
**“ARCHÉ” LUDENS: O JOGO COMO IMAGEM “DESNORMATIVA” DE/PARA UMA
TRANSFIGURAÇÃO ESTÉTICA**

<https://doi.org/10.33871/23580437.2022.9.1.204-222>

*Ivan Postiga¹
Domingos Loureiro²*

RESUMO: O presente ensaio propõe, num quadro atual, uma conceptualização exploratória das relações entre – “Arte” e “Jogo”. Em diálogo com diversas perspetivas teóricas, ensaia o modo como o “jogo”, a partir do início do séc. XX, mais do que um elemento "interno" do conceito de “arte”, seguindo a tradição filosófica, se tornou num modelo "externo", isto é, num espaço estratégico de “experimentação radical”, capaz de funcionar como - seu catalisador criativo, - seu dispositivo ou contra-dispositivo representacional, - seu modelo operativo de projeção autoral, reinvenção metodológica e transformação estética.

Palavras-chave: Arte; Jogo; Processos de transformação; “Experimentação radical”; “Estados de libertação criativa”

**“ARCHÉ” LUDENS: PLAY AS A “DESNORMATIVE” IMAGE OF/FOR AN AESTHETIC
TRANSFIGURATION**

ABSTRACT: This essay proposes, within a current framework, an exploratory conceptualization of the relations between – “Art” and “Play”. In dialogue with different theoretical perspectives, it rehearses the way in which the “game”, from the beginning of the 20th century, more than an "internal" element of the concept of art, following the philosophical tradition, it became an "external" model, that is, a strategic space of "radical experimentation", capable of functioning as - its creative

¹ Ivan Postiga (1991), nasceu na Póvoa de Varzim e é Mestre em Artes Plásticas – Pintura pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (FBAUP) com o projeto “Inconsciente Estético: O pensamento sem imagem e a lógica de um significado expandido” (2019). Atualmente, encontra-se a frequentar o Programa Doutoral de Artes Plásticas na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, ao abrigo de uma Bolsa de Investigação da Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT), como investigador-não doutorado, recentemente integrado no Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade (i2ADS). No seu currículo, conta com prémios e participações individuais e coletivas em exposições, congressos e eventos científicos de âmbito nacional e internacional, assim como, a colaboração em várias publicações e eventos de investigação inseridos no contexto das Artes Plásticas. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9774-3561> E-mail: ivanpostiga88fbaup@gmail.com

² Domingos Loureiro nasceu em Valongo (1977) e é doutor em “Arte e Design” pela Universidade do Porto. Acumula a sua atividade de artista visual com a de Professor Auxiliar na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (FBAUP), no Departamento de Artes Plásticas – Pintura. Investigador Integrado do Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade (i2ADS). Acumula diversos cargos e funções associados à Academia e é autor e editor de diversos documentos científicos e académicos. Artista premiado, conta no seu currículo com exposições em diversos países tais como Portugal, Espanha, França, Inglaterra, Bélgica, Itália, Irlanda, EUA, Brasil, Japão, Alemanha, Canadá e Holanda. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5317-6726> E-mail: loureiro.domingos@gmail.com

catalyst, - its representational device or counter-device, - its operative model of authorial projection, methodological reinvention and aesthetic transformation.

Keywords: Art; Play; Processes of transformation; “Radical experimentation”; States of creative liberation

“ARCHÉ” LUDENS: EL JUEGO COMO IMAGEN “DENORMATIVA” DE/PARA UNA TRANSFIGURACIÓN ESTÉTICA

RESUMEN: Este ensayo propone, en un marco actual, una conceptualización exploratoria de las relaciones entre – “Arte” y “Juego”. En diálogo con diferentes perspectivas teóricas, ensaya la forma en que el “juego”, desde principios del siglo XX, más que un elemento "interno" del concepto de arte, siguiendo la tradición filosófica, se convirtió en un modelo "externo", es decir, un espacio estratégico de "experimentación radical", capaz de funcionar como - su catalizador creativo, - su dispositivo o contra-dispositivo representacional, - su modelo operativo de proyección autoral, reinención metodológica y transformación estética.

Palabras clave: Arte; Juego; Procesos de transformación; “Experimentación radical”; “Estados de liberación creativa.

Play as a Modus in tradition of Art: Non-game spheres

“Playing is art – consequently I play [...] I play furiously [...] revolution is art”
(Tinguely cit. Hultén, 1975, p. 326)

Tal como argumentara o filósofo alemão Theodor W. Adorno em “Teoria Estética” (1993 [1970]), nenhuma categoria privilegiada particular, nem sequer a própria categoria estética que é a sua lei central, permitem definir, de forma estanque, aquilo que é a essência da arte (p. 18). “Se as obras de arte são respostas à sua própria pergunta, com maior razão elas próprias se tornam questões” (Id., Ibid., p. 17). E, de uma forma geral, algo na arte se presta a isso. Isto é, a mergulhar num “continuum circular” de natureza aporética, num “jogo” que exige alteridade para ser jogado e, ao mesmo tempo, cria alteridade quando jogado (Id., Ibid.). Um olhar atento sobre este último século compreenderá, que tanto o sentido como as funções da arte se transformaram (Id., Ibid., p. 13). “As suas funções e definições deixaram de ser um fator unicamente dado pelo que em outras experiências esta foi outrora [...], mas, pelo contrário, os seus limites e fronteiras passaram a ser legitimados por aquilo ao que esta se tornou aberta, ao que esta, pretende ser [...] e àquilo em que poderá talvez tornar-se” (Id., Ibid.).

Surpreendente será para alguns – nomeadamente, para os mais céticos -, o papel central que a noção - “Jogo” (mais concretamente, o “jogo da experimentação estética”) -, assume neste contexto de transformações e dilatações sofridas pelos territórios da teoria e da prática artística. É certo que, embora muitos dos métodos ou modos de operar dos artistas possam, ao longo deste último século, ser adaptados a atitudes muito diferentes e, por conseguinte, incorporados em processos técnicos muito distintos, a presença desta conceção - “jogo” -, subentendida nas entranhas de muitas das suas metodologias, levantam, na nossa opinião, um paradoxo crucial para a compreensão das

transformações da Arte Moderna e Contemporânea. Se, - por um lado, parece possível identificar em muitas destas ações e atitudes, momentos onde vemos a arte pedir de empréstimo uma espécie de “modus operandi” do jogo, enquanto engrenagem dos seus gestos transformativos (assumindo a forma dos seus processos operativos), - por outro lado, num segundo momento, parece ser mais ou menos evidente a forma como este mesmo jogo, foi capaz de viabilizar a construção de “estratégias” (aqui tomadas no sentido - de Certeau), quer retóricas (pensamento) quer experimentais (praxis), que acabariam por conduzir a uma invasão das diversas instâncias do pensar e do fazer da arte - pelas poéticas do “ludi” (Spariosu, 1989, pp. 7-9).

Quanto mais olhamos por esta lente, mais facilmente constatamos a possível validade deste argumento. Práticas descritas, ao longo das últimas décadas, como “anti-rationais”, “primitivas”, “selvagens”, “absurdas”, “inconscientes”, “automáticas”, “transgressivas”, “aleatórias” “instrutórias” e “acidentais”, parecem concorrer para esses domínios. Sendo que, tal aproximação pode ainda ganhar contornos mais vinculados, quando incluídos o surgimento de “ações participativas”³ e “relacionais”⁴; atividades ligadas à simulação, como a “performance”, a encenação e os “role playing games”; às quais podem ainda ser acrescidas, as mais recentes esferas da programação, da interatividade e da modificação - “mods” -, entre outros, que, a pouco e pouco, transladaram para os territórios da arte essa lógica paradoxal do “jogo”, tornando-se herdeiras das suas leituras e dinâmicas incertas e indeterminadas, do seu carácter de atividade “desinteressada”⁵, “liminal” ou “liminóide”⁶, “transitória”⁷, “ficcional”⁸, “autotélica”⁹, “autopoiética”¹⁰ e “meta-comunicativa”¹¹. Seguindo precisamente este argumento, a noção de “jogo” não poderia aqui, agir como um “corpo estranho” aos territórios da arte, uma vez que esta foi, frequentemente, entendida nos seus termos como - jogo: “mimético” e “não-mimético”; como - jogo “representacional” e “não-representacional”; como - jogo “racional” e “pré-racional”, - visão que é transversal a uma longa tradição de pensadores iniciada por autores como Platão, Kant e Schiller; e continuada por outros, como Herbert Spencer, Jean-Marie Guyau, Karl Groos, Friedrich Nietzsche, Martin Heidegger, Hans-Georg Gadamer; passando por figuras como Sigmund Freud, Eugen Fink, Johan Huizinga, Roger Caillois, Gregory Bateson, Ludwig Wittgenstein, Jean Piaget, Clément Rosset, Gilles Deleuze e Jacques Derrida. Desenhar pontos de convergência entre a “arte” e o “jogo”, tal como defenderam grande parte destes autores, levar-nos-iam, quiçá dentro uma certa lógica, a reconhecer para lá das potências coexistentes da mente (“impulso sensível”) e da ação humana

³ Bishop, C. *Participation: Documents of Contemporary Art*. London: Whitechapel Gallery & Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006.

