

reflexões sobre
ARTE visual

v.2 n.16 agosto 2021



A Arte como Playground.

Professor Dr. ISAAC A. CAMARGO



Expediente:

Revista: Reflexões sobre Arte Visual

Publicação Atual e Anteriores:

<http://www.artevisualensino.com.br/index.php/revista-reflexoes-sobre-arte-visual>

Editor/Autor: Professor Doutor *Isaac A. Camargo*

Dados sobre o autor – Plataforma Lattes:

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4790878E4>

Projeto de Ensino: Resolução N.476 – CAS/FAAALC/UFMS, 09/08/21

Edição:

v.2 n.16 agosto 2021

Periodicidade: quinzenal

Capa: Nelson Leirner, 'Playground' (1969), vão livre do Masp.

APRESENTAÇÃO

*A revista **Reflexões sobre Arte Visual** tem por finalidade discorrer à respeito de obras de Arte, períodos, artistas, situações e acontecimentos no intuito de difundir conteúdos neste campo do conhecimento a partir de meus projetos e proposições de ensino e produção artística.*

Os temas escolhidos para os artigos dizem respeito a Arte Visual como um fenômeno cultural e suas relações com o contexto social.

Os conteúdos aqui publicados tem a finalidade de difundir conhecimentos no campo da Arte Visual sob o ponto de vista do autor.

É permitida a reprodução total ou parcial dos trabalhos desde que citada a fonte.

O acesso é público e gratuito.

Esta publicação é informativa e não tem qualquer finalidade comercial.

Qualquer pessoa ou instituição que se sentir prejudicada em relação aos conteúdos, informações e imagens aqui apresentadas, devem entrar em contato: isaac_camargo@hotmail.com

Faço parte de um grupo de amigos professores que se reúne virtual e semanalmente: Cris, Othon, Estevão, Richard de Florianópolis, Thiago de Lages, Paulo de Belo Horizonte e eu de Campo Grande. As conversas são abertas e animam o fim de tarde das quintas-feiras. Vários assuntos surgem e, eventualmente, algum tema relacionado à Arte Visual. Num destes encontros, a questão foi pensar o que motiva um artista a produzir Arte. A título de exemplo Richard colocou o seguinte: imagine uma criança num *playground*: lá ela realizará várias atividades, ocupará seu tempo, fará várias coisas, mas nenhuma delas terá fim prático, serão apenas momentos de diversão.

Durante todo o tempo que ela brincar estará atendendo suas vontades e se divertindo sem obter nada que possa ser usado por um adulto, pois alcançar prazer sem qualquer constrangimento já a satisfaz. Ao contrário, um adulto vai para o trabalho e realiza várias atividades cujos objetivos são delimitados social e economicamente e pode não encontrar nisto qualquer prazer como a criança no playground. Neste caso é isto que diferencia o artista do ser humano convencional: o artista é um adulto que conseguiu manter o seu trabalho como num parque de diversões. Gostei tanto da fala que pedi para usá-la.

A metáfora “richardiana” diz que tais pessoas, apesar dos compromissos racionais, econômicos e sociais, ainda conseguem se manter no *Playground*, ou seja, num lugar simbólico no qual, por meio da Arte, supre as expectativas, demandas ou mesmo decepções da vida e da realidade nua e crua. A Arte seria então um “lugar” no qual não se busca o útil, mas cria um contraponto com as exigências da vida “adulta” em que a “brincadeira” e o “lúdico” não fazem parte. O ser humano tem então, na Arte, a possibilidade de não perder a conexão com as motivações prazerosas e se afastar das necessidades comuns.

Por isto concluiu que artista é a pessoa que consegue, ainda que adulta, driblar as contingências cotidianas e emergenciais da sociedade por meio da criação. Lembrei-me também de uma fala atribuída a Picasso quando disse que havia passado toda sua juventude tentando criar como um adulto e toda a sua vida adulta tentando criar como uma criança. Há portanto uma necessidade atávica no contexto da criação artística que apela não só à racionalidade, mas sim a afetividade e este é um dos principais ganhos que a Arte proporciona: o prazer de criar.

Sempre que se fala em brincar ou em brincadeira, evoca-se também o Lúdico ou a Ludicidade cuja compreensão mais direta remete ao sentido do descompromisso, ao jogo, à diversão e também ao entretenimento.

