

**Mg**

**JOSÉ RICARDO CARVALHO DE MACÊDO**

**JOGOS E PARTICIPAÇÃO:  
A IMPORTÂNCIA DOS ESPAÇOS DE CONVÍVIO**

Belo Horizonte

Escola de Belas Artes da UFMG

2014

**JOSÉ RICARDO CARVALHO DE MACÊDO**

**JOGOS E PARTICIPAÇÃO:  
A IMPORTÂNCIA DOS ESPAÇOS DE CONVÍVIO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de Concentração: Arte e Tecnologia da Imagem.

Linha de Pesquisa: Criação, Crítica e Preservação da Imagem.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Mabe Machado Bethônico.

Belo Horizonte

Escola de Belas Artes da UFMG

2014



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação do aluno **JOSÉ RICARDO CARVALHO DE MACÊDO** Número de Registro **2011711112**.

Título: “**JOGOS E PARTICIPAÇÃO:  
A importância dos Espaços de Convívio**”

Profª. Dra. Mabe Machado Bethônico – Orientadora - EBA/UFMG

Profª. Dra. Lucia Gouvêa Pimentel – Representante da Orientadora e Titular – EBA/UFMG

Profª. Dra. Maria Elisa Martins Campos do Amaral – Titular – EBA/UFMG

Belo Horizonte, 11 de Dezembro de 2013

## Dedicatória

À minha querida mãe Joana de Carvalho Castro

À Marta Isabel Ruiz

À Camila Araújo Mareco

## **Agradecimentos**

Primeiramente agradeço a Deus. Em segundo lugar, agradeço a três pessoas sem as quais este trabalho não teria sido possível: à minha mãe Joana de Carvalho, que me ensinou a perseverar sempre; à Marta Isabel, que me ensinou o valor do autoconhecimento e do cultivo da meditação; e à Prof<sup>a</sup> Dra. Mabe Machado Bethônico, que me assegurou, com sua paciência e carinho, um caminho claro e conciso nessa etapa de minha vida.

Gostaria, também, de expressar meu carinho aos funcionários da UFMG, especialmente à Zina e ao Sávio , ambos da Escola de Belas Artes; ao Prof. Dr. René Lommez; e a Prof<sup>a</sup> Ms. Verona Segantini, do Departamento de Museologia.

Agradeço aos amigos (as) tanto de Belém como de Belo Horizonte: Cyro Almeida, Maria Clara Rocha, Adriele Silva, Alexandre Sequeira, Bruno Cantuária, Prof<sup>a</sup> Ms. Ida Hamoy, Luciano Oliveira, Marcelle Louzada, Juliana Andrade, Bruno Duque, Fernando Carvalho, Thatiane Mendes, Mara Porto e Bruno Caixeta.

Em especial, agradeço à minha amiga e namorada Camila Araújo Mareco.

## **Resumo**

O texto aqui apresentado visa a demonstrar como algumas proposições artísticas participativas se relacionam com o campo social de modo crítico, frisando a importância do convívio e o uso de estratégias para lidar com participantes/espectadores. Essas práticas propõem convivência, através de ludicidade e culinária dentre outros modos de articulação, estabelecendo aproximação, em diferentes escalas, entre autor/proponente e público participante. Trata-se de uma análise que parte da minha produção artística e atravessa o campo da sociologia.

**PALAVRAS - CHAVE:** Participação, artes visuais, jogos, convívio.

## **Abstract**

The text here presented aims to demonstrate how some artistic and participative propositions are related to the social field on a critical way, focusing on the importance of the familiarity and the use of strategies to deal with participants/spectators. These practices suggest coexistence through playfulness and cooking among other modes of articulation, settling approach at different scales between author/applicant and participating public. It's about an analysis that comes from my artistic production, which crosses the field of sociology.

**KEYWORDS:** Participation, visual arts, games, socializing.

*“Ao término de um período de decadência sobrevém o ponto de mutação. A luz poderosa que fora banida ressurgue. Há movimento, mas não é gerado pela força... O movimento é natural, surge espontaneamente. Por essa razão, a transformação do antigo torna-se fácil. O velho é descartado, e o novo é introduzido. Ambas as medidas se harmonizam com o tempo, não resultando daí, portanto, nenhum dano. Formam-se associações de pessoas que têm os mesmos ideais. Como tal grupo se une em público e está em harmonia com o tempo, os propósitos particulares e egoístas estão ausentes.”<sup>1</sup> I Ching.*

---

<sup>1</sup> I CHING, 2006, p. 92.



## Índice de figuras

Figura 1 – Marilá Dardot e Cinthia Marcelle. Praça Tiradentes. Ouro Preto 2005.....	22
Figura 2 – Ricardo Macêdo e Bruno Cantuária. Espaços Autônomos, Batista Campos e o canhão. Espaços Autônomos, 2008.....	24
Figura 3 – Ricardo Macêdo e Bruno Cantuária. O Cordão de orelhas. 2008.....	24
Figura 4 – Ricardo Macêdo e Bruno Cantuária. Identidades Móveis, 2008.....	26
Figura 5 – Ricardo Macêdo. Frames do vídeo TRAVINHA.....	27
Figura 6 – Ricardo Macêdo. Relações. 2010.....	29
Figura 7 – Ricardo Macêdo. Relações. 2010.....	29
Figura 8 – Ricardo Macêdo. Intervenção “Amarelinha da memória” Projeto Hélio Oiticica: museu é o mundo, 2011.....	31
Figura 9 – Ricardo Macêdo. Apartamento 104. Espaços de convívio.....	34
Figura 10 – Ricardo Macêdo. <i>Design</i> do jogo ao fim do processo. 2012.....	35
Figura 11 – Ricardo Macêdo. Quebra-cabeças da série <i>Civile</i> . 2012.....	36
Figura 12 – Ricardo Macêdo. Grupo PORO. 2011.....	40
Figura 13 – Ricardo Macêdo. SUPERFLEX. Garrafa do Guaraná <i>Power</i> . Maués AM. 2003.....	53
Figura 14 – Ricardo Macêdo. SUPERFLEX. Conhecendo a comunidade. SUPERFLEX em Maués.....	54
Figura 15 – Ricardo Macêdo. SUPERFLEX. Imagens do <i>workshop</i> em Maués.....	56
Figura 16 – O refrigerante Mecca-cola. 2002.....	56
Figura 17 – Coletivo Puraqué. Instalação de uma das antenas.....	59
Figura 18 – Coletivo Puraqué. Oficinas ministradas pelo coletivo.....	60
Figura 19 – Coletivo Puraqué. A moeda Muiraquitã.....	61
Figura 20 – <i>Huit Facetes</i> . Registro da oficina.....	63

Figura 21 – <i>Huit Facettes</i> . Registro do processo. Documenta 11, 2012.....	63
Figura 22 – <i>Huit Facettes Interaction - Glocal Challenge 1995-2005</i> Foto: Jéssica Gershults.....	64
Figura 23 – <i>Park Fiction</i> . Arquivo <i>Park Fiction</i> . 2009.....	66
Figura 24 – Grupo Urucum. Mensagens Vazias, 2003.....	67
Figura 25 – <i>Ala Plástica</i> . <i>Stadtfluss Wandse/Attitude Bypass, Hamburg, Germany</i> .....	69
Figura 26 – <i>Ala Plástica</i> . Revitalização de um centro comunitário. 2004.....	69
Figura 27 – Jean François Millet (1814-1875). <i>Les Glaneuses, 1857, óleo sobre tela 83,5x110 cm</i> .....	69
Figura 28 – <i>Ala Plástica</i> . Performance no dique, 2011 .....	69
Figura 29 – VI Semanária. Grupo de pesquisa Grama. Proposição “Bipartitura II [performance culinária]” Nydia Negromonte e Agnes Farkasvolgyi, tendo o artista Shima como convidado. Espaço Centoequatro, Belo Horizonte, 2012. Fotografia: arquivos Centoequatro.....	73
Figura 30 – Nydia Negromonte. A Casa das vitaminas. Porto Alegre, 2011.....	75
Figura 31– Agência “Cochilo”, sala de relaxamento.....	77
Figura 32 – Lygia Clark. “Máscaras sensoriais” 1969.....	85
Figura 33 – Lygia Clark. “O Eu e o Tu”,1967.....	85
Figura 34 – Lygia Clark. Um dos espaços da “Casa é o corpo”, 1968.....	88
Figura 35 – Lygia Clark “Rede de elástico”.1974.....	89
Figura 36 – Lygia Clark. “Pedra e ar”.1966.....	89
Figura 37 – Uma formatura no <i>The Sims</i> , 2013.....	93
Figura 38 – Uma festa no <i>Second Life</i> , 2013.....	93
Figura 39 – Allan Kaprow. <i>Fluids</i> . 1963.....	95
Figura 40 – Um tabuleiro de madeira dobrável de Mancala.....	98
Figura 41 – <i>Carcassonne</i> . 2000.....	100
Figura 42 – Descobridores de Catan. 1995.....	100
Figura 43 – John Cage. 1968.....	102

Figura 44 – George Maciunas. <i>Fluxkit</i> , 1965.....	103
Figura 45 – Leonardo Araujo e Pablo Vieira. Super Turfe. 2011.....	105
Figura 46 – Leonardo Araujo e Pablo Vieira. Super Turfe. 2011.....	106
Figura 47 – Ricardo Macêdo. <i>Civile</i> , 2012.....	107