⁴ Bourriaud, N. *Estética Relacional* (D. Bottmann, Trad.). São Paulo: Martins Fontes, 2009a. (Obra original publicada em 1998).

⁵ Kant, I. *Crítica da Razão Pura* (M. P. Santos & A. F. Morujão, Trans.). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001. (Obra original publicada em 1781).

⁶ Turner, V. *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Abingdon, Oxon & New York: Routledge, 2017. (Obra original publicada em 1969).

⁷ Winnicott, D. W. *Playing and Reality*. East Sussex, England: Psychology Press, 2005. (Obra original publicada em 1971).

⁸ Caillois, R. *Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem* (J. G. Palha, Trad.). Lisboa: Cotovia, 1990. (Obra original publicada em 1958).

⁹ Piaget, J. *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Abingdon, Oxfordshire: Taylor & Francis LTD, 2013. (Obra original publicada em 1945).

¹⁰ Maturana, H & Varela, F. *De máquinas y seres vivos. Autopoesis: La organización de lo vivo* (6ª ed.). Buenos Aires, Argentina: Editorial Universitaria & Lumen, 2004. (Obra original publicada em 1994)

¹¹ Bateson, G. *Steps to an ecology of mind*. Chicago, Illinois: The University of Chicago Press, 2000. (Obra original publicada em 1972).

(“impulso formal”) (Schiller, 1995 [1794], p. 105), uma terceira instância de natureza pulsional (“impulso lúdico”), responsável pela intermediação dos dois primeiros, formulável enquanto extensão da sua própria existência – “atitude lusória” (Suits, 2005 [1978], pp 54-55).

Ainda que nos pareça possível reconhecer um sentido, uma atitude lúdica por detrás do ato de fazer/pensar da arte, fazendo desta “um jogo que reúne todos os homens e todas as épocas” (Duchamp cit. Bourriaud, 2009b [2002], p.15), trasladar o seu “modus operandi” para os territórios da prática artística nem sempre pressupõe uma tarefa, imediatamente, consensual (apesar de, tal como viria a demonstrar a Modernidade e a Pós-Modernidade, necessariamente óbvia). Embora, em diversas propostas artísticas do início do século XX, - o Jogo – apareça, no campo da experimentação, como forma central para a construção dos seus raciocínios aleatórios, cadeias de associação livres, modelos hipotéticos de experimentação e “insights” casuais e furtivos, na sua conjuntura isso não impediu que, historicamente, e sob o estigma de gerar situações incómodas, tais estratégias fossem como que marginalizadas quando se tratava de pensar abstratamente a sua validade (Bourriaud, 2011 [2009], pp. 122-123). Mas, antes de avançarmos por este sinuoso caminho que toma o jogo como um elemento viral capaz de invadir todas as instâncias do pensar e do fazer da arte, descrito em “Penser la création comme Jeu” (2000) pelo escritor francês François Euvé ou em “*L’Art comme Jeu*” (2020) do filósofo francês François Zourabichvili - colocar-se-iam as seguintes questões: – Que proximidades são hoje visíveis entre os domínios da “arte” e do “jogo”, que nos permitem, realmente, considerar uma tal conceptualização? - Será legítimo olharmos para a prática artística como instância desse jogar? – Poderá esta dimensão imersiva e “radical” que o jogo mobiliza, ter servido para os artistas sabotarem, conscientemente, os seus processos e estratégias de criação? - Quais as diferenças no modo como, debaixo da sua alçada, o sujeito se comporta perante ações e objetos?

Ainda a esse respeito: – Que ações e objetos são escolhidos, realçados ou rejeitados? - Qual o interesse do sujeito - “artista-jogador” - por esses processos? - Não ultrapassará o jogo, em muitos dos casos, a nossa capacidade de o reconhecer? Isto é, – Não poderá a ação ou a dimensão do jogar, fundamentar muita da consciência ou inconsciência dos nossos gestos? Se sim, - Como interpretar a motivação (ou ausência da mesma) por detrás deste mesmo motivo? Se não, - Como encarar, no território da arte, o resultado desinteressado de tais operações? - Como evitar esta noção de ‘jogo’ tornada condição inevitável da própria possibilidade de representação?

Para não adentrarmos no território calculado da dúvida, da “aporia”, da dificuldade ou da hesitação lógica (ainda que este esteja implícito), provavelmente importa investir o nosso olhar no sentido de perceber todo um conjunto de pistas que são remanescentes dessas ambíguas relações entre “Arte” e “Jogo”. Mais sensato será, por isso, pensar em “táticas” que nos permitam descobrir essas marcas. – O que ver a partir dessas marcas? Dará, por ventura, lugar a toda uma outra série de perguntas. A parte mais difícil é saber, precisamente, interpretar essas migalhas como pistas que são e ver naquilo que acreditamos ser a “razão” de um comportamento, o seu possível disfarce, a sua possível vulnerabilidade que permita não só aceder ao âmago por detrás de um dado fenómeno, como também, entender o que fundamenta a sua cíclica transformação. Não para prová-lo verdadeiro ou “logicamente” válido, mas sim, para colocá-lo à prova, investir contra a sua própria estrutura na esperança de que ela se mantenha de pé à medida que aguarda o próximo abalo. Sejamos pragmáticos. Mais do que nos permitir compreender esse espectro de transformações, por vezes, demasiado “abertas” para poderem ser apreendidas de uma forma una e linear, importa-nos reconhecer essa presença invariável do jogo, imersa como um “rizoma” por detrás de toda uma série de fenómenos culturais e artísticos que, quiçá, mais do que nos permitir ver a imagem ou a representação artística como um invólucro de um qualquer sentido oculto, nos permitem hoje, refletir em torno das suas condições de produção (Adorno, 1993 [1970], p. 28).

Art vs Art: A Process of Counter-Gaming

Começamos, precisamente, pelo espaço aberto de resposta deixado por algumas destas perguntas. Se olharmos para trás, tal como pontuam as palavras do professor de literatura e teoria estética alemão Peter Bürger, identificamos, nas vanguardas modernas do século XX, um dos possíveis dinamos dessa mudança ideológica que, rejeitando o racionalismo e avançando, teoricamente por outros modelos de experimentação, acabariam por ditaram que a arte se tornara uma atividade separada e hipotética, de cariz experimental e investigativo, alimentada por uma visão que viria a abrir os precedentes históricos de uma procura por outras formas de realidade e expressão (1993 [1974]), p. 62). Revolucionar o "status" da arte pressupunha, sobretudo, nas palavras do autor, radicalizá-la e “re-energizá-la” de dentro para fora (Id., Ibid.). Contudo, repensar a fundo o território da arte e devolver-lhe um certo estado de “tábua rasa”, impunha esquecer, conscientemente, os seus paradigmas e, necessariamente, usar como premissa para a sua construção aquilo que fugia aos seus domínios (Durzoi, 2005 [1997], p. 18). Para arquitetar uma tão ampla visão, os artistas incorporaram a esse sistema normalizado de princípios, fatores como o carácter inocente do jogo das crianças; o mundo dos sonhos; o acaso; o acidente; os impulsos descontrolados ou automáticos da psique; inclusive, a própria fuga ao sentido “per se” (“nonsense”), - características “lúdicas” que passaram a envolver grande parte das suas “ações participativas”, dos seus “process oriented projects”, mas, principalmente, a servir como pilares para construir muitos dos seus “playgrounds” experimentais e transgressivos (i.e.: cabaret; festival; excursão; laboratório para-científico; templo; ritual; celebração; espaço público; parada) – mundos hipotéticos - que, tal como apontam os críticos de arte ingleses Alastair Brotchie e Mel Gooding em “A Book of Surrealist Games” (1995), acabariam por reinvestir o universo da teoria e da prática artística de renovados valores e sentidos, postos ao serviço de uma reentrada na vida moderna do "homo ludens" - o “visionário intuitivo” -, o homem imaginativo e em “jogo” (p. 11).

Manipular, desconstruir e destabilizar ações, representações e significados, mas, também, modificar temporária ou permanentemente os seus códigos percetivos, semânticos e conceptuais, permitiu aos artistas das primeiras vanguardas modernas, de acordo com o sociólogo americano Norman K. Denzin em “The Paradoxes of Play” (1982), iniciar uma espécie de atividade experimental desnortativa e disruptiva, quando considerada à luz dos códigos determinados pelas noções de “cultura”, “civilização”, “técnica” e “tradição” (p. 13). Desde este marco histórico rumo à atualidade, a adoção de tais princípios, a missão de alargar os limites e as fronteiras que delimitam e delineiam os territórios da criação via o seu cíclico questionamento e problematização, acabariam por dar corpo a algumas das mais radicais abordagens “desconstrutivas” da imagética moderna e contemporânea (Seitz, 1961, p. 35). Algumas das quais, viriam a oferecer não só a oportunidade de repensar todo o contexto da representação herdado da História da Arte, como também, de quebrar a rede de significados no plano do real e no plano representativo, reordenando e sorteando, aleatoriamente, a reconfiguração e a re-semantização do mundo a partir da alteração da função ou do reposicionamento dos seus signos (Spies, 1979 [1969], p. 134).

