaprow, Duchamp e Ricardo Basbaum, investem também numa prática de arte que pode ser percebida como jogos entre palavras, imagens e objetos.

Para Augusto de Campos, segundo Panek (2003), Mallarmé inventa um processo de composição poética que exige uma “tipografia funcional”, como solução de espelhamento das “metamorfoses, dos fluxos e refluxos” do pensamento. Por isso, utiliza tipografias de formas e tamanhos variados, para destacar a importância da *emissão oral* para o poema, sugerindo o grau de entonação para cada posição das linhas

[...] O branco do papel é o entorno das palavras, zona de silêncio, pausa entre palavras

ou frases, jogo entre o espaço e o tempo que dita a duração da leitura e constrói sua visualização. A leitura em voz alta por parte do espectador/leitor é, para Mallarmé, uma participação [...] (apud PANEK, 2003, p. 105).

O *jogo* proposto por Mallarmé tem como objetivo, a inclusão do leitor. Propõe-lhe uma ação, um lugar no poema por fazer, transforma o ato da leitura num processo de criação.

O jogo está também estruturalmente presente na obra de Marcel Duchamp, uma arte pensada como parte de um grande jogo, com o mercado, o público e os museus. Segundo Calvin Tomkins (2005, p. 181) “[...] as próprias declarações de Duchamp sobre *readymades* atravessam o nevoeiro que encobre os comentários alheios. O *readymade* foi o antídoto proposto por ele para a arte retiniana”. Percebe-se nas palavras de Duchamp, “chame isso de um pequeno jogo entre o ‘eu’ e o ‘mim’”, a importância do jogo com a linguagem em sua estratégia, ele diz:

Veja, trocadilhos sempre foram considerados formas menores do pensamento, mas no meu caso são uma fonte de estímulo, não só por causa do som básico que tem, como também por causa dos sentidos inesperados que estão ligados às inter-relações de palavras díspares. Para mim, isto é um campo ilimitado de alegria – e ele está aí à nossa disposição [...]. ‘Eu estava realmente procurando inventar em vez de simplesmente expressar-me’ (TOMKINS, 2005. p. 276-278).

Para Duchamp (apud TOMKINS, 2005, p. 276), “[...] as palavras, não são meramente um meio de comunicação” ilustração ou retórica; é matéria do trabalho, mostram a sua recusa em “simplesmente expressar-se”. Estão relacionadas com sua concepção de arte como criação que atravessa e é atravessada por vários atores participantes: artista, público, museus, galerias, colecionadores e demais agentes que constituem o campo móvel da arte. Nesse sentido, Duchamp (2005, p. 518-519) concebe o “ato criativo” como acompanhado por uma cadeia de reações que apresenta uma lacuna, a diferença entre o que foi pretendido e o que não foi conseguido pelo artista, diferença chamada por ele de “coeficiente artístico”. De acordo com Duchamp, é o espectador quem determina “o peso que uma obra tem na escala estética”, ao colocá-la em contato com o mundo externo, decifrando e interpretando seus atributos internos e, assim, contribuindo para o ato criativo.

Também os situacionistas (JACQUES, 2003, p. 73) pensaram “[...] a atividade cultural, sob o aspecto de totalidade, como método de construção experimental da vida cotidiana”, referenciados na concepção de jogo do filósofo Johan Huizinga, em *Homo Ludens* (1938, acesso em 7 set. 2012) segundo o qual, “[...] o jogo realiza, na imperfeição do mundo e na confusão da vida, uma perfeição temporária e limitada” (2003, p. 60), mas tão necessária quanto o raciocínio e a fabricação de objetos.

É como uma prática de *deriva* teórica que este se faz, o termo *deriva* aqui é apropriado ao modo situacionista, “passional pela mudança rápida de ambiências” e busca “ao mesmo tempo que um meio de estudo”, de uma prática histórica do jogo na arte, “a aplicação dessa vontade de criação lúdica”, em sua forma de relação humana e de contato com “sentimentos como amizade e o amor” (JACQUES, 2003, p. 56).

A partir dessas considerações, busca-se pensar o relato de uma experiência em sala de aula, tomando como referência a proposição de Allan Kaprow de uma arte “alternativa” ao próprio contexto artístico, conforme ensaio intitulado *The real experiment* (1983), no qual defende que só deixando de ser artista, trocando o conceito de arte tradicional pelo de “jogo” (o *play* que também implica brincadeira) na relação com o espectador e com o mundo circundante, essa “outra-arte” poderá ser útil (KAPROW, apud PAIS, 2006).

O an-artista, segundo Kaprow (apud BASBAUM, 2004, p. 167), não faz arte real, mas “arte como-a-vida”, uma “arte que faz principalmente lembrar de nossas vidas”.

Podemos afirmar, então, que uma imagem de Matisse ou Duchamp só ganha sentido se em tons diversos de azul, magenta ou amarelo, revisitados num cotidiano em sala aula, não como obras intocáveis, mas poeticamente apropriadas pelos interesses e preferências de quem as manuseiam? Arte como um jogo? A história da arte que deixa de ser tema ou assunto distante do momento presente para se transformar em material de trabalho? Inversão do caminho de obra que gerou imagem para imagem que gera história, tal como tinta/papel/tesoura?

REFERÊNCIAS

BASBAUM, Ricardo. Além da pureza visual. Porto Alegre: Zouk, 2007.

———. “Você gostaria de participar de uma experiência artística? (+ NBP)”. 2008. Tese (Doutorado em Artes) – Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. vol. 2.

BRETT, Guy. Brasil experimental – arte/vida: proposições e paradoxos. Rio de Janeiro: contracapa Livraria, 2005.

BRITO, Ronaldo. Experiência crítica. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

CAMPOS, Augusto de; Décio PIGNATARI; Haroldo de CAMPOS. Mallarmé. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília (Org.). Escritos de artistas: anos 60/70. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.

FREITAS, Angélica; GARCIA, Marília; DOMENECK, Ricardo. “Marcel Broodthaers” modo de usar. Disponível em: <<http://revistamododeusar.blogspot.com.br/2011/01/marcel-broodthaers-28-de-janeiro-de.html>>. Acesso em 17 set. 2012.

JACQUES, Paola Berenstein (Org.). Apologia da deriva: escritos situacionistas sobre a cidade / internacional situacionista. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

KAPROW, Allan. A educação do an-artista II. Revista Concinnitas, ano 5, n. 6, p. 167-181, 2004. Disponível em <<http://www.concinnitas.uerj.br/resumos6/kaprow.htm>> Acesso em 17 set. 2012.

PAIS, Ana. A herança viva de Allan Kaprow. o melhor anjo, 2006. Disponível em: <<http://omelhoranjo.blogspot.com.br/2006/05/relembrar-allan-kaprow-1927-2006-i.html>> Acesso em 17 set. 2012.

PANEK, Bernardette. Mallarmé, Magritte, Broodthaers: jogos entre palavra, imagem e objeto. ARS, São Paulo, vol. 4, n. 8, p. 103-111, 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1678-53202006000200010&script=sci_arttext> Acesso em 17 set. 2012.

TOMKINS, Calvin. Duchamp: uma biografia. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

Edison do Carmo Arcanjo é artista plástico formado pela Ufes (1996). Participou de cursos de curta duração com Carlos Fajardo, Karin Lambrecht, Lygia Pape, Ricardo Basbaum, Milton Machado, Arthur Lescher e Evandro Carlos Jardim.