



A Arte como jogo?

[PT]

isto vale tanto para o jogo como para a arte : nem um nem o outro se pode reduzir facilmente a uma definição unânime nem perene, cobrindo os dois um vasto campo de objectos que não para de se estender. Portanto não é estranho que possam encontrar algum terreno comum, nos factos em si e na sua justiça. Jogo e arte não serão os dois gratuitos, recreativos, entre o sério e o fútil, reivindicando a sua inutilidade perante o mundo prosaico?

Numerosos têm sido os pensadores que, em torno de um estudo ou no interior de um pensamento, revelaram essa conexão entre arte e jogo e tentaram falar da *arte como um jogo*. Ao fazê-lo, não eles à luz do dia uma maneira de falar do *jogo como uma arte*?

Além disso, a separação, parecendo clara, entre o jogo e a arte que prevalece nas sociedades ocidentais, não deveria ser reinterpretada, atendendo a práticas mais antigas, mais arcaicas ou mais exóticas? O *Go* japonês não é um jogo? Ou se é também uma arte, é apenas em virtude de uma concepção oriental de arte (onde o tiro ao arco, a esgrima, o *Go*, a cerimônia do chá, a caligrafia, a pintura, se alimentam da mesma fonte original)?

Mantendo-nos numa perspectiva da arte ocidental, não existirá uma família de artistas dos quais poderemos dizer que eles «entretêm-se», que a sua obra é uma «prazer» e que o seu público «diverte-se»? Encontramos vários nomes ao longo do século XX a destacar (Allais, Dada, Duchamp, Broodthaers, Perec, Que-neau, Gaudi, Escher, Higgins, Fluxus, Duyckaerts, etc, etc) mas também em toda a história da arte (o rococó, as famosas telas de Arcimboldo, os jardins-labirintos, *Platée*, *Les variations Goldberg*, etc). O *trompe-l'œil* não é, inevitavelmente, um jogo? São algumas destas ligações subtis que nós desejamos interrogar neste número dedicado à arte e ao jogo.

Na linha dos anteriores números de *Convocarte*, este dossier temático inicia-se com ensaios visuais, solicitados por convite directo a artistas plásticos. O primeiro é uma proposta de Xana (Alexandre Barata), ensaio visual de um artista português cuja obra tem utilizado uma épica dimensão visual e colorida que parecem monumentais e inúteis brinquedos. A cor lisa, na tradição da *hard edge* e da *pop art*, e o objecto, na tradição do *ready made*, concebe obras onde a imaginação, o humor e até a ironia, se dispõem inexoravelmente a uma dimensão lúdica.

O segundo é do artista francês Bufalino Benedetto, no caso com montagem de fotografias de obras de referência enviadas pelo artista, acompanhado de

texto livre do curador e investigador Mário Caeiro. Benedetto cria objectos de ludicidade performativa que invadem ludicamente o espaço publico. Se Xana nos coloca predominantemente numa *ludicidade do olhar* (mesmo que na relação com o corpo), Bufalino Benedetto coloca-nos na *utilização lúdica*, algo entre uma intervenção absurda de sabor *Dada*, e com *ready made* parodiados, e uma ética imaginativa *situacionista*. Em Benedetto, além de várias utilizações de jogos conhecidos, citados e parodiados, a ludicidade é um elemento dominante de uma recepção pública onde dominam a participação e a interacção.

Os dois textos seguintes tentam assinalar os pontos de encontro e de ruptura que envolvem as relações entre o jogo e a arte. O confronto destes dois textos é neste sentido especial porque, em certa medida, eles contradizem-se. Invocando Kant, Michel Guérin lembra-nos como o jogo é uma espécie de dinâmica interna à arte, uma respiração, um desejo de liberdade. Há jogo na arte porque a obra procura sempre libertar-se das suas contradições internas, académicas ou sociológicas. E, portanto, demasiada liberdade de jogo, não acabam por abolir a arte? A aventura das artes modernas e contemporâneas é aqui lida como um momento de mudança, onde o jogo se torna o horizonte da arte absoluta, onde o lúdico substituiu a estética, e onde a arte acaba por se perder por esticar demasiado a sua essencial corda lúdica. Pascal Krajewski – se começa por estudar as paragens onde arte e jogo parecem poder concordar sem se coincidirem, precisamente distinguindo diferenças da noção de «jogo» – ele consagra a segunda parte do seu texto do seu artigo justamente a separá-los. Perante a teoria que faz do jogo a fonte antropológica da arte, ele opõe decididamente uma tese que coloca o tédio (e a «dépense» [despesa/gasto], cara a Bataille) como fonte do jogo e da arte, sobretudo insistindo no que distingue os dois.