Se, - numa fase inicial, atitudes abomináveis, tais como, tolice, acidente, irracionalidade, uso de linguagem vulgar, vandalismo simbólico, mas, acima de tudo, desprezo pelos padrões culturais venerados, serviriam para levantar esse espelho no qual os absurdos do mundo social e do lado mais irracional da mente humana passariam a ser refletidos (Seitz, 1961, p. 35), - num segundo momento, evitar questões de gosto, habilidade e mesmo de controlo sobre algumas etapas de construção da experiência artística começaram, tal como aponta a crítica de arte norte-americana Rosalind Krauss em “The Optical Unconscious” (1996 [1994]), a dar corpo a estratégias e processos criativos convocados voluntariamente pelo artista, como regras (num sentido “pré-lúdico”), isto é, formas de condicionamento e pré-condição ao próprio surgimento da experiência percetiva (p. 23). Não

havendo regra sem exceção (Caillois, 1990 [1958], p. 35) - assim como no “jogo” se aceitava como regra a possibilidade de levar ao limite ou até mesmo, ultrapassar as regras impostas ou instituídas -, a partir da Modernidade muitas das propostas artísticas passaram a incorporar, conscientemente, ao “jogo estético” da arte, a regra que admitia a sua própria transgressão, uma vez que a criação de regras também incluía a possibilidade irônica de as quebrar (Leal, 2009, p. 30). Isto porque, operar obedientemente dentro de um sistema de restrições impostas artificialmente, desenterra uma vontade do “artista” em se fazer - “jogador”-, em saltar os obstáculos e as condições impostas, fazendo da subversão e da conduta transgressiva – uma possibilidade de experimentação (Id., Ibid.).

O processo então desencadeado, começaria não só por minar as categorias em nome das quais se tinha iniciado, transformando o lugar da arte, “ele mesmo, em alguma coisa incerta [...] como atesta o seu - para quê - estético” (Adorno, 1993 [1970]), pp. 11-12). Mas, um voltar-se contra o que constituía o seu próprio conceito, isto é, negar selvaticamente a sua própria origem, função e costumes culturais, traduzindo-se, por um lado, ideologicamente, numa revolta contra a própria arte (Id., Ibid., p. 14). E, por outro lado, numa espécie de sedução íntima pela sua reinvenção, fazendo-a percorrer essas dimensões “supra-lógicas” da condição humana, explorando, até ao limite, quer a indiscernibilidade dos seus gestos, das suas formas e dos seus sentidos, quer a sua profunda propensão - “ens representans” - criativa ou destrutiva para a transfiguração e re-significação do mundo que o rodeia -, tal como deixam transparecer as palavras do crítico de arte norte-americano Arthur C. Danto em “A transfiguração do lugar comum” (2005 [1981], p. 39).

Mais do que servir de agente de um encontro, esta aproximação ao universo do “jogo” transformou-se, para o artista, numa oportunidade de realização (Huizinga, 2000 [1938], p.122). Num jogo de “experimentação” do artista para consigo mesmo, concebido como um dispositivo ou um contradispositivo representacional, um gatilho criativo, uma estratégia até mesmo “radical” de experimentação, re-invenção metodológica e autoral que, tal como assinalam as palavras do crítico de arte norte-americano Hal Foster, viriam a contribuir, de forma decisiva, para o desenvolvimento de um vasto processo de questionamento da incontornável irredutibilidade da obra e da sua desejada autonomia - subterfúgios lúdicos que, mais do que uma mera atitude filosófica e conceptual, surgem no território da arte imediatamente engajados de uma necessidade de reinvenção das metodologias e das estratégias criativas associadas aos fenómenos da “experimentação” (2014 [1996], p. 8). E, de facto, só na obra do artista francês Marcel Duchamp, poderiam ser identificadas um sem número destas posturas de “reinvenção” e “re-significação” do gesto criativo (Rubin, 1968, pp. 15-18). Nomeadamente, - as suas facetas de estratégia e calculista jogador de xadrez (que representavam, igualmente, um modelo de visão e entendimento hermenêutico da obra de arte); - a abordagem provocadora e humorística dos seus títulos sugestivos, trocadilhos e “jogos de palavras” (i.e.: “L.H.O.O.Q.”, 1919); - as dimensões inventivas das suas máscaras, “non existent personas”, pseudónimos e alter-egos (i.e.: R. Mutt; Rose Selavy); aos quais se juntam - as suas estratégias de apropriação (“objet trouvé”), procedimentos de transformação (“détournement”) e processos de mutação formal, semântica e funcional do objeto (“ready-made” ou “un-altered objects”), como são o caso de obras célebres como “In advance of the broken arm” (1915-1964), “Bicycle Wheel” (1913) e “Fontaine” (1917). A esse complexo “cocktail” de processos lúdicos, poderíamos ainda juntar: - as suas experiências com o acaso e a aleatoriedade em “Three Stoppages Étalon” (1964) - uma réplica de “Three Standard Stoppages” (1913-1914); bem como, - as suas ilusionistas máquinas óticas, das quais são exemplo, “The Rotary Glass Plate (Precision Optics)” (1920-1979) e os seus “Rotoreliefs” (1935), onde efeitos cinéticos, óticos e, até mesmo, acidentais são igualmente responsáveis pela construção da experiência e do fenómeno perceptivo (Duchamp cit. Rubin, 1968 p. 17).

Porém, a nosso ver, isto representa apenas uma centelha, uma ponta ou um vértice desse amplo universo de estratégias lúdicas que a prática artística instrumentalizou. Sendo que, daí em diante até à Contemporaneidade, além das máscaras e dos jogos intelectuais de Duchamp, esta análise teria de

se estender: – ao carácter “radical” das noções de “anti- arte” e “anti-racional” dos processos de montagem e colagem de Raoul Hausmann, Hannah Höch e Kurt Schwitters; – ao encontro estratégico com o “acaso objectivo”, à pesquisa inconsciente e às técnicas automáticas de Jean Hans Arp (“Unlit (Collage with Squares Arranged according to the Law of Chance)”, 1916-1917), Max Ernst e André Masson, em obras como “Dessin automatique” (1925-1926) e “Exquisite Corpse” (1927); – aos recursos dissociativos e livre-associativos do sonho e do “método crítico-paranoico” de Salvador Dalí (“Surrealist Object Functioning Symbolically”, 1931-1973; “Soft Construction with Boiled Beans (Premonition of Civil War)”, 1936; “Rainy Taxi”, 1938); – às questões relacionadas com o estranhamento - “uncanny” -, os instintos primitivos e a disfuncionalidade do corpo em obras como “Plate from La Poupée” (1936) de Hans Bellmer.

E o mais certo é esta lista continuar. Num segundo momento, poderíamos encontrar estes mesmos princípios - que ligam a arte ao domínio do jogo - a serem trabalhados: - nos processos de indeterminação, participação e interação humana em obras como “4'33” (1952-1953) e “Water Walk” (1960) de John Cage; – nas estratégias do jogo e nos “process oriented projects” dos artistas do Fluxus (“Games & Puzzles/Bead Puzzle”, 1965; “Fluxkits”, 1965); “A Question or More”, 1967-1970); – nos “happenings” de Allan Kaprow; – nas máquinas absurdas de Jean Tinguely (“Méta-Matic nr. 17”, 1959; “Chaos No. 1”, 1974); e - nos processos de “décollage” de Raymond Hains (“Nixon Hitler”, 1973). Às quais não poderíamos deixar de acrescentar, - as práticas desnormativas da deriva, do deambular errático e da “psicogeografia” de Guy Debord; – a noção de “ação” e “constrangimento” (“action painting”) de Willem de Kooning (“Woman”, 1949-1950) e Jackson Pollock (“Echo: Number 25”, 1951); ao qual se juntaria – a cadência agregativa das assemblagens e das “combine” de Robert Rauschenberg (“Monogram”, 1955-1959; “Canyon”, 1959).

