

JOGANDO COM O TEMPO: O CARÁTER LÚDICO NA OBRA DE LINDOTE

DOI: <https://doi.org/10.33871/23580437.2020.7.1.73-86>

Marcel Angelo Timón Frias¹
Alice de Oliveira Viana²

Resumo: Este trabalho visa discutir a produção artística de Fernando Lindote a partir das noções de arquivo e jogo. Para tanto, estabelece uma discussão entre o conceito de jogo desenvolvido por Huizinga (2000) e o de profanação, proposto por Agamben (2007) como forma de compreender como Fernando Lindote opera seu arquivo, conceito este explorado por Ana Maria Quasch (2011). Para tal, usaremos como material de análise principal as obras *Relicário* (2016/2017), *O sismógrafo de Aby* (2018) presentes na exposição *Depoisantes* (2019) e a instalação *Cosmorelief* (2010).

Palavras-chave: jogo; arquivo; processos artísticos; Fernando Lindote; ludicidade

PLAYING WITH TIME: THE PLAYFUL CHARACTER IN LINDOTE'S WORK

Abstract: This work aims to discuss the artistic production of Fernando Lindote from the notions of archive and play. Therefore, it establishes a discussion between the concept of play developed by Huizinga (2000) and that of desecration proposed by Agamben (2007), in order to understand how Fernando Lindote operates his archive, a concept explored by Ana Maria Quasch (2011). To this end, we will use *Relicário* (2016/2017), *O sismógrafo de Aby* (2018) present in the exhibition *Depoisantes* (2019) and the installation *Cosmorelief* (2010) as the main analysis material.

Keywords: play; archive; artistic processes; Fernando Lindote; ludicity

Resumen: Este trabajo tiene como objetivo discutir la producción artística de Fernando Lindote a partir de las nociones de archivo y juego. Establece una discusión entre el concepto de juego desarrollado por Huizinga (2000) y el de la profanación de Agamben (2007) para comprender cómo Fernando Lindote opera su archivo, un concepto explorado por Ana Maria Quasch (2011). Para ello, utilizaremos *Relicario* (2016/2017), *O sismógrafo de Aby* (2018) presente en la exposición *Depoisantes* (2019) y la instalación *Cosmorelief* (2010) como material de análisis principal.

Palabras-clave: juego, procesos artísticos; Fernando Lindote, ludicidad

¹ ORCID: 0000-0002-5001-4078. Graduado em História pela Universidade Federal de Santa Catarina. Membro fundador do Núcleo de Estudos em RPG e Didática(N.E.R.D.). Tem interesse nas áreas de História e Literatura, Monstruosidade, Estudos do Jogo e RPG. Atualmente é mestrando em Teoria e História das Artes Visuais pela Universidade do Estado de Santa Catarina CEART/UEDESC. SC. Sob orientação da Profª Drª Alice de Oliveira Viana. <http://lattes.cnpq.br/7083422363633145>. Email: marcelangelosc@gmail.com

² ORCID: 0000-0002-7328-9795. Professora do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da UEDESC, atua na área de Teoria e História das Artes. <http://lattes.cnpq.br/3768190396111607>. Email: alice.viana@udesc.br.

Prólogo

Durante a exposição *Depoisantes* (2019) de Fernando Lindote, no Museu de Arte de Santa Catarina (MASC), enquanto um dos autores estava sentado observando o quadro *Relicário* (2016/2017), apareceu uma senhora e ficou uns minutos olhando os quadros ali expostos. De súbito, ela virou para ele e perguntou se ele conhecia algo sobre esse Fernando Lindote, e ele respondeu que não. Ela voltou a olhar os quadros e comentou o quanto eles lembravam o Aquário de São Paulo. Apesar de estarem, digamos, fora da água, o movimento e a sensação passavam, para ela, a ideia de algo imersivo, talvez uma atmosfera sufocante. Ele concordou com ela e brincou que é por causa da umidade. Ela assentiu - quem sabe por ter notado algo que ele não capturou -, voltou a olhar os quadros e logo depois foi embora. Porém, a descrição que a senhora fez traz um ponto bastante interessante: as formas presentes, por exemplo, no quadro *Relicário*, independem de uma definição precisa. Pelo contrário, elas nunca são suficientemente aquilo que lhes é determinado a ser. Assim, o que lhes é determinado a ser é justamente algo limiar.