# Sumário

<b>Introdução</b> .....	13
<b>Capítulo 1: Trajetória rumo ao coletivo</b> .....	19
1.2. A ordem do uno e dos múltiplos .....	36
1.3 Participação e temporalidade .....	39
1.4. Participação e ambiência .....	44
1.5. Participação e proxemia .....	48
<b>Capítulo 2 : Grupos artísticos: economia, convivência e práticas.</b> .....	52
2.1. Ações performáticas culinárias: um paralelo .....	72
2.2. Participação e horizonte mercadológico .....	76
2.3. Participação em Lygia Clark .....	84
2.4. A importância do tempo e da participação nas proposições de Lygia Clark .....	87
2.5. Participação e o jogar-brincar: o lúdico em Allan Kaprow. ....	91
<b>Capítulo 3 : Jogos de tabuleiro como estratégia e participação.</b> .....	98
3.1. Jogos e produção artística brasileira .....	104
3.2. Jogos como proposição artística e sua dinâmica de produção .....	107
<b>Capítulo 4 : Jogos de convívio como proposições autorais</b> .....	110
4.1. Primeira proposição .....	110
4.2. O jogo de tabuleiro “Civile” .....	116
4.3. O jogo de tabuleiro “Vivenda” .....	121
4.4. Segunda experiência com o “Cozinha livre” .....	126
4.5. Algumas reflexões sobre as quatro experiências .....	129
<b>Considerações</b> .....	132
<b>Referências</b> .....	135

## Introdução.

A conexão entre contexto social e proposições artísticas ditas participativas atravessa décadas. Na década de sessenta (do século XX) há muitos exemplos nesse sentido. As matrizes programadoras do indivíduo começaram a ser estilhaçadas em meio às revoluções comportamentais daquele período: os discursos, que pretendiam dar conta da realidade e da totalidade das coisas, passaram a ser questionados, como o discurso marxista (e a esperança de uma sociedade igualitária), o cristianismo (e seu sistema de fé salvacionista) e a mentalidade iluminista (que se apoia na tecnologia e no progresso).

A *desconstrução*<sup>1</sup> institui-se como uma questão importante para os artistas que trabalham com o não dito e com o silenciado, passando o corpo, a identidade e a comunidade a servirem de base para outros modos de inserção na vida. Os movimentos estudantis (o maio de 1968), a revolução sexual, as revoluções políticas, o uso abusivo de drogas, os primeiros grupos proto-punks (*The Stooges*,<sup>2</sup> *Suicide*,<sup>3</sup> *The Who*,<sup>4</sup> *The Velvet Underground*<sup>5</sup> etc) e as

---

<sup>1</sup> Para Jacques Derrida, “desconstruir o discurso não é destruí-lo, nem mostrar como foi construído, mas pôr a nu o não-dito por trás do dito, buscar o silenciado (reprimido) sob o que foi falado” investigando a “desconstrução dos princípios e concepções do pensamento ocidental – Razão, Sujeito, Ordem, Estado, Sociedade etc.” (SANTOS, 1986, p. 71. 73.).

<sup>2</sup> *The Stooges*: banda de proto-punk norte-americana, também denominada de Iggy and *The Sooges* em razão de seu líder Iggy Pop, nome artístico de James Newell Osterberg, que se tornou um ícone cultural pop nas últimas décadas. Os shows eram apresentados em meio a muitas performances, sendo o próprio Iggy o performer principal, pois comportava-se de maneira estranha no palco. Disponível em: <[en.wikipedia.org/wiki/The\\_Stooges](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Stooges)>

<sup>3</sup> *Suicide*: banda proto-punk, composta por um duo nas pessoas de Alan Veja e Martin Rev. Detentora de um estilo único, a banda foi a pioneira no movimento Punk. Seus shows são caracterizados pela truculência e controvérsia, que ganham expressão na voz de Veja, o vocalista, e no som grave de Rev, operador de sintetizador e bateria mecânica. Disponível em: <[en.wikipedia.org/wiki/Suicide\(band\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Suicide(band))>

<sup>4</sup> *The Who*: banda de rock britânica, pioneira do estilo, foi considerada uma das maiores do rock and roll. No princípio de sua formação, sua fama deveu-se muito ao fato de seus integrantes quebrarem os instrumentos ao término dos shows. Por isso, a destruição de guitarras se tornou recorrente em shows das bandas de rock. As canções do grupo eram demarcadas pela agressividade que acenava para as rebeliões de jovens e confusão sentimental. Essa arrogância foi um dos comportamentos adotados pelas novas bandas de punk e do power punk que surgiram posteriormente. Disponível em: <[pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Who](http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Who)> .

<sup>5</sup> *The Velvet Underground*: banda de vanguarda dos anos 60, que se caracterizou pelo estilo experimental. Detentora de criatividade e espírito inventivo, seu mérito é mais reconhecido pela crítica especializada do que propriamente pelo público. O grupo foi considerado essencial para o surgimento de outros, pois seus integrantes mantinham contato com vanguardistas da arte, como o artista plástico Andy Warhol que, por vezes, se introduzia no mundo das outras artes como o fez referente ao da música. Disponível em: <[en.wikipedia.org/wiki/The\\_Velvet\\_Underground](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Velvet_Underground)>

primeiras experimentações no *jazz* (como as de Miles Davis)<sup>6</sup> não surgiram do nada. Tiveram um *back-ground*, um determinado contexto propício, que lhes serviu de base para esses acontecimentos.

Importava perceber o que motivava as ações de alguns grupos embreantes daquele período – entendendo-se embreantes por aqueles que provocam um movimento de ruptura e se apresentam como “figuras singulares de práticas, de ‘fazeres’”<sup>7</sup> - que, primeiramente, desarmonizam, mas anunciam de longe uma nova realidade, como a *Internacional Situacionista*<sup>8</sup>, o *Provos*<sup>9</sup> e o *Fluxus*.<sup>10</sup> Busquei descortinar as ações dos coletivos artísticos que começavam a surgir em diversas partes do Brasil, revelando aspectos que despertaram meu interesse.

Contudo, esta pesquisa tem um objetivo mais específico: perceber os paralelos entre problemas sociais e proposições artísticas participativas. Porém, ao invés de buscar em grupos artísticos passados (*Fluxus*, *Provos* etc.) revoluções comportamentais como referências para compreendê-los melhor, dessa vez, além disso, procurei aspectos sintomáticos do campo social contemporâneo (insegurança, frenesi, consumo, isolamento e individualismo), buscando reconhecer as alternativas vivenciadas pelos grupos atuais pesquisados, para lidar com tais problemas sociais em suas proposições participativas.

---

<sup>6</sup> Miles Dewey Davis Jr.: Detentor de uma série de habilidades, tornando-se trompetista, compositor e *bandleader* de jazz. Participou de várias gravações do *be bop* e do *cool jazz*. Teve participação ativa no desenvolvimento do jazz modal e do jazz *fusion*. Disponível em: <[pt.wikipedia.org/wiki/Miles\\_Davis](http://pt.wikipedia.org/wiki/Miles_Davis)>

<sup>7</sup> CAUQUELIN, 2005, p.87.

<sup>8</sup> Situacionismo é um movimento europeu de crítica social, cultural e política que reúne poetas, arquitetos, cineastas, artistas plásticos e outros profissionais. O grupo se define como uma "vanguarda artística e política", apoiada em teorias críticas à sociedade de consumo. A ideia de "situacionismo", segundo eles, se relaciona à crença de que os indivíduos devem construir as situações de sua vida no cotidiano, cada um explorando seu potencial de modo a romper com a alienação reinante e obter prazer próprio. Disponível em: <[www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia.../index.cfm?](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia.../index.cfm?)>

<sup>9</sup> Provos (abreviação de provocadores): foi um movimento holandês dos anos 1960, que fez de Amsterdã um centro da desobediência civil. Seus adeptos posicionavam-se contra alienação e seu decorrente tédio, objetivando a mudança social. Para tanto, moviam ações provocantes, como briancaadeiras e “happenings” para despertar a sociedade da indiferença política e social. Este movimento fundia três elementos da contracultura: um grupo tomado pelo sentimento de raiva; métodos provocativos do artista performático Robert Jasper Grootveld e as ideias revolucionárias de Roel van Duyn. Disponível em: <[www.screamyell.com.br/literatura/provos.html](http://www.screamyell.com.br/literatura/provos.html)>

<sup>10</sup> *Fluxus*: Movimento que traduz um atitude diante do mundo, do fazer artístico e da cultura que se manifesta nas diversas formas de arte: música, dança, teatro, artes visuais, poesia, vídeo, fotografia e outras. Seu surgimento tem vínculo com o Festival Internacional de Música Nova, em *Wiesbaden*, Alemanha, 1962, e a George Maciunas, artista lituano radicado nos Estados Unidos. A própria palavra do Movimento define bem característica de fluxo. Disponível em: <[www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia.../index.cfm?](http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia.../index.cfm?)>

Alguns desses grupos trabalham junto a comunidades, como é o caso do *Huit Facettes* (Senegal).<sup>11</sup> Analisei um trabalho desse grupo junto a uma localidade, no interior do Senegal, rodeada pelo deserto. Tratava-se, portanto, de uma paisagem árida, onde a maior parte da renda vinha da relação entre produção artesanal e comércio local. Comecei a me perguntar se era possível efetivar um trabalho participativo, onde a subsistência da comunidade estivesse em primeiro plano, e onde a colaboração entre artistas e comunidades fosse a bússola, que orientasse a reconstrução desse cenário em outros moldes.

