

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Escola de Belas Artes

Rafael Silva Lima

113045167

Sobre jogo, arte e um pouco do tédio que carrego metido nos  
ossos.

Orientadora: Gabriela Mureb

Dezembro/ 2017

## Banca examinadora

Gabriela Mureb (Orientadora)

Assinatura:

Beatriz Pimenta

Assinatura:

Jorge Soledar

Assinatura:

## Sumário

Introdução.....	4
1. Tédio x Identidade x jogo .....	7
2. Manipular imagens .....	10
3. Mergulhar no caos .....	13
4. Encantamento .....	16
5. Repetição, Automatização e Desencanto .....	18
6. Profanar .....	22
7. Repetição profana .....	26
8. Repetição e representação 1 – Ser rio .....	30
9. Repetição e representação 2 – Peças .....	34
10. Repetição, cotidiano e magia – Pique Pedra .....	38
Considerações finais .....	42
Bibliografia .....	45

## Introdução

Era um dia quente de 2015 e eu estava no ateliê de escultura. Por algum motivo não havia aula (ou por algum motivo eu não fui na aula que havia) quando então, *entediado*, resolvi abrir uma das gavetas da mesa em que apoiava meus pés. Desenterrei de uma certa variedade de lixo dois trabalhos de conclusão de curso. Eles tinham muitas páginas, algumas delas com fotografias coloridas impressas em um papel grosso que parecia ser de qualidade. Lembro também das linhas de dedicatória, do índice bem numerado e da extensa bibliografia que seus autores tiveram o cuidado de incluir. Todo esse capricho, entretanto, não impediu que esses trabalhos se tornassem cadáveres abandonados naquela gaveta, deixados ali junto com ferramentas quebradas, velhas listas de chamada e recortes de revistas empoeiradas que ninguém lia. Me comoveu que esses corpos, representantes de uma jornada acadêmica que se concluíra, tivessem esse fim.

É que as vezes o que nasce do desejo só pode ser exumado pelo *tédio*. O que vou escrever aqui também é alimentado de desejos, mas a cada tropeço mudamos um tanto das nossas vontades, por isso essas palavras fatalmente envelhecerão. Já perdem mesmo um pouco da sua convicção a partir do momento em que as deixo cair aqui. A única permanente é a mudança. Mesmo assim poderei me contentar se, ao ser encontrada em uma gaveta qualquer, por um leitor entediado, essa escrita não venha a lhe parecer um cadáver vazio e abandonado, mas sim um momento de vida capturado em plena queda.

Esse trecho foi escrito para um outro trabalho que já foi entregue há mais de um ano. Repito ele aqui, nesse momento inicial da sua leitura por dois motivos. Primeiro porque algumas das suas ideias continuam ressonando nas coisas que acredito e sinto atualmente. Segundo, porque essa memória é o fantasma de todas as introduções que posso pensar. Sempre que entro em um exercício de escrita como esse, me lembro daquela tarde e da sensação estranha que a visão daqueles trabalhos me transmitiram. É que esse aviso ficou impresso em mim, como um lembrete: aquilo que é feito, mesmo tendo uma boa dose de nós contida ali, pode tornar-se apenas um cadáver numa gaveta esquecida. Não há garantias de posteridade, de relevância ou sequer de interesse. O

único conforto do qual podemos ter certeza é aquele que vem da tarefa feita com sinceridade.

Tentei tornar essa monografia uma parte sincera de mim. Ela trata da ideia de jogo e de brincadeira (a propósito, termos que encaro como sinônimos daqui para a frente.) Minha vontade é demonstrar que existe uma forte possibilidade de aproximar o jogo do fazer artístico. Eu não ignoro o fato de muitos outros habitantes do terreno da arte terem feito já propostas de aproximação que são semelhantes a essa (os jogos surrealistas, o “a arte é um jogo” duchampiano, a prática e os textos de Allan Kaprow, a visão filosófica da arte pela hermenêutica, os jogos de vocalização e encenação de Ricardo Basbaum e possivelmente muitos outros que nem desconfio.) Mas não chego a mencionar esses artistas, pensadores e movimentos aqui. É que conforme progredia na escrita eu percebi que meu desejo, menos do que montar um conjunto dos conceitos e da história do jogo na arte, era relatar a minha vivência no mundo do jogo, e como ele me permitiu atuar dentro e fora da esfera artística

Nesse sentido, essa escrita é quase um diário, onde apresento, de um modo mais ou menos imbricado, um pouco da minha vida e dessa visão de mundo mediada pelo jogo e por outros conceitos circundantes como o tédio e o encantamento. Com relação aos meus trabalhos e aos trabalhos de artistas com que sinto certa identificação, escolhi abordá-los pontualmente, escrevendo especificamente sobre eles somente em alguns poucos casos. As demais aparições dos meus próprios trabalhos surgem apenas em imagens, sem um texto que os descreva e trate dos seus pormenores. Elas vêm na abertura de cada capítulo. Não escolhi essa estratégia para aumentar o repertório imagético desse texto ou para criar uma ilustração dos capítulos, mas sim como forma de sugestão, de troca de sentidos entre o texto e os trabalhos, ou como modo de misturá-los e ainda assim conservar suas características e particularidades.

O esforço teórico de escrever essa monografia, procurando ressonância dentro dos pensamentos de filósofos e artistas de coisas que eu já sentia na pele, foi um exercício muito valioso para mim, em muitas medidas diferentes. As vezes sinto que não compreendo meus próprios desejos e anseios, como se eles fossem montanhas enigmáticas que não tenho força para escalar. Apesar disso, posso dizer com alguma

convicção, que nessas páginas galguei alguns metros na subida íngreme dessas montanhas que existem em mim.

## 1. Tédio, Identidade e Jogo.



**Autorretrato.** Fotografia. 2015

Andando nas ruas quebradas do subúrbio, sem nada para fazer, você acaba pensando uma coisa ou outra. Faça algo com isso, é tudo que você tem. Eu aproveitei que não estava sozinho e fiz uma pergunta. Meu interlocutor era um desses amigos que é quase você mesmo, ainda que você e ele sejam toda a diferença que possa haver entre duas pessoas. Queria saber o que nós éramos. Não sei se você vai entender a pergunta, mas ele não precisou que eu explicasse mais. Eu não estava falando dos nossos nomes, nossa classe social ou profissional. Eu não queria saber das nossas famílias, nossas origens ou das nossas ambições. Eu não queria só isso, pelo menos. A resposta que eu estava cobrando dele tinha que dar conta disso e ainda sobrar. No meio do caminho da pergunta eu já fui me preparando para a decepção. É que perguntas assim geralmente têm dois tipos de respostas, ou é aquele senso comum que você não consegue nem duvidar nem acreditar ou é aquela besteira original que você descarta nas primeiras três palavras. Meu amigo só usou duas e eu soube logo de cara que ele tinha acertado de algum modo.

Somos jogadores.

Conheci meus amigos mais próximos por conta de um jogo. Jogamos durante toda a nossa infância, adolescência e por todo o tempo que conseguimos roubar das obrigações da vida adulta. Jogos eram uma das coisas em que pensávamos a maior parte do nosso tempo e em certo sentido era a fundação da nossa amizade. Pode parecer um exagero pra você, mas o jogo havia contribuído na nossa forma de encarar a realidade. Eu tinha propriedade disso. O subúrbio não faz um bom serviço em te dar uma identidade, daí a minha pergunta inicial. Aqui não é a cidade maravilhosa, a terra da garoa ou os bairros da malandragem. Apesar da pobreza temos saneamento básico, apesar da violência nunca precisamos pular um corpo, amém. O que mais sentimos por aqui é tédio, e ele é tão grande que pega até nas crianças. Não têm livraria boa, cinema bom, teatro bom e nenhum museu. Se perder a identidade faz parte do processo de morte, aqui já é o limbo. O moleque ou a garota que não se satisfaz com os programas de televisão e com as festas do bairro precisa fazer alguma coisa pra se sentir meio vivo. Para mim e a maior parte dos meus amigos daqui essa saída foi jogar.