Introdução

Este trabalho busca compreender parte da produção artística de Fernando Lindote a partir das noções de arquivo e jogo. Como hipótese, aventamos que o arquivo do artista se compõe a partir de uma estratégia de jogo, que permite a ele relacionar diferentes referências, criar novas conexões e reinterpretar visões sobre tempo e espaço. Para corroborar essa hipótese, buscamos trabalhar estabelecendo uma interação entre o conceito de arquivo, conforme as proposições de Ana Maria Guasch (2011), com um aprofundamento na discussão sobre a noção de jogo para Huizinga (2000) e de profanação para Agamben (2007). Mas antes, será necessário realizar uma análise sobre as obras *Relicário* (2016/2017), *O sismógrafo de Aby* (2018) presentes na exposição *Depoisantes* (2019), assim como a instalação *Cosmorelief* (2010), para que possamos abordar a discussão a partir das referências utilizadas pelo próprio artista e assim poder operar com os conceitos de arquivo, jogo e profanação. Por fim, buscamos relacionar a arte de Lindote com o caráter lúdico do jogo, na tentativa de estabelecer um traço do gesto do artista.

Lindote e a plasticidade do tempo

Fernando Lindote é um artista versátil no que diz respeito tanto aos estilos, quanto aos suportes utilizados. Apesar de possuir um foco maior em instalações, também atua como curador e desenvolveu trabalhos muito diversos, que vão desde charges de ilustrações em livros infantis,³ a esculturas, pinturas e performances. Assim, sua produção se manifesta muito pelo prazer de invenção e experimentação. Em relação ao alcance de sua obra, podemos dizer que Lindote possui reconhecimento nacional, com várias exposições em bienais e prêmios, como o Prêmio Artes Plásticas Marcantonio Vilaça FUNARTE, conquistado nos anos de 2009, 2010, 2012 e 2013. Antes de ser um artista reconhecido, atuou desde os treze anos de como chargista e cartunista em jornais que abrangiam o sul do país, aspecto chave que irá transpassar muitos de seus trabalhos.

³ Livros como *A Espantosa História de Ruffus de Valdemir Klamt* (2010) e *O Menino que concertou a lua*, de Gilka Girardello (20013). Ambas as histórias ressaltam o caráter imaginativo do personagem e a possibilidade de inventar, criar mundos e/ou resolver problemas pela criatividade e sensibilidade.

Quando fala de si⁴, Lindote costuma pontuar alguns aspectos bastante relevantes que inter-relacionam sua vida e seu processo criativo. Um desses eventos de relevo foi o fato de ter deixado de frequentar a escola aos dez anos de idade, por uma questão de bloqueio. Isso fez com que se isolasse por um período, mas com certa liberdade para estudar e treinar coisas de seu interesse. Esta condição fez com que sua mãe o apresentasse a quem seria uma figura importante em sua vida, Renato Canini, o responsável por abraçar o Zé Carioca e marcar gerações com trabalhos em revistas como a *Recreio*. Como professor e mestre de Fernando Lindote, Canini marcou como figura de inspiração e aprendizado. Aluno, observador e disciplinado, Fernando Lindote adquiriu com o professor muito do que influenciou sua rotina de trabalho. Em um dos episódios narrado em entrevista, o artista mencionou que, apesar do sucesso do Zé Carioca no Brasil, a Disney decidiu *desabrigar* o personagem, o que afetou de maneira negativa Renato Canini. Esse episódio retorna em sua fala como um problema que se faz presente em muitos de seus trabalhos, qual seja, a questão da identidade brasileira e o olhar estrangeiro que influencia a nossa própria percepção. Talvez por isso, a iconografia estrangeira sobre nós e a subversão desse imaginário são temas que aparecem, por exemplo, na exposição *Fernando Lindote: Trair o Macunaíma e avacalhar o papagaio* (2015), no Museu de Arte do Rio (MAR), que inicialmente seria em conjunto com Renato Canini, mas que acabou ficando em sua homenagem, devido ao seu falecimento. Outra exposição que é bem marcada por esta problemática é a *Depoisantes* (2019), ocorrida no Museu de Arte de Santa Catarina (MASC), onde estive o quadro de que voltaremos a falar agora, após essa breve introdução ao artista.

⁴ Segundo explicação do artista durante entrevista cedida aos alunos do PPGAV da UDESC em setembro de 2019.