Em outro sentido, tendo por base a análise de algumas práticas artísticas participativas atuais, mais especificamente interessa-me perceber até que ponto uma proposição colaborativa pode ser utilizada para problematizar aspectos sociais, como isolamento e insegurança, em uma comunidade ou em um bairro. Procurei refletir sobre as dimensões sociológicas implícitas em algumas propostas artísticas, que lidam (explicitamente) com o convívio, para assim diferenciá-las dos trabalhos em Artes Visuais unicamente voltados para o espaço expositivo.

Durante os trabalhos de pesquisa, aproximei-me de alguns artistas e grupos brasileiros da minha geração, que trabalham colaborativamente, e os observei de perto. Entre alguns, estão respectivamente o Conjunto Vazio (MG),<sup>12</sup> Shima (SP)<sup>13</sup>, Agnes Farkasvolgyi (MG)<sup>14</sup>, Nydia Negromonte (MG)<sup>15</sup>, Luciana Magno (PA)<sup>16</sup> e Ines Linke (MG)<sup>17</sup>. Em alguns deles,

---

<sup>11</sup> *Huit Facettes*: Coletivo de artistas plásticos senegaleses que organiza oficinas nas áreas rurais do Senegal. Fundado em 1995, o grupo realiza vários projetos e objetiva libertar-se dos aspectos comuns dos meios de expressão artística tradicional e investiga outras formas de expressão, incluindo uma exploração de inter-relação com outros campos sociais no que se refere às atividades diárias em ambiente urbano. Disponível em: <[www.colartedigital.art.br/?p=108](http://www.colartedigital.art.br/?p=108)>

<sup>12</sup> Conjunto Vazio: Grupo (MG): criado em 2006, para agregar diversos interesses. Parte de seus integrantes veio de práticas artísticas, como do teatro, performance, vídeo, artes visuais e outras, e parte veio do meio Punk/Hardcore, tendo bandas, fazendo fanzines, participando de coletivos mais diversos. O grupo, que postula a não-hierarquização e ausência de líderes – espécie de horizontalização das práticas de convívio - tem também direcionado sua atenção à crítica, buscando através de debates, textos e ações refletir criticamente sobre a sociedade e seu entorno. Disponível em: <[comjuntovazio.wordpress.com/](http://comjuntovazio.wordpress.com/)>

<sup>13</sup> Shima: Artista que utiliza a metodologia do *design* para desenvolver projetos em performance arte e seus desdobramentos em objetos, instalações, filmes e fotografias. Atualmente, ele desenvolve iniciativas em cinema, projetos editoriais, programas expositivos e na área de ensino e pesquisa em dois cursos de Especialização ministrados em BH. Disponível em: <<http://www.shima.art.br/>>

<sup>14</sup> Artista visual e cozinheira mineira. Suas proposições artísticas utilizam como suporte a culinária e têm como princípio aliar ciência e arte na cozinha para criar. Disponível em: <<http://www.agnesfarkasvolgyi.com.br/site/>>

<sup>15</sup> Artista nascida no Peru e criada na Bolívia. Atualmente mora em Belo Horizonte; trabalha com desenho, escultura, instalação, fotografia, vídeo e intervenções *in situ*. Disponível em: <<http://www.sp-arte.com/artistas/nydia-negromonte/>>

pude notar várias camadas subjetivas, como conflitos abertos, jogos de interesse, questões intrapessoais e interpessoais etc. Essas tensões escapavam ao escopo da pesquisa, mas foram decisivas para me dispor a um olhar crítico sobre esse tipo de prática para além das boas intenções. No entanto, focalizo sobre outras questões, nesta pesquisa, lançando um olhar mais atento sobre a motivação e as estratégias que conformam o envolvimento de artistas com o público espectador participante, ou ativador.

Realizei também quatro entrevistas com coletivos e artistas. Elas me foram muito úteis, no primeiro momento da pesquisa, quando buscava traçar o vocabulário implicado nos trabalhos, os objetivos que impulsionavam as práticas, compreender tensões identificadas por cada artista e o que representava para eles trabalhar com o outro. Duas perguntas centrais da entrevista foram: “O que é convívio para você?” e “O que você entende por vivência?”. Observar o rico território de práticas, que, hoje, os artistas da minha geração experimentam e as implicações das propostas desse tipo de trabalho, possibilitou-me problematizar minha própria produção, como descreverei ao longo desta dissertação.

Os critérios de escolha dos grupos pesquisados foram baseados na relação deles com procedimentos e métodos, que atravessam minha produção artística: colaboração<sup>18</sup> e convívio, espaços de convívio<sup>19</sup> e o lúdico. Quanto à metodologia de trabalho, utilizei sobretudo a pesquisa bibliográfica, recorrendo a autores como o filósofo e sociólogo Edgar Morin<sup>20</sup> e o

---

<sup>16</sup> Graduada em Artes Visuais e Tecnologia da Imagem, pela Universidade da Amazônia; é mestre em Artes, pela Universidade Federal do Pará - Instituto de Ciência e Arte; desenvolve projetos na tentativa de romper fronteiras entre a arte e a vida. Disponível em: < <http://experienciamazonia.org/site/luciana-magno.php> >

<sup>17</sup> Vive e trabalha em São João del Rei. É artista plástica, pesquisadora e professora. Graduada pela Universidade de Iowa, é mestre, pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais - EBA/UFMG, e doutoranda em Artes, pela mesma instituição. Disponível em: <<http://www.estrategiasarte.net.br/autores/ines-linke>>

<sup>18</sup> O termo colaboração é aqui destacado a partir do contexto em que emerge dentro de uma dinâmica muito própria na comunidade artística na década de 1990. Segundo a pesquisadora Suzanne Lacy, o surgimento de um outro tipo de arte urbana, na década de 1990, implicou uma outra compreensão da arte pública, significando, para ela, “um novo modelo democrático de comunicação baseado na participação e na colaboração de uma comunidade na produção de um trabalho de artes visuais. (...) abordando assuntos relevantes para suas vidas, como políticas de moradia, violência, racismo, pobreza, desemprego, etc” (LACY *apud* MESQUITA, 2010, p. 127).

<sup>19</sup> Entendo como espaço de convívio todo e qualquer espaço que tenha como função o convívio social. Ele pode ser tanto público, aberto à qualquer pessoa, quanto privado: lojas, empresas e instituições.

<sup>20</sup> Edgar Morin: Antropólogo, sociólogo e filósofo francês judeu. Pesquisador, é formado em Direito, História, Geografia, e realizou estudos em Filosofia, Sociologia e Epistemologia. É autor de mais de trinta livros, entre eles: *O método* (6 volumes); *Introdução ao pensamento complexo*; *Ciência com consciência*, e *Os sete saberes necessários para a educação do futuro*. Disponível em: < [educarparacrescer.abril.com.br/pensadores-da.../edgar-morin.shtml](http://educarparacrescer.abril.com.br/pensadores-da.../edgar-morin.shtml)>



sociólogo Michel Maffesoli.<sup>21</sup> Recorri também a revistas e vídeos, que descrevem as práticas dos grupos pesquisados.

Em termos teóricos, analisei essas práticas a partir de dois objetivos, quais sejam: compreender como se dão as dinâmicas de aproximação relativas aos grupos (como ocorrem essas aproximações e como se efetivam as colaborações), e compreender suas práticas dentro de uma abordagem sociológica. Busquei grupos que utilizam procedimentos multidisciplinares, que fogem ao reducionismo das disciplinas e que enfocam tanto aspectos ligados às Artes Visuais quanto a atividades cotidianas, como a culinária ou a agricultura, por exemplo.

No capítulo I, apresento minha trajetória artística, observando os vínculos que foram se constituindo entre minha prática e o tema desta dissertação. Apresento também as relações entre as práticas participativas e alguns conceitos emprestados da sociologia, tais como: temporalidade, ambiência e proximidade. Em seguida, apresento alguns grupos artísticos: Coletivo Puraqué (PA)<sup>22</sup>, *Huit Facettes* (Senegal), *Park Fiction* (DE), Coletivo Urucum (Macapá), *Ala Plástica* (Argentina),<sup>23</sup> *Superflex* (DK), que me servem como referência no sentido de filiar esse tipo de produção artística ao cenário contemporâneo e à ótica das demandas<sup>24</sup> sociais.

Neste mesmo capítulo, procuro analisar artistas que lidam com colaboração para tentar entender os modos e as dinâmicas de participação utilizadas, que empregam como mediador o lúdico, o artesanal e a sensorialidade com o intuito de buscar uma maior aproximação do outro. Observo as concepções de Lygia Clark<sup>25</sup> e Allan Kaprow<sup>26</sup>, que viabilizam uma

---

<sup>21</sup> Michel Maffesoli: Considerado o maior teórico vivo da pós-modernidade. Dirige a revista *Sociétés* e o Centro de Estudos sobre o Atual e o Cotidiano (CEAQ). Tem sido professor convidado em vários países e, no Brasil, conta com mais de vinte livros publicados. Disponível em: <[pt.scribd.com/doc/132619288/10-Michel-Maffesoli-Biografia](http://pt.scribd.com/doc/132619288/10-Michel-Maffesoli-Biografia)>

<sup>22</sup> Coletivo Puraqué: O grupo atua com diversos projetos e atividades voltadas para o protagonismo juvenil, a transformação social, a valorização dos princípios humanos e valores morais, almejando a construção de uma sociedade mais humana e em harmonia com o meio. Disponível em: <[mapinguaridigital.wordpress.com/bloghall/coletivo-puraque](http://mapinguaridigital.wordpress.com/bloghall/coletivo-puraque)>

<sup>23</sup> Ala Plástica: Organização não governamental artístico ambiental argentina. Fundada em 1991 por artistas visuais. Disponível em: <<http://groundworks.collinsandgoto.com/statements/alaPlastica.pdf>>

<sup>24</sup> Entendo como “demanda” a procura de um bem ou serviço. Mas também como a invenção de uma necessidade por parte das empresas e corporações. Demandas nem sempre evidenciam consumo, uma vez que é possível demandar (desejar) e não consumir (adquirir) um bem ou serviço.