Jogávamos qualquer coisa que tivesse regras complicadas. Podiam ser jogos de cartas, de tabuleiros ou apenas de palavras. Jogos com regras próprias que aprendíamos de livros de trezentas páginas, fotocopiados com grana de vaquinha, ou jogos com regras que nós mesmos criávamos escrevendo nos cadernos inacabados da escola o nosso próprio códice. Outra preferência eram aqueles jogos que nos permitiam fingir sermos outras pessoas, em outros lugares e em outras épocas. Isso não era só um modo de fugir da realidade. Claro que queríamos deixar pra trás a mediocridade cotidiana, nos sentir poderosos e indestrutíveis, como heróis de uma mitologia sem tragédias, lutando contra horrores abissais e ganhando enormes tesouros de uma economia meramente imaginada. Mas existe algum outro tipo de economia? O que eu quero dizer é que nossos jogos eram criações. Criávamos regras, ficções, mundos e narrativas, e por mais fantásticas e delirantes que fossem eu aprendia com elas um pouco do nosso lugar, da nossa realidade e da falta de identidade desenhada pelo tédio em nossos espíritos.

## 2. Manipular imagens.



**Passeio.** Série com 24 desenhos e texto. 2016

Para matar o tédio, eu também desenhava. Foi seguindo a linha amadora desses desenhos que cheguei à faculdade de artes, uns tantos anos depois. O confronto com a realidade da Escola de Belas Artes foi um choque. Não se tratava apenas da estranheza diante da arte contemporânea, dizia respeito também a hostilidade daquele lugar. Poucos lugares que conheci oferecem tantos incentivos para você dar o fora quanto a faculdade. Ela é uma dessas escolhas que tem de ser renovadas cotidianamente, em cada ônibus lotado, entrave burocrático, professor faltoso ou humilhação gratuita. Apesar disso não fui repellido, como aconteceu com alguns dos colegas que dividiram comigo aqueles primeiros dias. Vivendo no terreno da arte contemporânea eu pude apreender uma coisa ou outra e embora eu não ignore a natureza pequena e fragmentada desse conhecimento, eu também não posso ignorar o seu inestimável valor para mim. Agora se aproxima o momento de conclusão do curso, e o rito final que o acompanha: um trabalho “livre”, criado a partir do desejo de dar voz a algo que eu tenha percebido nessa curta estadia. Sei que há pessoas que conseguem simplesmente fazer um plano e seguir com ele, mas eu não tenho essa habilidade. Entrei na faculdade como quem tropeça e minha renovação cotidiana desse desejo meio incerto só foi possível por conta de um sentimento poderoso e familiar.

Falo aqui do sentimento de jogo, ou da *brincadeira* se você preferir. Como explicá-lo? Eu diria que é um sentimento da visão, ou da falha dela. O sentimento que se tem quando usamos nossos olhos para enxergar justamente o que eles não podem encontrar lá, onde olhamos. Uma miopia proposital, que borra o mundo (dentro e fora de nós) para ter menos certeza dele e assim inventar ou adivinhar algum significado nas manchas coloridas que sobram. Alguns jogos descendem mesmo de práticas divinatórias, quando homens e mulheres tentavam enxergar coisas invisíveis como a sorte ou o destino. E nada de errado com as mentiras que contavam para manipular seus ouvintes, elas pertencem também a esse sentimento. Jogadores, assim como artistas, são manipuladores; talvez não tanto dos outros, quanto de si mesmos. Johan Huizinga, em seu livro *Homo Ludens*, justamente numa tentativa de definição do jogo, diz que ele se baseia na “manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade (ou seja, a transformação dessa em imagens)<sup>1</sup>”.

---

1 HUIZINGA, JOHAN. *Homo Ludens*. São Paulo. Perspectiva. 2014.

Isso soa meio confuso, quase caótico, eu sei. É que algumas coisas são melhores experimentadas do que descritas. Mas, além disso, essa descrição parece também um pouco com a linguagem e o mundo da arte – com o próprio fazer artístico. Para tentar comprovar essa semelhança, recorro aqui à sabedoria das avós, que ralhavam com a gente, ao nos flagrar em alguma brincadeira proibida, dizendo que “já estávamos fazendo arte”. Minha avó mesmo usou muitas vezes essas palavras comigo, misturando desde cedo esses dois conceitos dentro da minha cabeça.

### 3. Mergulhar no caos.



**Enterrado.** Fotografia PB. 2015.

Existem conceitos fáceis de misturar, elásticos o bastante para você cobrir outros com sua massa conceitual. *Jogo* é um desses. Estique-o um pouco e você consegue transformá-lo. Você pode pensar em jogos de linguagem e submeter num só golpe um amplo espectro da atividade humana ao tabuleiro de jogo. Não é incomum que se fale da sedução entre dois amantes como um jogo também. Pense ainda na trindade dos jogos de poder que são a economia, a política e a guerra. Nem deus pode escapar a sombra do jogo do culto, como Huizinga demonstra em seu livro.

Suspeito, entretanto, que nenhuma dessas atividades exija menos esforço em estabelecer conexões com o mundo do jogo quanto a atividade artística. Uma das mais importantes dessas conexões está no ato de criação. Que o artista cria nós não duvidamos. O senso comum já espalhou aos quatro ventos essa ideia. Mas o senso comum endossa opiniões, uma categoria do saber que é imprecisa demais. Assim, para que essa não se torne também uma escrita (apenas) de opinião, convém aqui perguntar, em primeiro lugar, qual a natureza dessa criação que se dá na arte, pelas mãos do artista. Só então poderemos saber quais são suas ligações com o mundo do jogo.

O filósofo francês Gilles Deleuze, no capítulo final do seu livro *“O que é a filosofia?”* abre um caminho de pensamento que vale a pena ser mencionado. Em sua primeira parte o texto se volta para a atuação das três disciplinas afiliadas ao caos, as caóides, como ele as chama. São elas a arte, a filosofia e a ciência. Não são disciplinas pacíficas, estão sempre em guerra. Elas lutam contra o caos onde mergulham para tentar extrair suas criações, para tentar torná-lo sensível ou inteligível. Elas lutam ainda contra a opinião, que forma um anteparo entre as pessoas e o caos, um guarda-sol que tem o duplo efeito de proteger e cegar. É dentro dessa lacuna que a arte procede. Ela está em choque com as opiniões prontas, imóveis e clichês que nunca permitiriam que déssemos um passo adiante, por medo do abalo do movimento. Mas ela também se debate com o caos, onde conhecemos aquilo que há de mais angustiante - “o pensamento (que) escapa a si mesmo, ideias que fogem, que desaparecem apenas esboçadas, já corroídas pelo esquecimento ou precipitadas em outras, que também não dominamos.”<sup>2</sup>

---

2 DELEUZE, GILLES et al. *Do caos ao cérebro* in *O que é a filosofia?* São Paulo. Editora 34. 2010.

Podemos destacar aqui algumas possibilidades de aproximação criativas entre o jogo e a arte. Pois o jogo também exige um mergulho ao caos das coisas, a mancha ou miopia que eu havia mencionado. É de lá que os jogadores operam, borrando o tédio (que é algo como o irmão do clichê), para poder infundir no mundo um pouco de caos, de possibilidade caótica, mesmo que seja apenas pela duração de uma partida. Embora todos os jogos e brincadeiras tenham regras, o caos do jogo é anterior as suas regras. Só é possível fundar regras para o jogo depois que os jogadores diluíram no caos as regras de fora dele. Pense na primeira pessoa que pegou a imagem da vassoura e a transformou em um cavalo para poder brincar. Não teve ela de saltar no caos da vassoura para tirar de lá o animal? Esse primeiro jogador brincalhão (ou artista) confrontou a vassoura útil - e quem sabe quantas outras (vassoura social, vassoura símbolo, vassoura matéria, vassoura forma, vassoura pincel, espada, bengala...) até encontrar e trazer desse caos-vassoura aquela, e somente aquela que poderia o alegrar.

Deleuze nos diz que o artista atravessa o caos para trazer dele um “ser do sensível”, para torná-lo sensível mesmo. O artista faz um corte nessas variedades impossíveis, para que possamos experimentá-las. Ele cria uma “caosmo” - um caos composto. Já dissemos que também o jogo traz um pouco do caos para soprá-lo no mundo, mas qual o plano desse caos recortado? Qual sua natureza? O que o jogo cria? Seria arriscado demais afirmar que o jogo traz do caos uma variável de vida? Variedade presente na abertura de outras possibilidades de ser, outras possibilidades de uso das coisas e das ideias. Ou ainda a tomada de consciência de uma coisa que já somos, uma possibilidade que já temos, mas que permanece oculta, mostrando seu rosto apenas no mundo do jogo, como o cavalo que dorme dentro de cada vassoura. Para mim há algo vital nessas possibilidades, mesmo que sejam só de brincadeira. Elas são a marca do confronto contra o clichê e o tédio, que de outro modo, poderiam nos sufocar em desencanto.