FIG. 1: LINDOTE, Fernando. Relicário. (2016/2017). Óleo sobre tela, 140 cm x 100 cm. Coleção Catarina Dantas Corrêa. Florianópolis. Imagem cedida pelo artista. Crédito: Guilherme Ternes

No quadro *Relicário* (Figura 1), as fronteiras usadas para definir os objetos são confrontadas; a dualidade entre seco e molhado ou sob ou sobre a água se tornam irrelevantes; a escolha dos vernizes e as múltiplas camadas de tinta ocultam e revelam plantas/animais que ignoram essas questões e nadam indiferentes na água ou ar, podendo ser de águas-vivas a flores agressivas, como

também vespas que protegem uma forma colmeia/coral no centro. A composição lembra um oratório, no qual as cores mais vivas formam uma estrutura triangular protegendo a forma central, coberta por uma seiva que escorre como um véu sobre a imagem guardada, imagem esta que cresce para fora da tela. Na observação da pintura nossos conceitos não fornecem de imediato uma recepção pronta, justamente o oposto: quanto mais nos demoramos em frente à tela, mais aquilo que outrora induzia a um objeto se desloca para outro significado. Relembrando a experiência com o quadro em questão, pode-se associar com um comentário do próprio artista em entrevista sobre uma exposição anterior, “acredito mesmo, que o que gente inventa, é isso que a gente é.” (LINDOTE, 2009). Nesse sentido, é válido refletir sobre o que há de Lindote em *Relicário* (2016/2017). Sua fluidez e dificuldade de definição transpassam para o quadro. Mas também perpassam por seu histórico, seus trabalhos sustentam essa nota com consciência.



FIG. 2: LINDOTE, Fernando. O Sismógrafo de Aby. 2018. Óleo sobre tela, 200 cm x 200 cm. Coleção do artista. Florianópolis. Imagem cedida pelo artista. Crédito: Guilherme Ternes

A recusa de definições fixas e pré-estabelecidas não se limita à obra *Relicário* (2016/2017) (Figura 1). Ela também se mostra no uso de referências a diferentes períodos, artistas, movimentos, materiais e imagens que se mesclam de modo não convencional, borrando as fronteiras que costumeiramente usamos na compreensão da arte. Um bom exemplo se encontrava na parede oposta dessa mesma exposição: o quadro *O Sismógrafo de Aby* (2018) (Figura 2). Em seu plano de fundo, observamos um lago ou pântano com uma aparência vaporosa. Nessa paisagem, figuras são diluídas em meio a outros elementos do cenário. Ela parece consumir imagens semi-ocultas. Águas, cachoeiras e vapores se diluem em um cenário tropical. Ali, a rã de Aby Warburg descansa com a cabeça no lugar e *However II* (1948), de Maria Martins (Figura 3), submerge e/ou guarda o ambiente como um antigo ídolo. Essas múltiplas camadas de pensamento se sobrepõem para formar uma imagem final, mas que não subverte a natureza das imagens sobrepostas. Assim, Fernando Lindote é capaz, por meio de um vasto repertório, relacionar imagens de referências internas e externas, não montando através de partes e nem as costurando como o Dr. Frankenstein, mas as diluindo em um todo coerente sem trair estas mesmas. Ao estabelecer novas relações, ele complementa seus significados nesse todo; seleciona a partir de conexões próprias, estabelecendo uma lógica que busca manter caminhos em aberto, mas ainda assim, caminhos. Em uma espécie de caldeirão, gera novas possíveis receitas, mas não é necessariamente antropófago, pois antecede o momento da deglutição para sacrificar cerimonialmente o objeto composto.