<sup>25</sup> Lygia Clark: Artista plástica brasileira. Disponível em: <[www.lygiacklark.org.br](http://www.lygiacklark.org.br)>

<sup>26</sup> Allan Kaprow: Artista plástico norte-americano e um dos pioneiros na fundamentação dos conceitos de performance. Disponível em: <[pt.wikipedia.org/wiki/Allan\\_Kaprow](http://pt.wikipedia.org/wiki/Allan_Kaprow)>

mudança na postura do artista, considerando estratégias e táticas como pretextos para se chegar ao outro e pontuar a importância de uma proximidade maior entre o artista e o público como coautor.

No capítulo II, evidencio alguns questionamentos, como por exemplo: quais as relações entre as demandas sociais e as proposições artísticas conviviais? Quais as formas e modos de ativação das proposições, levando-se em conta o respeito à realidade do outro e a necessidade de aproximação dessa realidade? Em relação aos grupos pesquisados, algumas reflexões críticas impulsionam alternativas futuras à relação entre artista e contexto atual. Para ilustrar, “há uma real possibilidade de um capitalismo ético?” (*Superflex*, 2011), “como os grupos podem agir fora da política partidária?” (*Park Fiction*, 2009).

Nos capítulos III e IV, investigo a utilização de jogos como estratégias para ativar trabalhos colaborativos e faço considerações sobre minhas proposições artísticas realizadas dentro da pesquisa. Elas consistem em experiências, em que recorro ao lúdico para ativar as proposições. Utilizo jogos, levando em conta a importância do ambiente e das situações criadas nos espaços estimulados por esse expediente, pela ideia do “jogar/brincar” (*Playing*, no sentido cunhado por Kaprow).<sup>27</sup>

Na prática dessas proposições, percebi que gostaria de lidar com alguns fatores, como: os códigos culturais que, muitas vezes, acompanham o comportamento dos participantes. Tais fatores, como colaboração, convívio e sociabilidade, que antes eu ignorava, fizeram-se imprescindíveis em minhas ações. Passei a considerar a possibilidade de fazer o participante se tornar coautor, e percebi que o meio mais apto a isso seria o jogo. A obra, como um processo, vai-se constituindo, aos poucos, na experimentação, como na culinária, a partir da memória atemporal particular que cada um traz para a proposição, nas receitas de família, nas misturas entre ingredientes diversos.

Durante a realização dessas proposições, ficou evidente, para mim, a importância de identificar como algumas práticas são agenciadas (quais os métodos de agenciamento da proposição, levando-se em conta o participante e fatores provindos de seu contexto social) e qual é a relação dessas práticas artísticas com a malha social. A partir de uma narrativa engendrada em um espaço mais intimista, propus-me a investigar outras maneiras de criar colaboração.

---

<sup>27</sup> KAPROW, 1992, p. 169.

## Capítulo 1

### Trajectoria rumo ao coletivo

Em julho de 2005, em Ouro Preto, durante o Festival de Inverno e Fórum das Artes, participei de uma oficina chamada “Práticas Mundanas”, que foi ministrada pelas artistas mineiras Marilá Dardot<sup>28</sup> e Cinthia Marcelle.<sup>29</sup> A oficina previa produzir, de maneira coletiva, uma intervenção na cidade de Ouro Preto, levando em conta problemas no contexto urbano. Nesse mesmo ano, eu estava estudando as obras do sociólogo Octávio Ianni, quais sejam: “A sociedade Global” (1992),<sup>30</sup> “Teorias da globalização” (1996)<sup>31</sup> e “Enigmas da modernidade-mundo” (2000).<sup>32</sup> Interessava-me sua maneira de observar as práticas sociais interligadas às mudanças de modos de pensar e sentir, às contradições e à importância dos sujeitos envolvidos em um processo constante de troca com a cultura de um determinado espaço físico. Perguntava-me, naquele momento, como pensar o espaço ligado a questões emocionais ou mentais e não somente a plásticas e formais.

---

<sup>28</sup> Marilá Dardot: A artista vive e trabalha em São Paulo. Ela vem construindo uma obra voltada para questões como o tempo e a palavra. Busca diferentes formas poéticas de olhar em tempos acelerados como o nosso, trazendo para sua obra uma percepção do mundo no seu cotidiano. Em 2004, ganhou os prêmios Sérgio Motta de Arte e Tecnologia e o CNI Sesi Marcantônio Vilaça. Em 2003, a Bolsa Pampulha – 27º Salão Nacional de Belo Horizonte. Fez parte da XXVII Bienal de São Paulo, 2006. É artista integrante do XXX Panorama da Arte Brasileira – Contraditório, 2007. Disponível em: [www2.cultura.gov.br/brasilarte\\_contemporanea/?page\\_id=175](http://www2.cultura.gov.br/brasilarte_contemporanea/?page_id=175)

<sup>29</sup> Cinthia Marcelle; artista representada pelas galerias: Galeria Vermelho, Silvia Cintra+BOX4 E *Sprovieri Gallery*, Bendana – Pinel Gallery. Detentora de vários prêmios, ela tem realizado inúmeras exposições nacionais e internacionais. Disponível em: [www.pipa.org.br/pag/artistas/cinthia-marcelle/](http://www.pipa.org.br/pag/artistas/cinthia-marcelle/)

<sup>30</sup> Neste livro, Octavio Ianni escreve sobre um mundo que entrou na era do globalismo. Todos estão sendo desafiados pelos dilemas e horizontes que se abrem com a formação da sociedade global. Essa é uma realidade problemática, atravessada por movimentos de integração e fragmentação. Simultaneamente à interdependência e à acomodação, desenvolvem-se tensões e antagonismos. Implicam tribos e nações, coletividades e nacionalidades, grupos e classes sociais, trabalho e capital, etnias e religiões, sociedade e natureza. Disponível em: [http://books.google.com.br/books/about/A\\_era\\_do\\_globalismo.html?hl=pt-BR&id=La9ggs\\_YjKoC](http://books.google.com.br/books/about/A_era_do_globalismo.html?hl=pt-BR&id=La9ggs_YjKoC)

<sup>31</sup> “Teorias da globalização” aborda as diversas formas da modernidade-mundo, as novíssimas noções de tempo e espaço ainda pouco estudadas junto às concepções de: localismo, regionalismo, nacionalismo formados com base na historicidade e territorialidade do denominado Estado Nação, abrindo novas perspectivas para a *inteligentsia* mundial. Disponível em: <http://www.slideshare.net/mundisa/cap-13-teorias-da-globalizao>

<sup>32</sup> “Enigmas da modernidade-mundo” é uma brilhante e madura tentativa de percorrer os processos que constituíram a sociedade contemporânea. O resultado é uma obra que nos oferece um quadro dos dilemas e dos impasses da modernidade, fugindo dos apressados diagnósticos dos chamados pós-modernos. Disponível em: <http://www.artnet.com.br/gramsci/arquiv107.htm>

No mesmo ano, o cineasta Lars Von Trier<sup>33</sup> salientava a importância de se estar atento ao fato de o espaço físico se constituir, muitas vezes, a partir dos horizontes mentais ou imaginários. No filme *Dogville*,<sup>34</sup> portas inexistentes são abertas pelos personagens, linhas no chão delimitam as casas, e delas paredes, janelas e tetos são imaginados pelo espectador, que o assiste.

Minha dúvida sobre como estava se constituindo a ideia de espaço físico, naquele ano de 2005, começava a se apresentar em forma de ações artísticas atentas ao imaginário do público. Juntamente às novas táticas de colaboração, ou interatividade que permeavam as ações de grupos artísticos, que optaram pelo virtual (divulgavam suas ações e o resultado delas em *sites* e *blogs*) para desdobrar suas intervenções no espaço físico, no ano de 2006, tais como: Bijari (RJ) Coletivo Rede Aparelho (PA), Coletivo Sabotagem (SP), ligados às concepções de espectador/participante que começavam a ser debatidas, naquele ano, sob a ótica dos chamados coletivos artísticos, cuja formação proliferou-se em diversas partes do Brasil.

Essas observações levaram-me a pensar o quanto meu trabalho artístico, que antes se efetivava no plano pictórico, ficava limitado quando eu tentava abordar questões sociais mais amplas, no que tange à desterritorialização,<sup>35</sup> globalização e à alteridade,<sup>36</sup> por exemplo. Mas isto não quer dizer que estou asseverando, nesta, que a técnica pautada na bidimensionalidade seja limitada para tratar de tais assuntos. Concluo que a minha técnica, à época, o era.

Esses limites fizeram-me perceber que as mudanças paradigmáticas, na esfera social, seriam mais bem trabalhadas a partir de outras linguagens. Em 2006, aprofundi minha pesquisa sobre coletivos e colaboração no trabalho de conclusão de curso, chamado “De um passado expandido a um presente diluído: percursos da produção em arte contemporânea”, no

<sup>33</sup> Cineasta dinamarquês, ficou conhecido após fundar junto com Thomas Vinterberg o “Manifesto Dogma 95” que propunha dez regras para realizar um filme, como: não usar cenário, não usar banda sonora, não usar câmera no ombro etc. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Lars\\_von\\_Trier](http://pt.wikipedia.org/wiki/Lars_von_Trier)>

<sup>34</sup> TRIER, 2003.