Num último grupo, seria ainda importante mencionar - os aspetos performativos de confronto e de catarse dos acionistas de Viena (pela aproximação das esferas da arte ao domínio do ritual); – as estratégias de repetição e os processos de indiscernibilidade de Andy Warhol (“Brillo Soap Pads Boxes”, 1968); – a noção de “arte-como-instrução” de Tristan Tzara (“Pour faire un poème dadaïste”, 1920), George Maciunas (“Fluxus Manifesto”, 1963; “Instruction from Water Yam”, 1963) e Sol Lewitt (“Wall Drawing 273”, 1975; “Work from Instructions”, 1971); – e as estratégias de programação e os algoritmos generativos em autores como François Morellet (“Random Distribution of 40,000 Squares Using the Odd and Even Numbers of a Telephone Directory, 50% Blue, 50% Red”, 1960) e Ryoji Ikeda (“datamatics [prototype-ver.2.0]”, 2006-2008; “data.flux [12 XGA version]”, 2017). Questões estas ampliáveis, – às noções de “mods” ou modificação em vídeo-jogos na obra de artistas como o coletivo Jodi (“Geo Goo”, 2008; “Oxo”, 2018); – ao “efeito dominó” das “ações em cadeia” de Peter Fischli e David Weiss (“Der Lauf Der Dinge”, 1987); – aos processos de deformação e destruição da imagem em propostas como a série “jpegs” (iniciada em 2004) de Thomas Ruff, “Paintant Stories” (2000) de Fabian Marcaccio, “Untitled” (2006-2018) de Wade Guyton, “Planned Iridescence” (2017) de Felipe Pantone, “Vernacular File Formats” (2010- 2011) de Rosa Menkman; e “Video Pistoletto” (2015) de Oli Sorenson. Sem esquecer, – o carácter lúdico das instalações de Paul McCarthy (“Tomato Heads”, 1994) e Harum Farocki (“Serious Game 1: Imersion”, (2009)); e, por último, – as ações “participativas e “relacionais” de autores como Jeremy Deller (“The Battle of Orgreave Archive - An Injury to One is an Injury to All”, 2001),

No trabalho destes artistas, entre outros passíveis de serem pensados via esta lente, tal como aponta Arthur C. Danto em “The World as Warehouse: Fluxus and Philosophy” (2002), - o jogo como um “state of mind” -, isto é, como um modelo operativo, uma estratégia representacional (ou não-representacional), um processo experimental, um média, um posicionamento retórico, uma atitude ideológica ou uma forma de pensamento, aparece infiltrado no armazém do imaginário da obra de arte (pp. 23-32), fazendo-a, na atualidade, - como diria Guattari -, “jogar” com essa construção incessante, fugidia, evanescente, insurgente e tresloucada – presa numa luta caótica entre ordem e

caos, entre a vontade de criar e a vontade de destruir (Guattari cit. Pelbart, 2013, pp. 76-77). - Leis que abrem espaço e eventualidade ao imprevisível, ao iminente, à abertura de lugares sem-sentido e ao “outro” da subjetividade, isto é, a processos radicais de experimentação e semiotização desviados da sua "missão" ordinária (Id., Ibid.). Onde esta noção de “jogo”, transporta para o território do pensamento e da práxis da arte, múltiplos níveis de transformações, transduções e reordenações da matéria sensível, impondo a implosão, a fluidez e a flutuação de estados de simultânea certeza e indeterminação, onde a “libido” se torna matéria abstrata do possível (Guattari, 1989, p. 74).

Tomando como válida a noção de “inoperatividade operativa”¹² do filósofo italiano Giorgio Agamben, o “jogo estético” da arte é também “objetivação do inobjetivo” (Id., Ibid., p. 131) e, por essa via, a ação de muitos destes artistas mencionados, torna-se o acaso tateante - a obscura necessidade de decretar o “por vir” da contingência. Torna-se a força de um “encontro aleatório”, no qual o ato perde, temporariamente, a finalidade intrínseca a si, - não visa um fim em si mesmo, escapa como que à vontade e ao controle do agente, para um sítio onde já não há dentro e fora, forma e matéria, nem mesmo aquela reciprocidade de si a si que poderia “salvar” do desastre extremo (Simondon, 1989, p. 47). Torna-se um gesto indefinível do jogar (pelo espaço e pelo tempo), torna-se puro ato em todo o seu potencial (Id., Ibid.). Isto é, - natureza fluída e rebelde à representação - ato que se inscreve, de maneira imprevisível, no abandono da estrutura e de um fim, em favor da operação (Id., 1998, p. 246). E, voltando ao topo dessa lista, a herança dadaísta e surrealista é, a esse nível, quiçá esclarecedora quanto à sua utilização técnica das cesuras aleatórias e acidentais, do seu recurso ao acaso objetivo, da indeterminação “caósmica” das suas montagens e colagens absurdas e incoerentes, que demonstram essa propensão humana para o comportamento “errante” que se tornou, igualmente, uma ferramenta criativa no quadro da Arte Atual e que exige o reconhecimento do jogo como – “background” - de entendimento dessa combinatória estonteante de elementos, dessa transladação de recortes de “territórios sensíveis”, desdobramentos de universos em paradoxos incorporais, lapsos de esquecimento, atos falhos, gesticulações e “desterritorializações” (Guattari cit. Pelbart, 2013, pp. 77-78).

Nessas novas territorialidades – o Jogo – tornou-se estratégia própria, um elemento vital da arte, a força arbitrária oculta na fatalidade dos seus movimentos que mais do que dizer - “quem fala?”, de que lugar se fala?”, ou mesmo, “do que se fala?” -, tal como apontam as palavras do filósofo francês Félix Guattari, “nos leva a perceber, por essas formas nômadas, disformes do pensamento, esses gestos absurdos, experimentais e imperceptíveis da arte” – “o que fala através de nós?” (Guattari cit. Pelbart, 2013, p. 20).

Experimental Matrix: Art and Play Mechanics

À luz da generalidade dos seus fenômenos, falar da interceção entre - “Arte” e “Jogo” – possivelmente significa falar de duas cordas de um mesmo nó, duas faces de uma mesma moeda, de um mesmo tabuleiro, que aparecem de tal modo ligados que é, senão obrigatório, pelo menos “forçoso reconhecer entre ambos a existência de um laço indissolúvel” (Huizinga, 2000 [1938], p.115). Tal como pontuam as palavras do filósofo francês François Zourabichvili, o jogo emerge no terreno da arte sob uma dupla condição - o “simpático” e o “estranho” -, como uma espécie de imersão, por assim dizer, congénita, – aquela que, independentemente da sua causa, já se apresenta por ocasião (2003, p. 4). Como sua estrutura inata, seu arquétipo ou remanescência (“sub espécie

¹² Agamben, G. *Arte, Inoperatividade, Política* (S. Neto, Trad.). In G. Agamben, G. Marramao, J. Rancière & P. Sloterdijk, *Política. Politics* (pp. 39-49). Porto: Fundação de Serralves, 2007.

ludi”), quase todas as características enunciadas acima aproximam a conceptualização do jogo aos domínios da arte, juntando numa mesma ação, tal como advoga o filósofo alemão Friedrich Nietzsche em “Assim falou Zaratustra” (2011 [1985]) a propósito do lance de dados, “os dois tempos do artista e do jogador”, transformando-os em “duas horas de um mesmo mundo, dois momentos de um mesmo mundo, meia noite e meio dia [...] os dois lados de um só tabuleiro” (Nietzsche cit. Deleuze, 2015 [1969], p. 29). Tal conceção de “diagogûê” colocar-nos-ia, imediatamente, numa situação intermédia - entre o “puro jogo” ou o “jogo ideal”¹³ do filósofo francês Gilles Deleuze e a noção de “arte pela arte” -, isto é, o significado impercetível daquelas preocupações intelectuais e estéticas que são próprias do homem, cujo o fim último só pode ser pensado em função de si mesmo (Huizinga, 2000 [1938], p. 117). Apesar desse desinteresse e improdutividade do jogo, cuja natureza incerta remete para resultados não pré-determinados nunca ser totalmente verificável nos terrenos da arte, o certo é que permitiu a um conjunto alargado de artistas, na defesa do ato criativo, ressaltar a importância atribuída ao princípio de construção da obra com mais ênfase nos modos de produção e construção processual da experiência fenomenológica (acontecimento), do que propriamente no fim para o qual esta se dirigisse (resultado) (Seitz 1961 [1958], pp. 23-40).

Um modelo operativo ou uma estratégia experimental baseada num critério aleatório (“alea”), incerto e indeterminado, - como no caso do “acaso objetivo” -, pode servir de exemplo a uma tal operação. Dentro da mesma, podemos alocar um sem número de comportamentos e fatores onde o jogo se torna determinante na forma como a experiência artística é conduzida, induzida e, talvez mesmo, espectável pelo próprio autor. Falamos não só de - um alienamento do sujeito das esferas de decisão e autoria, da perda de controlo sob algumas etapas da ação; mas, sobretudo, - da sua permeabilidade a um tipo de “errância caóide”, simultaneamente, escrava do “lance de dados” de quanto do seu hipotético resultado ou desfecho. Induzida artificialmente como uma instrução ou um constrangimento estratégico para despoletar a transgressão ou a libertação dos processos de controlo recorrentemente escolhidos pela razão, esta ideia de um “eu” para lá do seu próprio comando - como se “fizesse de conta” ser um “outro” -, forja (leia-se também, finge) o seu próprio descontrolo, produzindo uma exteriorização e desinteresse quanto à determinação dos fins da experiência artística, introduzindo uma segunda categoria do jogo igualmente importante para sustentar o papel transformativo, “simulativo” e “ritualístico” da obra de arte - “mimicry” (Caillois, 1990 [1958], p. 39). De facto, tal como aponta Caillois, o “artista-jogador” esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir ou assumir uma “outra” - natureza, identidade, propósito, impulso ou intencionalidade -, acolhendo, no seio do seu fazer, a aceitação temporária de uma ilusão (“in-lusio”), ou, pelo menos, a convenção (regra) de um universo fechado e, sob alguns aspetos, imaginário e alternativo - uma vez que, a própria aceitação da existência da “regra” anuncia “per se”, a sua imediata implementação como um modelo de artifício - de ritual (Id., Ibid., pp. 45-47).