Obviamente o comportamento lúdico, por hábito, remete a tudo isso, contudo não é só isso. Ao olhar para o contexto humano percebe-se que o aspecto lúdico marca outros comportamentos criativos não restritos à Arte, mas a outras atividades “sérias” que requerem ou dependem de observação, interesse, investigação, pesquisa, criatividade e raciocínio, seja lógico ou não.

Vários fatores como motivação, envolvimento, liberdade de expressão, surpresa da descoberta ou simples *insights* iluminam e estimulam processos de criação em muitos campos do conhecimento. É o escape das atividades repetitivas, corriqueiras, regradas, previstas e esperadas que, por si sós, não são motivadoras, já que não possuem qualquer componente surpreendente, inusitado ou estimulante, logo, são desinteressantes, aborrecidas. Pode ser por isto que a Arte tende a ser entendida como uma atividade passível de ser associada ao Lúdico e ao prazer.

Lúdico do latim *Ludus*, se refere a vários comportamentos, que podem incluir condutas relacionadas a ações e/ou movimentos, especialmente, àqueles que envolvem ou requerem atividades psicomotoras do corpo que se move para a realização de algo. Numa acepção mais ampla teria também componentes cognitivos decorrente da realização de atividades mentais que não implicariam apenas nos fazeres do corpo, mas envolveriam também objetividade, afetividade, interesse ou prazer, um “gostar de”. Talvez seja esta a dinâmica que envolve e motiva muitos dos fazeres artísticos.

Neste sentido é que as atividades artísticas podem ser entendidas como *Lúdicas*, delineando, portanto, seu sentido e entendimento como *jogo* ou *brincadeira* que se desenvolve por meio de ações piores de prazer. Esta seria a essência ou a significação da própria palavra lúdico. Contudo, no senso comum, corre-se o risco de entender o lúdico apenas como uma brincadeira cuja finalidade se esgota em si mesma, entretanto não é isto que motiva este texto, tampouco não quero explorar o Lúdico como recurso pedagógico defendido por diferentes teorias educacionais, mas como motivação artística.

A simples busca pela capacidade ou possibilidade de transformar algo em prazer já constitui esse “*Jogo*” ou “estado *Lúdico*”.

Realizar tarefas que não são impostas por outrem ou por nós mesmos como “obrigatórias” já é um fator capaz de proporcionar prazer. Assim buscar, procurar, explorar, inventar, estudar, pesquisar e tantas outras possibilidades auto motivadoras podem se tornar projetos considerados lúdicos na medida em que surgem de interesses, escolhas e motivações pessoais, por isto, podem gerar prazer ao serem executados.

Obviamente, o que parece aborrecido, chato, enfadonho, disfórico provavelmente não será considerado prazeroso, portanto, *não-lúdico*. Ao contrário, tudo o que traz recompensas positivas, eufóricas, tem um grande potencial lúdico.

Mas, nem sempre, as pessoas são capazes de reconhecer prazer ou desprazer no que fazem. Por não existirem categorias fechadas de coisas chatas e coisas legais. Tudo depende de *quem faz o que, porque e como faz*. Interesses e escolhas pessoais podem cumprir ou não funções lúdicas.

Johan Huizinga (1872-1945), historiador e linguista holandês, em seu livro *Homo Ludens*, descreve a relação do ser humano com o jogo como uma espécie de comportamento compartilhado motivado pela diversão, competição e surpresa. Segundo seu olhar, esse “jogo” foi sempre um componente cultural importante para a civilização mas que, lamentavelmente, perdeu sentido na medida em que a sociedade se desenvolveu. Para ele, portanto, o lúdico é um componente não biológico, mas social como se pode reconhecer em animais, por exemplo, portanto o seu recorte caminha por um viés antropológico.

Considera também que o comportamento lúdico enquanto componente humano é estrutural e significativa que pode se transformar de brincadeiras em comportamentos “sérios” definindo assim a personalidade dos indivíduos para a vida adulta. Ao mesmo tempo considera que há no jogo um componente “estético”, aqui entra o interesse lúdico da Arte. Há na Arte, como no jogo, o vislumbre da diversão, do prazer, da emoção, do inesperado, de algo imprevisível que a vida comum ou cotidiana não contempla.