<sup>35</sup> Segundo Octávio Ianni, “a sociedade global desterritorializa quase tudo o que encontra pela frente. E o que se mantém territorializado, já não é mais a mesma coisa”(…)“indivíduos, famílias, grupos, classes e outros segmentos sociais perdem-se no desconcerto do mundo (...), são continuamente bombardeados por mensagens e interpretações distantes, díspares, alheias.”(IANNI, 1993, p. 100-105).

<sup>36</sup> Para o filósofo Emmanuel Lévinas, o importante é constituir uma abertura diante do outro, pensando a alteridade como “um acolhimento ao outro, como hospitalidade”; o outro visto não a partir da ideia dos discursos totalizantes, mas a partir da ideia de infinito; “nesse sentido, o infinito é reconhecido como uma relação ética com o inteiramente outro, respeitado como infinito ético” (LÉVINAS *apud* COSTA, W.D; DIEZ, C. L. F., 2012, p. 04).

qual pude perceber a expansão dos conceitos e das linguagens ligadas ao contexto social, tecnológico, político e artístico da década de 1960. A partir dele, enveredei por buscar as matrizes geradoras (entre elas, estudei os *Provos*, o *Fluxus* e a Internacional Situacionista) de algumas posturas contemporâneas relativas à formação dos coletivos artísticos, nos quais as proposições e negociações artísticas encadeavam-se dentro do que a filósofa, romancista e artista Anne Cauquelin<sup>37</sup> compreende como “sistema de redes de comunicação”.<sup>38</sup>

Valendo-me dessas ideias, como base teórica, a existência de possíveis relações com a esfera social começou a ser o ponto de partida para a minha reflexão e produção de proposições interventivas. A partir delas, iniciei o trabalho com a máquina de fotografar e a filmadora não mais me atendo à forma e conteúdo (típico do pensamento pictórico), mas sim à exploração de questões associadas à problemática da relação entre diferentes culturas, questões sobre alteridade e possibilidade de trabalhos colaborativos. A relação se tornou o amálgama entre pessoas e espaço físico, e este foi pensado pela perspectiva da produção de subjetividade (gostos, valores, costumes e tradições) de quem o ocupa. Essas questões passaram a compor o cenário reflexivo em torno da minha prática artística desde então.

Talvez o gérmen dessas ideias tenha começado a se desenvolver na oficina do Festival de Inverno, em 2005, onde um grupo foi formado por pessoas das áreas da Geografia, Artes Visuais entre outras. Estudamos artistas como Sophie Calle,<sup>39</sup> Francis Alÿs,<sup>40</sup> Gordon Matta Clark<sup>41</sup> e Allan Kaprow<sup>42</sup> como referências para pensar uma intervenção em Ouro Preto.

---

<sup>37</sup> Anne Cauquelin é uma filósofa, romancista, ensaísta e artista visual francesa. É editora da revista *Nouvelle revue d'esthétique*. Professora de filosofia na Universidade de Paris X (*Nanterre*) e da Universidade de *Picardie*. Disponível em: <[http://fr.wikipedia.org/wiki/Anne\\_Cauquelin](http://fr.wikipedia.org/wiki/Anne_Cauquelin)>

<sup>38</sup> CAUQUELIN, 2007.

<sup>39</sup> CALLE, Sophie – A artista utiliza a escrita, a fotografia, o vídeo e a performance para criar um trabalho autobiográfico. Detentora do prêmio de fotografia *Spectrum International Prize for Photography*, em seus trabalhos, ela é ao mesmo tempo sujeito e objeto. Há duas décadas, Sophie participa ativamente do circuito de arte com exposições nas principais galerias do mundo. Disponível em: <[entretenimento.uol.com.br/bienal/2008/a](http://entretenimento.uol.com.br/bienal/2008/a)>

<sup>40</sup> ALYS, Francis – Artista belga que vive na Cidade do México. Sua produção problematiza a condição desta cidade e caracteriza-se por práticas espaciais, que possibilitam novas formas de relação com o espaço. O ato de caminhar pela cidade outorga-lhe a interação com seus elementos e peculiaridades, estímulos e afetos. O artista encontra na metrópole um espaço para a criação de uma cidade imagética, criando movimentos que escapam à lógica das cidades institucionalizadas. Disponível em: <[www.bv.fapesp.br/BV-CDI\\_FAPESP/Pesquisa](http://www.bv.fapesp.br/BV-CDI_FAPESP/Pesquisa)>

<sup>41</sup> CLARK, Gordon Matta – Artista americano conhecido pelos seus trabalhos de arte em locais específicos de Nova York. Ficou famoso por seu *building cuts*, uma série de trabalhos em edifícios abandonados. Disponível em: <[bravonline.abril.com.br/.../gordon-matta-clark-homem-fatiava-predios](http://bravonline.abril.com.br/.../gordon-matta-clark-homem-fatiava-predios)>

<sup>42</sup> Allan Kaprow foi um pintor estadunidense e um dos pioneiros no estabelecimento dos conceitos: *happenings* e *performances*. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Allan\\_Kaprow](http://pt.wikipedia.org/wiki/Allan_Kaprow)>

Muitos acidentes de carro estavam ocorrendo nesta cidade, e decidimos ocupar o espaço tomado pelos veículos, já que vinham ocupando-o ao invés das pessoas. A nossa intervenção foi cobrir com um pano branco de 20 metros parte do estacionamento da praça central, para chamar a atenção das pessoas relativamente ao que estavam fazendo dele.



**Figura 1** - Marilá Dardot e Cinthia Marcelle. Praça Tiradentes. Ouro Preto, 2005.

Criamos um espaço de convivência, uma ambiência onde jogamos cartas, conversamos com os passantes, descansamos e discutimos com proprietários de carros aborrecidos por estarmos ali, ocupando o lugar deles.

Daí em diante, percebi que havia outro tempo ligado à noção de intervenção: nessa proposição da praça, o tempo constituído por nós e entre nós estava desacelerado. Dávamos maior importância à convivência, às trocas de informações e impressões, que eram geradas durante o convívio. Comecei a perceber que o espaço era preenchido de maneira diferente do que ocorre na pintura não por elementos gerados a partir de uma materialidade formada por manchas, texturas, linhas e outros elementos compositivos, e sim por situações e acontecimentos gerados pelas relações, que se estabeleciam dentro daquele cenário. Comecei, portanto, a me perguntar: como eu poderia ativar pessoas em torno de proposições artísticas?

---

Em 2008, pude efetivar em Belém algo em torno da ideia de colaboração e trabalho coletivo, a partir de um Prêmio de Artes Visuais: “Prêmio do Sistema Integrado de Museus”, projeto realizado pela primeira vez em parceria com o artista Bruno Cantuária. Criamos um coletivo artístico efêmero formado pelos integrantes: Juliana Tourinho, Carol Abreu, Márcio Campos, Lorena Carvalho, Temístocles Paulo e Erinaldo Cirino, para efetivar um trabalho colaborativo.

A ideia era criar um grupo que pudesse produzir desde o conceito da exposição, efetivar intervenções, produzir o material expositivo, fazer a contabilidade, escrever o texto de apresentação, realizar a montagem, executar convites e divulgação. O conceito do projeto constituía um paralelo com as ideias de Zonas Autônomas Temporárias, do historiador e poeta inglês Hakim Bey<sup>43</sup>, que consistem em gerar um espaço autônomo a partir da formação de grupos e bandos, nos quais, de forma voluntária, pessoas não-hierarquizadas e com objetivos afins possam maximizar a liberdade levada a efeito por eles mesmos, na sociedade atual.

Associei essa concepção com os acontecimentos da Revolução da Cabanagem, entendida aqui como um dos primeiros atos de sublevação legitimamente coletivo no Brasil.

O Pará velho de guerra pegou fogo e o povo assumiu o poder e as armas (1835-1836). Historiadores conservadores escondem os crimes do Império no genocídio dos cabanos, (trinta mil mortos numa população de, aproximadamente, 100 mil habitantes) sob falsa acusação de separatismo: na verdade, ao contrário, uma longa luta popular para a brava gente do norte ser brasileira de parte inteira (José Varela Pereira)<sup>44</sup>

Tida como uma revolta social, a Cabanagem ocorreu no período Imperial, na então província de Belém do Grão-Pará, estendendo-se de janeiro de 1823 a 1840, durante o período regencial brasileiro. Marcado por um cenário de pobreza extrema, fome e doenças, o conflito existiu devido à irrelevância política à qual a província foi relegada após a independência do Brasil.<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup> Hakim Bey (1945- ), historiador, escritor, poeta e pesquisador do Sufismo, bem como da organização social dos Piratas do século XVII. Teórico libertário cujos escritos causaram grande impacto no movimento anarquista das últimas décadas do século XX e início do século XXI. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Hakim\\_Bey](http://pt.wikipedia.org/wiki/Hakim_Bey)>

<sup>44</sup> Disponível em: <<http://viagemphilosophica.blogspot.com.br/2010/08/o-dia-que-o-grao-para-se-tornou.html>>

<sup>45</sup> SALLES, 1992.



**Figura 2** - Ricardo Macêdo e Bruno Cantuária. Batista Campos e o canhão. Espaços Autônomos, 2008.



**Figura 3** - Ricardo Macêdo e Bruno Cantuária. O cordão de orelhas. Espaços Autônomos, 2008.

Realizamos performances de rua e intervenções, a partir de trechos da história dos conflitos entre cabanos e o Governo do Pará. Executamos seis trabalhos, a partir das histórias de algumas situações vividas pelos cabanos entre 1823 e 1840.