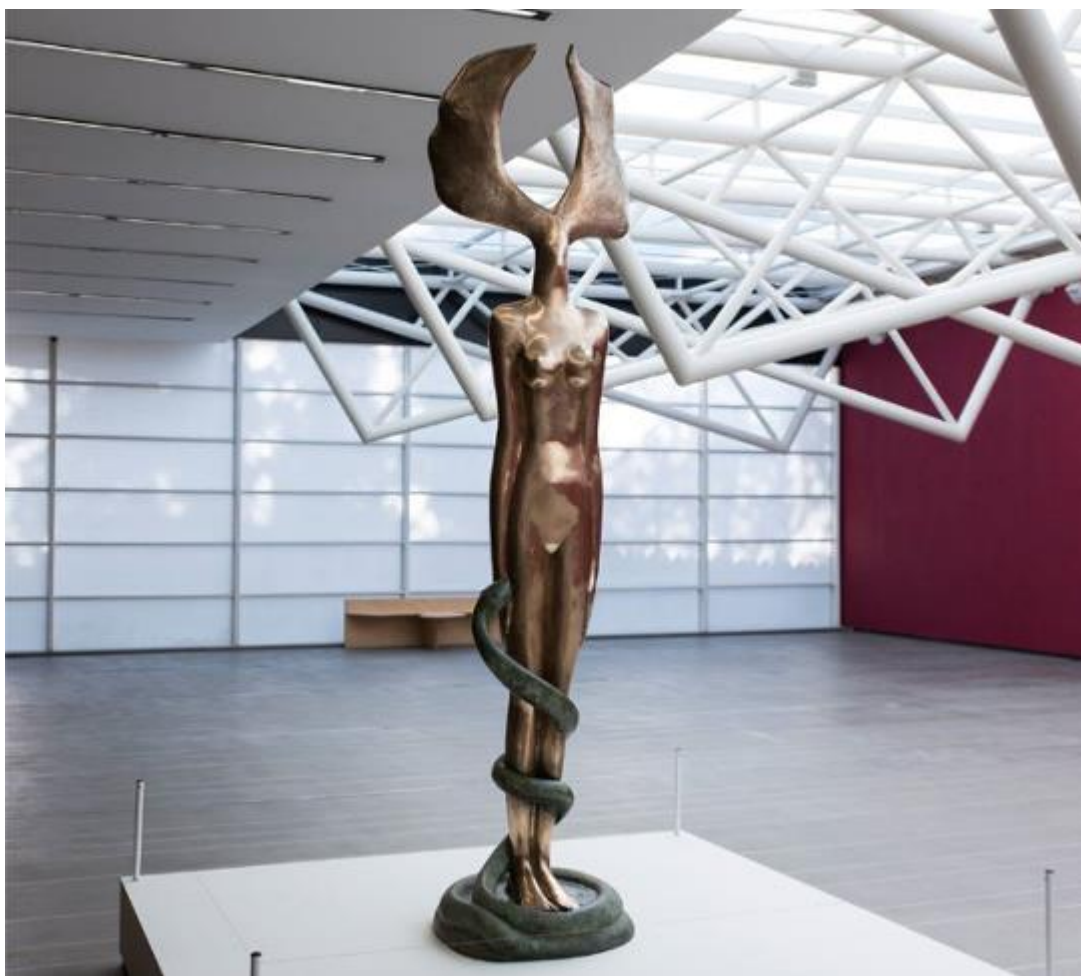


FIG. 3 MARTINS, Maria, *However II*, 1948. Bronze. Instituto Tomie Ohtake. São Paulo.

Em *O Sismógrafo de Aby* (2018), o rosto de Nietzsche aparece no centro, contemplando uma cachoeira, assim como também cresce no tronco de uma árvore. Nietzsche neste contexto

corresponde à ideia defendida por Aby Warburg do historiador da cultura como sismógrafo, capaz de captar as ondas mnêmicas que transverberam no tempo, captando tensões e conflitos de nossa cultura do mesmo modo que o instrumento identifica movimentos distantes nas profundezas da terra através dos tremores na superfície.

Na pintura, podemos ver que a imagem de Nietzsche é complementada pela presença dos inscritos feitos no Fígado de Placência, um artefato etrusco para fins divinatórios, segurado por uma preguiça de Franz Post. Este artefato é partido e conectado por uma estrutura prateada que refere à instalação *Cosmorelief* (2010). As estruturas mecânicas de *Cosmorelief* (Figura 4), como aponta Interlenghi (2011), são estruturas que remetem a uma releitura do sagrado, a relação de elementos direciona a uma idéia de transcendência:

As referências a dutos, reservatórios, escapes e órgãos em funcionamento na instalação criam um sistema de dispositivos que observamos como a um teatro de sombras, indiretamente. Não são o que parecem. A delicadeza dos lírios desperta a força de que, sob aparente calma, seriam secretamente movidas pela propulsão eólica que no vídeo gira a pipa no ar (é o que parece comprovar sua gigantesca e imóvel presença diante de nós). (...) Capta, talvez as vibrações da enigmática onda mnêmica cuja movimentação, considerava Warburg, transpõe o limite da narrativa histórica.” (INTERLENGHI, 2011, s/p).

O detalhe no quadro *O sismógrafo de Aby* (2018) (Figura 2), que remete à instalação *Cosmorelief* (2010), se insere em uma constelação de significados que giram em torno de uma concepção de tempo maleável. Essa noção de tempo é ilustrada pelo termo *Depoisantes* (2019), palavra inventada por Lindote para dar nome à sua exposição. Ela expressa, segundo o artista, uma atitude de (re)inventar, através do seu trabalho, uma orientação na história da arte, na qual o passado é repensado a partir dos trópicos; o antes e depois se misturam, indo e voltando na história e redirecionando para novos significados⁵. Assim, faz renascer antigas imagens revelando seus aspectos contemporâneos. Nesse sentido, a escultura *However II* (1948), de Maria Martins, que aparece no quadro *O Sismógrafo de Aby* (2018) estava ali antes e depois, como se, surgindo na neblina daquela paisagem, induzisse a imaginar a artista se inspirando nesse passado e fizesse com que, nesse movimento ficcional, trouxéssemos essa imagem (a escultura) ao nosso tempo presente. Com isso, é possível perceber que Lindote joga com o tempo, abrindo a possibilidade de estabelecer novas relações.