Basta olhar o que motiva os jogos, há disputas por objetivos competitivos, como os realizados por times de futebol, basquete e outros ou por indivíduos como o golfe ou tênis, por exemplo. Para os contendores está em “jogo” vencer um adversário que pode se o time oposto, o outro indivíduo ou simplesmente pontuar uma sequência de buracos num campo acidentado. Enfim, a motivação é vencer uma disputa, conquistar, cumprir ou superar algo. O jogo de xadrez, por exemplo, representa um campo de batalha onde um conjunto de peões/soldados, cavaleiros, religiosos, fortificações, defendem reis e rainhas contra inimigos.

A conquista é o estímulo para a realização destes tipos de jogos, contudo, há outros jogos sociais como os que são realizados no campo empresarial, político, religioso, institucional, sindical, pessoal, escolares e até mesmo familiar onde há metas a serem cumpridas e quando cumprem encham de orgulho ou vaidade quem ou aqueles que as realizam. No fundo considera que o jogo consiste na manipulação do imaginário social em prol do reforço de valores atávicos da sociedade definidos para manutenção e consolidação do poder como os mitos e os heróis.

Penso que a Arte tende a fugir do contexto prosaico dos jogos que maquam o poder constituindo-se num processo mais próximo do brincar no sentido do prazer, por isto, a Arte pode ser vista como o “lúdico prazeroso”, pois boa parte do que se considera lúdico se relaciona a uma espécie de automotivação, ao prazer de realizar algo cujo êxito, conquista ou finalização gera benefícios emocionais que recompensam, reforçam e se tornam novos estímulos para promover a continuidade do fazer e isto não se limita apenas ao jogo, embora seja muito semelhante ao brincar.

O brincar descompromissado não garante ou justifica o *querer fazer Arte*. Os aspectos cognitivos, psicomotores, afetivos e estéticos envolvidos nos processos artísticos, independente das poéticas adotadas por quem produz, envolvem valores que nem sempre são recompensados ou reconhecidos social ou economicamente. Então talvez seja apenas o prazer ou a alegria da realização, mesmo que não manifesta por risos, cambalhotas ou saltos, que gerem bem estar suficiente para estabilizar as emoções e apaziguar o espírito, pode-se dizer que Arte é um “*prazer ludicizado*”.

Esse “*Prazer Ludicizado*”, pode ser traduzido ou entendido supostamente como “jogo”, por ser um comportamento de escolhas, relações e combinações essenciais aos processos artísticos. É necessário dizer também que o prazer da Arte não foi sempre e só prazer. Não se pode pensar que o labor artístico foi sempre uma fonte de prazer. Imaginem os artesãos nas antigas civilizações, cuja função era trabalhar com materiais brutos, como cortar, talhar e dar acabamento em blocos de pedra maciça, transformando-as em esculturas, monumentos, objetos de toda ordem, uso e função.

Provavelmente não é possível falar no prazer em produzir Obras de Arte se a recompensa pessoal também for zero.

Por outro lado, podemos pensar no prazer que os primeiros seres humanos tiveram ao conseguir realizar suas primeiras garatujas, rabiscos, incisões, gravações e desenhos; suas primeiras manchas e pinturas; suas primeiras modelagens e esculturas e por meio disto criar imagens capazes de evocar e significar algo. Isto não tem preço! De fato! Ver algo no entorno e ser capaz de recriar e ressignificar por sua vontade e habilidade é recompensador, mesmo que desinteressado.

O *prazer desinteressado*, decorrente de ter feito o melhor, ter superado desafios, ter conquistado algo, mesmo que só e apenas reconhecido por quem fez, parece ser o prazer que motiva a criação artística. É sobre esse prazer que a Arte, começou a delinear seus projetos e pesquisas entre os séculos XIX, XX e XXI, definindo-a como Moderna, Pós-Moderna ou Contemporânea. As manifestações, a partir do Modernismo, não são só motivadas por encomendas, modelos ou expectativas comerciais, mas pelo prazer de inventar, experimentar, projetar e produzir algo particular e único.

Ser capaz de criar, inventar, sugerir algo ou significar algo que não existe, reforça qualquer ego. Não é necessariamente o fato da obra pronta ou acabada que pode ser distribuída, vendida, mostrada, consumida, compartilhada que interessa durante o processo de criação, mas sim o próprio processo, o prazer de criar, ou seja, o lúdico. O comportamento criativo é por natureza afetivo, envolve emoção e motivação. Os acertos geram prazer e os erros, a necessidade de refazer, repensar, reconstruir e reconstituir-se a cada vez que a relação ou o diálogo entre criador e criatura estremece.