A história do cônego João Batista Campos<sup>46</sup>, um dos insurgentes da Cabanagem, ilustra bem o conflito entre as partes. Ele foi amarrado à boca de um canhão por ser porta-voz dos descontentes com o regime político existente naquele momento, na capital (Belém); o troféu de orelhas de cabanos, espécie de colar feito com as orelhas decepadas dos cabanos capturados pelos guardas do governo, também exemplifica esse confronto.

No ano de 2008, muitos grupos de artistas no Brasil se formavam com base em um retorno a práticas realizadas por alguns grupos artísticos no passado, como o *Fluxus*, a *Internacional Situacionista*<sup>47</sup> e o *Provos*,<sup>48</sup> por exemplo. Essas práticas ativadas por coletivos artísticos (Bijari e Coletivo Sabotagem, por exemplo) trabalhavam a partir de certo contexto

<sup>46</sup> 1782-1834. O cônego foi um importante ativista político da história do que atualmente é o estado do Pará, desde a época que antecedeu a Independência do Brasil até as lutas partidárias que culminaram com a explosão do movimento da Cabanagem (1835-1840), ocorrido durante o período da regência provisória. Disponível em:

<[http://pt.wikipedia.org/wiki/Jo%C3%A3o\\_Batista\\_Gon%C3%A7alves\\_Campos](http://pt.wikipedia.org/wiki/Jo%C3%A3o_Batista_Gon%C3%A7alves_Campos)>

<sup>47</sup> *Internacional Situacionista* foi um movimento europeu de crítica social, cultural e política que reuniu artistas plásticos, poetas, arquitetos, músicos cineastas. Seu início data de julho de 1957, fundado por Guy Debord e Isidor Isou. O grupo se definia como vanguarda artística e política, que se manifestava criticamente em relação à sociedade de consumo e à cultura mercantilizada. Disponível em: <[http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm?fuseaction=termos\\_texto&cd\\_verbete=3654](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3654)>

<sup>48</sup> Abreviatura de provocador, ou termo relativo às gangues juvenis das cidades holandesas, os *Provos* eram formados por segmentos dos conhecidos *nozen* de rua, jovens proletariados sem interesse pela política, pela cultura, pelo trabalho, sem nenhuma inspiração, agressivos, entediados (GUARNACCIA, 2001, p. 65).



social. Os coletivos, naquele momento, anunciavam e se espelhavam no poder de formação de grupos, via redes de comunicação (internet), e na praticidade em articular encontros e formações exógenas.

Alguns autores, como o sociólogo Manuel Castells, pontuam que hoje há uma busca pela formação de grupos preocupados em assegurar uma identidade coletiva, mas despreocupados em relação ao engajamento em instituições ou partidos políticos. A maior preocupação desses grupos, segundo Castells, é com o que acham que são ou deveriam ser frente à liquefação promovida pela globalização, no cenário contemporâneo, onde “cada vez mais as pessoas organizam seu significado não em torno do que fazem, mas com base no que elas são ou acreditam que são”.<sup>49</sup>

Nesse caso, é oportuno citar aqui a importância da compreensão do termo “identidade” para esse momento de entrecruzamento de propostas coletivas e aspectos sociais, pois algumas junções entre grupos distintos, pessoas e locais perpassam pela conduta identitária de cada indivíduo, como ele se vê e como ele vê o outro. O sociólogo Stuart Hall considera a identidade como um processo descentrado e em constituição contínua. Ele nos apresenta um sujeito, a partir da concepção lacaniana, cindido eternamente, e uma identidade em termos de “identificação”, afirmando que “a identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que é ‘preenchida’ a partir de nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros”.<sup>50</sup>

Comecei a investigar a problemática da diferença, pois isso era evidente na maior parte dos trabalhos que lidavam com questões participativas, e me perguntei: como incorporar o outro em sua diferença? Também em parceria com o artista Bruno Cantuária, desenvolvi o projeto “Identities Móveis”, em vários locais da cidade de Belém, tendo como prerrogativa a vivência de situações que buscavam o convívio com o outro, em seu local de trabalho, em sua residência ou em seus momentos de lazer, como elemento chave da proposta.





**Figura 4** - Ricardo Macêdo e Bruno Cantuária. *Identities Movers*, 2008.

Convidamos e, posteriormente, visitamos pessoas conhecidas e desconhecidas com o intuito de experienciar seus locais de trabalho e suas tarefas diárias, em outras palavras, procuramos vivenciar o seu cotidiano. Buscamos nos aproximar dessas realidades com o objetivo de assumir cada uma dessas identidades por meio da performance direcionada para o vídeo e a fotografia. Segundo o pesquisador e curador paraense Orlando Maneschky:

Mais do que uma mera reprodução das atividades cotidianas dos sujeitos pesquisados, Cantuária e Macêdo constituem um projeto em que viver o dia-a-dia do outro é um processo de entender esse sujeito deflagrador de experiências únicas. Daí, a dupla elencar, dentro de um círculo de interação, com maior ou menor convivência, o indivíduo a ser tomado, apreendido, vivido.<sup>51</sup>

Ponderar esse estatuto incerto da identidade, na atualidade, me impulsionou a mergulhar com mais afinco e a aprofundar-me nos estudos sobre a presença do Outro dentro das proposições.

---

<sup>51</sup> MANESCHY, 2011, p. 04.

Em 2009, comecei a me interessar por proposições artísticas, nas quais a relação ficava em primeira instância. Para ilustrar, cito Rirkrit Tiravanija<sup>52</sup>, Tere Recarens<sup>53</sup> e *Superflex*. Concomitante a essa iniciativa, comecei a experimentar algumas ações, intervenções e instalações no cotidiano como, por exemplo, o trabalho em vídeo “Travinha”, que executei a partir de negociações com a direção do Colégio Núcleo Integrado de Ensino (Belém PA). Nesta instituição, pude efetivar um trabalho colaborativo com uma turma de trinta crianças do ensino fundamental, em horário estipulado pela direção do colégio.

O trabalho fazia parte do *Workshop* ministrado pela artista espanhola Tere Recarens. O projeto consistia em desenvolver uma ação voltada para o vídeo ou fotografia junto a alguma comunidade próxima à Universidade Federal do Pará. Meu trabalho consistiu em um jogo de futebol com dois times, mas com uma só trave no meio do campo. O intuito seria transformar o jogo de futebol, que, segundo o astrônomo norte americano Carl Sagan, se configura como “um conflito simbólico, mal disfarçado”,<sup>54</sup> em um jogo onde o conflito e a disputa seriam rearranjados pelos participantes por meio de regras novas surgidas a partir do convívio e outra configuração espacial elaborada pelos jogadores.



**Figura 5** – Ricardo Macêdo. Frames do vídeo “Travinha”, 2009.

Testar propo le aproximação,  
descobrir meios de me aproximar das pessoas, criar situações, ou mesmo favorecer o  
desencadear de vivências, afetos ou de conflitos.

<sup>52</sup> Rirkrit Tiravanija é um artista contemporâneo, residente em Nova York, Berlim e Tailândia. Nasceu em Buenos Aires, em 1961. Atualmente suas proposições procuram romper com a passividade do espectador e com o culto à obra de arte. Disponível em: < [www.themodern.org](http://www.themodern.org)>Exhibitions>

<sup>53</sup> Artista espanhola nascida em 1967. Atualmente reside em Berlim. Seus trabalhos artísticos baseiam-se em sua vida pessoal, em experiências, viagens e desdobram-se em instalações, vídeos, desenhos e pinturas. Disponível em: <<http://www.terebyte.com/>>

<sup>54</sup> SAGAN, 1997, p. 31.

Com relação à ideia de conflito, percebê-lo nas proposições, embora seja um tanto quanto ignorado e indesejado, começou a me soar como algo interessante. Percebi que a maior parte dos trabalhos participativos tinham em seus bastidores conflitos abertos, e, comumente, ocorriam desentendimentos e dificuldades quando se tinha que lidar com a diferença, a hierarquia e o poder.

Em entrevista, no dia 25 de novembro de 2010, para a pesquisa realizada, perguntei a um representante de um desses grupos (Coletivo Conjunto Vazio) como se dava o processo de criação no coletivo, e se era realmente horizontal ou inclinado. Ao que ele me respondeu: “pergunta muito capciosa. Ele envolve uma complexa relação, cheia de sentidos e armadilhas, como a relação de ‘grupo’ e, principalmente, de ‘coletivo’ (...) é óbvio que não negamos que possa haver liderança (nunca líderes), mas isso dentro do coletivo também se mostrou passível de críticas.”<sup>55</sup>

Manter nos bastidores essa faceta desses trabalhos é deixar de lado uma questão importante, que não está aparente nas exposições ou nas próprias obras. O sociólogo Nestor Garcia Canclini<sup>56</sup> concebe com bastante cautela as ideias do curador e escritor francês Nicolas Bourriaud<sup>57</sup> sobre sua estética da relação. E sobre esta questão, a historiadora Claire Bishop pontua: “É necessário examinar a qualidade das relações que produz a arte relacional”<sup>58</sup>. Nesse caso, é necessário problematizar quando há uma orquestração ou espetacularização dos processos artísticos, que envolvem o convívio dentro de espaços programados em museus ou galerias.

Essa problemática relativa aos espaços de convívio e às intervenções participativas me levaram a produzir, em 2010, para o 29º Salão Arte Pará, em Belém, o trabalho “Relações”, que era constituído por um piquenique na noite de abertura, para, a partir do segundo dia, configurar uma instalação interativa dentro do Museu Histórico do Estado do Pará.