Marcia Vaitsman apresenta-nos a experiência do projecto curatorial *The Game Show*, que transformou o espaço expositivo num jogo de relações entre artistas e com o público, colocando-se no centro de uma galeria e num contexto urbano alargado. Trata-se de transformar a galeria num «jogo ativado pelo público, no qual ou todo mundo ganhava ou todo mundo perdia junto». Com esta utilização não competitiva do jogo enquanto curadoria, o projecto assume uma tradição activista, de relação participativa na sua dimensão comunitária e cidadina, como com as suas implicações económicas perante os poderes da arte como decisão de profissionais e do mercado.

A arte joga quando ela joga consigo própria, quando articula espaços de jogo no seio dos seus próprios elementos. É o que nos parece dizer Isabel Patim, cujo texto apresenta uma visão geral de várias ocorrências do jogo na arte nos últimos anos: ela inclui a tradução de uma antologia de poesia canadense,

encontros férteis entre literatura e outros campos disciplinares, o manifesto vanguardista do grupo internacional *Toyism* («brinquedismo»?), finalmente um festival artístico *L'art Lethée*. O jogo em ação na arte torna-se então o das línguas, de traduções, de passagens, de roubos, os confrontos de disciplinas que extraem a sua riqueza das suas próprias trocas.

O artigo de Charlotte Serrus é uma análise estética muito fina de uma obra particularmente complexa do artista francês Pierre Huyghe, *The host and the cloud* (2012). O jogo que aqui se joga é algo entre o teatro, a performance, o jogo dos papéis, a captação e o vídeo. O espectador faz ele próprio parte deste jogo de interpretação ao vivo [*live action role-playing*] onde os fantasmas políticos do passado se reencontram através de espectros video *glossophages*. A experiência que se retira é uma sucessão de múltiplas camadas narrativas, meio-fictícia e meio-real, meio-filmada e meio-animada, meio-onírica e meio-vivida, meio-escrita e meio-improvisada: hipnótica.

Vasco de Brito Lopes propõe uma análise de *Las Meninas* de Velasquez em função de um jogo entre vários planos da imagem, das personagens à obra e ao pintor, todos elementos jogados no interior da obra, tal como entre planos discursivos, formais e espaciais da imagem, ou ainda entre os planos do olhar, do imaginário e da interpretação. A dimensão do jogo é em parte um instrumento de análise das dinâmicas e interações do quadro. Por outro, o interesse do texto está em, ao relacionar diferentes planos de leitura do quadro, como modo dinâmico da sua interpretação, entender como tal dinâmica coloca o observador com um papel no interior do quadro como se este fosse lançado para dentro de um jogo.

O pintor e teórico António Quadros Ferreira centra-se no processo cultural do *Nouveau Réalisme* francês e a sua acção nas décadas de 1960 e 1970, com as respectivas articulações com o movimento *Fluxus*, o neo-dadaísmo e a *Pop Art*, num processo de construção (e comunicação) de *nouvelles approches du réel*, a partir de processos de apropriação do objectos e do ready made, em exercícios de desconstrução e descontextualização, tal como performativos, num processo artístico enquanto associação da vida, do lúdico e do jogo. Sob o título *Le Monde comme un Tableau*, o autor refere neste movimento uma experiência estética que consubstancia uma «dupla reciprocidade da arte como um jogo e do jogo como uma arte»