Criar é conceber, descobrir, inventar, inovar, projetar, transformar, dialogar, relacionar, mediar, processar, significar, ressignificar, muitas vezes lidar com o inesperado e sem regras. Com todos esses verbos é de se esperar que a possibilidade de obter prazer no trabalho criativo seja bem alta, logo é um comportamento potencialmente lúdico. O componente afetivo aqui delimitado é da ordem do emocional, relacionado aos sentimentos e paixões que movem as ações humanas, portanto, um elemento significativo no processo do desenvolvimento da autoestima e da satisfação pessoal.

A liberdade de expressão, de personalização e de construir seu próprio imaginário é realmente estimulante, enaltece a mente e o espírito humano. A mente, nossa capacidade intelectual, cognitiva, racional e lógica. O espírito, o campo nebuloso, impreciso, imponderável da emoção e dos valores intangíveis onde residem nossas emoções, gostos e prazeres. Ambos são essenciais para o processo criativo. Entendo que a Arte, delimitada na produção individual e personalizada, opera segundo esses pressupostos, portanto, motivadores prazerosos.

Para Marcel Duchamp: *“A Arte é a única forma de atividade por meio da qual o ser humano se manifesta como verdadeiro indivíduo”*.

Essa possibilidade de ser “ele mesmo” faz do ser humano uma entidade especial no contexto da existência. Sua racionalidade e lógica lhe proporcionam a capacidade de expandir o tempo todo os limites dos horizontes e do universo graças à criatividade, a inventividade e dedicação.

É isso que a Arte faz, nos dá a possibilidade de expandir nossos horizontes, de autorrealização, isso é pessoal e intransferível, um prazer imenso.

Enaltecer, valorizar e vangloriar-se da Arte pode ser vaidade, autoelogio, defender causas próprias com extrema falta de modéstia, mas muitas pessoas que fazem Arte, fazem pelo prazer de fazer, independente do destino que suas Obras terão.

Como disse antes, o que importa no processo criativo é o desafio de realiza-lo. As vicissitudes enfrentadas para dar conta de projetos, propostas e proposições singelas ou complexas são, sem dúvida alguma, a motivação e o prazer de executá-los.

Selecionar obras para tentar mostrar componentes lúdicos na Arte Visual parece ser difícil, pois uma coisa é teorizar a respeito, outra é justificar ou exemplificar o que se diz.

A ideia aqui é tentar traduzir o que disse até agora, por meio de artistas ou obras que possam facilitar o entendimento do ponto de vista proposto para este texto. Então quais aspectos podem ser valorizados em benefício dos argumentos apresentados?

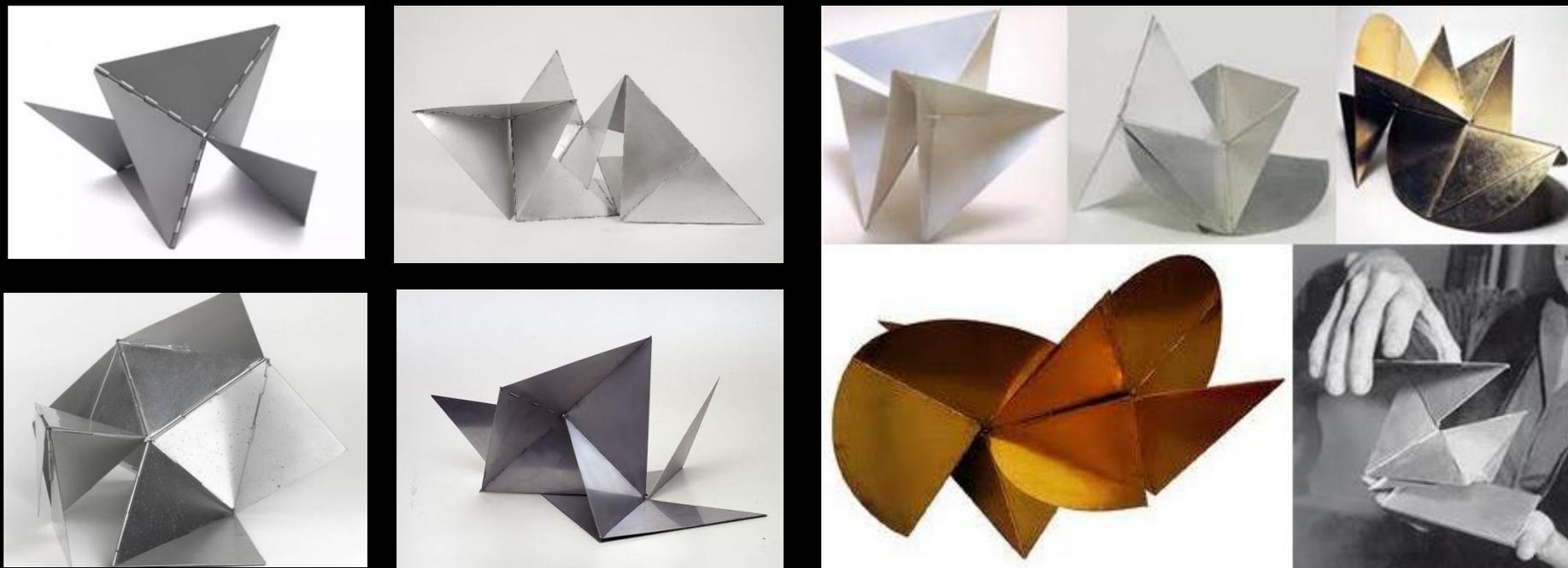
Uma primeira possibilidade é falar de obras que estabelecem relações de interatividade, por exemplo.