⁵ Segundo explicação do artista durante entrevista cedida aos alunos do PPGAV da UDESC em setembro de 2019.



FIG.4: LINDOTE, Fernando. Cosmorelief. 2010. Instalação. 29ª Bienal de São Paulo. São Paulo.



FIG.5: LINDOTE, Fernando. Cosmorelief. 2010. Instalação. 29ª Bienal de São Paulo. São Paulo.



FIG.6: LINDOTE, Fernando. *Cosmorelief*. 2010. Instalação. 29ª Bienal de São Paulo. São Paulo.

Em entrevista cedida aos alunos do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV) da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)⁶, Lindote comenta sobre esses pontos de interseção que possibilitam a maleabilidade do tempo e dos significados. Segundo ele: “é o lugar de cruzamento, onde pode ficar mais claro o cruzamento dessas influências”, ou seja, a busca por esse “lugar onde a gente constrói a cultura da gente e a arte da gente”. Essa questão do tempo e do cruzamento de influências também se faz presente na citação “o ato sagrado se realiza eternamente”⁷, de Hermann Hesse, que recebe destaque em *Cosmorelief*. É interessante notar que a passagem do livro de onde o excerto foi tirado se relaciona diretamente com as concepções de Fernando Lindote. No texto de Hesse, *O jogo das contas de vidro*, o personagem percebe por meio do jogo de avelórios que toda pequena parte, todo pequeno símbolo reflete uma totalidade, tudo possui um significado maior, “no interior do mistério cósmico, onde na oscilação do aspirar e do exalar, entre o céu e a terra, entre Yin e Yang, o ato sagrado se realiza eternamente” (HESSE, 2007, p. 75). As referências usadas por Lindote, portanto, se mesclam e se repetem, em um movimento contínuo.

Retomando o quadro *O sismógrafo de Aby* (2018)(Figura 2), podemos recuperar quatro elementos principais: a estrutura retirada de *Cosmorelief* (2010) (Figura 4), o Fígado da Placência, a referência a Aby Warburg e o busto de Nietzsche na cachoeira. Todos eles remetem a uma noção de tempo maleável ou, ao menos, de um tempo não cronológico. Em *Cosmorelief* a menção a Hermann Hesse aborda um tempo sagrado, que se realiza eternamente; o Fígado da Placência se liga ao tempo divinatório, pois permite acessar aquilo que estava predestinado segundo a vontade dos deuses; Aby Warburg corresponde ao tempo não linear das imagens, onde retornos e sobrevivências possibilitam enxergar sintomas de questões e conflitos em nossa cultura; por fim, Nietzsche aponta para a ilusão do livre arbítrio, como fica expresso no Aforismo 106 de *Humano demasiado humano*:

⁶ Ao longo do trabalho, as citações de Lindote que aparecem entre aspas sem a devida referências foram retiradas da entrevista gravada.

⁷ “Cada mudança do tom maior para o menor numa sonata, cada metamorfose de um mito ou de um culto, cada formulação clássica, artística, eu o reconheci então fulminantemente, nada mais é senão um caminho direto ao interior do mistério cósmico, onde na oscilação do aspirar e do exalar, entre o céu e a terra, entre Yin e Yang, o ato sagrado se realiza eternamente” (HESSE, 2007, p. 75). Em entrevista, Lindote comenta que aos 11 anos lia o autor.

Junto à cachoeira. — À vista de uma cachoeira, acreditamos ver nas inúmeras curvas, serpenteios, quebras de ondas, o arbítrio da vontade e do gosto; mas tudo é necessário, cada movimento é matematicamente calculável. Assim também com as ações humanas; deveríamos poder calcular previamente cada ação isolada, se fôssemos oniscientes, e do mesmo modo cada avanço do conhecimento, cada erro, cada maldade. É certo que mesmo aquele que age se prende à ilusão do livre-arbítrio; se num instante a roda do mundo parasse, e existisse uma inteligência onisciente, calculadora, a fim de aproveitar essa pausa, ela poderia relatar o futuro de cada ser até as mais remotas eras vindouras, indicando cada trilha por onde essa roda passará. A ilusão acerca de si mesmo daquele que age, a suposição do livre-arbítrio, é parte desse mecanismo que seria calculado. (NIETZSCHE, 2000, p. 47)