Para este domínio imersivo, meio verdadeiro meio simulado - ação livre, vivida como fictícia -, tal como adverte o teórico neozelandês Brian Sutton-Smith em “The Ambiguity of Play” (1997), concorrem os domínios da encenação e do “faz de conta”, mas, igualmente, das ações participativas e “relacionais”, da máscara, do disfarce e de todo o tipo de performances (p. 166). Contudo, tal como argumenta Caillois, se por um lado, esse mundo de artifício nos conduz de encontro às esferas da “mimesis”, da imitação e da repetição programada por excelência (instrução), por outro lado, também reúnem outras características do jogo - liberdade, convenção, suspensão do real, espaço e tempo delimitados -, universos onde coabitam igualmente os princípios da improvisação impensada, do êxtase, da fantasia, da errância e da vertigem (1990 [1958], pp. 42-43). Em grande parte dos

¹³ Deleuze, G. *Lógica do Sentido* (L. R. S. Fortes, Trad.). São Paulo: Editora Perspectiva, 2015. (Obra original publicada em 1969)

casos, tanto “mimicry” quanto “alea”, produzem momentos de rutura – “ilinx” – (vertigem), que destroem, por instantes, a estabilidade da percepção, infligindo à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico, perda de controlo, êxtase, transe ou estonteamento, que desvanece com uma imensa brusquidão os limites da consciência e da realidade (Id., Ibid., p. 45). Ora, esta terceira categoria encontra repto nas teses do antropólogo britânico Victor Turner, para quem o carácter “liminal” ou “liminoide” do jogo estabelece uma espécie de condição ontológica limite (2017 [1969], p. 20), que o filósofo alemão Martin Heidegger em “A origem da obra de arte” (2010 [1950]), argumenta no sentido de levar o “artista-jogador” a esquecer-se de si próprio, no seio dessa patologia do fazer (Heidegger cit. Spariosu, 1989, p. 129). O sentimento de surpresa, a tensão da incerteza de um resultado, o descontrolo sob algumas etapas de uma ação podem potenciar, para o artista, imperiosas degenerações do visível, aparentes estados de incompreensão perceptiva ou repentinas epifanias do inconsciente - manifestações patológicas do excesso, do êxtase e da catarse, exercícios só explicáveis por um certo “nonsense” e sedução íntima que vão desde o turbilhão insidioso de figuras até às furibundas, trepidantes e convulsivas formas de gesticulação, emulação e “dark play” (Sutton-Smith, 1997, p. 166). Como uma experiência disruptiva e disfuncional do “eu”, a vertigem - “ilinx” - origina a fuga aos padrões mais frequentemente escolhidos pela razão, podendo-se evidenciar através do sonho, dos automatismos da psique e dos estados alterados da consciência, produzindo sensações e situações análogas à dissociação, nomeadamente, estranhos “insights” psicológicos e visões projetivas, hipnagógicas e livre-associativas que, em casos específicos, garantem ao “artista-jogador” a construção de um “outro” mundo hipotético de natureza “as if”, onde se esvanece, temporariamente, essa esfera de domínio por parte do bastião da razão.

Tal imagem é fulcral para inscrevermos nas estratégias e nos domínios da teoria e da prática artística uma quarta e última categoria - “agon” (competição). Isto porque, para estabelecermos essa ligação, importa - de acordo com o filósofo francês Jacques Rancière em “O Inconsciente Estético” (2009 [2001]) -, compreendermos a obra de arte como um conjunto de etapas e processos mergulhados num conflito de forças antagónicas entre – “Logos” e “Pathos” -, entre a aparência Apolínea e a pulsão Dionisíaca, entre o “Ludus” e a “Paidá”, entre “procedimentos conscientes” e “produções inconscientes”, entre “ações voluntárias” e “processos involuntários” (pp. 30-31). Fazendo nossas as palavras de Roger Caillois, numa extremidade - “paidá” -, reinam, quase absolutamente, as manifestações espontâneas do instinto “pré-racional” - o princípio comum da diversão, da turbulência, do improvisado, da brincadeira, da aleatoriedade, da emulação vertiginosa, através da qual se manifesta uma certa “errância caiode” (Caillois, 1990 [1958], pp. 32-33). Na extremidade oposta - “ludus”-, essa exuberância impensada é praticamente absorvida, ou pelo menos domesticada por uma tendência complementar que revela uma necessidade crescente de se subordinar a regras convencionais, civilizacionais, coercivas, institucionais e instrutórias que impõem como disciplina imperiosas e incómodas restrições (constrangimentos). Sendo que, a consciência de tais limites possa, também, paradoxalmente, desembocar numa “estratégia” de superação dos mesmos (como as estratégias de pintar com os olhos vendados em de Kooning), cujo confronto com tal limite se transforma num potencial - estado de libertação criativa (Id., Ibid.).

Em qualquer das situações, tal como atesta Rancière – a obra pode ser pensada de duas formas opostas: “como imanência do logos no pathos, do pensamento no não-pensamento, ou, inversamente, como imanência do pathos no logos, do não-pensamento no pensamento” (2009 [2001], pp. 30-31). Contudo, não devemos esquecer que, raramente, as coisas podem ser tomadas única e exclusivamente como polos antagónicos sem que exista, entre esses extremos, uma linha de situações intermédias onde ambas as forças, ambas as tendências são mobilizadas ao mesmo tempo para fazer parte dessa fenomenologia da ação ou da produção do momento criativo. Apesar de esta proposta não cobrir por inteiro todo o universo lúdico que os territórios da arte, mais do que incorporar, souberam igualmente reinventar, a sua inserção em algumas destas categorias permitem-nos distribuí-los em quadrantes, cada um governado por diferentes princípios inter-relacionáveis

“entre si” – princípios que, coabitando em simultâneo no mesmo ato criativo, nos impedem, em grande parte dos casos, de saber com um certo grau de rigor onde um começa e onde o outro acaba (Id., Ibid., pp. 32-33). Ainda assim, a possibilidade de pensar a experiência artística dentro dessa categorização é merecedora de ressalva, uma vez que determinam o envolvimento do “artista-jogador” com esse “caosmo” (“círculo mágico”) de regras e ações livres que, no limite, também circundam e fundamentam os territórios da criação. E, aqui, provavelmente estamos com o artista americano Allan Kaprow, quando este defende que “o impulso de jogar surge não apenas em jogos verdadeiros, mas, sobretudo, em jogos não declarados (2003, p. 121). Os “jogos da arte” onde - como diria Deleuze - “se joga porque é impossível não jogar” (2015 [1969], pp. 120-121). “Onde o porquê desaparece no jogo, uma vez que este é sem porquê(s), sem ‘regras pré-existentes’ [...] no qual cada lance inventa e carrega consigo as suas próprias regras” (Id., Ibid., pp. 62-63), inviabilizando qualquer distinção entre “acaso” e “destreza”, “brincadeira” e “seriedade”, “realidade” e “ficção” (Id., Ibid.). Lógica essa, até por vezes paradoxal, onde “arte” e “jogo” são não só o mote para uma transmutação do mundo das coisas (Id., Ibid., pp. 104-105), como, simultaneamente, o elemento gerador de “poesis” que impõe o problema que, imediatamente, aqui nos trouxe.

- Será que, efetivamente, a arte nunca se separa do domínio do “jogo” e vice-versa? - Ou poder-se-á dizer, ao estilo de Jacques Lacan, que a paixão do “artista-jogador” não é senão aquela pergunta feita ao significante, imaginada pelo “automaton” do acaso: - “O que é que tu és? [...] a não ser uma figura do dado que eu viro e que vai de encontro (‘tyche’) à minha fortuna?” (Lacan cit. Krauss, 1996 [1994], p. 81).

Art + “Sub Espécie Ludi”: Play as a Multi Aparattus

Algumas páginas depois, é precisamente à luz deste argumento que, vítimas de sucessivos abalos, continuam de pé algumas das ideias iniciais que nos conduziram até aqui. O papel do jogo nos territórios da arte, assumido ativa ou passivamente sob a forma de vicária ou envolvente (“engaging”), dominante ou marginal - faz jus a tal visão. Permite-nos, portanto, reconhecê-lo tanto nas intenções da obra e nas interpretações intermináveis do espectador, quanto nos processos poéticos e mesmo produtivos do agente (artista) que se pode tornar, no limite, espectador distanciado dos seus próprios gestos, orquestrando-os num sentido “pré-lúdico”, como verdadeiros “inputs” criativos. Por essa mesma ordem de ideias, acreditamos que, na atualidade, mais do que falar de uma ausência de finalidade ou circularidade auto-alimentada dos seus processos, as relações dialéticas entre “arte” e “jogo” assentam numa mútua expressão emergente que impõe mais do que a ligação entre dois corpos estranhos assentes numa relação polarizada, uma possível interdependência entre ambos, transladando para alguns dos problemas da natureza da arte, algumas das problemáticas da natureza do jogo e vice-versa (Weitz, 1956, p. 31).