Na década de 1960, Umberto Eco publicou “Obra Aberta”, nele diz algo que ajuda: “*Se devêssemos sintetizar o objeto das presentes pesquisas, valer-nos-íamos de uma noção já adotada por muitas estéticas contemporâneas: a obra de arte é uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados que convivem num só significante*”. Ou seja, as Obras de Arte possuem uma ambiguidade que, a meu ver, pode ser entendida como potencial lúdico capaz de mobilizar muitas leituras e aproximações assim como um jogo de interpretações, significações e ressignificações.

Durante muito tempo a apreciação artística foi necessariamente contemplativa e passiva, ou seja, a obra mostrava seus temas, assuntos, normalmente obtidos da tradição, da história, mitologia, religião e representações passíveis de serem interpretadas a partir de domínios e conhecimentos já distribuídos na sociedade. Portanto uma obra apenas reiterava o que a sociedade sabia, gostava ou desejava, nada além disso. Contudo o advento da Modernidade, contestou este comportamento e instaurou uma nova abordagem: a interpretativa.

Assim não só quem cria tem o poder de dizer, mas quem aprecia compartilha este dizer por meio de uma interpretação lúdica que pode ser sugerida ou até mesmo programada. Um exemplo é Lygia Clark, (1920-1988), artista brasileira, que na década de 1960, realizou a série “*Bichos*”, que possibilitavam a manipulação e alterações da forma como num jogo:



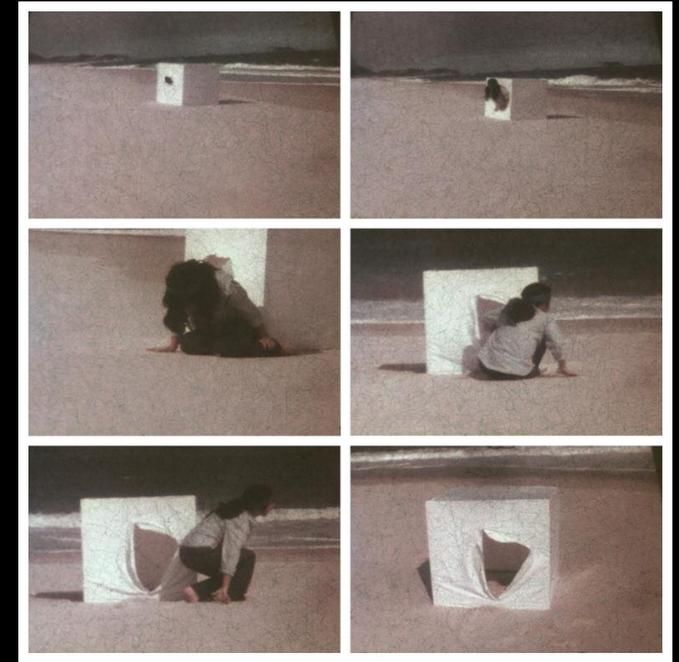


Bichos, obras manipuláveis das décadas de 1960-70.

