



Fabrizio Augusto Poltronieri > **Precariedade como a base conceitual para o entendimento da arte como jogo ininterrupto**

Resumo

A condição de ser precário é algo que acompanha o homem desde que a consciência civilizatória deste se apossou de maneira arrebatadora, embora tal condição talvez tenha sido a mais combatida durante toda a trajetória humana, principalmente durante o período moderno, onde vivenciamos uma era que buscou eliminar as ambiguidades, tipicamente encontradas em estruturas precárias, através do discurso abstrato da razão. O objetivo deste ensaio não é tratar especificamente da herança deixada pela modernidade, mas sim da ascensão, em nossa época, de estruturas de pensamento que encontram na precariedade sua mobilidade conceitual. Ao longo do ensaio o desenvolvimento destas ideias é ligado ao modo de ser da arte enquanto jogo lúdico e estético.

Palavras-chaves: Precariedade. Arte. Jogo.

Abstract

The condition of being precarious is something that has accompanied mankind since its civilizational consciousness was ferociously seized, although we know that said condition may have been the most fought against throughout human history, mainly during Modernity, when we experienced an era that sought to eliminate ambiguities typically found in precarious structures via the abstract discourse of reason. This essay does not deal specifically with the heritage left by Modernity but rather with the rise of thought structures that find in precariousness their own conceptual mobility. Throughout the essay, these ideas unfold in a way that connects them to the being of art as an aesthetic play.

Keywords: Precariousness. Art. Play.

“O que nos parece natural é unicamente o habitual do há muito adquirido, que fez esquecer o inabitual, donde provém.”

Martin Heidegger,
em “A origem da obra de arte”

A condição de ser precário é algo que acompanha o homem desde que a consciência civilizatória deste se apossou de maneira arrebatadora, embora tal condição talvez tenha sido a mais combatida durante toda a trajetória humana, principalmente durante o período que se segue ao iluminismo e que denominamos modernidade, onde vivenciamos uma era que buscou eliminar as ambiguidades, tipicamente encontradas em estruturas precárias, através do discurso abstrato da razão. Não é meu objetivo tratar especificamente da herança deixada pela modernidade, mas, sim, da ascensão, em nossa época, de estruturas de pensamento que encontram na precariedade sua mobilidade conceitual, visto que me parece absolutamente deslocado falar em permanência em anos marcados pela efemeridade. Ressalto, porém, que não é possível haver nenhum tipo de ordem onde não existam ao menos traços de generalidade, já que esta é um ingrediente indispensável da realidade, e a ausência completa de qualquer regularidade é uma nulidade. O completo caos é absolutamente puro nada. Portanto, afirmar que uma época se baseia conceitualmente em estruturas precárias é dizer que, nesta altura do processo civilizatório, as certezas da modernidade foram abandonadas em prol de modos de pensar mais complexos e dialógicos.

Pois, diante disso, irei tratar a precariedade como algo filosoficamente próximo ao conceito de liberdade. Há liberdade onde existem condições que favoreçam o surgimento e concreção de vontades individuais. No campo da arte, essa liberdade deve estar em comunhão com, ao menos, outra instância: a obra de arte, que tratarei como sendo jogo precário, libertador por excelência. A liberdade individual se une aos signos flutuantes encontrados na arte para formar um ser livre, desprendido, sem chão, cujo significado é precário e em constante mutação por conta de um comércio signico amplo entre a subjetividade da obra e a subjetividade do contemplador ou do artista, que, com a obra, inaugura um espaço de troca. Quero, com essas afirmações, alicerçar a ponderação de que a precariedade na arte é uma manifestação de algo encontrado no interior do ser do homem e que está no instinto que rege a produção de linguagem e de sentido.

Para compreender a emergência do que foi dito, há que se perceber que a condição de ser precário está presente nas duas vertentes filosóficas – o nominalismo e o realismo – que disputaram a supremacia pela verdade na idade média, período no qual se originou a época moderna. O sentimento de que sempre vivemos sob o signo da precariedade é evidente tanto no pensamento franciscano nominalista quanto na corrente dominicana realista e, destarte, nos sistemas ideológicos envolvidos nos atos de projetar o mundo, no caso do nominalismo, e de mediar o mundo, no caso do realismo, embora com diferenças conceituais grandes entre os dois sistemas, que acabaram por condicionar o modo como a civilização ocidental se desenvolveu.