Em “Participation: Documents of Contemporary Art” (2006), a crítica de arte britânica Claire Bishop adverte-nos nesse sentido, ressaltando a importância de tais modalidades do jogo na atualidade para a construção de grande parte das poéticas contemporâneas, uma vez que, na sua ótica, é essa essência dinâmica e mutável de princípios como o do jogo “que permitem a construção de fundamentos estéticos que colocam em movimento toda uma série de diferentes relações [...] hoje suscetíveis a outras mecânicas de percepção, compreensão e interpretação” (Id., pp. 38-39), que acarretam para os domínios da produção artística alterações significativas no seu “status”, nos seus processos, experiências, situações de comunicação, organização, funcionamento e utilização. Pensar a ação do artista via esta “lente” à qual se impõe esta dimensão omnipresente do jogo, implica uma visão, também ela, ampliada e renovada das suas estratégias processuais, ferramentas, ações,

elementos e princípios operativos, tendo em conta que, segundo Félix Guattari, são estes “que operam no núcleo da subjetividade humana” (1992, p. 14). Tal como notou o filósofo francês David Lapoujade em “Deleuze, Os Movimentos Aberrantes” (2015 [2014]), um sistema (como o da arte) nunca é fechado e estanque, “ele foge por todas as suas pontas, tentando conter, ‘repelir’, submeter a heterogeneidade que o mina desde o interior [...] não para ultrapassar ou reverter seja lá o que for, mas para o revirar [...] isto é, para ‘percorrer a sua outra face’ [...] o seu fora” (2010, p. 166), transformando-se, como diria o poeta francês Tristan Tzara em “Sete Manifestos Dada” (1987 [1924]), num “mundo [...] onde ordem = desordem; eu = não-eu; afirmação = negação [...]” (p. 33).

Em “O Enigma do Homem” (1979 [1973]), o antropólogo francês Edgar Morin adverte-nos, precisamente, para esse facto – do “Jogo” –, mas, sobretudo, - da Arte -, à luz da generalidade dos seus fenómenos pertencerem aos domínios da aparente paradoxalidade e loucura, dizendo-nos que, em algumas atividades artísticas o “nonsense” e o “despropósito” da ação humana são, de alguma forma, tão ardilosos que parecem exigir a presença do “círculo mágico” do jogo como seu território de efetivação (p. 200). Ainda que concordemos que o inverso também se verifica, uma vez que o carácter iminente estético do jogo parece exigir a presença constante do território da arte como seu espaço de experimentação. Nomeadamente, - o domínio onde todas as características de homo – “sapiens”, “loquens”, “faber”, “ludens” e “demens” – passam a manifestar-se virtualmente ao mesmo nível, levando-nos a ver naquele que – “fala, fabrica, brinca” -, uma gama ilimitada de situações e comportamentos, na sua generalidade não premeditados (i.e.: ruído; resíduo; desperdício; afetividade; neurose), igualmente válidos e significativos para as esferas de ação e ideação humana, mas que são da ordem do – “demencial” (Id., Ibid.). Transladando para o domínio da arte - o insensível da sensibilidade, - o imemorial ou amnésico da memória, - o inimaginável da imaginação, - o afásico da linguagem, - o impensável ou o acéfalo do pensamento, - o automático e maquínico do gesto, - o disfuncional (“sem órgãos”) do corpo e, no limite, - o inapreensível da própria cognição (Lapoujade, 2015 [2014], p. 66).

Como “um tiro de revólver cerebral” (Id., Ibid., p.14), o jogo sustenta as experimentações mais “radicais” da arte, fundamenta e acolhe as suas mutações mais transgressivas, escora a sua fuga, subversão ou renúncia em comunicar e representar, “criando hipoteticamente vacúolos interruptores de não-comunicação e não-representação” em seu redor (Lapoujade, 2015 [2014], p.162). Nesse “jogo de figuras extremas” do acaso, da desordem, da “ubris” e do “nonsense”, onde reina o discurso do “outro” esvaziado de substância e representação (i.e.: o esgotamento; o desastre; a catástrofe; o acidente¹⁴; a vertigem; o excesso ou a “caosmose”¹⁵), tal como aponta Deleuze em “Lógica do Sentido” (2015 [1969]), reside também, simultaneamente, parte da sua condição “ideal” que faz do jogo com o qual a experiência artística convive para lá do desinteresse e da inconsequência, uma inevitabilidade dos seus processos de experimentação (pp. 120-121). Isto é, faz dessa - a submissão ao poder das dinâmicas “incertas”, “liminais”, “simulativas” e “vertiginosas” que o jogo concebe - perpétuo objeto de uma dupla questão: - “O que é que se vai passar?” e - “O que é que acabou de acontecer?” (Lapoujade, 2015 [2014], pp. 65-68). Questões essas que, segundo o filósofo alemão Eugen Fink em “Le Jeu comme symbole du monde” (1966 [1960]), abrem fissuras que tornam possível a transgressão do quotidiano mundano e a abertura a outros cenários de existência que não o falsificam nem o disfarçam, mas antes, lhe acrescentam possibilidades e sentidos (p. 63). Ideia defendida igualmente por Guattari, quando pensa a questão da criação da arte em “Caosmose: um novo paradigma estético” (1992), colocando o “jogo com que joga a arte” como um estado de “proto-subjetivação” (p. 69). Tal como atentam as palavras do autor, um pouco como na fórmula Mallarmiana - “um lance de dados jamais abolirá o acaso” -,

¹⁴ Virilio, P. *The Accident of Art*. New York: Semiotext(e), 2005.

¹⁵ Guattari, F. *Caosmose: um novo paradigma estético* (A. L. Oliveira & L. C. Leão, Trans.) São Paulo: Editora 34, 1992.

encontra-se a voz da subjetividade processual auto-fundadora que inventa as suas próprias coordenadas de existência (Guattari cit. Pelbart, 2013, p. 72), nomeadamente, a força de um movimento de “desterritorializar” e “reterritorializar” (Guattari, 1992, pp. 69-70), que mergulha a construção da obra de arte num caos de forças incertas e indeterminadas de agregação e desagregação contínuas (“devir”), fazendo desta um instante sem espessura e sem extensão (Deleuze cit. Pelbart, 2013, pp. 72-75).

Carregada de valores simbólicos e de pontos de vista conceptuais nela sincopados e transformados em algo profundamente estético como um "jogo do mundo", a obra de arte interioriza tudo nesse contínuo movimento de ebulição das formas - desde “o espaço, o tempo e o extenso, não só os jogadores que servem de peças, mas a mesa sobre a qual se joga e o material da própria mesa” (2015 [1969], p. 116). E aqui, o jogo torna-se, simultaneamente, - “modelo preparatório”, “expressão simbólica”, processo de improvisação, gatilho inicial, estratégia de libertação criativa –, um complexo “aparatus” de configurações “cambiáveis”, intervalos variáveis com diferentes intensidades, intenções e circunstâncias que se desenlaçam na experiência artística e perpetuam o carácter aberto, instável e dinâmico dos seus resultados, mas, sobretudo, das suas permutações supra-lógicas, (Adorno, 1993 [1970], p. 100). E, talvez, este possa ser um dos caminhos para pensar o contexto da Arte Atual. Isto é, olhar para as suas próprias práticas via esta lente (“jogo”), abrindo possibilidades de outras realizações, mesmo que isso signifique perverter a linearidade do seu “nada é possível”, em busca de um “tudo é possível” no qual se fundamenta a sua inviolável autonomia estética (Deleuze cit. Pelbart, 2013, p. 47), fazendo desse lado transitivo ou intransitivo do jogo - do seu “círculo mágico” Huizinguiano -, um mote para o artista tomar de assalto as suas facetas humorísticas, a sua pretensão para a fantasia, mas, igualmente, para o risco, para a incerteza exploratória, para o seu sobressalto lúdico, leia-se também – experimental ((2000 [1938], p.121).