#### 4. Encantamento.

##### 2. Muda ruína

- a) Mapear, no prédio da faculdade, plantas que crescem nas suas rachaduras e fendas. Durante o dia, pintar suas folhas com tinta fluorescente.
- b) Contemplar, pela noite, a paisagem artificial.



**Muda Ruína.** Croqui publicado em "Mesa de cabeceira." 2017.

A forma mais sombria de tédio é o desencanto. Esse não é o tédio da falta de novidades, da constância que é quase uma calmaria. O desencanto é um enjoo do mundo, um cansaço de si mesmo, uma espera pela morte. É a transformação de uma felicidade qualquer em um limo que nos faz escorregar e não nos deixa mais levantar. É uma queda, o fim das possibilidades ou o desinteresse nelas. Um embrutecimento que não mais se surpreende com as coisas. É a fundação, numa só avaliação, de uma verdade de mundo, uma aceitação pré-formada.

O principal instrumento simbólico do jogo para lidar com o desencanto não é o delírio ou a ilusão, mas sim o encantamento. Há um fragmento do *Homo Ludens* em que Huizinga conta, do meu ponto de vista, a história mais charmosa de seu livro. É um relato. Ele começa com a visão de uma criança usando uma fila de cadeiras para fingir ser o maquinista de um trenzinho. Quando seu pai o chama, informando-o que era hora de ir, a criança responde: “Cuidado pai, as cadeiras vão descobrir que não são um trem.<sup>3</sup>” Lindo, não é? A criança do relato não estava enganada, delirante ou iludida. Ela estava encantada. Sabia o tempo todo que estava em um jogo, uma outra realidade, ameaçada pela interferência do pai e onde cada um tinha um novo papel. Um exemplo poético dessa forma de sabedoria que duvida das coisas e por isso mesmo permite transformar essas coisas em outras, que já estavam lá, apenas camufladas pela apatia de uma certeza cega, pela preguiça de olhar duas vezes.

Na fase de conclusão do seu texto *As condições da arte contemporânea*<sup>4</sup>, Alain Badiou questiona se não é hora dos artistas realizarem uma arte mais construtiva. O filósofo francês não desqualifica a violência crítica da arte atual, não é isso. Ele apenas se pergunta se após tantas desconstruções, ataques e implosões, não é o momento adequado para que a arte proponha alguma construção, alguma promessa para ocupar o lugar dos escombros que restaram da sua passagem. Não seria uma arte feita como jogo a melhor estratégia para lançar os primeiros passos nesse projeto? Afinal, qual outra atividade, que não o jogo, poderia acender no espírito brutalizado de desencanto um pouco desse fogo fantástico e caótico?

3 HUIZINGA, JOHAN. *Homo Ludens*. São Paulo. Perspectiva. 2014.

4 BADIU, ALAIN. *As condições da arte contemporânea*. Disponível em: <[https://www.academia.edu/30975674/As\\_Condi%C3%A7%C3%B5es\\_da\\_Arte\\_Contempor%C3%A2nea\\_2013\\_Alain\\_Badiou\\_trad.\\_Jorge\\_Soledar](https://www.academia.edu/30975674/As_Condi%C3%A7%C3%B5es_da_Arte_Contempor%C3%A2nea_2013_Alain_Badiou_trad._Jorge_Soledar)> Trad. Jorge Soledar.

## 5. Repetição, Automatização e Desencanto.



**Rotina.** Vídeo performance. 2016. Disponível em <<https://vimeo.com/169775208>>

Para compreendermos bem o tédio e o desencanto, temos que olhar para a repetição. Entre o tédio e a repetição deve haver uma ligação, afinal, as situações da vida que mais nos entediam não são as experiências inéditas e as misteriosas, mas sim aquelas que já foram exaustivamente conhecidas, através de massivas repetições. E mesmo uma coisa poderosa como o amor pode esmorecer lentamente, até o desaparecimento, quando ele é exposto a uma repetição violenta o bastante. Localizar exatamente onde o tédio e a repetição se ligam é tarefa das mais importante no esforço que propomos aqui.

Digo isso porque também existem repetições que não desgastam uma experiência, mas ao contrário, aumentam sua potência. Os treinamentos e técnicas estão enquadrados nessa categoria, e aquele que ama o que faz e deseja se tornar melhor nessa ou naquela tarefa, irá repeti-la com enorme prazer, por mais trabalhosa que seja. Para citar outro exemplo, mais subjetivo, podemos pensar também naquelas histórias que já temos decoradas no coração, fala por fala, mas que amamos ouvir, de novo e de novo, até que possamos capturar cada uma das suas sutilezas e detalhes, até que possamos nós mesmos nos tornar seus portadores.

Acredito que o que torna algumas repetições prazerosas e outras não é uma questão de consciência ou de atenção. Enquanto a repetição de uma técnica ou de uma história que desejamos dominar nos fazem mais conscientes de nós mesmos (na medida em que notamos nosso aprendizado da técnica ou nossa mudança de percepção da história), outras formas de repetição nos afastam dessa consciência de mudança. Só quem já fez por muito tempo, repetidas vezes, uma tarefa que não lhe agradasse ou que não lhe despertasse qualquer interesse, conhece o penoso sentimento que se tem nesses momentos, quando o tempo parece suspender sua marcha ancestral e nos abandonar diante da sensação de uma tarefa imutável. Repetições como essa enredam nossos pensamentos e ações em um ciclo vazio ao ponto que as executamos de modo ausente, quase automático.

Podemos arriscar dizer então que essa forma de repetição que nos encaminha ao tédio e ao desencanto demonstra uma relação com a ideia de automatização. Trabalhei durante dois anos no meio industrial e pude notar que as atividades que eram

automatizadas eram aquelas que exigiam repetições extremas. Os engenheiros e técnicos automatizavam não só aquilo que desejavam que fosse feito com mais rapidez ou de modo mais seguro, mas também aquilo onde os homens pudessem ser dispensados. Na indústria, é importante destacar, essa estratégia não é implementada tanto para que o funcionário da linha de montagem possa ser mais feliz, com um trabalho menos pautado numa repetição mecânica, mas sim para que a produção seja maior e os gastos menores.

Mas fora da esfera industrial, radicalizamos também a automatização das nossas rotinas, e essa logo se tornou uma forma de vida bem popular. Talvez a automatização do cotidiano e das suas relações apareça para nós sob a máscara de uma forma de vida mais feliz, transferindo para elas um pouco da rapidez e da precisão das máquinas, tornando suas partes mais cansativas um pouco mais rápidas e mais cômodas. Assim podemos fugir um pouco da repetição, automatizando suas aparições rotineiras - nos ônibus, nas filas, na espera de quem ainda não chegou - e nos tornando livres para sermos felizes em outros espaços. Mas toda essa comodidade já é um tanto questionável, e a rapidez de hoje nos esmaga pela sua intensidade.

É que vivemos em um fluxo tão intenso, que para não sermos atropelados, já não podemos viver por inteiro. Entregamos uma parte das nossas vidas a essas novas tecnologias, como se não houvessem alternativas. Toda automatização pressupõe algum dispositivo e para a automatização do cotidiano não faltam aparelhos desse tipo também. Eles cuidam das nossas pequenas responsabilidades, nossas escolhas rotineiras, nossos problemas de sempre. Eles nos acordam e nos colocam para dormir. Eles nos levam e trazem pelas rotas mais rápidas. Eles sugerem pessoas com pensamentos e interesses parecidos para formar nosso círculo social. Eles levam em casa nossa comida e nosso entretenimento, disponíveis 24 horas por dia. E por fim eles nos transformam em uma facilidade do mundo contemporâneo, nós também, sempre disponíveis, sempre conectados, tudo para o nosso próprio bem.