Tomo como ponto de partida a questão “O que significa dizer ‘duas coisas são semelhantes?’” Semelhança é, simultaneamente, identidade e não identidade, como na constatação lógica de que “dois pardais são semelhantes porque podem ser separados dentre os demais pássaros. São idênticos porque são pardais e não são idênticos porque são dois”. O que significa essa identidade e não identidade dos pardais? Tal proposição indica que nossos processos cognitivos e perceptivos estão, desde suas bases mais profundas, contaminados pela dúvida. Dúvida que foi camuflada por modelos técnicos em diversos períodos da história, tendo o ápice de seu estar camuflado sob um véu na modernidade, com a ascensão dos ideais iluministas de busca pela verdade cartesiana. Observe-se que a busca pela verdade cartesiana estava imbuída por um princípio que surge a partir de uma fé inabalável na certeza sobre tudo. A questão tem, assim, contornos religiosos, como a própria divisão entre franciscanos e dominicanos nos mostra. Se tal tentativa de encobrimento da precariedade reinou por longos períodos, é digno de nota que, nos dias correntes, perguntar sobre o que é verdadeiro deixou de ter sentido, principalmente no domínio da estética, onde experimentar e buscar tem mais importância que chegar a conclusões supostamente verdadeiras.

O que teria, então, acontecido com a modernidade cartesiana? O terreno que eu proponho perscrutar é arenoso, pois parto das periferias da percepção e da produção de sentido para o centro do entendimento da arte contemporânea como manifestação de dúvidas ancestrais, através da teoria hermenêutica dos jogos desenvolvida pelo filósofo alemão Hans-Georg Gadamer (1900-2002).

Início este caminho pela análise do pensamento nominalista que venceu na idade média a disputa com o realismo e deu origem à sociedade moderna, que acreditou no poder da linguagem convencional como sendo superior ao poder dos índices naturais. Retornando à questão das aves sob a ótica franciscana, dois pardais são dois pardais, pois foram convencioneados a serem chamados assim. A semelhança entre os dois não está nos pardais, mas, sim, no observador. O nominalista convencionou chamá-los pardais para poder dar ordem ao mundo a seu bel prazer. Dessa forma, os universais são apenas nomes dados às coisas, mas os nomes não são reais, são abreviações convencionais que substituem as coisas. A razão, dentro de tal lógica, torna-se um puro manipular de palavras e nesse sentido Wittgenstein está coberto de razão ao afirmar que “sobre aquilo que não se pode falar, deve-se calar” (2009, p. 82).

A modernidade encontra aqui o seu berço esplêndido, pois já que a razão não salva – apenas a fé salva –, ao mesmo tempo, já que o homem é dotado de razão, apostou-se que, no final das contas, interessava mais a razão do que a fé. Assim, o olhar desviou-se para o domínio da natureza em detrimento da fé e de seus universais. A escolha que originou a modernidade foi a que elegeu a razão como guia, soterrando e escondendo o que não podia ser explicado por abstrações conceituais e que não atingia os requisitos para ser considerado verdade. Essa escolha sustentou-se através da criação de camadas de abstração cada vez maiores, sendo que as camadas superiores tentavam ou explicar o porquê

da criação das camadas inferiores ou simplesmente as negavam por completo. O plano nominalista moderno, em resumo, deu-se pela negação da dúvida, e aqui estou tratando o ato de duvidar como sendo correlato à aceitação de uma teoria da significação que leve em conta o precário como força criadora essencial.

A precariedade está no núcleo da linguagem, que não consegue dar conta do que as coisas são em si. Nosso entendimento a respeito do mundo é, conseqüentemente, precário por definição, pois estamos condenados à linguagem como meio de mediação e representação dos fenômenos que nos cercam.