Contudo, no limite, essa proximidade entre - Arte e Jogo - pode ser ainda mais transversal. Apesar de amplamente fortificada por um “círculo mágico” de regras e ações livres, as suas próprias convenções frágeis (da arte) encontram-se sempre na iminência de desmoronar pelo seu carácter transitório, pela aceitação de uma regra que necessariamente se tenderá a ultrapassar ou recusar (Caillois, 1990 [1958], p.14). Importa ressaltar que, assim, o artista já não estará a “jogar”, mas sim, a contribuir para a destruição do “jogo”. Porém, esta ideia de transgressão da regra nos territórios do pensamento e da prática artística, tal como tentamos demonstrar ao longo do texto, não significa tanto a destruição do próprio jogo, das suas regras, teorias ou dos seus domínios, mas, quiçá, um esboçar futuros critérios de outras conceptualizações (possíveis definições de “arte”, outras formas e sentidos para a experiência artística, a experimentação de outros modelos de pensar o mundo). - Outros jogos - cujo código, ainda vago, acabará por tornar-se tirânico, domesticará a audácia e, novamente, proibirá o sacrilégio da fantasia (Id., Ibid., pp.14-16). Uma vez que, toda e qualquer rutura que quebre uma proibição acreditada, esboça já um outro sistema que não é menos exato nem menos gratuito (Id., Ibid.). Mas, provavelmente, mais real e livre, ao mesmo tempo, que mais artificial e fictício (Benjamin cit. Adorno, 1993 [1970], p. 119).

“In-conclusio” (Considerações Finais)

A presença esmagadora da noção de – “Jogo” - no quadro contemporâneo, assegurada por uma série multifacetada de estratégias criativas, reiteram aqui, em modo de conclusão, o seu papel determinante para os territórios da Arte. Não só por este ser um dínamo de contínuo questionamento e problematização dos seus limites, funções e definições mais convencionais, mas, mais ainda, devido à sua importância seminal para edificar espaços individualizados, trajetórias errantes, modelos operativos e cartografias alternativas por detrás de um conjunto de fenómenos de transformação cultural.

Perguntas como as que fomos colocando, bem como, toda uma série de outras a partir das mesmas imediatamente subentendíveis, são hoje vitais para esboçar, no âmbito dos Estudos Artísticos, da História da Arte, da Teoria Estética e da produção e criação artísticas, uma conceptualização exploratória das relações entre – “Arte” e “Jogo” -, não somente isoladas no seio das atividades específicas que nomeiam, mas, também, do ponto de vista da totalidade das imagens, dos símbolos e dos instrumentos que canalizam para determinada operação ou funcionamento (Caillois, 1990 [1958], p. 10). Mas, tal como demonstramos ao longo deste texto, é ainda difícil dizer onde acaba aquilo que entendemos por “jogo” e começa, por sua vez, do lado inverso, o seu contrário – o “não-jogo”, o “quase-jogo” -, sendo que as mesmas questões se colocam quanto à noção de “Arte”. Porém, usando essa ambiguidade a nosso favor, poderíamos propor, tal como em “Play Matters (2014) do professor espanhol Miguel Sicart, “não a rigidez de uma teoria fechada e asfixiante para ambos os conceitos, mas antes, aceitar a sua instabilidade e indefinição como uma “arma lúdica” contra a seriedade e o determinismo técnico, usando-a como algo que trespassa todo o “solo primevo”, toda a atividade formadora, toda a forma significante, toda a função operativa (p. 7). Ainda que o jogo possa ser tomado - em termos retóricos e estratégicos - para repensar essas transformações sofridas nos territórios da teoria e da prática artística ao longo destas últimas décadas, fazendo-as chegar à Contemporaneidade da forma como as conhecemos, de maneira alguma, pode gerar a falsa expectativa de vir a ser entendido como uma espécie de seu paradigma, no sentido de desmistificar ou esvaziar a sua natureza aberta e plural, uma vez que nem todas as nomenclaturas, conceitos, terminologias e teorias poderiam esgotar o carácter irreduzível das suas poéticas e poéticas. Antes pelo contrário. O verdadeiro efeito de um ensaio como este reside em atualizar as nossas concepções sobre um dado fenómeno, na tentativa de ampliar os seus limites, num exercício de incessante investigação. Aquilo que pretendemos demonstrar ao longo deste artigo é que, possivelmente, parte significativa destas transformações sofridas pelas esferas da arte, bem como, a sua crescente complexidade e re-significação, são atravessadas por uma presença, muitas vezes, transversal desta noção - “Jogo” - que, entrincheirado nos seus domínios, passou a ter um papel determinante no seio das suas estratégias de mutação simbólica e conceptual, que mais do que nos incitar, continuamente, a direcionar o nosso olhar, a nossa atenção e poder de escrutínio para as suas múltiplas formas de manifestação, estimulam-nos a renovar, simultaneamente, as nossas leituras quando confrontados pelas suas poéticas “dissensuais”, os seus modelos subversivos, as suas estratégias desnormativas e fins paradoxais.

E, por isso, no contexto atual, um pouco como no ideal dadaísta e surrealista, “a obra [...] é feita das coisas encontradas ao acaso [...] das coisas vividas [...] imaginadas [...] da trama intrincada da existência [...] ou talvez, do inconsciente supra-lógico que, como motivação profunda, determina o fluxo incoerente da vida” (Schwitters cit. Argan, 1992, pp. 353-360). Mas, agora, não só enquanto fim em si mesmo, mas enquanto definição e desejo metafísico. Por ventura, com o tempo a própria obra transformou-se num incitamento a estas reflexões sob a força selvagem de um “pathos” (2009 [2001], p. 51), que se perde num desejo de conhecer - “libido sciendí” (Rancière cit. Maffesoli, 2004 [2002], p. 67). E a mesma posição veicula o crítico de arte francês Nicolas Bourriaud, quando admite serem essas forças, essas formas, esses sentidos que, sistemicamente, objetivam destruir todo o acordo apriorístico sobre o percebido - um retrato dessa “ludicidade” -, inscrevendo-se num materialismo aleatório, na “contingência de mundo hipotético”, “ficcional” e dissensual”, que impede a atribuição ou a apreensão imediata da sua finalidade e sentido (2009b [2002], p. 25). E essa é também uma das funções da arte - potenciar a experimentação do lado de lá, do outro da “lógica do sentido”.

Como figura interminável dessas experimentações, o jogo remete-nos, labirinticamente, para essa ideia de um processo transformativo, vasto, espesso e englobante, em que tudo é dissolvido no seu “dever” transformativo que, mais tarde, se apresenta ao espectador como a imagem de um “missing link” (Duchamp cit. Yves, 1984, p. 87) que, mais do que falar sobre “o modo de ser das coisas”, veicula “o seu modo de não ser”, isto é, a sua condição “infrathin” (Id., Ibid.). Por outras palavras,

tanto próxima da visão de Nietzsche - quando este nega a realidade de regras abstratas e se fundamenta no processo de viver -, quanto de Heidegger - quando este pensa a essência como algo diretamente implícito na noção de existência -, a obra de arte é a cifra desse jogo processual do pensamento, subentendido como condição da sua própria realização, enquanto “pathos”, instintivamente, lúdico e experimental, “que constrói e destrói, tudo na inocência” da sua força transformadora (Nietzsche cit. Spariosu, 1989, p. 74). Esse duplo papel do jogo por detrás do “dado arbitrário” fazem, nas palavras de Rancière, “a arte e o pensamento da arte jogarem com as relações do saber e do não-saber, do sentido e do sem-sentido, do ‘logos’ e do ‘pathos’, do real e do ficional” (2009 [2001], pp. 51-53), como um jogo finito e infinito nos termos do professor americano James P. Carse em “Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Possibility” (1986, pp. 2-4).

E a obra de arte é disso um exemplo claro. Enquanto existir enquanto forma presentificada, enquanto conseguir ser “verdade inarticulada”, desafiadora do sentido da própria realidade como sua versão alternativa, é capaz de fazer permanecer, indefinidamente em seu redor - como um jogo -, esse “círculo mágico” de legislação tácita (autonomia), próprio do seu universo experimental sem lei (Suits, 2005 [1978], p. 214), Tal como diriam Deleuze e Guattari, em “O Anti-Édipo” (2004 [1972]), - o “jogo” da arte “não é mais estrutural do que pessoal, não simboliza mais do que imagina ou representa [...] não fala”, - mas é, sobretudo, o “engenheiro” de toda uma “máquina desejante” (pp. 53, 180 & 296), tornando-se no seu atravessamento violento e intersubjetivo, na sua potência criadora apta a reverter todas as ordens e todas as coisas, – no seu “objeto ad infinitum” -, isto é, na permanente transformação do seu próprio conceito e eterno paradoxo de recreação da sua própria inventividade (Adorno, 1993 [1970], p. 42).

Este trabalho é financiado por fundos nacionais portugueses através da FCT — Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto 2020.09020.BD.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, T. W. *Teoria Estética* (A. Morão, Trad.). Lisboa: Edições 70, 1993. (Obra original publicada em 1970)

AGAMBEN, G. *Arte, Inoperatividade, Política* (S. Neto, Trad.). In G. Agamben, G. Marramao, J. Rancière & P. Sloterdijk, *Política. Politics* (pp. 39-49). Porto: Fundação de Serralves, 2007.

ARGAN, G. C. *Arte Moderna* (F. Carotti & D. Bottmann, Trads.). São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

BATESON, G. *Steps to an ecology of mind*. Chicago, Illinois: The University of Chicago Press, 2000. (Obra original publicada em 1972)

BISHOP, C. *Participation: Documents of Contemporary Art*. London: Whitechapel Gallery & Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006.