Mas ao abandonar nossas escolhas a esses aparelhos não estamos abrindo mão dos diferentes usos que poderíamos fazer dessas partes das nossas vidas? Pensar o transporte, de modo coletivo; dialogar com quem pensa e quem é diferente de nós. Estar

presentes nas nossas vidas, não só no que elas têm de bom, mas também naquilo que nos cansa, nos causa tristeza e tédio.

Cansaço, tristeza e tédio também são partes da vida, e não deveríamos fugir delas com tanta pressa. Acredito que essa fuga constante das situações não formidáveis pelas quais invariavelmente teremos que passar, não nos previne do desencanto, como ansiávamos, mas lá nos lança de modo ainda mais ligeiro. Por essas janelas eletrônicas de fuga abandonamos nossas formas imperfeitas de liberdade e nos tornamos escravos dos nossos avatares de bits e dados. Ficamos tão alheios a nós mesmos que a vida esgarçada brilha menos que as telas coloridas. Já não nos importamos de não vivê-las, porque temos delas imagens prontas, melhores do que elas realmente são.

E se engana quem acha que estar encantado também é fugir. Se a criança do relato de Huizinga escapasse para a sedação de um dispositivo qualquer enquanto seu pai não chegava, não teria lhe ocorrido a magia do trem que morava nas cadeiras enfileiradas – essa imagem não preparada que ele teve a audácia de criar. Há uma relação entre presença e o encantamento de que venho falando até aqui. Esse encantamento é um modo radical de estar presente, pois é presença que testa a si mesma, nas suas possibilidades de caos e de sonho. Presença que põe em jogo os termos da realidade e que procura as possibilidades dela. Encantar-se é fazer uso da própria vida, do próprio tempo, não fugir dele.

Mas como alcançar, no dia a dia, algum encanto que combata essa automatização? Como a conjunção da arte com o jogo podem construir possibilidades dentro da apatia? Será possível nos apropriar da repetição que forma o tédio, no lugar de fugir dela? Encontrar no encanto de outra visão, algo que desfaça essa angustiante distância que sentimos de nós mesmos?

## 6. Profanar



**Lição.** Vídeo performance. 2016. Disponível em: <<https://vimeo.com/164490214>>

Em um texto chamado *Profanações*, o filósofo italiano Giorgio Agamben apresenta uma visão da religião como sendo essencialmente uma separação. Segundo ele, o termo *religio* não significa “religar”. A religião não existe para aproximar o homem de deus, mas justamente para manter a consciência de que as pessoas e os deuses ocupam lugares diferentes no cosmo. A alternativa linguística que Agamben oferece para o termo *religio* vem no sentido de “reler” - estar sempre revendo, atento, a que esfera da vida essa ou aquela coisa pertencem. Se fazem parte da esfera do uso das pessoas, ou, ao invés disso, situam-se na indisponibilidade da esfera divina.

“Por isso, à religião não se opõem a incredulidade e a indiferença com relação ao divino, mas a ‘negligência’ uma atitude livre e ‘distraída’ – ou seja, desvinculada da *religio* das normas – diante das coisas e do seu uso, diante das formas de separação e do seu significado.<sup>5</sup>”

As coisas religiosas seriam então aquelas que foram afastadas do uso comum, através de um ritual. O rito inverso, capaz de tirar dos deuses uma coisa qualquer e criar nela uma nova forma de uso seria a profanação. Agamben nos apresenta duas formas de profanar. A primeira que ele menciona é o toque. Em alguns ritos o simples toque profana as coisas e as permite serem usadas pelos homens, tirando-as do jugo divino. Parece-me significativo aqui que os nossos dispositivos diminuam o toque na maior parte das relações onde fazem uma mediação. É significativo também como alguns trabalhos de arte se esforçam justamente para recuperar o toque e os atritos que ele suscita - Jiri Kovanda beijando através do vidro, Gabriela Mureb propondo um toque eletrificado ou Marina Abramovic oferecendo seu corpo ao público de uma galeria. Mas há outra forma de profanação que Agamben apresenta ainda: o jogo.

“Ao analisar a relação entre o jogo e o rito Émile Benveniste mostrou que o jogo não só provém da esfera do sagrado, mas também, de algum modo, representa a sua inversão. A potência do ato sagrado – escreve ele – reside na conjunção do mito que narra a história com o rito que a reproduz e a põe em cena. O jogo quebra essa unidade: como *ludus*, ou jogo de ação, faz desaparecer o mito e conserva o rito; como *jacus*, ou jogo de palavras, ele cancela o rito e deixa sobreviver o mito, ‘Se o sagrado pode ser definido através da unidade

---

5 AGAMBEN, GIORGIO. *Profanações*. São Paulo. Boitempo editorial. 2007

consustancial entre o mito e o rito, poderíamos dizer que há jogo quando apenas metade da operação sagrada é realizada, traduzindo só o mito em palavras e só o rito em ações'

Isso significa que o jogo libera e desvia a humanidade da esfera do sagrado, mas sem a abolir simplesmente. O uso a que o sagrado é devolvido é um uso especial, que não coincide com o consumo utilitarista. Assim a profanação do jogo não tem a ver apenas com a esfera religiosa. As crianças que brincam com qualquer bugiganga que lhes caia nas mãos, transformam em brinquedo também o que pertence à esfera da economia, da guerra, do direito e das outras atividades que estamos acostumados a considerar sérias<sup>6</sup>."

Assim Agamben procura demonstrar como a profanação presente no jogo funda saídas não só para a indisponibilidade de uso que a esfera religiosa cria, mas também em formas de uso estagnadas pela formalidade, por posturas hierarquizadas e por qualquer forma de clichê que enquadre uma determinada coisa ou certo tipo de pensamento. Aqui se torna possível pensar como certas formas de arte se aproximam do jogo, enquanto poder de profanação. Pense nos ready made de Duchamp, nos objetos fortuitos e nos tabuleiros inúteis dos surrealistas, nas variadas estratégias de apropriação e em trabalhos de arte que se aproximam da paródia, da brincadeira e claro, do próprio jogo.

Para citar um exemplo mais íntimo, trago aqui um trabalho meu. Eu também pude testar um pouco da felicidade desse poder profano em um brinquedo/ trabalho que realizei em parceria com a artista e estudante Mônica Coster Ponte. O trabalho se chamava *Balanço* e foi realizado no contexto da V bienal de artes da EBA, que tinha como temática o tempo. A premissa do trabalho era bastante simples, instalar um balanço sob um portal que permitia o trânsito de uma sala para a outra do espaço expositivo. Queríamos transformar o lugar arquitetônico da passagem em um espaço de estadia, e assim alterar o tempo para o qual foi designado esse espaço. Mudar o linear breve de quem atravessa pelo pendular repetido do balanço e assim fundar um novo uso nessa arquitetura. Já aí havia uma profanação do espaço e da sua função prevista, mas essa não era a única. Digo isso porque aquele era um lugar de arte, que abrigava bem naquele momento uma exposição. Era uma condição formal, e por mais que a arte contemporânea tenha já se debatido sobre isso, ainda nos restam os fantasmas de certas posturas diante de situações como essa, um protocolo a ser seguido, um afastamento quase sagrado diante

---

6 Idem

dos trabalhos. Foi feliz ver que ao se balançarem em nosso pequeno playground as pessoas deixavam isso um pouco de lado. Esqueciam-se de tudo isso e balançavam sob o portal, subvertendo com esse movimento outras premissas que estavam ali, apenas implícitas.

Mas para que a arte e o jogo (na verdade a arte como um jogo) crie um balanço real nas estruturas de desencanto da vida, precisamos retomar esse lugar de desencanto - na repetição, e profaná-la lá. Essa nova repetição profanada geraria então não uma ausência da vida, mas uma presença multiplicada nela.



**Balanço.** Instalação. Madeira e correntes de ferro. Dimensões variáveis. 2015



Em *Brinquedo e brincadeira – observações de uma obra monumental*, Walter Benjamin se dedica a análise de um livro ilustrado que tem como proposta criar uma “genealogia do brinquedo.” Apesar de ser apenas um dos três apêndices do seu famoso livro *Magia e técnica, arte e política* o texto do filósofo alemão trata com o máximo respeito esse tema que poderia parecer irrelevante a uma filosofia mais sisuda. Benjamin propõe uma espécie de passeio durante o ensaio. Nos pequenos vagões de trenzinhos de madeira exploramos com ele o território da psicologia da criança, da história da pedagogia, das novas organizações dos meios de produção e dos imperativos sociais que estão assinalados em cada bem material.