Para os dominicanos, por sua vez, dois pardais são pardais porque participam da mesma forma, da mesma ideia, do mesmo universal, sendo dois porque no plano concreto eles se manifestam em duas matérias diversas. Dois pardais são, para o realismo, idênticos genericamente, mas não idênticos especificamente. Assim, embora a razão seja divina, a fé é mais, existindo duas verdades: a verdade da fé e a verdade da razão, sendo que a última deve submeter-se à primeira. Em outros termos, mais existencialistas, a vivência imediata corresponde à fé, enquanto a vivência projetada por modelos abstratos é produto da razão. A vivência imediata é superior à dos modelos e, nesse sentido, os dominicanos são existencialistas. Para o realismo os universais são anteriores aos particulares: o universal possibilita o surgimento do particular, determinando-o.

A questão que realmente interessa na discussão sobre o nominalismo e o realismo reside na diferenciação entre uma concepção que busca projetar o mundo a partir de modelos criados pela razão e outra que busca uma realidade anterior, que não podemos ver ou alcançar, e que depende da fé para que sua presença seja efetiva. Em termos mais conceituais, o realismo parte dos pressupostos de que “os universais são coisas plenamente reais” e “os universais são antes das coisas”. Já o nominalismo pretende que “os universais são apenas nomes”, “os universais são depois das coisas” e “os universais são apenas hálito da voz”.

A realidade que o nominalismo projetou ainda nos é bastante presente, e a sua herança de extrema racionalidade está à nossa volta, viva nos avanços da ciência em todas as suas áreas e no legado, entre outros, das técnicas de representação na esfera da arte. Mas o preço que pagamos por esses avanços foi alto e está estampado em nossa atual incapacidade de lidar com fenômenos que fogem ao nosso controle, como, em última análise, são todos. Vivemos em uma projeção que visou controlar, cartesianamente, todos os aspectos do funcionamento cósmico, mas que falhou em cada uma de suas tentativas. Trata-se de uma situação paradoxal, pois em uma análise rápida o nominalismo parece permitir um diálogo com a precariedade que, de fato, não se realizou. Este é um dos principais motivos do esvaziamento do projeto da modernidade e a sua gradual substituição por modelos de mediação que permitem um tratamento da realidade mais apurado e que levem em consideração os contextos em que os fenômenos se apresentam.

Dentre as discussões atuais em várias áreas do saber, podemos observar o retorno pleno dos diálogos com a precariedade, pois esta nos permite tratar a realidade de modo mais apurado, e

não unicamente idealizado. Esses diálogos têm ocorrido nas mais diversas áreas, e destaco entre eles os estudos da complexidade e as teorias dos jogos. O realismo, desse modo, apresenta-se como uma possibilidade de compreensão de estruturas precárias através da linguagem. Essas estruturas não pretendem ser mais a verdade, pois esta foi substituída por um processo de construção constante de significados, um jogo entre a linguagem – elemento nominalista – e o real. A linguagem desloca-se de sua posição de detentora da verdade para assumir um papel mais complexo, onde ela continua a ser um elemento simbólico convencional mediador, mas não final. Os signos que formam a linguagem não mais se fixam em modelos sólidos, realizando com pleno potencial seu desígnio realista ou, em outros termos, encontram-se em outro signo para formar uma cadeia infinita de construção de sentidos onde apenas algumas das inúmeras facetas sógnicas são escolhidas durante a construção do discurso. Repercorrer o caminho não mais garante uma reconstrução *ipsis litteris* de destinos já alcançados. A própria constituição sógnica real é precária em sua mais nuclear natureza.

A questão em voga, portanto, é: Suplantado o projeto da modernidade, o que nos restou para pensarmos e vivermos em um mundo sem certezas, onde a brutalidade dos fatos reais nos arrebatam a cada instante? Como o trato com a realidade pode prevenir uma existência completamente sem chão e, assim, sem nenhum significado? A resposta parece estar na exigência de uma reconstrução constante dos significados atribuídos aos objetos. Especificamente tratando da arte, neste momento esta reconstrução constante é um índice da precariedade ligado a um princípio de liberdade que plasma, em uma única entidade, a obra, o artista e quem contempla o fenômeno artístico. As três instâncias fluctuam sobre a impermanência de significados incompletos e precários. A liberdade de buscar novos significados, também precários, é um ato de fé e não de razão, e uma teoria hermenêutica – da significação – pode trazer horizontes interessantes para a paisagem na qual fomos abandonados.