Mendo de Castro indaga sobre os desenvolvimentos neo-figurativos da pintura de Carlos Farinha, e como a ironia e a indulgência, o naïf e o erudito, o grotesco e o dócil, se combinam num imaginário próprio atravessado por uma dimensão lúdica. É esta dimensão que permite toda a acção crítica da sua pintura sem que esta perca uma certa complacência do olhar ao abordar os

males do real, à maneira de Bosch, Bruegel ou Bordalo Pinheiro, entre outras referências apontadas. Com uma matriz (neo)-expressionista na acumulação de figuras, deformação das formas e acentuação da cor, os conteúdos figurados de Carlos Farinha são apresentados entre a poesia e o drama, enquadrada num paradigma pós-moderno de descrédito emancipatório.

Annabela Rita avalia a dimensão lúdica no interior da leitura da poesia de Cesário Verde (sobretudo no poema *Num Bairro Moderno*), através das relações entre a *imaginação ficcionalizadora* e a ludicidade/jogo desse desdobramento, enquanto apreciação da sua modernidade literária. Explorando a diferença entre arte e real, entre distanciamento e aproximação, a autora explora como a imaginação, actuando com potencialidades lúdicas através das suas «possibilidade combinatórias» e jogos de «memória» faz emergir a novidade no processo de produção e recepção da poesia.

A professora e gravadora Bethania Barbosa estuda a evolução gráfica e a sua ligação aos processos de impressão, de um objecto lúdico por excelência : o baralho de cartas de jogar ou cartas de naipes. O texto acompanha a evolução histórica e geográfica das variações formais de um dos objectos mais tradicionais e populares do jogo na cultura ocidental, e no Oriente Próximo. Trata-se de acompanhar a dimensão artística e visual das cartas de jogar com a evolução da imprensa, da sua reprodutibilidade e disseminação social, ou seja, como é que o grafismo acompanha a evolução e expansão deste objecto lúdico.

Philip Cabau, Ana Maria Pessanha e Ana Serra Rocha abordam o jogo e a dimensão lúdica no seio de questões pedagógicas. Philip Cabau apresenta uma sólida introdução em torno de referências teóricas do lúdico, tais como Karl Groos, Karl Groos, Alain, Gregory Bateson, Johan Huizinga, Roger Caillois, Anatol Rapoport ou Hans-Georg Gadamer, com a qual propõe alguns princípios relativos ao jogo : descontinuidade, processualidade, exterioridade à realidade, competitividade, inutilidade, com regras, com participação voluntária, sem antecipação do seu desenlace e de conflitualidade. Com esses elementos defende que a prática e pedagogia do desenho está sustentada na ideia de jogo. Com devida sustentação teórica, e com grande riqueza de exemplos e experiências, desenvolvidas sobretudo do caso português e a partir da década de 1970, Ana Maria Pessanha apresenta e defende as vantagens pedagógicas das actividades lúdicas no desenvolvimento e integração da criança e do adolescente, sublinhando a sua importância nos processos cognitivos, expressivos, participativos, entre outros. Para tal, a autora apresenta casos de jogos dramáticos associados à literacia como também de materiais lúdicos expondo vários exemplos de jogos educacionais. Ana Serra Rocha apresenta três actividades de exercício lúdico em torno do livro (*Hook Book*, *Lap Map* e *Click Click*), articulando o *fazer-livro* com o *livro-jogo*, num pro-

cesso de construção e desconstrução que explora como é que o «processo de construção-criação-manipulação do livro jogo, pode contribuir para uma cartografia de investigação». A ludicidade envolve-se tanto no processo do *fazer* (*sensorial*), e no modo como se desdobra e multiplica o objecto-livre noutras possibilidades, como também na sua *leitura sensorial*, processos estes, do *fazer* ou do *ler*, visto numa dimensão participativa dinâmica e crítica.

[FR]

■ I en va du jeu comme de l'art : ni l'un ni l'autre n'arrivent aisément à se réduire à une définition unanime ni pérenne, et ils recouvrent tous deux un vaste périmètre d'objets et qui n'a de cesse de s'étendre. Il ne serait dès lors pas étonnant qu'ils réussissent à trouver quelque terrain commun, dans les faits voire en droit. Jeu et art ne sont-ils pas tous deux gratuits, récréatifs, entre le sérieux et le futile, revendiquant leur inutilité à la face du monde prosaïque ?