Até aqui nos esforçamos em demonstrar uma visão de mundo automatizada que nos leva a uma ausência em nós mesmos e a um desencanto de todas as coisas. Acredito que essa visão se relacione com formas de vida impostas por um modelo de capitalismo industrial que moldou em nós a necessidade de fuga, necessidade para a qual esse mesmo modelo oferece “soluções”. O passeio proposto por Benjamin demonstra que mesmo em fases iniciais, esse modelo afeta o brinquedo, talvez justamente porque a brincadeira, o jogo e o brinquedo, são uma ameaça potencial a esse modelo. Do brinquedo em tempos industriais o filósofo escreve: “O brinquedo começa a emancipar-se; quanto mais avança a industrialização, mais ele se esquia ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho não só as crianças, como também aos pais<sup>7</sup>.”

Essa observação de uma mudança nas relações das pessoas com os brinquedos que o autor alemão faz, talvez possa ser ligada a outra observação, feita por Agamben, quando ele demonstra a decadência do caráter profano do jogo frente a estratégias de controle contemporâneas. Essas estratégias, necessárias a um sistema de desencanto como o que vivemos hoje, parecem já estar esboçadas nas suspeitas de Benjamin. Agamben coloca a questão nos seguintes termos:

“O jogo como órgão da profanação está em decadência em todo lugar. Que o homem moderno já não sabe jogar fica provado precisamente pela multiplicação vertiginosa de novos e velhos jogos. No jogo, nas danças e nas festas, ele procura, de maneira desesperada e obstinada, precisamente o contrário do que ali

---

7 BENJAMIN, WALTER. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo. Brasiliense. 2014.

poderia encontrar: a possibilidade de voltar à festa perdida, um retorno ao sagrado e aos seus ritos, mesmo que fosse na forma das insossas cerimônias da nova religião espetacular ou de uma aula de tango em um salão do interior. Nesse sentido, os jogos televisivos de massa fazem parte de uma nova liturgia, e secularizam uma intenção inconscientemente religiosa. Fazer com que o jogo volte à sua vocação puramente profana é uma tarefa política.<sup>8</sup>

A tarefa política de retomar a faculdade profana do jogo exige uma revisão teórica do próprio jogo. Benjamin sugere justamente esse desafio no final do seu livro, e lança já os primeiros passos para essa revisão. Como já foi dito, todos os jogos e brincadeiras possuem regras. Algumas regras são compartilhadas por muitos jogos, outras são mais exclusivas e pertencem só a essa ou aquela forma de jogar. A criação de uma teoria da brincadeira (e do jogo), segundo Benjamin, não pode desprezar a maior lei dela, aquela que une todas as brincadeiras sob um mesmo imperativo, um mesmo fundamento. Estamos falando da regra da repetição.

Mas a repetição que Benjamin pondera aqui se desvincula daquela que reconhecemos como a repetição estritamente ligada a ideia de automatização. Talvez ela seja justamente aquela forma profana de repetição que procurávamos. Desse outro uso da ideia de repetição que aparece no jogo e na brincadeira o autor escreve:

“O obscuro ímpeto de repetição não é menos violento nem menos astuto na brincadeira quanto o impulso sexual é no amor (...) Com efeito, toda experiência profunda deseja, insaciavelmente, até o fim de todas as coisas, repetição e retorno, restauração de uma situação original, que foi seu ponto de partida (...) Não se trata apenas de assenhorar-se de experiências terríveis e primordiais pelo amortecimento gradual, pela invocação propositada, pela paródia; trata-se também de saborear, repetidamente, de modo mais intenso, as mesmas vitórias e triunfos (...) Talvez seja esta a raiz mais profunda da palavra alemã *Spielen* (brincar e representar): repetir o mesmo seria seu elemento comum. A essência da representação, como da brincadeira, não é 'fazer como se' mas 'fazer sempre de novo', é a transformação em hábito de uma experiência devastadora. Pois é a brincadeira e nada mais que está na origem de todos os hábitos, (...) e mesmo em sua forma mais rígida o hábito conserva até o fim alguns resíduos da brincadeira.<sup>9</sup>

---

8 AGAMBEN, GIORGIO. **Profanações**. São Paulo. Boitempo editorial. 2007.

9 BENJAMIN, WALTER. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo. Brasiliense. 2014

Essa forma profana de repetição dos jogos e das brincadeiras apresenta-se em nossas vidas ora pelo trauma, ora pelo prazer - na intensidade de experiências que nos despedaçariam, e que conseguem ser simbolicamente integradas através das suas repetições, e também na transformação dessas experiências em hábitos e em rotinas, que são como que formas cristalizadas de brincadeiras perdidas. Benjamin costura ainda a ideia de representação a esse quadro que forma da repetição - na brincadeira e no jogo a repetição que se manifesta está profundamente ligada ao ato de representar, como atesta o duplo sentido da palavra alemã *spielen*.

Que essa repetição profana parece estabelecer vínculos também com a arte podemos observar pela quantidade de artistas que a usam como uma estratégia dos seus trabalhos. Acumular ou diluir, referenciar ou colecionar, catalogar, narrar, parodiar, representar, fotografar. Muitos desses gestos surgem em trabalhos contemporâneos de arte e cada um deles, de modo mais ou menos acentuado, carrega a marcante assinatura dessa forma particular de repetir.

Qualquer arte que procurasse se reconciliar com a vida ou que desejasse engendrar nela uma revisão dos nossos hábitos, dos nossos temores e anseios, estaria então, se aproximando do jogo também. É na vontade (de uma parte da) arte contemporânea, de poetizar o cotidiano e os traumas; os nossos desejos e as nossas inseguranças, de recuperar os usos e encantos da vida, é aí que esses termos se encontram e se potencializam mutuamente. É aí que encontramos um novo uso na repetição e uma arte que é como um jogo.

## 8. Repetição e representação 1 - Ser rio



Croqui de Enforcado. 2016

Há um artista que fez um trabalho com o qual gostaria de pensar. Trata-se do italiano Giuseppe Penone e seu trabalho - *Ser rio*. Esse trabalho se apresenta como duas pedras. Elas são grandes, cinzas, robustas e bem parecidas. Mas elas nem sempre foram assim. O processo que Penone emprega é o seguinte: ele escolhe uma pedra polida pela passagem de um rio para ser o modelo de outra, tirada de uma montanha acima dessas águas. Ele esculpe a segunda pedra de forma que ela fique o mais próximo possível da primeira. No espaço expositivo elas estão lado a lado, como se fossem gêmeas nascidas de mães diferentes. De um lado a força do rio, a areia e o cascalho que ele conduziu ao longo dos anos para dar forma a uma das pedras. Do outro as ferramentas do artista, suas mãos e sua vontade de esculpor.



**Ser rio.** Giuseppe Penone. 1981.

A primeira coisa que me chama a atenção nessa conhecida história é essa sobriedade por parte de Penone, na atitude dele mesmo. Em um mundo consumido pelo desejo de novidade, há algo de perspicaz no artista que não entrega inovações. No lugar de engendrar uma singularidade na natureza, através da sua escultura, Penone *repete* a natureza. Alguns temas interessantes se arranjam aqui: Natural e artificial, criatividade e imitação, determinação e acaso, tempo geológico e tempo humano, originalidade e cópia, estado de apresentação e estado nascente... Mas a ideia mais persistente para mim ainda é a de uma brincadeira. E ela surge bem nos termos que Benjamin nos apresenta.

Isso porque nenhum dos golpes que Penone deu com seu cinzel na segunda pedra foi tão preciso quanto aqueles que ele deu em si mesmo, para se esculpir como outro ser. Gosto de pensar nesse trabalho como uma performance, talvez porque esse termo do título, já um velho conhecido da nossa filosofia, nos indica uma presença, um estar presente. A repetição mais poderosa desse trabalho não é a criação de uma segunda pedra, que já existia de qualquer modo, apenas em outra forma. A criação mais potente de Penone é a presença rio que essas pedras evocam. Esse segundo rio em que o artista se transforma.