BOURRIAUD, N. *Estética Relacional* (D. Bottmann, Trad.). São Paulo: Martins Fontes, 2009a. (Obra original publicada em 1998)

_____. *Pós-Produção: Como a arte reprograma o mundo contemporâneo* (D. Bottmann, Trad.). São Paulo: Martins Fontes, 2009b. (Obra original publicada em 2002)

_____. *Radicante: Por uma Estética da Globalização* (D. Bruchard, Trad.). São Paulo: Martins Fontes, 2011. (Obra original publicada em 2009)

BROTCHIE, A. & GOODING, M. (Eds.). *A Book of Surrealist Games*. Boston & London: Shambhala, 1995.

BÜRGER, P. *Teoria da Vanguarda* (E. Sampaio, Trad.). Lisboa: Vega, 1993. (Obra original publicada em 1974)

CAILLOIS, R. *Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem* (J. G. Palha, Trad.). Lisboa: Cotovia, 1990. (Obra original publicada em 1958)

CARSE, J. P. *Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Possibility*. New York: The Free Press, 1986.

COURTNEY, R. *Jogo, Teatro & Pensamento: As bases intelectuais do Teatro na Educação*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1974. (Obra original publicada em 1968)

DANTO, A. C. The World as Warehouse: Fluxus and Philosophy. In J. Hendricks (Ed.), *What's Fluxus? What's Not! Why*. (pp. 23-32). Detroit: The Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection Foundation, 2002.

_____. *A transfiguração do lugar comum: Uma filosofia da arte* (V. Pereira, Trad.). São Paulo: Editora Cosac Naify, 2005. (Obra original publicada em 1981)

DELEUZE, G. & GUATTARI, F. *O Anti-Édipo: Capitalismo e Esquizofrenia I* (J. M. Varela & M. M. Carillho, Trads.). Lisboa: Assírio & Alvim, 2004. (Obra original publicada em 1972)

DELEUZE, G. *Diferença e Repetição* (L. Orlandi & R. Machado, Trads.) (2ª ed.). Rio de Janeiro: Graal, 2006. (Obra original publicada em 1968)

_____. *Lógica do Sentido* (L. R. S. Fortes, Trad.). São Paulo: Editora Perspectiva, 2015. (Obra original publicada em 1969)

DELEUZE, G. & GUATTARI, F. *O que é a Filosofia?* (B. Prado Jr. & A. A. Muñoz, Trads.) (3ª ed.). São Paulo: Editora 34, 2010. (Obra original publicada em 1991)

DENZIN, N. K. The Paradoxes of Play. In J. Loy (Ed.), *Paradoxes of Play: The Association for The Anthropological Study of Play*. New York: Leisure Press, 1982.

DERRIDA, J. *Gramatologia* (M. Shneiderman & R. J. Ribeiro, Trads.). São Paulo: Editora Perspectiva, 2006. (Obra original publicada em 1967)

DURZOI, G. *History of the Surrealist Movement*. Chicago, Illinois: The University of Chicago Press, 2005. (Obra original publicada em 1997)

EUVÉ, F. *Penser la création comme jeu*. Paris: Cerf, 2000.

- FINK, E. *Le Jeu comme symbole du monde* (H. Hildenbrand & A. Lindenberg, Trads.). Paris: Les Éditions de Minuit, 1966. (Obra original publicada em 1960)
- FOSTER, H. *The Return of the Real: The Avant-garde at the End of the Century*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2014. (Obra original publicada em 1996)
- GADAMER, H-G. *Verdade e Método: Traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica* (F. P. Meurer, Trad.). Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2015. (Obra original publicada em 1960)
- GUATTARI, F. *O inconsciente maquínico: ensaios de esquizoanálise* (C. M. Cesar & L. M. Cesar, Trads.). Campinas, São Paulo: Papirus, 1988.
- _____. *Schizoanalytic Cartographies* (A. Goffey, Trad.). London, UK & New York, USA: Bloomsbury, 1989.
- _____. *Caosmose: um novo paradigma estético* (A. L. Oliveira & L. C. Leão, Trads.) São Paulo: Editora 34, 1992.
- HEIDEGGER, M. *A origem da obra de arte* (M. C. Costa, Trad.). Lisboa: Edições 70, 2010. (Obra original publicada em 1950)
- HULTÉN, K. G. P. *Jean Tinguely “Méta”*. Boston, New York: Graphic Society, 1975.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens* (J. P. Monteiro, Trad.) (4ª ed.). São Paulo: Editora Perspectiva, 2000. (Obra original publicada em 1938)
- JUNG, C. G. *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo* (M. L. Appy & D. M. R. F. Silva, Trads.) (2ª ed.). Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2002. (Obra original publicada em 1959)
- KANT, I. *Crítica da Razão Pura* (M. P. Santos & A. F. Morujão, Trads.). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001. (Obra original publicada em 1781)
- KAPROW, A. *Essays on Blurring of Art and Life*. Berkeley, California: University of California Press, 2003.
- KRAUSS, R. E. *The Optical Unconscious*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1996. (Obra original publicada em 1994)
- LAPOUJADE, D. *Deleuze, Os Movimentos Aberrantes* (L. G. Santos, Trad.). São Paulo: N-1 Edições, 2015. (Obra original publicada em 2014)
- LEAL, M. *A imaginação cega: Mecanismos de indeterminação na prática artística contemporânea*. Tese de doutoramento, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Porto, Portugal, 2009.
- MAFFESOLI, M. *A parte do diabo* (C. Marques, Trad.). Rio de Janeiro: Record, 2004. (Obra original publicada em 2002)

- MATURANA, H & VARELA, F. *De máquinas y seres vivos. Autopoesis: La organización de lo vivo* (6ª ed.). Buenos Aires, Argentina: Editorial Universitaria & Lumen, 2004. (Obra original publicada em 1994)
- MORIN, E. *O Enigma do Homem: Para uma Nova Antropologia* (C. F. Fernando, Trad.) (2ª ed.). Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979. (Obra original publicada em 1973)
- NIETZSCHE, F. *Assim falou Zaratustra: Um livro para todos e para ninguém* (P. C. Souza, Trad.). São Paulo: Companhia das Letras, 2011. (Obra original publicada em 1885)
- PELBART, P. P. *O Averso do Nihilismo: Cartografias do Esgotamento*. São Paulo: N-1 Edições, 2013.
- PIAGET, J. *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Abingdon, Oxfordshire: Taylor & Francis LTD, 2013. (Obra original publicada em 1945)
- PLATÃO. *Replública* (E. Corvisiere, Trad.). Rio de Janeiro: Editora Best Seller, 2002. (Obra original séc. IV a. C.)
- RANCIÈRE, J. *O Inconsciente Estético* (M. C. Neto, Trad.). São Paulo: Editora 34, 2009. (Obra original publicada em 2001)
- RUBIN, W. *Dada, Surrealism and their heritage*. New York: The Museum of Modern Art, 1968.
- SALEN, K. & ZIMMERMAN, E. (Eds.). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.
- SCHILLER, F. *A Educação Estética do Homem* (R. Schwarz & M. Suzuki, Trad.). São Paulo: Iluminuras, 1995. (Obra original publicada em 1794)
- SCHILLER, F. *Letters on the Aesthetic Education of Man* (R. Snell, Trad.). Mineola, New York: Dover Publications, 2004. (Obra original publicada em 1794)
- SEITZ, W. C. *The art of assemblage*. New York: The Museum of Modern Art, 1961.
- SICART, M. *Play Matters*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2014.
- SIMONDON, G. *L'individuation psychique et collective: A la lumière des notions de Forme, Information, Potentiel et Métastabilité*. Paris: Éditions Aubier-Montaigne, 1989.
- SIMONDON, G. *L'individu et sa g nese physico-biologique*. Grenoble:  ditions J r me Millon, 1988.
- SPARIOSU, M. *Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*. Ithaca, New York: Cornell University Press, 1989.
- SPIES, W. (Ed.). *Max Ernst: Retrospektive*. M nchen: Prestel-Verlag, 1979. (Obra original publicada em 1969)
- SUITS, B. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Peterborough: Broadview Press, 2005. (Obra original publicada em 1978)

- SUTTON-SMITH, B. *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press, 1997.
- TURNER, V. *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Abingdon, Oxon & New York: Routledge, 2017. (Obra original publicada em 1969)
- TZARA, T. *Sete Manifestos Dada* (J. M. Justo, Trad.). Lisboa: Hiena Editora, 1987. (Obra original publicada em 1924)
- VIRILIO, P. *The Accident of Art*. New York: Semiotext(e), 2005.
- WEITZ, M. The Role of Theory in Aesthetics. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 15, nº 1, pp.27-35, 1956.
- WINNICOTT, D. W. *Playing and Reality*. East Sussex, England: Psychology Press, 2005. (Obra original publicada em 1971)
- YVES, A. *Marcel Duchamp Plays and Wins*. New York: Gallery Yves Arman, 1984.