Nombreux furent les penseurs qui, au détour d'une étude ou au cœur d'une pensée, éclairèrent ce rapprochement entre l'art et le jeu et tentèrent de parler de *l'art comme d'un jeu*. Ce faisant, n'ont-ils pas en fait mis à jour une façon de parler du *jeu comme d'un art* ?

D'ailleurs la séparation, semble-t-il nette, entre jeu et art qui prévaut dans les sociétés occidentales, ne doit-elle pas être réinterrogée, eu égard à des pratiques plus anciennes, plus archaïques ou plus exotiques ? Le *go* japonais n'est-il qu'un jeu ? Ou s'il est aussi un art, n'est-ce qu'en vertu d'une conception orientale de l'art (où le tir à l'arc, l'escrime, le *go*, la cérémonie du thé, la calligraphie, la peinture se nourrissent à une même source originale) ?

En restant dans une perspective d'art occidental, n'existe-t-il pas une famille d'artistes dont on pourrait dire qu'ils « s'amuse », que leur œuvre est une « facétie » et que leur public s'en « divertit » ? On en trouverait certes un grand nombre au cours du XX^{ème} siècle si exubérant (Allais, Dada, Duchamp, Broodthærs, Perec, Queneau, Gaudi, Escher, Higgins, Fluxus, Duyckærts, etc, etc) mais encore dans toute l'histoire de l'art (le rococo, les fameuses toiles d'Arcimboldo, les jardins-labyrinthes, *Platée*, *Les variations Goldberg*, etc). Le trompe-l'œil n'est-il pas, sans conteste, un jeu ? Ce sont quelques uns de ces liens subtils que nous voulions interroger dans ce numéro consacré à l'art et le jeu.

Dans la lignée des numéros précédents de *Convocarte*, ce dossier thématique s'ouvre par deux essais visuels, invitations faites directement à deux artistes plasticiens. Le premier est une proposition de Xana (Alexandre Barata), artiste

portugais dont le travail présente une dimension visuelle largement épique et colorée, et produit ce qui ressemble à un jouet monumental et inutile. La couleur lisse, dans la tradition du *hard edge* et du *pop art*, ainsi que l'objet lui-même, héritier du *ready made*, concourent à créer des œuvres où l'imagination, l'humour et parfois l'ironie se greffent à une évidente charge ludique.

Le second est de l'artiste français Bufalino Benedetto. Il s'agit d'un montage de photographies d'œuvres de référence envoyées par l'artiste, étayé par un texte libre du commissaire et chercheur Mário Cæiro. Benedetto crée des objets ludiques et performatifs qui envahissent l'espace public. Si Xana renvoie principalement le spectateur à une *expérience ludique de l'œil* (notamment par rapport au corps), Bufalino Benedetto l'installe dans un *usage ludique de l'œuvre*, quelque chose comme une intervention absurde au parfum Dada, une parodie toute faite ou une éthique situationniste pleine d'imagination. Chez Benedetto, par delà diverses utilisations de jeux connus, cités et parodiés, la dimension ludique se révèle l'élément prépondérant de la réception publique de l'œuvre où dominent participation et interaction.

Les deux textes suivants tentent de marquer les points de rencontre et de rupture qui émaillèrent les relations entre le jeu et l'art. La confrontation de ces deux textes est à ce titre précieuse puisque, dans une certaine mesure, ils se contredisent. Invoquant Kant, Michel Guérin rappelle comme le jeu est une sorte de dynamique interne à l'art, un souffle, un désir de liberté. Il y a du jeu dans l'art parce que l'œuvre cherche toujours à se libérer de contraintes internes, académiques ou sociologiques. Et pourtant, trop de liberté, c'est-à-dire de jeu, ne finit-il pas par abolir l'art ? L'aventure des arts modernes et contemporains est ici lue comme ce tournant où le jeu est devenu l'horizon d'art absolu, où le ludique a remplacé l'esthétique, et où l'art finit par se perdre à force de trop tirer sur son essentielle corde ludique. Pascal Krajewski - s'il commence par étudier les parages où art et jeu semblent pouvoir concorder si ce n'est coïncider, en distinguant précisément différents sens du mot « jeu » - n'en passe pas moins la deuxième partie de son article à les séparer proprement. A la théorie qui fait du jeu la source anthropologique de l'art, il oppose résolument une thèse posant l'ennui (et la « dépense » chère à Bataille) comme source du jeu et de l'art, en insistant sur tout ce qui distingue ces deux-là.