Em suma, seja por Nietzsche, pelas contas de vidro do jogo dos avelórios, pelo destino acessível no fígado de um carneiro ou através das imagens, o tempo, em suas diversas representações, compõe o trabalho de Lindote de forma densa, transparecendo nas camadas de tinta, na simbologia das figuras representadas e nas referências do artista. Assim, supomos, nesta análise, uma imbricada relação entre o quadro em questão e a noção de tempo. Mais que isso, aventamos a hipótese interpretativa de que o quadro estabelece uma crítica ao tempo positivo linear ocidental, rompendo com as concepções mais tradicionais da História da Arte. Didi-Huberman, ao levantar a questão anacrônica das imagens, sugere um olhar sobre o artista como um homem tanto contra seu tempo como homem de seu tempo. (DIDI-HUBERMAN, 2015) Ele questiona uma concepção eucrônica, ou seja, uma concepção de uma certa pureza do tempo, que advém da idéia de que determinado objeto só pode ser compreendido através das categorias daquele mesmo tempo. Como se, através das fontes da época, fosse possível acessar as ferramentas mentais de tal autor para a realização de tal obra. Principalmente para não correr o risco de não projetar nossas próprias realidades sobre determinado objeto em determinado tempo (2015), “Não é nada mais que uma busca da concordância dos tempos, uma busca da consonância eucrônica.” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 36). O autor aponta ao aspecto paradoxal das imagens, ao discutir que noções históricas de estilo e recortes temporais possuem uma plasticidade relacional. São sempre temporalidades convergindo; nisso, a interação com a obra é transversalizada por múltiplas temporalidades.

Mais vale reconhecer como valiosa a necessidade do anacronismo: ela parece interna aos próprios objetos - as imagens - dos quais tentamos fazer a história. O anacronismo seria, assim, numa primeira aproximação, um modo temporal de exprimir a exuberância, a complexidade, a sobredeterminação das imagens. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 25)

Nesse caminho, subentende-se que estar diante da imagem é como estar diante de múltiplas temporalidades. Um objeto de tempo complexo. “extraordinária montagem de tempos heterogêneos formando anacronismos”. ”(DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 25) Enfim, frente a imagem é estar diante do tempo. Pensar isso olhando a exposição *Depoisantes* (2019) é perceber como Fernando Lindote consegue levantar a problemática de maneira fluída, provocando, principalmente, o processo de criação de signos que associamos à questão da identidade brasileira e o olhar estrangeiro que contamina a nossa própria percepção destes signos.

Essa interpretação do quadro não busca esgotá-lo, mas serve para demonstrar alguns pontos relevantes e, para, de certo modo, destrinchar um modo operatório de criação. Para isso, recorreremos ao conceito de arquivo, que permite uma apreensão das relações entre o artista e sua obra. Segundo aponta Ana Maria Guasch (2011), é sobre o paradigma do arquivo, como estrutura de memorizar, conter e organizar elementos, que se vai refletir o processo de criação do artista contemporâneo, principalmente, nos “Artistas que se valen, además, del archivo como ponto de unión entre la memoria y la escritura, y como un territorio fértil para todo escrutínio teórico e histórico.” (GUASCH, 2011, p. 10). Assim, o acervo mnemônico de todo artista é entendido como extenso,

único e intransponível, mas o modo como ele se estrutura, como este se compõe, como ele classifica, apaga, costura e etc., é passível de uma aproximação com a compreensão de como o artista opera este arquivo.

Profanar e jogar

Lindote, em seu arquivo, lida com um acervo mnemônico de referências diversas e profundas. A profanação pode ser vista como uma das formas a que ele recorre para operar seu arquivo, na medida em que tira do “espaço sagrado” técnicas, imagens, concepções e identidades e as traz ao espaço dos homens, para restituir-lhes novos sentidos, novas possibilidades. Não se entende profanação como o desrespeito a determinado objeto, mas, em consonância com Agamben (2007), nos referimos ao ato de retornar ao espaço comum aquilo que foi separado pela sacralização. Sugerimos aqui que o ato de profanar possui estreita relação com o jogo e que Lindote, para romper com o que foi separado da esfera do uso comum pelo sagrado, joga com as regras da produção artística. Desse modo, é por meio do aspecto lúdico do jogo que as desconexões e reconexões da obra de Lindote se constituem. Ele destitui as imagens e as técnicas de seus espaços pré-estabelecidos, buscando compreendê-las, e esse desmonte é parte significativa do seu processo de criação. Para poder criar algo, torna-se necessário romper esse invólucro, do mesmo modo como desmontamos o relógio para revelar os mecanismos que estão por trás dos ponteiros. Em *Depoisantes* (2019), por exemplo, o artista joga com a questão do tempo, alterando sua ordem, modificando as peças e estabelecendo novas linhas de sentido.