<sup>55</sup>Entrevi  
medias.b

<sup>56</sup> CLAN

<sup>57</sup> BOUR

<sup>58</sup> BISHC

**Figura 6** – Ricardo Macêdo. *Relações*, 2010. **Figura 7** – Ricardo Macêdo. *Relações*, 2010.

Nesse período, eu estava imaginando modos de aglutinar pessoas em torno de uma proposição, pois queria vê-las gravitando com suas diferenças em torno de um mesmo centro. Utilizei, como “isca”, o cozimento de canapés feitos na hora, e, para isso, convidei o artista Pablo Mufarrej.<sup>59</sup> Nesse dia, ele cozinhou para o público do salão e eu gravei e fotografei a ação, para depois observar as nuances das relações que se estabeleceram ali, naquele momento. A princípio, este trabalho serviu como pesquisa de campo. Ele se compôs de registros em vídeo e fotografia, observação de gestos, conversas, falas etc.

Contudo, ainda não era o que eu desejava; não seria este o suporte apropriado (se é que posso me referir assim a esses espaços) para desenvolver uma proposição, na qual a instância maior estaria pautada na presença do outro. Passei então para outra fase da pesquisa e busquei trabalhar sobre um espaço que promovesse momentos lúdicos. Lembrei-me de Allan Kaprow e seu conceito de arte como *playground*, que encontra na brincadeira uma forma de interação com os objetos, espaços e pessoas, como uma forma de operar as situações do mundo sem a frieza do racionalismo, ou seja, algo para “ser feito com gosto, humor, alegria; é para jogar-brincar [*play*]”<sup>60</sup>. Enveredei por esta direção, e propus partidas de jogos de tabuleiro. Afinal, o que é uma partida de jogo senão um desafio que fazemos a nós mesmos? Pensando na assertiva de Morin, “ora, na noção de desafio há a consciência do risco e da incerteza”<sup>61</sup>, resolvi correr o risco de não saber qual é o próximo movimento do adversário, e apostei na absoluta incerteza manifesta pelas partidas de jogos. Perder ou ganhar já não estava em questão (lembrei-me, nesse momento, do trabalho TRAVINHA). O que importava era a produção de uma situação, oportunizando àqueles que vivem das certezas das coisas (mergulhados no *logos* cotidiano), o lidar com imprevistos, aceitando ou lamentando

---

<sup>59</sup> Pablo Mufarrej: Artista residente em Belém. Disponível em: < <http://pablomufarrej.blogspot.com.br/>>

<sup>60</sup> KAPROW, 1993, p.169.

<sup>61</sup>MORIN *apud* CURY, Luciene, 2005.

pela perda ou vitória da partida do jogo. Penso que, nessas horas, também, é que podemos dar um salto por cima da situação claudicante (quando perdemos a partida) e inventar outra forma de lidar com as condições que ela evoca.

A pesquisadora Claire Doherty organizou um livro chamado *Situations: documents of contemporary art*. Nessa publicação, ela nos diz que “situação”<sup>62</sup> é um conceito-chave para abarcarmos os trabalhos de arte contemporânea. Esse conceito abrange temas como: os limites do local, sua significação e diferença entre localidade e lugar, o papel do artista como pesquisador ou etnógrafo,<sup>63</sup> e a relação e significação entre espaço público e privado. Para Foster, autor de um dos artigos que compõem o livro,<sup>64</sup> essas proposições aspiram a trabalhos de pesquisa de campo, “muitas vezes, eles se configuram indiretamente sobre princípios básicos da tradição observador/participante”.<sup>65</sup>

O artista etnógrafo busca aliar em suas proposições artísticas aspirações antigas dos antropólogos: a reconciliação entre a teoria e a prática,<sup>66</sup> tendo em vista a coleta de material provindo do cotidiano. Nesse caso, não só objetos físicos, mas ações, gestos, palavras e conversas formam o material que compõe uma proposição artística. Segundo o sociólogo Fábio Castro, em sua obra, o que vislumbramos nessas práticas, considerando a etnografia, é a “possibilidade de narrar o que nos submerge, resgatando a compreensão – e a intuição – de um todo ainda complexo.”<sup>67</sup>

Nesse caso, pensar as ações artísticas que envolvem práticas cotidianas, como o jogo, é enveredar por um caminho que nos impulsiona a estarmos atentos aos elementos subjetivos (conversas, palavras, gestos etc.), os quais estarão sendo gerados dentro dessa situação específica engendrada pelo artista e tida como suporte, servindo como “um repertório de esquemas de ações entre amigos,” nos dizeres do sociólogo Michel de Certeau criando e

---

<sup>62</sup> O termo também remete aos situacionistas e a Guy Debord, que entendia-o como algo que “devido a seu caráter único, subjetivo, irrepetível, não podia ser comparado. O seu tempo portanto, não correspondia àquele tempo pseudocíclico da sociedade do espetáculo” (GOBIRA, 2012, p. 156).

<sup>63</sup> Etnografia: ( do grego *ἔθνος*, *ethno* - nação, povo e *γράφειν*, *graphein* - escrever) é por excelência o método utilizado pela antropologia na coleta de dados. Baseia-se no contato intersubjetivo entre o antropólogo e o seu objeto, seja ele um agrupamento indígena ou qualquer outro grupo social sob o qual o recorte analítico seja feito. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Etnografia>>

<sup>64</sup> DOHERTY, Claire. (Org.), 2009.

<sup>65</sup> FOSTER, Hal. In: DOHERTY, Claire. (Org.), 2009, p. 74.

<sup>66</sup> Ibidem, p. 74.

<sup>67</sup> CASTRO, F., 2011, p. 67.

fomentando, na maioria das vezes, um “espaço excetuado das competições cotidianas, o do maravilhoso, do passado, das origens. Ali podem então expor-se, vestidos como deuses ou heróis, os modelos dos gestos bons ou maus utilizáveis a cada dia”, produção de sentidos e de narrativas ativadas pela ação de jogar. Segundo ainda o sociólogo, o jogo constitui “uma memória (armazenamento e classificação) de esquemas de ações articulando novos lances conforme as ocasiões.”<sup>68</sup>

Um dos meus trabalhos baseado nessas concepções sobre jogos foi realizado, em atendimento a um convite que me foi feito pela ação educativa do projeto “Hélio Oiticica – museu é o mundo”, no espaço Fórum Landi, em Belém, uma ação dentro da obra “Rhodislândia”, de Oiticica, nomeada “Amarelinha da memória: espaços de aceitação do outro”. Minha ação constituiu em distribuir, pelos módulos da obra “Rhodislândia”, vários tipos de jogos: cartas, jogos de tabuleiro, videogames de última geração e da geração oitenta, para que as pessoas interagissem com eles.



**Figura 8** – Ricardo Macêdo. Intervenção “Amarelinha da memória” Projeto Hélio Oiticica: museu é o mundo, 2011.

A ação educativa propôs um jogo de amarelinha para que as pessoas interagissem com os jogos e entre si. Efetivei registros em vídeo e fotografias, participei de todos os jogos e tive contato com a maioria do público presente, mais na condição de participante/observador do que artista, já que muitos ali não sabiam que era eu o propositor.

<sup>68</sup> CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano*, 1: artes de fazer, 2011, p. 79-80.



Na condição de participante, percebi que o calor intenso inviabilizou muitos acontecimentos: o primeiro deles foi o tempo de permanência das pessoas no local. Muitas desistiram num curto espaço de tempo; o segundo foi relativo ao grau de concentração dos participantes, que ficou afetado durante a efetivação das partidas.

Valendo-me dessa experiência, pude perceber a importância do tempo e da ambiência, e a forma como a atividade executada pode ser acelerada ou desacelerada de acordo com o andamento da proposta no ambiente. No caso, uma atividade lúdica faz, às vezes, os participantes perderem a noção de tempo, como ocorre nos cassinos onde os jogadores passam dias jogando. Na minha proposição, estes passaram algumas horas brincando, apesar do calor.

Nesse momento, comecei a imaginar que alguns trabalhos de arte partem de um princípio básico que é a capacidade de desacelerar as pessoas, desprogramá-las e retirá-las de um ritmo, quando sabemos como convidá-las a vivenciar outro. Isso está presente nas ações de Lygia Clark, artista sobre quem falarei mais à frente. Comecei a achar que seria importante aprofundar a questão da desaceleração, tendo por base situações concretas provindas do campo social. Busquei estudar outros movimentos e eventos, que tratassem dessas questões, para fazer paralelos comparativos. E em agosto de 2011, conheci, em Belo Horizonte, o movimento *Slow food*, no qual percebi ligações com algo maior, o *Slow life*. Basicamente, ambos tratam de desacelerar as atividades diárias e nos retirar de um padrão de comportamento que é extremamente nocivo, causador do estresse: o frenesi.

Com base nessa conjuntura, analisar os trabalhos executados por esses grupos, que tratam em suas proposições de convívio e participação, fortaleceria a minha proposta. Estes fundamentavam sua ideia em algumas demandas que nascem do contexto em que vivemos.