Adotarei uma posição hermenêutica que trata arte e jogo como formas culturais correlatas, pois o jogo, quando relacionado à experiência da arte, não é algo externo a esta, estando no centro da produção e da fruição da obra de arte atividades que constituem uma só, já que fazer e apreciar se confundem no jogar. Não há mais espaços compartimentados. Ver o mundo como um conjunto de jogos a partir da posição de um jogador é vê-lo esteticamente. Ou melhor: não é mais suficiente apenas ver, mas é necessário experimentar a estrutura precária revelada pela linguagem.

O jogo é independente do comportamento, do estado de ânimo ou da própria subjetividade de quem participa como jogador, identificando, assim, o caráter independente do jogo e, por decorrência, da arte. O jogo não está condicionado por quem o joga, e muito menos determinado pelo jogador. Seu caráter autônomo dispensa a presença de um outro sujeito para existir. Os jogadores apenas asseguram a representação da instância maior que é o jogo em si. Para tornar mais clara essa questão, resalto que o caráter do jogo é formado por um puro movimento desprovido de

alvo, de meta, que se estabelece em forma de eterno retorno, ritual mágico onde não existe nenhuma lei de causalidade baseada em um relacionamento de causa e efeito. Não há necessidade sequer de um sujeito fixo para sua existência e manutenção: “O jogo é a ocorrência do movimento como tal” (GADAMER, 2008, p. 156).

Schiller (2004, p. 78) chama de jogo “tudo aquilo que não é nem subjetivamente nem objetivamente contingente”, definindo o belo como sendo um mero jogo entre um impulso sensível, identificado como sendo “vida” – todo o ser material e toda presença imediata nos sentidos –, e um impulso formal, que se sintetiza como “forma”, compreendendo todas as possibilidades formais do objeto e suas relações com o pensar. O lúdico pode ser chamado de “forma viva”, designando todas as qualidades relacionadas com a beleza que observamos e criamos. Jogo, nesse contexto, deve ser entendido como um estado do homem, onde este se apresenta de maneira correlata à liberdade, relacionando-se com esta de forma desimpedida: lúdica e precária, portanto.

Esse estado de pura liberdade torna o homem completo, senhor de suas qualidades sensíveis e formais. O campo de visão humano é ampliado no processo lúdico do jogar com o belo, que se constitui como o verdadeiro jogo: “com o agradável, com o bom, com a perfeição, o homem é apenas sério; com a beleza, no entanto, ele joga” (ibidem). Destaca-se a palavra “perfeito” que, em Schiller, aparece subordinada à seriedade. O belo não está a serviço do que é utilitário ou necessário, mas simpatiza com o que existe por si só e que a si só basta, não sendo necessário a nada mais, nem dependente de nada mais. No campo do jogo, a beleza deve ser a única linha guia do homem, pois

O homem deve jogar somente com a beleza, e somente com a beleza ele deve jogar. Pois, para tudo sistematizarmos, o homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e somente é homem pleno quando joga (ibidem, p. 80).

Se a beleza é a linha guia do jogador, o jogo é o alicerce que sustenta a cultura humana, encontrando na arte a sua maior, mais livre, indefinida e precária forma de expressão, práxis e contemplação, servindo de modelo para todo o arquitetar que a linguagem e o pensamento formalizam e materializam.