Desconfio que seja por isso mesmo que podemos apontar sua impregnante natureza de brincadeira. Há aqui aquela forma de representar que está diretamente associada a uma repetição, bem como Benjamin pondera. Em outro ensaio de *Magia e técnica, arte e política* o autor estreita ainda mais a natureza dessa representação, aproximando-a do mundo lúdico. Sua procura filosófica do brinquedo nos aponta mais um guia para caracterizar o ato de brincar.

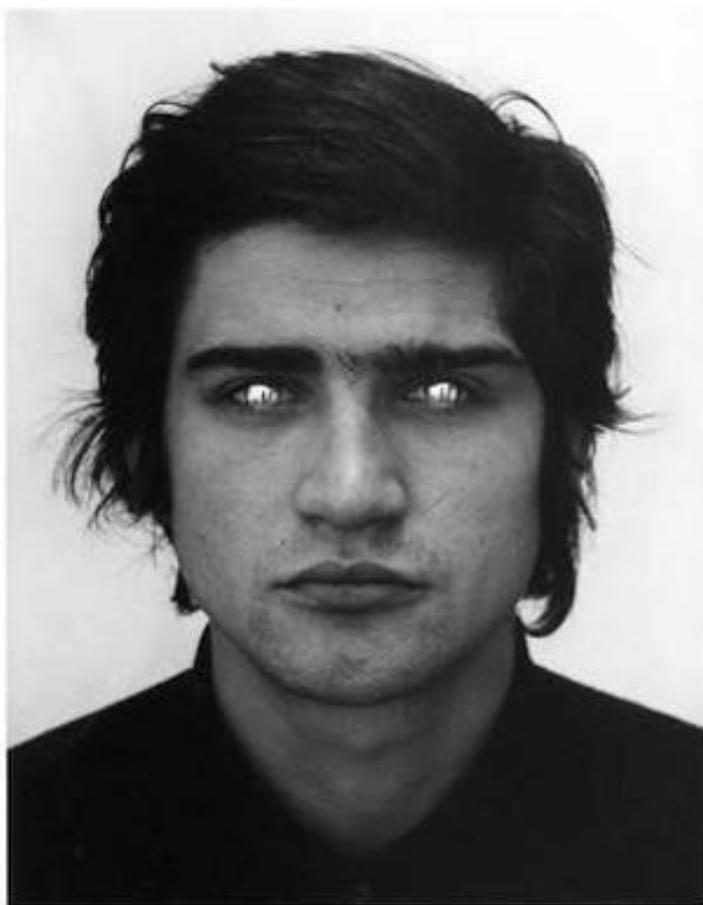
“Hoje podemos ter a esperança de superar o erro profundo segundo o qual o conteúdo representacional do brinquedo determina a brincadeira da criança, quando na realidade é o contrário que se verifica. A criança quer puxar alguma coisa e se transforma em cavalo, quer se esconder e se transforma em bandido ou policial<sup>10</sup>.”

---

10 BENJAMIN, WALTER. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo. Brasiliense. 2014

Penone deseja esculpir como um rio. A pedra que cria é apenas o modelo, ou o brinquedo que o permite alcançar esse objetivo. Seu maior trabalho, para mim, é a representação que faz desse rio. É o rio que ele se torna ao repetir o hábito de escultor que todo rio executa diariamente, a cada momento, sedimentando as pedras que moram no movimento das suas águas. Penone borra a si e ao rio e nos permite ver essa imagem desfocada para que procuremos nela novas relações.

É mesmo dentro desse borrão caótico que podemos almejar embaçar também certos limites, fundados há tanto tempo – homem não mais como um decalque da natureza. Artefatos não mais vistos como coisas antinaturais. Em outro trabalho chamado *Para revirar os próprios olhos*, vemos um retrato do jovem Penone com os olhos transformados na visão que ele tem de uma floresta. Ele nos mostra a floresta dentro dele. A floresta que sua brincadeira de artista permite ser, sem ter de deixar de ser um homem. Não sei se esse é o seu desejo, mas para mim essa é a maior promessa dos seus trabalhos. Ela caminha na direção que Badiou propõe no seu texto, nos traz uma esperança - outra possibilidade de mundo, um mundo com naturezas e temporalidades mais integradas.



**Para revirar os próprios olhos.** Giuseppe Penone.1970.

## 9. Repetição e representação 2 – Peças



**Peças.** Performance. 2015

Vivi a maior parte da minha vida em uma mesma casa, com as mesmas pessoas. Mas nenhuma casa é uma só, assim como cada pessoa traz em si uma multiplicidade que conhecemos aos poucos, pelo convívio. Conheci esse caos dos meus parentes e da minha casa ainda bastante cedo. Ele estava estampado na configuração familiar em que cresci, onde todos tinham dois ou mais papéis dentro da dinâmica da casa e os desempenhavam como se fossem malabaristas de um teatro estranho. Minha avó, por exemplo, que era também minha mãe, meus tios que foram meus irmãos e meus primeiros amigos e também meu avô que foi pai e depois filho.

Trago isso aqui porque devo a esse contato prematuro com um universo familiar meio esquizofrênico uma parte do meu interesse no mundo do jogo e da brincadeira. Por isso também usei um jogo para lidar com essa confusão. Foi uma performance realizada em 2015, durante uma aula. Chamava-se *Peças* e tinha como ação guia um passatempo comum da minha infância – jogar jogos contra mim mesmo. Para a ocasião dessa performance escolhi jogar dominó. Joguei uma partida do início ao fim, circulando ao redor de uma mesa para assumir a posição de cada jogador. Os lugares desses jogadores imaginários eram marcados por quatro cadeiras de tamanhos e tipos diversos. Elas moldavam meu corpo em diferentes posições, conforme eu me sentava nelas para fazer as jogadas. A cada turno de jogo que passava ia se completando sobre a mesa esse desenho meio labiríntico que se forma em toda partida de dominó, com suas peças.

Era um trabalho representativo, um jogo que me servia para montar um retrato. Esse retrato estava mediado por uma camada dupla de repetição. Primeiro a repetição do próprio gesto, na sua metodologia – circular ao redor da mesa, sentar, fazer uma jogada, então circular ao redor da mesa... e de novo e de novo, até que o jogo estivesse terminado. Mas era também uma encenação simbólica do esquizofrênico jogo familiar que eu vivia cotidianamente.

O título *Peças* me pareceu bastante apropriado para indicar esse universo. Fazia um trocadilho entre as “pedras” componentes desse intrincado desenho que vai se formando sobre a mesa nas partidas de dominó e as peças desse jogo familiar que já mencionei. Mais tarde, por conta de uma leitura, acabei me apegando a uma terceira possibilidade de sentido: combinado com a ideia guia de jogar consigo mesmo esse nome

também podia indicar nossas variedades internas, nossas peças que se combinam e recombinaem constantemente para fundar o que pensamos ser nossa personalidade.

O livro que me sugeriu essa possibilidade foi *O lobo da estepe* de Herman Hesse. Nele o protagonista, Harry Haller, tem uma experiência parecida a essa terceira possibilidade de leitura de *Peças*. Ela acontece quando ele adentra o misterioso teatro mágico, o lugar de clímax da história. Dentro desse teatro Harry caminha por corredores tortuosos, com salas precedidas por letreiros dourados, advertindo experiências tão intensas que só poderiam mesmo acontecer dentro de um espaço sobrenatural. Em um desses letreiros Harry lê: “Guia da formação da personalidade. Êxito garantido.” Ao adentrá-la, o amargurado personagem encontra um homem sem nome, que lhe propõe uma partida de um jogo, semelhante a xadrez, pelo que o rígido Harry conhece sobre jogos. Mas o mais surpreendente desse jogo são as peças. Elas não são meras miniaturas, esculpidas em pedra ou madeira, mas sim variedades vivas da sua própria personalidade. O encontro se desenrola mais ou menos assim:

“Com seus dedos serenos e prudentes apanhou minhas peças, todos os velhos, jovens, crianças, mulheres; todas as figuras, as alegres e as tristes, as fortes e as delicadas, as ágeis e as lerdas, ordenou-as rapidamente em seu tabuleiro para o jogo, no qual logo começaram a formar grupos, famílias, prontas a jogar e a lutar, criando amizades e inimizades, edificando todo um mundo em miniatura. Deixando desfilas diante dos meus olhos aquele mundo liliputiano. Um mundo cheio de animação, mas bastante ordenado, deixou que se movesse, jogasse, lutasse, fizesse pactos, desse batalha, trocasse votos, unindo-se, multiplicando-se; era, de fato, um drama repleto de personagens, vívido e interessante.