A possibilidade de intervenção sobre as próprias obras, trazidas por *Lygia Clark*, permitia que os visitantes pudessem manipulá-las alterando sua aparência.

Além dos Bichos, Lygia Clark também desenvolveu trabalhos que estimulavam as pessoas a participarem de modo mais direto e aberto “vestindo” ou “usando” ou interferindo em suas proposições:





Lygia Pape (1927-2004), foi outra artista brasileira que incorporou a ludicidade aos seus trabalhos. Em geral vestimentas que propunham Happenings, proporcionando às pessoas, participarem lúdica e ativamente de suas obras.

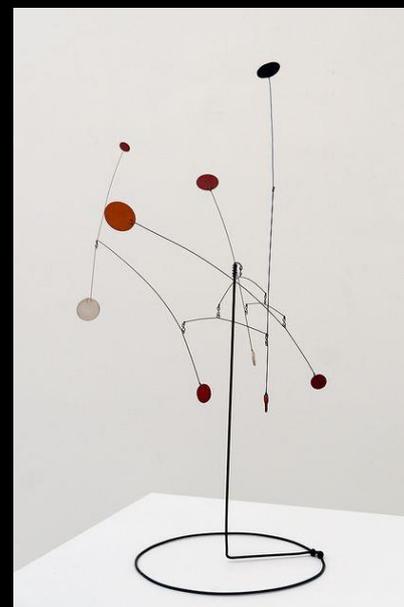
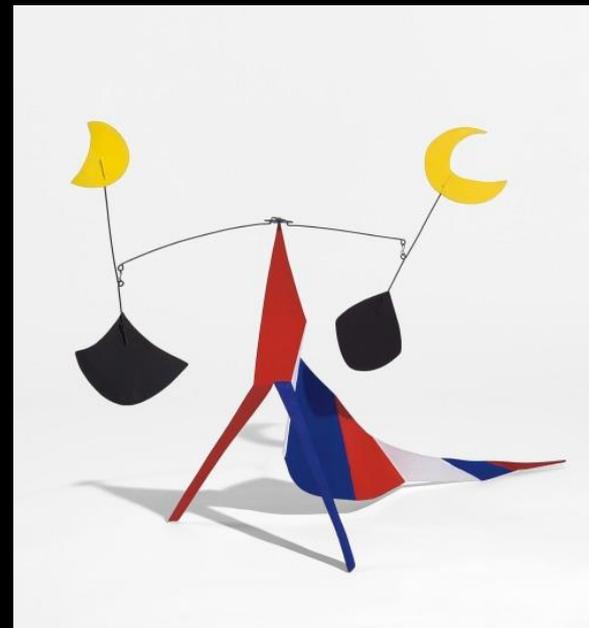
Outra possibilidade foi a de dar “vida” as obras de Arte. Isto levou a produção de objetos a um novo patamar, diferente da escultura tradicional, as novas proposições “jogavam” com o espaço por meio do movimento, não mais do deslocamento do espectador em torno da obra, mas da própria obra que alterava seu diálogo com o espaço. Neste sentido o elemento cinético, ou seja, o movimento, passa a ser um aditivo importante para a construção do “jogo do olhar” e desestabilizar a percepção corriqueira que se tinha da Obra de Arte.

A questão cinética foi um acréscimo à constituição convencional das Obras de Arte. Até então só se havia tentado criar a “sensação” de movimento por meio de recursos plásticos como nas obras Futuristas, Raionistas ou Orfistas no início do século XX. Quando Duchamp propõe a inserção do movimento numa obra é o “ponto zero” a partir do qual a ideia de trazer a dinâmica do movimento real para a criação artística é instaurada e também a inserção de um novo aspecto nas Obras de Arte, que se pode também chamar de Lúdico.



As duas obras de Marcel Duchamp que instauraram o movimento físico, cinético, no contexto da Arte:

Um dos primeiros artistas a incorporar aspectos lúdicos por meio do movimento dando uma “vida própria” às suas obras foi *Alexander Calder* (1898-1976). Suas esculturas eram criadas para interagir com o meio e as pessoas incorporando o movimento cinético gerado no próprio ambiente pelo deslocamento do ar ou dos corpos. Foi o surgimento da *Arte Cinética* e suas obras batizadas, em sua maioria de Móviles. Embora sua atitude de incorporar o movimento físico às obras não tenha sido a primeira foi sistemática e recorrentemente propositiva marcando sua trajetória.