O jogo também é identificado como condição essencial para a vida em seu sentido biológico, na forma de movimentos supérfluos produzidos por crianças e animais que brincam quando seus instintos primários já foram saciados. A atividade lúdica do brincar é realizada pelo prazer que proporciona, sendo um exercício incontrolável. O jogo com a beleza é, para Schiller, uma afirmação espiritual, trazendo, antes de mais nada, a liberdade em seu grau mais elevado. Para ele a realização do jogo com a beleza se dá pela via da contemplação, pois contemplar traz o pressuposto de um distanciamento da matéria, para que se perceba que esta também é uma forma de espírito, o que torna possível o desimpedido comércio sônico entre forma e matéria sensível, entre sentimento e inteligência, que se encontram em sua origem comum. Percebemos, através da contemplação, a presença do outro. Assim a personalidade do jogador se descola e ele não mais exerce sua vontade sobre as coisas, mas dialoga com elas.

Há no jogo o princípio da comunicação, uma troca de códigos compartilhados. Contemplar é o primeiro nível para adentrar o jogo com a beleza, que é libertador. Ao mesmo tempo em que o homem se separa do mundo por esse processo, ele também se vê no mundo, pelo fato de a contemplação ser um procedimento de reflexão.

O jogo com o belo liberta porque faz o homem refletir, unindo o sensível ao intelectual em detrimento da pura razão. O homem, enquanto apenas sente, é dominado pela imensidão da natureza. Quando passa a se ver refletido nela torna-se seu legislador, livre das imposições do mundo brutal. O homem que joga torna a natureza também jogadora, pois atribui forma ao informe. A beleza transparece como resultado desse jogo, por ser fruto de uma ética que não permite a degeneração do natural. Ao contrário: o jogador nada de mal pode impor a natureza, pois ele está nela refletido. Destruí-la é destruir-se, é aniquilar o jogo.

O jogo, como algo que se resolve em si mesmo, é livre de tensionamentos, de qualquer tipo de atrito com um outro interno ou externo, acontecendo por si mesmo (GADAMER, 2006). Do ponto de vista do jogador, a ausência de tensão no jogo com a beleza traduz-se como alívio pleno, relaxamento da necessidade constante de mediar conflitos entre objetos que se chocam constantemente. A separação entre o sujeito e a obra de arte através da contemplação faz com que o primeiro seja abandonado a si próprio, não tendo nada que diga, ou imponha, a ele o que deve ser feito (GADAMER, 2006), de tal maneira que a experiência com o jogo da beleza é libertadora. Permite a quem contempla também ser autor do que é contemplado, em uma eterna retroalimentação que é autorizada pelo fato de que a obra de arte nunca está acabada, é sempre estrutura precária que não visa ao congelamento, mas, sim, à continuidade de seu ser instável. Não há divisão entre produtor e fruidor, existem apenas jogadores:

A obra de arte não é um objeto que se posta frente ao sujeito que é por si. Antes, a obra de arte ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta [... logo:] o 'sujeito' da experiência da arte, o que fica e permanece, não é a subjetividade de quem a experimenta, mas a própria obra de arte (GADAMER, 2006, p. 103).

Notamos a mudança que ocorre no jogador ao deparar-se com a experiência propiciada pelo jogo. O verdadeiro sujeito da relação é o jogo, e não o jogador. É o jogo que aciona o verbo, o elemento de transformação. A obra de arte é o que permanece na relação, embora também seja alterada, constituindo um enorme repositório que reflete a história do jogo. Embora exista a ligação entre obra de arte e subjetividade, é indispensável frisar que “o jogo tem sua própria essência, independente da consciência dos jogadores” (GADAMER, 2006, p. 103).

O jogo com o belo é livre por nenhuma necessidade pender sobre a beleza e sobre a arte, que superam a realidade pela simples aparência. A aparência não é simulacro ou derivada de nada, não precisa prestar satisfações para algo externo a si, pois não é ilusória, nem almeja substituir o que já existe.

O jogo com o belo pode parecer frívolo e desnecessário, visto que a vida, em seu sentido biológico, não parece sentir necessidade da beleza para sua manutenção. Mas o homem é ser imerso em cultura, em processo de cultivo insaciável. Está na essência humana não aceitar a simples realidade natural, pois esta não o é familiar. É o jogo com o belo, em sua aparente superficialidade, fragilidade e precariedade, que aproxima a natureza do homem, permitindo a ele, pela cultura, colocar em jogo a realidade, desprendendo-a da natureza. Nasce do jogo uma nova espécie de ser, essencialmente livre que pode manipular desimpedidamente as coisas, dando a elas significados anteriormente não estabelecidos.