Logo o homem desfez o jogo com um gesto alegre, derrubando todas as peças, juntado-as num monte e voltando a armar um jogo com o mesmo cuidado anterior, como um artista metuculoso, com as mesmas figuras, mas em grupos diferentes, com outras interdependências e entrelaçamentos. Este segundo jogo guardava relação com o primeiro: era o mesmo mundo, formado pelos mesmos materiais, mas nele havia mudado o tom, o tempo, o motivo e a situação.

E assim foi o sábio arquiteto construindo com as figuras que eram fragmentos de mim mesmo, vários jogos, uns após outros, todos semelhantes, todos participantes de um mesmo mundo, todos submetidos a um mesmo destino, mas sempre inteiramente novos.

- Eis a arte da vida – disse doutoralmente. - O senhor mesmo pode formar e viver no futuro um jogo da sua própria vida à sua vontade, desenvolvendo-o, enriquecendo-o; está em suas mãos fazê-lo. Assim como a loucura, em seu mais alto sentido, é o princípio de toda sabedoria, assim a esquizofrenia é o princípio de toda arte (...). O senhor agora pode guardar suas figurinhas, pois o jogo lhe proporcionará muitas alegrias. A figura que hoje se passou por um espantalho medonho e acabou por fazê-lo perder o jogo poderá converter-se amanhã numa pobre figura secundária. E a pobre figura, que parecia ainda há pouco viver sob a influência de uma estrela má, poderá converter-se no próximo jogo em uma princesa. Desejo-lhe muitas satisfações, meu caro senhor. Inclinei-me profundamente agradecido diante daquele hábil jogador de xadrez, guardei as peças no bolso e saí pela estreita porta.”<sup>11</sup>

Fico alegre que Herman Hesse tenha escolhido o arquétipo de um sábio para apresentar essa visão poética da personalidade – mediada por um jogo e definida como “*a arte da vida*.” Se um sábio, mesmo que seja um fictício, chegou a conclusões tão parecidas com as nossas então talvez tenhamos aquela ousadia necessária aos sábios, para considerar a importância que mora no que parece ser trivial.

O que há de mais trivial nessa passagem que destaquei é, inclusive, o que há de mais valioso para mim. Quando o sábio adverte Harry que ele tem em mãos o poder de fazer “um jogo da sua própria vida à sua vontade, desenvolvendo-o (e) enriquecendo-o” ele cria uma forte relação com o que dissemos até agora. Coloca diante de nós a possibilidade de encontrar o próprio encanto, contanto que possamos ter o espírito dos jogadores. Usar as possibilidades dos nossos pequenos fragmentos de vidas, evitando tornarmo-nos marionetes dos nossos próprios desencantos. Jogar sempre com o que temos, fazendo bom uso até das nossas peças mais fracas e tristes.

---

<sup>11</sup>HESSE, HERMAN. **O lobo da estepe**. São Paulo. Editora Record. 2015.

## 9. Repetição, cotidiano e magia – Pique Pedra



**Lapso.** Vídeo performance. 2017

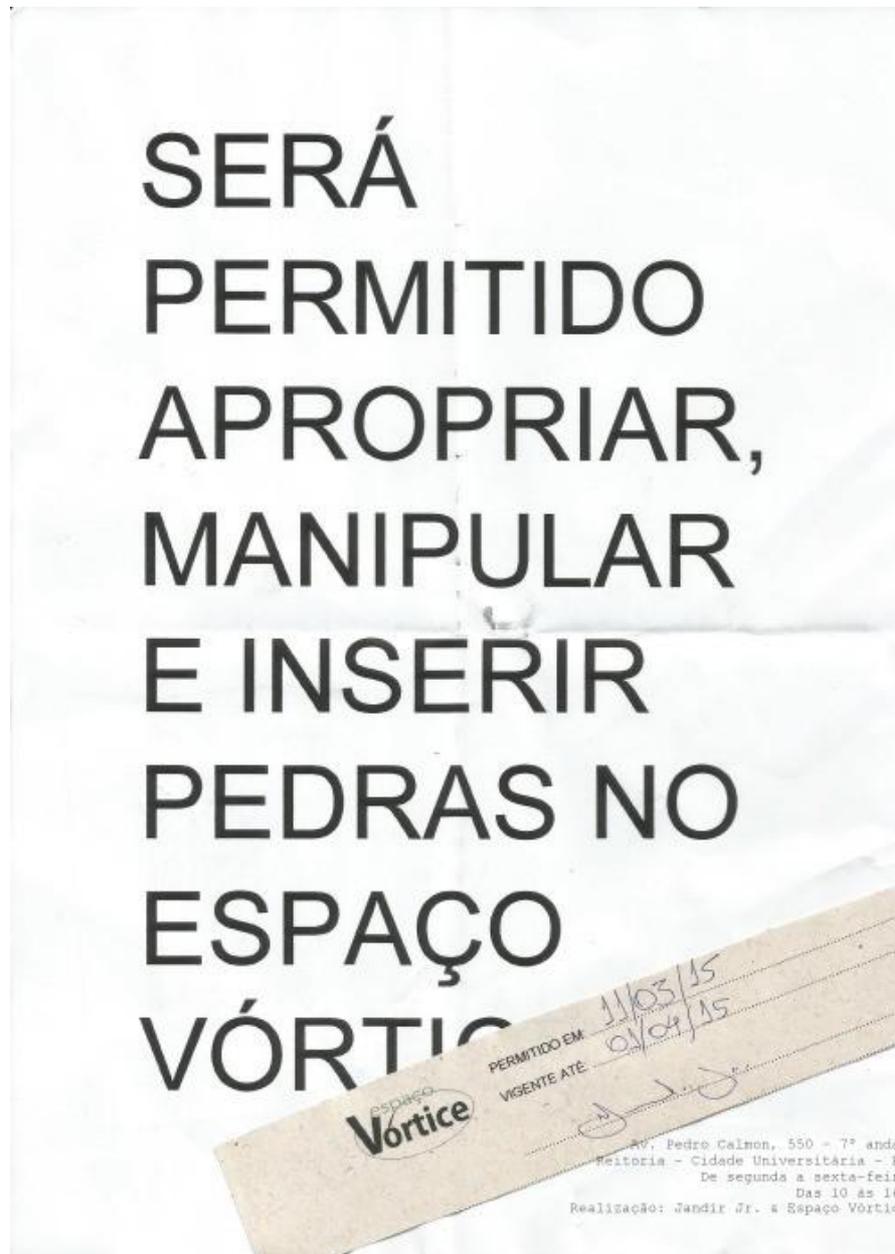
Alguns trabalhos operam mesmo certa magia. Já bem depois de ter deixado a proteção dos espaços expositivos onde os conhecemos, eles teimam em reaparecer, lampejando entre pensamentos comuns e repetindo no dia a dia o encanto e a dúvida que tivemos ao vê-los pela primeira vez. Há algo desse poder em *Pique-Pedra*, trabalho/jogo que conheci em 2015, quando foi apresentado por Jandir Júnior no espaço Vórtice, na Escola de Belas Artes. É uma tarefa difícil caracterizar precisamente a criação do artista aqui e desde já me abstenho dessa tarefa. No lugar disso levanto algumas opções, mais como relatos descritivos da minha experiência com o trabalho do que como desejo de concluir exatamente as sutilezas das manobras que o formaram.

A primeira coisa que encontrei quando vi *Pique Pedra* foi esse cartaz fixado na parte externa da galeria. Nele havia um convite com os seguintes dizeres: “COMUNICADO: É PERMITIDO APROPRIAR, MANIPULAR E INSERIR PEDRAS NESTE ESPAÇO. GRATO, JANDIR JR.” Essa tipo de proposição localiza *Pique pedra* junto a trabalhos participativos, onde o que mais importa é a atuação coletiva do público, dentro desse espaço especial, onde as regras e as relações da vida são normalmente substituídas por outra premissa. Nesse caso, deslocar pedras.

