

OBRA FECHADA: O LUGAR PARA UM MUNDO ABERTO

CLOSED WORK: A SITE FOR AN OPEN WORLD

Ana Romãozinho

Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes (CIEBA) - Universidade de Lisboa
Bolsa de Investigação da Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT)

Resumo: Este artigo analisa a série “ludografia”, criada a partir de uma regra pré-estabelecida para o desenrolar de cada obra pertencente à série. Perante a aproximação ao limite pré-estabelecido, pretende-se analisar as influências que as restrições da pandemia da COVID-19 tiveram na possível ligação entre a imposição de regras e o processo criativo, remetendo para a ideia de jogo e convidando à reflexão sobre os papéis e diferentes relações que poderão surgir entre o proponente (a artista) e o público (aquele que joga).

Palavras-chave: Jogo; limite; regra; ludografia.

Abstract: *This article analyzes the series “ludografia”, created from a pre-established rule for the development of each work belonging to the series. In view of the approach to the pre-established limit, it is intended to analyze the influences that the restrictions of the COVID-19 pandemic had on the possible link between the imposition of rules and the creative process, referring to the idea of a game and inviting reflections on the roles and different relationships that may arise between the proposer (the artist) and the audience (the one who plays).*

Keywords: *Game; limit; rule; ludography.*

Introdução

De forma mais direta, ou indireta, com mais ou menos restrições e com maiores ou menores consequências, a crise provocada pela pandemia COVID-19 causou um impacto global nas sociedades humanas. A deslocação, a interação e o contacto, passaram a ser alvo de restrições inéditas, que mudaram a forma como olhávamos para o próximo e como coabitávamos, forçando adaptações, facilitadas pelas tecnologias, no que toca ao trabalho e à comunicação. As regras impostas tiveram efeitos positivos no que toca ao controlo do número de infetados, no entanto vitimaram outros aspetos importantes da convivência e desenvolvimento humanos, por terem imposto a tanta gente o recolhimento e o isolamento.

Durante a fase mais intensa da pandemia, saíam diariamente novas restrições. Uns aguardavam as novas imposições com expectativa, outros com receio. Neste período, a noção de regra parecia a única arma, no combate ao vírus invisível que ameaçava o organismo humano.

Por ventura, estes limites passavam a ideia de serem uma exceção, quando na realidade as sociedades assentam fundamentalmente numa rede formada por regras: os contratos e as leis, que nos obrigam e protegem; a linguagem, com os seus idiomas, escritas e traduções; até os jogos, criados para o ócio e entretenimento, assentam em determinados limites, regulamentos ou modelos de funcionamento (HUIZINGA, 2003, p. 26).

Ao refletir sobre linguagens visuais universais, tal como os semáforos e os demais sinais de trânsito, Bruno Munari refere que:

“[...] todos nós fazemos parte de um organismo mais vasto que a sociedade humana e assim como no nosso corpo cada órgão, por mais pequeno que seja, deve viver

em harmonia com os outros, também nós devemos circular em harmonia com os outros. Uma transgressão das regras é considerada como algo de perigoso, algo que deve ser eliminado, porque paralisa ou perturba todo o organismo.” (MUNARI, 2019, p.71)

Este organismo mais vasto é a linguagem em si, que imperceptivelmente entendemos, utilizamos e à qual obedecemos, quase sem nos darmos conta da sua eficácia.

Durante a pandemia, a imposição de novas regras agravou a relação entre as pessoas e este conceito, instalando uma relação de penosidade e limitação entre os indivíduos e as suas rotinas. No entanto, torna-se importante pensar o papel que esta noção de “regra” pode assumir no processo artístico e como esta ideia pode ter afetado os artistas no seu processo criativo.

A série “ludografia” foi desenvolvida, entre os finais de 2019 e durante 2020, como tal o seu período criativo e produtivo decorreu durante as primeiras fases da pandemia, quando o grau de incerteza e de medo estavam mais exacerbados, e todos os dias eram decretadas novas medidas de restrição a contactos e circulação.

O que pode a arte dizer acerca da ideia de regra? Em que medida esta ideia, acentuada pela pandemia, se pode manifestar no trabalho do artista? Será também ela limitadora da liberdade do criador?

1. A regra

Os limites impostos na pandemia produziram sentimentos coletivos de solidão, de prisão e de isolamento, no entanto também ajudaram a cumprir a promessa de salvaguarda da vida humana, enquanto a ciência procurava uma solução. É a partir desta e de outras relações dicotómicas, face à ideia de proibição, que surge a presente análise da série de trabalhos

“ludografia”, cujo discurso pictórico se foca nos conceitos de limite e de regra, através de um espectro lúdico, criativo e por fim interativo, algo que a pandemia condicionou, favorecendo os meios tecnológicos como forma de trabalho e de comunicação à distância.

A série “ludografia” foi desenvolvida com base numa premissa: “A mesma forma, a mesma cor, no mesmo sítio.” (Cf. Romãozinho, 2021, dissertação de Mestrado, p. 78). Esta série é composta por quarenta obras, todas elas desenvolvidas sobre o mesmo suporte, a folha de papel e com recurso aos mesmos materiais, a cartolina, contribuindo para a uniformidade da identidade da série.