Para que essa conexão fique mais evidente, é preciso definir o que entendemos por jogo. Trata-se, resumidamente, da criação de sistemas fechados e a interação lúdica com estes sistemas envolvendo uma relação direta ou indireta com uma comunidade relacionada ao sistema criado. Por sistema, cabe considerar este como um grupo de elementos complexos que fazem parte de um todo coeso, ou seja, um conjunto de regras que estruturam um todo e o tornam operacionais (SALEN, 2012). Assim, os jogos são capazes de criar experiências de caráter coletivo, porém restrito, podendo constituir, por exemplo, pequenas comunidades por meio da noção de pertencimento que surge dessas experiências. Isso é um dos aspectos levantados por Huizinga (2000), que em sua obra *Homo Ludens* (1928) coloca a prática lúdica e o ato de jogar como aspectos fundamentais da condição humana. Huizinga separa o ser humano dos animais pela distinção entre o instinto de brincadeira e a transformação desta prática em jogo.

Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional. (HUIZINGA. 2000, p.7)

É a partir desse movimento que Huizinga identifica o jogo como um elemento precedente à cultura. Pois a prática do jogo em si é irracional e sua experiência é profundamente subjetiva, porém é também “transmitido, torna-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja "jogo infantil" ou jogo de xadrez, ou em períodos determinados, como um mistério.” (HUIZINGA, 2000, p. 11). É nesse processo que o jogo é compreendido como antecessor à cultura, pois ele é uma forma de criação de sistemas capazes de gerar experiências, ordenando-a e, a partir dessas experiências, dando condições para formação de comunidades.

Nesse processo, Huizinga identifica o aspecto do jogo na formação, e como sobrevivência, de determinados aspectos de nossa cultura, sobretudo na prática ritual. Ou seja, a construção de sistemas que passaram para o campo da tradição demonstram uma relação muito forte e

embrenhada na prática de jogo. Essa proximidade também se manifesta do prazer que advém da construção e interação com esses sistemas fechados: o rito, a prática jurídica, as normas de um soneto ou os cânones de determinado campo das artes, etc. Todos esses elementos possuem traços do jogo, ou seja, um prazer estético que advém da interação lúdica com determinado sistema. É essa relação com a ordem criada e o desafio de lidar com este sistema que possibilita este aspecto do prazer que advém da prática do jogo, como conclui Huizinga, “é talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este (...) parece estar em tão larga medida ligado ao domínio da estética (2000, p.11).

Portanto, o ato de profanação que Lindote usa em seu processo criativo não se insere em uma deterioração de determinada tradição, mas sim caminha para esse retorno ao caráter lúdico de forma a que se possibilite reinventar e transformar o objeto reapropriado para o espaço do jogo. Assim, se estamos falando de tradições e comunidades, pode-se entender que, para fazer parte de uma comunidade é necessário saber as regras do jogo, mas para transformá-la é necessário que se dessacralize o que é estabelecido, e se retorne ao aspecto de jogo aquilo que no momento encontra-se separado do mundo dos homens (seja pela instituição, pela tradição ou pela religião). Em outras palavras, Fernando Lindote é capaz de identificar esses sistemas e interagir com eles, misturando-os e experimentando: joga-se com o tempo em *O Sismógrafo de Aby* (2018), com a própria história da arte em *Depoisantes* (2019) ou indo até mesmo ao sagrado, como em *Cosmorelief* (2010).

Seguindo por esse caminho, quando Lindote comenta que, sobre os prêmios e concursos, ele se interessava muito mais em descobrir o que fazia uma obra de arte receber o prêmio do que a premiação em si⁸, é possível notar seu interesse nas regras do jogo, ou seja, no modo como o sistema funciona. De acordo com o artista, “a gente só pode dominar algum tipo de tradição cultural se fizer um esforço de dominar a técnica”. Para ele, portanto, o conceito não está desvinculado da técnica e é pelo estudo desta que se pode se aproximar melhor dos pontos de cruzamentos de influências, estabelecendo assim novas conexões. Suas criações, assim, surgem do conhecimento, aprofundamento e plasticidade como aspectos fundamentais, ou seja, de uma pesquisa densa daquilo que será trabalhado. Essa pesquisa se mescla com seu arquivo e com referências externas, de modo a criar objetos por meio de combinações, misturas e relações. Dito de outro modo, em seu jogo, forja novas questões, novos objetos, novos passados e possíveis futuros por meio de constelações bem calculadas em seu repertório. Lindote, a partir desse processo, fornece uma resistência aos objetos, uma propriedade que consiste em resistir a qualquer identidade prévia ou externa, como ele aponta:

Eu não consigo fazer um trabalho pleno na sua linguagem, nunca consegui, quando ele fica assim eu acho que o trabalho não está pronto. O que quer dizer, se eu faço uma escultura e ela funciona e enquanto ela funcionar enquanto escultura, eu fico incomodado, quando eu consigo atrapalhar esse funcionamento dela como escultura e ela fica menos escultura ou mais que escultura, ela fica quase outra coisa em termos de volume ou se ela fica tão aberta ao espaço que vira instalação, aí eu reconheço meu trabalho (LINDOTE, 2009).