Marcia Vaitsman offre une présentation du projet de commissariat *The Game Show*, qui transforma l'espace d'exposition en un jeu de relations entre artistes et avec le public, se tenant au cœur d'une galerie et dans un contexte urbain élargi. Il s'agissait de transformer la galerie en un « jeu activé par le public, dans lequel tout le monde gagne ou perd ensemble ». Avec cet usage non compétitif du jeu considéré comme un commissariat artistique, le projet

renouait avec une tradition activiste dans laquelle la participation du public se fait en fonction de sa dimension communautaire et urbaine, et où la tenue de l'exposition rappelle les implications économiques du marché de l'art et les jeux de pouvoir au sein du monde de l'art.

L'art joue quand il joue avec lui-même, quand il articule des espaces de jeux au sein de ses propres éléments. C'est ce que semble vouloir nous dire Isabel Patim, dont le texte présente un tour d'horizon de diverses occurrences du jeu dans l'art de ces dernières années : elle recense ainsi la traduction d'une anthologie de poésie canadienne, des rencontres fertiles entre la littérature et d'autres champs disciplinaires, le manifeste avant-gardiste du groupe international Toyism (Le « jouetisme »?), enfin un festival artistique *L'art Lethée*. Le jeu à l'œuvre dans l'art devient alors celui des langues, des traductions, des passages, des brigandages, des confrontations de disciplines tirant leur richesse de ces échanges même.

L'article de Charlotte Serrus est une analyse esthétique très fine d'une œuvre particulièrement complexe de l'artiste français Pierre Huyghe, *The host and the cloud* (2012). Le jeu qui s'y joue est quelque part à la frontière entre le théâtre, la performance, le jeu de rôle, la captation et la vidéo. Le spectateur fait lui-même partie de ce jeu grandeur nature où des fantômes politiques du passé sont rejoints par des spectres vidéo glossophages. L'expérience qui en découle est un mille-feuille narratif, mi-fictif mi-réel, mi-capté mi-animé, mi-onirique mi-vécu, mi-écrit mi-improvisé : hypnotique.

Vasco de Brito Lopes propose une analyse des *Ménines* de Velasquez en exhumant le jeu subtil à l'œuvre entre les différents plans de l'image, entre les personnages, l'œuvre et le peintre (tous éléments jouant à l'intérieur de l'œuvre), ainsi qu'en révélant le maquis des plans discursifs, formels et spatiaux de la toile, et enfin en articulant proprement les espaces du regard, de l'imaginaire et de l'interprétation. Dans une certaine mesure, la dimension ludique est l'instrument même de l'analyse de la dynamique et des interactions de l'image. Le texte parvient en effet à relier différents plans de lecture du tableau afin d'en tirer une dynamique interprétative neuve, qui confine dans l'installation de l'observateur à l'intérieur du tableau comme s'il se voyait projeté dans un jeu.

Le peintre et théoricien António Quadros Ferreira s'intéresse au processus culturel que fut le *Nouveau Réalisme* français, à son action dans les années 1960 et 1970, et à son articulation avec *Fluxus*, le néo-dadaïsme et le *Pop Art*. Il dessine les contours d'un processus de construction (et de communication) de « nouvelles approches du réel » à partir de procédés d'appropriation d'objets prêts à l'emploi, mais aussi de déconstruction et de décontextualisation – couplé à une démarche performative, selon un geste artistique associant vie,

ludisme et jeu. Sous le titre *Le Monde comme un Tableau*, l'auteur choisit de mettre en avant l'expérience esthétique incarnant cette «double réciprocity de l'art en tant que jeu et du jeu en tant qu'art».