Este jogador compreende que o impulso inerente ao jogo é uma atividade que forma o sujeito e, dessa forma, o mundo, pois este se submete aos ânimos do homem e transmuta-se em aparência, resultado do jogo libertador. Ser um jogador é ser um cultivador, ou ainda uma espécie de alquimista que transforma as propriedades da matéria através da forma. Embora o jogo tenha esse aspecto desinteressado, essencial para a liberdade que ele assegura, o jogador deve levar a atividade a sério para que o jogo se consuma.

Gadamer (2006, p. 102) diz que “é mais importante o fato de que no jogar se dá uma seriedade própria, até mesmo sagrada”, apontando que é necessário para aquele que joga entrar no jogo. Para jogar o jogo da arte é necessário que este seja levado a sério. Quem não dedica ao jogar a seriedade que o ato merece não se constitui plenamente como jogador, visto que “o jogo atinge seu propósito somente se o jogador se perder no jogar” (ibidem). O jogo, com sua natureza independente, permanece presente mesmo onde é ignorado, ou melhor, onde não é levado a sério: onde não atuam jogadores. Mesmo nesses recônditos, onde tentativas arbitrárias de divisão entre a racionalidade e a sensibilidade procuram esconder o aspecto lúdico e precário da existência humana, o jogo está presente:

O jogo encontra-se também lá, sim, propriamente lá, onde nenhum ser-para-si da subjetividade limita o horizonte temático e onde não existem sujeitos que se comportem ludicamente (GADAMER, 2006, p. 103).

Como conclusão, desejo demonstrar empiricamente os conceitos apresentados através do jogo denominado “visita:delírio-corporal¹”, do grupo de arte computacional [+zero]. O [+zero] joga com os elementos que elenquei, como a precariedade e a liberdade, em busca de um fazer artístico que inclui a contemplação como elemento fundamental dos jogos propostos pelo coletivo. As obras realizadas pelo [+zero] são estruturas proposicionais que desencadeiam atos lúdicos. O jogo em questão – uma performance – é composto por seis performers que vestem roupas preparadas com aparelhos computacionais vestíveis. Esses aparatos computacionais embutidos tornam as performers jogadoras livres, por não serem instruídas a nada de forma prévia. A precariedade discursiva é a linha guia de seus atos performáticos. Vivenciando verdadeiramente um ato sem fundamento, cujo significado está

para ser construído, as performers exercem suas próprias vontades em meio a um jogo contra os aparatos computacionais que orbitam ao redor de seus corpos. O ato de jogar com as roupas é também um ato de fruição por parte das performers, que ocupam com seus corpos e vestes espaços como elevadores e salas de espera. A possibilidade de utilização desse tipo de espaço faz parte do jogo e revela, de forma clara, a ineficácia da convenção simbólica diante de uma estrutura precária real, impulsionada pelo jogo, já que essa tem o poder de ressignificar códigos pré-estabelecidos devido a seu caráter efêmero. O público é incluído no jogo pelo processo catalisador de fenômenos inesperados, gerado pelo modo de ser precário da proposição artística, e a partir desse estágio não há mais sentido em dividir, cartesianamente, obra, fruidor, performer e artista.

Desse modo, o caráter de jogo presente de forma nuclear na arte contemporânea revela a precariedade que é constituinte de todo fenômeno signico, abrindo espaço para o diálogo com o real através de movimentos aleatórios, dispersos e imprevisíveis, que se movem pela fé na crença de que a verdade está sempre para ser construída através de procedimentos, cada vez mais complexos, de mediação.

Referências

- GADAMER, Hans-Georg. **Truth and method**. Nova York: Continuum International Publishing Group, 2006.
- SCHILLER, Friedrich. **On the Aesthetic education of man**. Nova York: Dover Publications, 2004.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. **Tractatus Logico-Philosophicus**. Major Works. Nova York: HarperCollins Publishers, 2009.