É por meio desse caráter lúdico de resistir a qualquer identidade preconcebida, instituída de forma externa, que Lindote impregna sua obra, seja por meio de questionamentos diretos ou sugestões. Buscando se aprofundar na compreensão de determinado objeto, o artista testa seus mecanismos de forma a compreender seus limites e suas possibilidades como quem, não satisfeito em jogar através das regras do jogo, resolve jogar com as regras do jogo. Percebe-se, com isso, como sua forma recorrente, aquilo que, entranhado em seu trabalho fulgura como gesto em sua obra; é a partir da

⁸ Comentário feito pelo artista em durante entrevista cedida aos alunos do PPGAV da UDESC em setembro de 2019

compreensão dos sistemas que sustentam aquilo que é instituído que Lindote irá procurar resistir e transformar essa própria identidade instituída.

Considerações finais

Para concluir, devemos retomar aquela senhora do Prólogo. Ela de fato havia intuído algo sobre o quadro *Relicário* (2016/2017) (Figura 1) que talvez não tivéssemos notado a princípio. Num aquário, as figuras e cenas não são estanques. Elas, porque vivas, estão em constante movimento. Alguém que observa um aquário jamais verá o mesmo quadro; a cada observação, novas interações, cores e formas se combinam. Essa associação, em certa medida, possibilita uma compreensão acurada sobre o jogo criativo de Lindote. Seu reconhecimento sobre o sistema de construção da arte abre caminho para criações que excedem as regras do jogo. Nunca saberemos o porquê dessa associação de forma mais precisa, mas percebemos que ela, despreocupadamente, soube estabelecer relações com mais liberdade do que nós. Ela soube jogar o jogo proposto.

Referências:

AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Diante do tempo: história da arte e anacronismo das imagens**. 1. ed. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2015.

GUASCH, Ana Maria. **Arte y Archivo, 1920-2010: Genealogías, Tipologías y Discontinuidades**. Madrid: Arkal, 2011.

HESSE, Hermann. **O jogo das contas de vidro: ensaio de biografia do Magister Ludi Jose Servo, acrescida de suas obras póstumas**. 7. ed. São Paulo, c 1973. 459 p.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva S.a., 2000.

INTERLENGHI, Luiza. **O Artista como Sismógrafo**. Florianópolis: Funcultural, 2011.

LINDOTE, Fernando. **Cosmorelief: pintura e desenho = painting and drawing**. Florianópolis: Fundação Cultural BADESC, 2010.

LINDOTE, Fernando. **Desenho de Antelo**. Direção de Paula Braga. São Paulo: Galeria Nara Roesler, 2009. P&B. Disponível em: <https://youtu.be/ZN175eZy8T0>. Acesso em: 3 fev. 2020.

NIETZSCHE, Friedrich. **Humano, demasiado humano**. 7. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Edgard Blucher, 2012.

Pinturas:

Figura 1: LINDOTE, Fernando. **Relicário**. 1987. Óleo sobre tela, 140 cm x 100 cm. Coleção Catarina Dantas Corrêa. Florianópolis. Imagem cedida pelo artista. Crédito: Guilherme Ternes

Figura 2: LINDOTE, Fernando. **O Sismógrafo de Aby**. 2018. Óleo sobre tela, 200 cm x 200 cm. Coleção do artista. Florianópolis. Imagem cedida pelo artista. Crédito: Guilherme Ternes

Figura 3: Maria Martins, **However II**, 1948. Bronze. Instituto Tomie Ohtake. São Paulo Disponível em: <<https://bit.ly/2wJINW1>> Acesso em :28 mar. 2020.

Figura 4: Cosmorelief, instalação, 2010, 29 Bienal de São Paulo. Imagem cedida pelo artista. Crédito Karina Zen

Figura 5: Cosmorelief, instalação, 2010, 29 Bienal de São Paulo. Imagem cedida pelo artista. Crédito Karina Zen

Figura 6: Cosmorelief, instalação, 2010, 29 Bienal de São Paulo. Imagem cedida pelo artista. Crédito Karina Zen