Do lado de dentro, entretanto, havia outro cartaz, talvez esse sim o trabalho. Ele estava escrito a mão e nos apresentava, através das suas regras e da sua história, a ficção de um jogo imemorial, aberto, onde se inscreviam todos que alguma vez já houvessem deslocado alguma pedra, física ou semanticamente. O cartaz destacava ainda que sendo um jogo fundado no deslocar da primeira pedra, o artista aqui se inscrevia não como criador do jogo, mas apenas como um jogador que inicia nova partida na história desse jogo – já tão bem consolidada pelo movimento das pedras na literatura, nas construções grandes e pequenas, na arte e claro, no cotidiano – em todas essas pedras cujo movimento não notamos, seja por ignorância seja por escolha.

Há um espelhamento no conteúdo desses cartazes e na disposição deles no espaço. O cartaz de fora, por ser um convite para atuar na galeria, me faz pensar justamente no que podia acontecer do lado de dentro dela, no tempo que eu ficasse ali me “apropriando, manipulando e inserindo” pedras naquele espaço. Dentro, porém, o outro cartaz adverte justamente como aquele jogo pertence a um todo maior, responsável não só pelas pedras que o artista já havia disposto ali no chão, para jogarmos, mas também aos jogos dos arquitetos, engenheiros, técnicos de construção civil e pedreiros que ergueram aquele espaço, aquele prédio e as rodovias que o ligavam a minha casa distante. Minha própria casa era parte do jogo, e minha avó, que morava nela há tantos anos, sem nunca ter feito faculdade ou curso algum, com seu corpo cansado do tempo,

jogava em pé de igualdade com esses outros jogadores, sempre que colocava pedras circulando suas plantas no quintal.



Pique Pedra. Cartaz de convocatória da exposição. Jandir Júnior.2015.

Pode ser uma parte do poder de qualquer jogo, mas quero delinear no *Pique Pedra* essa vocação de colocar atividades de hierarquias tão distintas em um mesmo plano. Talvez o Jandir faça isso não apenas para questionarmos sem receios essas atividades mais “sérias” e “úteis”, como para olharmos com mais atenção às pedras que chutamos

sem ver quando caminhamos com pressa de um lugar a outro. Naquele dia de visita na galeria me lembro de que fiquei pouco interessado pelas pedras que ele já tinha colocado a nossa disposição, brincando com elas por pouco tempo antes de abandoná-las. Não sabia então que o jogo já havia entrado em mim, e que não poderia esquecê-lo. Ele reaparece na minha mente sempre que troco uma pedra de lugar, por um motivo qualquer. Ou então quando, numa conversa casual, alguém usa a palavra pedra mais ou menos fora de contexto e se coloca no jogo sem saber, me fazendo sorrir por isso.

Acho que é esse o tipo de brincadeira que Benjamin diz dormir no fundo do cotidiano e dos hábitos. A repetição do *Pique pedra* é essa reapresentação dele que não consigo e não quero evitar sempre que meu corpo topa com uma pedra na rua ou minha mente topa com uma pedra no pensamento. Seu encanto está na permissão que me dá de comparar a pedrinha que chuto com as pontes, os prédios e as obras que racham meu caminho e me obrigam a fazer desvios. Pelo *Pique pedra* posso desafiar a grandiosidade dessas jogadas com as minhas, que são menos planejadas, mas bem mais sutis.

Seu encanto está também no riso estranho de que falei. Foi em uma aula de escultura em pedra que nomeei pela primeira vez meu desencanto, foi também nessa aula que o fiz tema de alguns trabalhos. As pedras, devido às características da sua matéria e a um simbolismo meio óbvio, me faziam pensar nas dificuldades que eu atravessava naquele ano. Abracei o óbvio nesse caso e reforcei nelas, através desses trabalhos, o símbolo dos meus desencantos. Essas pedras se constituíram como carga negativa, mas, ainda assim, sorrio quando me lembro do *Pique pedra*. Aqui também, pensando o encanto e o jogo, falei das pedras de Penone e de pedras de dominó, além de ter chamado minha professora de escultura em pedra para me orientar nessa caminhada. Talvez esse jogo do Jandir tenha profanado, sem eu saber, esse simbolismo das pedras a que eu já havia me apegado. Criou nelas um novo sabor, menos amargo. Nisso reside, ao menos para mim, uma grande magia.

## Considerações finais

*“(...) Tudo é o que somos, e tudo será, para os que nos seguirem na diversidade do tempo, conforme nós o intensamente o tivermos imaginado, isto é, o houvermos, com a imaginação metida no corpo, sido. Não creio que a história seja mais, em seu grande panorama desbotado, que um decurso de interpretações, um consenso confuso de testemunhos distraídos. O romancista é todos nós e narramos quando vemos, porque ver é complexo como tudo.*

*Tenho nesse momento tantos pensamentos fundamentais, tantas coisas verdadeiramente metafísicas o que dizer, que me canso de repente, e decido não escrever mais, não pensar mais, mas deixar que a febre de dizer me dê sono, e eu faça festa com os olhos fechados, como a um gato a tudo quanto poderia ter dito.”*

*Fernando Pessoa, Livro do desassossego.*



**Queda.** Vídeo performance. 2017

Os jogos mais antigos estavam intimamente relacionados com o mundo mágico/religioso e suas peças costumavam ser feitas, entre outros materiais, de ossos esculpidos. Essa breve afirmação conjuga nas suas poucas palavras os termos mais importantes desse trabalho que você acabou de ler. A arte (no gesto de esculpir), a vida (no osso doado de quem já não mais tem uma) e o jogo (na sua potência de magia e encanto.) Para completar essas peças acrescento aqui também um toque de personalidade. Não escrevo de qualquer arte se não daquela que eu mesmo faço ou que muito me interessa. Não trato de qualquer encanto (ou desencanto) que não aquele que me afeta. E não exponho nenhum outro osso que não aqueles que me estruturam.

Fui criticado por uma colega por essa postura, como se meu único interesse fosse transmitir um pouco desse afeto ao outro e fazê-lo se emocionar. Mas os primeiros outros que quero afetar são aqueles que vivem dentro de mim e não sei se faria arte se eu não pudesse me emocionar com ela. É isso mesmo o que mais me move e eu até entendo todos os outros bons motivos para atuar na esfera artística, mas meu desejo está em quebrar esses meus ossos simbólicos, esculpi-los em alguma outra coisa e então observá-los com vocês. Gosto de conhecer meu próprio esqueleto e de trabalhar com ele. Por mais dolorosas que essas operações possam ser, há alguma satisfação em quebrar e moldar esses ossos para ver a matéria da qual é feita o meu tutano.

Nessas quebras descobri meu tédio, minha identidade de jogador e minha vontade de encanto. Quão mais sincero eu puder ser nesse ato, quanto mais eu conseguir fabricar a imagem de *um momento de vida, capturado em plena queda*, mas realizado estou.

Nesse sentido essa monografia é mais um dos meus trabalhos de arte e é por ser tão próxima de mim que é tão difícil escrever essa conclusão. No campo artístico raramente temos a sorte de poder obter conclusões concisas, e com frequência continuamos a flutuar em um mar de dúvidas mesmo depois de já ter despejado páginas e mais páginas de escrita no papel. Quisera eu poder escrever um final tão sutil quanto o momento impreciso em que o riso de uma pessoa se fecha e não mais podemos ver seus dentes que, vale lembrar, são os únicos ossos que podemos expor sem dor.

## Bibliografia

HUIZINGA, JOHAN. **Homo Ludens**. São Paulo. Perspectiva. 2014.

DELEUZE, GILLES et al. **Do caos ao cérebro** in **O que é a filosofia?** São Paulo. Editora 34. 2010.

BADIOU, ALAIN. **As condições da arte contemporânea**. Disponível em: [https://www.academia.edu/30975674/As\\_Condicoes\\_da\\_Arte\\_Contemporanea\\_2013\\_Alain\\_Badiou\\_trad.\\_Jorge\\_Soledar\\_](https://www.academia.edu/30975674/As_Condicoes_da_Arte_Contemporanea_2013_Alain_Badiou_trad._Jorge_Soledar_) Trad. Jorge Soledar.

AGAMBEN, GIORGIO. **Profanações**. São Paulo. Boitempo editorial. 2007.

BENJAMIN, WALTER. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo. Brasiliense. 2014

HESSE, HERMAN. **O lobo da estepe**. São Paulo. Editora Record. 2015.