Alexander Calder, “móviles”, década de 1960.

Outro artista que procurou fazer com que suas obras interagissem – “jogassem” com o meio e as pessoas foi *Jean Tinguely* (1925-1991).

Incorporava elementos apropriados, retirados ou recuperados de objetos descartados para dar dinâmica e movimento aos seus trabalhos.

Rodas, engrenagens, manivelas, motores elétricos e outros recursos eram usados com esse fim.



Tinguely, *Narva*, 1961.

George Rickey (1907-2002), segue também esse processo lúdico de construção dinâmica.

Suas obras apelam para o movimento atraindo a atenção para a performance das máquinas dinâmicas, em geral, esculturas ambientais.

Como os quadrados que se movem, em três versões:



Rickey, *Space Churn*, 1972.

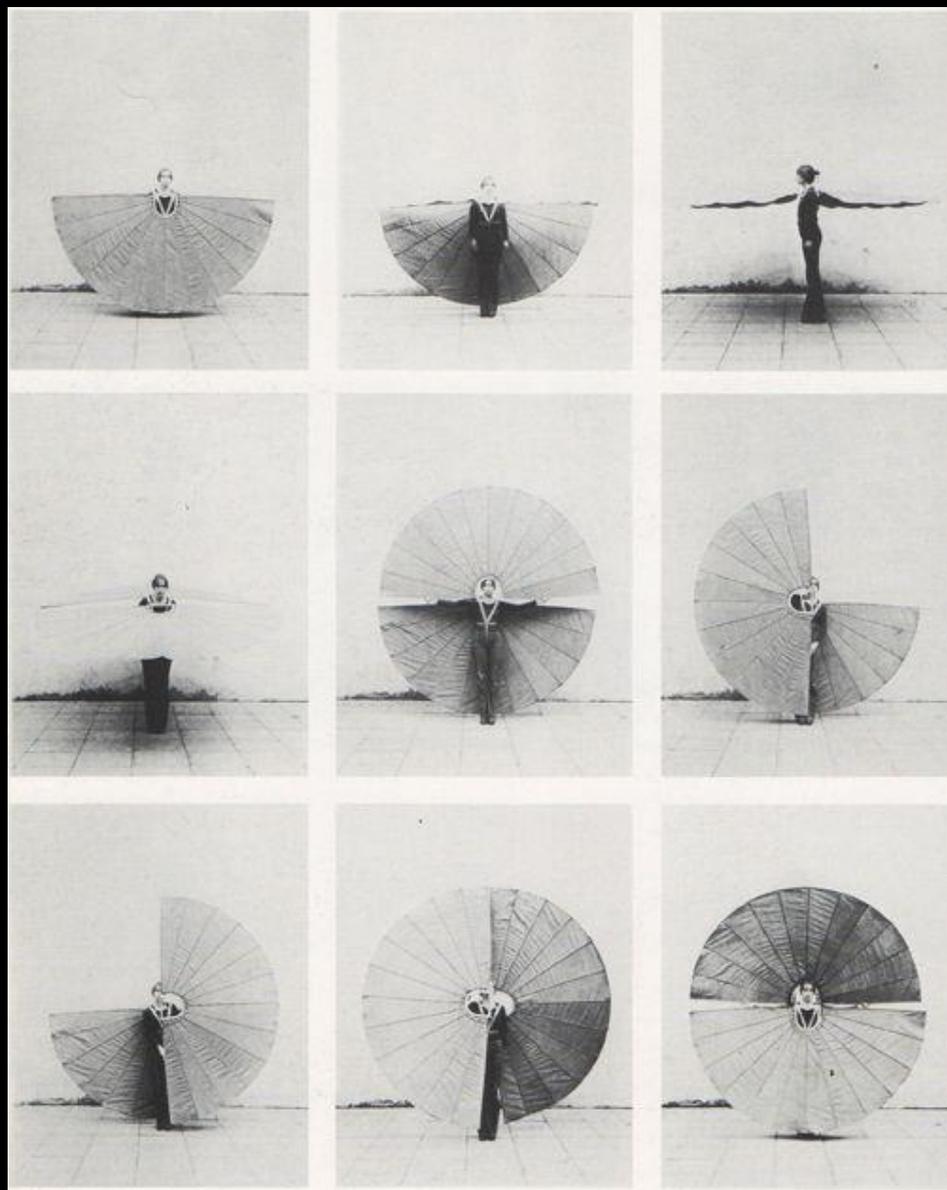
Jesus Rafael Soto (1923-2005). Suas obras lidam tanto com o movimento quanto com a ilusão de ótica. Uma mescla entre Arte Cinética e Optical-Art.