Mendo de Castro revient sur les développements néo-figuratifs de la peinture de Carlos Farinha et révèle comment l'ironie et l'indulgence, le naïf et l'érudit, le grotesque et le docile, viennent se combiner à un imaginaire transpercé d'une force ludique. Cette force nourrit toute l'action critique de sa peinture, sans exclure une certaine complaisance voyeuriste dans l'approche des maux du réel, à la manière d'un Bosch, d'un Bruegel ou d'un Bordalo Pinheiro, entre autres références explicites. Répondant à une matrice (néo) expressionniste jouant de l'accumulation des figures, de la déformation des formes et de l'accentuation des couleurs, le contenu figuratif de Carlos Farinha se retrouve tiraillé entre poésie et drame, comme bordé par un paradigme postmoderne où le discrédit se fait émancipateur.

Annabela Rita évalue la dimension ludique de la poésie de Cesário Verde (en particulier dans le poème *Num Bairro Moderno [Dans un Quartier Moderne]*), dont l'imagination du récit est en prise avec un véritable ludisme de l'écriture, en n'hésitant pas à en faire un garant de sa modernité littéraire. Réfléchissant la différence entre art et réalité et entre distance et proximité, l'auteur explore les manières dont l'imagination, forte des potentialités ludiques que lui apportent ses "possibilités combinatoires" et ses "jeux de mémoire", s'avère mère de nouveautés dans les processus de production et de réception de la poésie.

La professeure et graveur Bethania Barbosa étudie l'évolution graphique (en lien avec les processus d'impression) d'un objet ludique par excellence: le jeu de cartes à jouer. Son texte retrace l'évolution historique et géographique des variations formelles de l'un des jeux les plus traditionnels et les plus populaires de la culture occidentale et proche-orientale. Elle montre comment la dimension artistique et visuelle du jeu de cartes accompagne l'évolution de la presse, sa reproductibilité et sa diffusion sociale, c'est-à-dire comment le graphisme participe de l'évolution et de l'extension de cet objet ludique.

Philip Cabau, Ana Maria Pessanha et Ana Serra Rocha abordent le jeu et la dimension ludique dans le cadre des problématiques pédagogiques. Philip Cabau propose une solide introduction des références théoriques du jeu, telles que Karl Groos, Alain, Gregory Bateson, Johan Huizinga, Roger Caillois, Anatol Rapoport ou Hans-Georg Gadamer. De ces lectures, il retient quelques principes relatifs au jeu: discontinuité, procéduralité, extériorité à la réalité, compétitivité, inutilité, règles, participation volontaire, sans anticipation de l'issue du conflit. Partant de ces éléments, il soutient que la pratique et la pédagogie du dessin sont fondées sur l'idée de jeu. Ana Maria Pessanha présente et dé-

prend les avantages pédagogiques des activités de jeu dans le développement et l'intégration des enfants et des adolescents, en soulignant son importance dans les processus cognitifs, expressifs, participatifs, entre autres. Pour cela, l'auteur présente des cas de jeux théâtraux en lien avec l'alphabétisation ainsi que divers matériaux ludiques exposant autant d'exemples de jeux éducatifs. Ana Serra Rocha présente trois activités d'exercices ludiques autour du livre (*Hook Book*, *Lap Map* et *Click Clack*), articulant l'objet-livre avec le jeu-livre, dans une démarche de construction et de déconstruction qui explore comment le «processus de construction-crétion-manipulation du livre jeu, peut contribuer à une cartographie de recherche». La ludicité est impliquée d'une part dans le processus de fabrication (sensorielle) et dans la manière dont l'objet-livre peut être amené à se déplier et à se multiplier, et d'autre part dans sa lecture sensorielle. Ces processus de fabrication ou de consommation renvoient tous deux à une dimension participative dynamique et critique.

Fernando Rosa Dias
Pascal Krajewski