É sempre representada uma única composição visual, sobre a base de trabalho, ou tabuleiro comum estabelecido para a obra. Ela organiza de forma exata as quarenta e sete formas de contornos irregulares, coloridas com uma das dez cores diferentes estabelecidas para a série. No entanto, a forma como cada obra se aproxima da premissa inicialmente fixada varia, encontrando através do espírito lúdico

da pesquisa pictórica (figuras 1 e 2), espacial (figura 3) e conceptual (figura 4), das colagens e construções em cartolina, novas formas de responder com verdade à regra.

A regra repete-se de cada vez que uma nova obra é realizada, no entanto a imagem-base que lhes é comum nunca é concretizada, ou seja, cada ludografia representa uma aproximação, ou uma reinvenção da regra estabelecida. A premissa inicial nunca é perfeitamente representada, de forma plana, clara e inequívoca, no entanto é facilmente conceptualizada e imaginada pelo público, que participa na construção da verdadeira imagem-comum que une as várias ludografias (figuras 1, 2, 3 e 4).

2. Um mundo fechado

A série “ludografia” foi apresentada em 2021, numa exposição individual na Galeria Módulo - Centro Difusor de Arte, em Lisboa, entre os dias 8 de janeiro e 23 de fevereiro, ainda sobre fortes condicionantes às deslocações e ajuntamentos de pessoas participantes em experiência

Figuras 1 e 2.
À esquerda:
“ludografia #7” - Ana Romãozinho. (35 x 35 x 1,5 cm) colagem de cartolina de 160, 170 e 240 gr. s/ folha Pittura Fabriano de 400 gr. À direita:
“ludografia #35” - Ana Romãozinho. (35 x 35 cm) colagem de cartolina de 160, 170 e 240 gr. s/ folha Pittura Fabriano de 400 gr. (Fonte: Ana Romãozinho)





culturais, como visitas a museus, galerias, teatros e cinemas.

As quarenta ludografias foram dispostas em linha, povoando de forma rítmica e regular a área das paredes brancas da galeria. Sem surpresas ou irregularidades, são apresentadas em molduras de caixa, todas elas idênticas, promovendo a ideia de estar perante algo que funciona dentro dos mesmos limites físicos, visuais e conceptuais e que se replica no ambiente igualmente hermético da sala de exposição. Estas opções parecem espelhar uma ideia de fechamento - de um jogo que se repete dentro dos limites do seu tabuleiro, obedecendo à regra imposta, numa sala que fica pontuada pela mesma linguagem, neutralizando o percurso expositivo com base na repetição das várias caixas de madeira (figura 5).

Como se se tratassem de caixas de tabuleiros, o público assiste à repetição do mesmo jogo, na aproximação à regra ditada inicialmente. O mesmo sucede se for utilizada a imagem do palco, onde repetitivamente são usados o mesmo guião e atores, mas o resultado



continua a surpreender; ou poder-se-á pensar ainda na ideia das quatro paredes da moldura, como correspondentes às quatro paredes de uma casa, lugar-comum à maioria dos afetados pela crise pandémica e que se julgaram presos a uma rotina redutora.

À semelhança da pandemia, a ideia de regra poderia ser vista como elemento limitador, já que condicionou grande parte da matéria visual usada na obra: o tipo de formas utilizadas; as cores; e as posições relativas dos desenhos na composição. No entanto, as regras da linguagem e do discurso artístico visual, permitem um sem número de respostas à premissa que se tenta cumprir.

A regra tornou-se também um elo de interação passiva entre a obra e o observador. Foi desenvolvida uma exposição que permite ao espectador entrar dentro do raciocínio que interliga todas as caixas de madeira. Esta relação estabelecida, através da experiência puramente visual com as obras permite que o espectador conceptualize a mesma imagem que o espectador trabalhe incessantemente na série,

Figuras 3 e 4.
À esquerda:
"Ludografia #39" - Ana Romãozinho. (35 x 35 x 2 cm) colagem de cartolina de 160, 170 e 240 gr. s/ folha Pittura Fabriano de 400 gr. À direita: "Ludografia #5" - Ana Romãozinho. (35 x 35 cm) colagem de cartolina de 160, 170 e 240 gr. s/ folha Pittura Fabriano de 400 gr. (Fonte: Ana Romãozinho)



mas que nunca acaba por ser partilhada ou emoldurada como as restantes obras expostas na galeria. Desta partilha, surge um sentimento de pertença, facilitado pelas restrições impostas pela regra, o que subverte as habituais considerações à volta desta ideia.

Neste sentido, a série revela um outro lado das possibilidades criativas da ideia de limite, que através da sequência lúdica da série, vai gerando diferentes aplicações da regra à imagem trabalhada em todas as caixas.

Assim, num mundo fechado e receoso do exterior foi possível pensar a regra como um motor de criatividade, de abertura e de interação.

3. Obra aberta

A série “ludografia” resgata também outra ideia fundamentalmente humana, afastada pelos tempos pandémicos, e que amplifica a ligação com o espectador: ela lembra o tato, o contacto, a minúcia e a proporção do gesto humano, refletida na própria manualidade da obra.