Suas instalações possibilitam até a interação física das pessoas que podem entrar, penetrar, em suas obras.



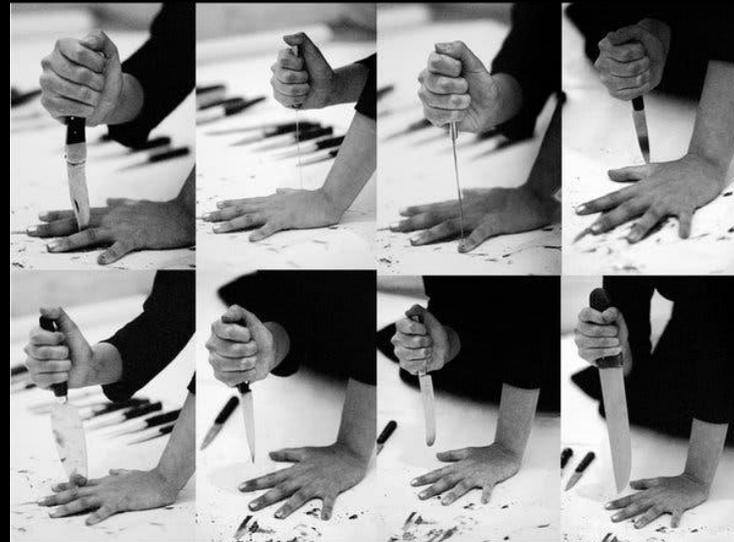
A produção de suas obras penetráveis foi realizada nas décadas de 1970-80.

Rebeca Horn (1944).
Desenvolve suas obras a partir
de objetos que se movem ou
incorporados ao corpo
ampliando a dinâmica
participativa por meio da
incorporação de aspectos
lúdicos nas próprias
Performances.



Ventilador de corpo, 1972.

Uma das mais conhecidas performers é *Marina Abramovich* (1946), em geral acompanhada em suas performances por *Uwe Laysiepen*, chamado *Ulay* (1943-2020). Explorando o jogo do corpo com os espectadores ou sua resistência.



Helio Oiticica (1937-1980), um dos artistas brasileiros que trabalhou a questão lúdica em suas instalações e performances na década de 1960. Os Parangolés, de Oiticica, são vestimentas performáticas usadas pelos participantes para desenvolverem ações por meio de uma espécie de jogo dramático interpretado com ou pelo público.



O professor Sergio, com o qual convivo aqui na UFMS, lembrou que em 1969, Nelson Leirner, havia criado a mostra “Playground” no vão do MASP em São Paulo. Conforme o artista, uma ocupação com: “*objetos que necessitam a integração direta do público*”. Leirner propõe que as pessoas interajam com seus objetos escultóricos e instalações ao invés de brinquedos usuais de parques de diversões.



Com base nessas possibilidades, a ludicidade passou a ter presença recorrente nas mostras com objetos “mexíveis” e interativos como os Happenings e a Arte Ambiental passaram a se chamar, depois, de Instalações, as Intervenções em ambiente e circunstâncias, as Performances e atuações e seus registros se tornaram material de estudo e apreciação. Enfim o mundo da Arte mudou. Mudou para melhor, no sentido de comportar mais interação/integração entre o artista e o público, um “jogo” interativo, o que contribuiu para aumentar o interesse sobre a Arte e seu conhecimento.

Mesmo que o conhecimento sobre a Arte ou sua produção não seja algo que a sociedade como um todo usufrua, por várias questões, fatores educacionais, culturais e econômicos não se pode abrir mão dela.

Lúdica ou não, a Arte é essencial para a identidade humana e, como tal, imprescindível: um *playground*, ou seja, um “*Parque de Diversões para a humanidade*” ...

Isto reforça a ideia de que:

Em Arte nada se perde, tudo se cria e tudo se transforma.