Estão peças tangíveis, portáteis, realizadas com materiais com os quais a grande maioria do público tem contacto diariamente: o papel e a cartolina. Também o seu carácter lúdico e engenhoso, proporcionado pelas soluções apresentadas à regra inicial, as tornam obras empáticas e apelativas à experiência humana, uma vez que nelas também se reconhece a capacidade inata de evolução e reinvenção.

A imagem-base patente em todas as ludografias também se pode resumir à ideia

de grelha: composta pelo equilíbrio do branco da folha de papel, os espaços, ou a rede entre as diferentes formas coloridas. A composição ensaiada nas 40 obras atesta essa mesma capacidade geradora da grelha e da ideia de estrutura que, para além de estabelecer uma linguagem e um limite, acaba por promover as bases e os motivos para o desenrolar de um discurso visual aberto, capaz de surpreender e de se relacionar com o público que experiencia o trabalho.

A perspetiva interativa e criativa desta rede composta por formas e espaços positivos e negativos remete para a importância da visão de grelha, pensada por Rosalind Krauss como estrutura que rejeita a narrativa e a leitura sequencial (Cf. KRAUSS, 1979, p.55) e que consequentemente “representa, não apenas as leis e princípios estruturais, por detrás da aparência física, mas o próprio processo de pensamento racional”¹ (WILLIAMSON, 1986, p.20), ou seja, o princípio racional é por si só um forte vínculo interativo, que dispensa a interação ativa, mas que convoca toda a atenção e perspicácia do espectador que se rodeia da série “ludografia”. Este lado cerebral transporta-nos para uma abertura de pensamento através da aparência rígida da ideia de regra, de grelha ou de qualquer outra forma estruturada de comunicar ou proceder. Pensar estes recursos no contexto artístico, e em tempo de pandemia,

1 Tradução própria do original: “The grid thus comes to represent not only the structural laws and principles behind physical appearance, but the process of rational thinking itself.”

Figura 5. Imagem documental da montagem da exposição “ludografia”, na Galeria Módulo Centro Difusor de Arte. (Fonte: Ana Romãozinho)

promoveu uma reinvenção essencial aos processos artísticos, no que toca a utilizar as limitações como matéria da própria obra de arte.

O esforço de abertura em torno da estrutura da regra e da grelha promove uma resiliência e uma conexão com o público, que se revê empaticamente na capacidade de reinvenção, perante a ideia de limite, numa obra cujo discurso se resume primeiramente a um limite, mas cujas opções artísticas estimulam a liberdade e a capacidade de resposta, quer da parte da artista responsável pela sua criação, quer do público que tentará perceber de que forma cada composição se relaciona com os pares da mesma série.

4. Conclusão

A análise à série “ludografia” permite refletir sobre novas abordagens à criatividade, sobretudo aquelas que surgem de limitações e restrições ao desenvolvimento, motivando novas dinâmicas criativas e possibilidades de experiência oferecidas ao espectador.

A pandemia da COVID-19 alterou o modo do ser humano desenvolver a sua rotina e se relacionar com o próximo, através das restrições que os vários países impuseram aos cidadãos. Também os artistas tiveram que adaptar o seu trabalho e produção às condicionantes vigentes. Mesmo não abordando a pandemia de forma direta, ela afetou o processo criativo e ocupou, de alguma forma, a mente daqueles que pensam criativamente o mundo que habitam e que produzem arte, dita contemporânea, ou aquela produção artística que se refere e responde aos dias de hoje.

As “ludografias” responderam à pandemia com a própria ideia de limite e restrição, no entanto, são trabalhos que o fazem promovendo uma abertura e uma compreensão da ideia de

limite, transformando-a num motor criativo e capaz de conectar, e transportar o público, para o seu raciocínio interno ou mundo visual intrínseco.

Referências

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: um estudo sobre o elemento lúdico da cultura*. Trad. Victor Antunes. Lisboa: Edições 70, 2003.

KRAUSS, Rosalind. *Grids*. October. [s.l.]: The MIT Press. Vol. 9, 1979, pp. 50-64.

MUNARI, Bruno. *Arte como ofício*. Trad. Wanda Ramos. Lisboa: Edições 70, 2019.

ROMÃOZINHO, Ana. *Regra do Jogo: uma linguagem da obra*. Dissertação (mestrado em Pintura) - Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa, 2021.

WILLIAMSON, Jack. *The grid: History, use, and meaning*. *Design Issues*. [s.l.]: The MIT Press. Vol. 3, 1986, pp. 15-30. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/1511481>> Acesso em: 3 de set. de 2022.

Ana Romãozinho

<https://orcid.org/0000-0002-4542-4072>

Doutoranda e investigadora em Belas-Artes, na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. O seu trabalho centra-se em temáticas como o jogo, a linguagem, a escrita e no modo como estas podem ter expressão nas artes, seja pelo desenho, pintura, escultura, instalação, fotografia ou vídeo.

Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes (CIEBA) - Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Departamento de Pintura, Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, nº 4, 1249-058, Lisboa, Portugal.