Novos modelos de formações grupais, segundo alguns sociólogos, como Manuel Castels<sup>69</sup>, Zigmunt Bauman<sup>70</sup> e Stuart Hall,<sup>71</sup> são formas de proteção, ou reação à insegurança

---

<sup>69</sup> CASTELS, Manuel. Sociólogo espanhol que, ao abandonar as estruturas Marxistas, começou a se concentrar no papel das novas tecnologias na reestruturação econômica. Em suas obras, ele propõe o conceito de capitalismo informacional e constrói seu raciocínio avaliando a história do desenvolvimento das tecnologias e seus impactos nas relações humanas. Disponível em: <[pt.wikipedia.org/wiki/Manuel\\_Castells](http://pt.wikipedia.org/wiki/Manuel_Castells)>

<sup>70</sup> ZIGMUNT, Bauman. Sociólogo, professor e autor de artigos e livros, nos quais traça ideias sobre as conexões sociais na sociedade contemporânea. Para ele, a fluidez dos vínculos, um dos temas tratados em suas obras, encontra-se inevitavelmente inserida nas próprias características da modernidade. Disponível em: <[filosofiacienciaevida.uol.com.br/ESFI/Edicoes/58/artigo214649-1.asp](http://filosofiacienciaevida.uol.com.br/ESFI/Edicoes/58/artigo214649-1.asp)>

<sup>71</sup> HALL, Stuart. Foi um teórico cultural jamaicano que atuou no Reino Unido. Ele contribuiu com obras chave



no cenário urbano, são formas também de manutenção das identidades grupais ou comunais. Caminhos alternativos, nesse cenário, são o da colaboração, do reagrupamento, da desaceleração das atividades e da aceitação das diferenças. Em outro sentido, não por acaso, no momento em que escrevo este texto, ocorrem no Brasil e no mundo manifestações de toda ordem, que reivindicam mais segurança, reforma social, política e econômica.

Alguns grupos como *Huit Facettes* (SE), *Parkfiction* (DK)<sup>72</sup> e *Ala Plástica* (AR), nos servem como referências para pensar modos mais dinâmicos de ativação de proposições. E no Brasil, tais grupos propõem formas de pensar a problemática, delineada acima, gerando reflexões nos participantes, motivando formações de grupos de resistência, tocando na esfera política e ocupando, por vezes, o papel do estado, intervindo no setor da educação (as ações do grupo *Huit Facettes* ou do Coletivo Puraquê) a partir, respectivamente, de *workshops* na zona rural do Senegal, ou em Santarém, problematizando a questão da relação meio urbano versus meio rural (*Ala Plástica*).

No Brasil, especificamente nos estados de Minas Gerais e Pará, alguns coletivos artísticos, como o Puraquê (Santarém) e Urucum<sup>73</sup> (Macapá), exemplificam esse tipo de postura por se inserirem na malha social, problematizando questões relacionadas à identidade cultural, ao patrimônio imaterial, à falta de moradia, à violência e ao descuido com o meio ambiente, através de ações críticas interventivas, colaborativas e vivenciais, como veremos no capítulo II.

Em termos de estratégias, os jogos de tabuleiro foram utilizados para experimentar outras formas de ativar relações dentro de uma ambiência lúdica. Espaços de convívio foram criados a partir de encontros com amigos e também com pessoas desconhecidas para, juntos, partilharem de reuniões, nas quais a premissa seria o convívio, a troca de informações e a interação. Em 2011 e início de 2012, reuni amigos, em Belém, onde ocorriam residências de artistas vindos de fora, no apartamento da artista paraense Luciana Magno. Alguns artistas

---

para os estudos da cultura e dos meios de comunicação, assim como para o debate político. O trabalho de Hall é centrado principalmente nas questões de hegemonia e de estudos culturais, a partir de uma posição pós-gramsciana. Hall concebe o uso da linguagem como determinado por uma moldura de poder, instituição, política e economia. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Stuart\\_Hall](http://pt.wikipedia.org/wiki/Stuart_Hall)>

<sup>72</sup> *Parkfiction*. Disponível em: <<http://www.parkfiction.org/2011/09/516.html>>

<sup>73</sup> Coletivo macapaense foi criado em 1996. Ele se propõe a ativar proposições poético-ativistas, mobilizadoras e transformadoras da realidade social em que estão inseridos.

foram convidados, como Pablo Mufarrej, Carla Evanovitch, Marcone Moreira, Bruno Cantuária e Luciana Lemos. A princípio, os jogos de tabuleiro eram *Scrabble* (jogo de palavras), *War*, *Settlers of Catan* e *Carcassonne*.



**Figura 9** – Ricardo Macêdo. Apartamento 104. Espaços de convívio.

A utilização desses jogos foi uma tentativa de criar suportes para observar modos de ativação do convívio e desaceleração do cotidiano. Michel de Certeau entende o jogo como uma tática, uma experiência na qual reside a conversa, a troca de ideias, o murmúrio, elementos em que predomina fundamentalmente o empático: a valorização do outro. Efetivei registros fotográficos e videográficos, com o intuito de observar como eu poderia, mais à frente, elaborar jogos que delimitassem um caminho ligado à colaboração, à proxemia<sup>74</sup>, e ao desaceleramento, tendo por base um tema que instigasse algumas reflexões sobre esses procedimentos.

Posteriormente, comecei a produzir meus próprios jogos com temáticas direcionadas, sob a alcunha genérica de *Civile*, palavra que vem do latim *civitate*, que quer dizer civil. O primeiro jogo foi feito à mão, pintado com tinta acrílica e aquarela, tanto o tabuleiro quanto as cédulas e as fichas de pontuação. O jogo foi feito para casais jogarem e, juntos, reconhecerem ou descobrirem a intimidade um do outro pelas respostas dadas durante a jogada. Tais respostas valiam pontuação e assim o jogo progredia passo a passo.

<sup>74</sup> O termo proxemia (*proxemics*, em inglês) foi cunhado pelo antropólogo Edward T. Hall, em 1963, para descrever o espaço pessoal de indivíduos num meio social. Segundo ele, é importante “perceber a forma como as pessoas estão se sentindo em relação ao outro como um fator decisivo na distancia utilizada.” (HALL, E., 1990, p. 133).

Perguntas sobre a rotina diária e o convívio eram feitas e respondidas por cada integrante do casal, tais como: Qual a música preferida dele? Ou qual o livro preferido dela? Forçariam a abertura de questões a partir de uma ambiência voltada para a intimidade.



**Figura 10** – Ricardo Macêdo. Design do jogo ao fim do processo, 2012.

Em determinado momento, percebi que as discussões e desentendimentos, que foram surgindo durante as partidas, romperam com a ludicidade inicial e terminaram em uma série de acusações pessoais. Este procedimento demonstrou que o processo de horizontalização vislumbrado na teoria não se aplicava à prática.

Essas experiências, que chamo de “laboratórios”, vêm me orientando e balizando outras maneiras de produzir situações e ambiências, tendo por base questões que me servem de indícios para o que devo fazer nas próximas experimentações. Observei, por exemplo, questões relacionadas ao ritmo de trabalho de cada pessoa, os níveis de empatia gerados no grupo, a necessidade de criar temáticas atraentes nos jogos, a condição do ambiente físico, estilos diferentes de jogos, níveis de identificação cultural entre o tema proposto e a comunidade ou grupo escolhido para participar, e, por fim, o tempo suficiente para realizar a ação.

Outro jogo da série *Civile* é um quebra-cabeça que teve início a partir de um almoço realizado na casa do artista Pablo Mufarrej. O objetivo desse encontro, antes de tudo, era o de rever e conversar com os amigos. Achei que uma das fotos poderia servir de quebra-cabeça para que, quando eu retornasse à Belém, pudesse montá-lo com as mesmas pessoas com as quais participei do almoço.



**Figura 11** – Ricardo Macêdo. Quebra-cabeças da série *Civile*, 2012.

Alguns termos fizeram-se-me basilares nas proposições no decorrer dessa etapa. Comecei a pesquisar formas de compreendê-los melhor e a me perguntar o seguinte: o que representam, nesse contexto, os termos “desaceleração”, “ambiência” e “temporalidade”?

## **1.2 A ordem do uno e dos múltiplos**

Para o pensador francês Edgar Morin, existe a predominância da simplificação, da redução e da disjunção em nosso modo de pensar, que nos acompanha desde o século XVII e continua a apresentar seus aspectos mais nocivos a partir do século XX. E afirma: “o pensamento simplificador é incapaz de conceber a conjunção do uno e do múltiplo (*unitat multiplex*). Ou ele unifica abstratamente ao anular a diversidade, ou, ao contrário, justapõe a diversidade sem conceber a unidade”.<sup>75</sup>

Os grupos pesquisados estão em contraponto a esse tipo de pensamento predominante, pois não atendem a uma disciplina isolada, nem procuram direcionar suas práticas na busca da homogeneização de pensamento daqueles que participam das proposições. Ao contrário, tais trabalhos artísticos promovem a diversidade, a união de contrários e buscam reconciliar aspectos ideológicos e econômicos bem distintos. Logo, não podemos deixar de pensar na complexidade das relações atuais entre sociedade e grupos artísticos, tendo como cenário as práticas sociais.

---

<sup>75</sup> MORIN, 2005, p. 12.

Em um determinado momento da década de 1990, um bairro inteiro de *St. Pauli* (Hamburgo) foi ameaçado por empreiteiras. Ele seria vendido e gentrificado.<sup>76</sup> O projeto da prefeitura local suscitou reações coletivas espontâneas de moradores insatisfeitos. Um grupo de artistas iniciou uma série de propostas, que vão desde cinema coletivo a troca de livros, *workshops* e feiras, com o intuito de mobilizar cada vez mais pessoas para que parte do bairro não fosse vendida às empreiteiras. As ideias das pessoas envolvidas se ajustam bem ao pensamento do filósofo Henri Lefebvre,<sup>77</sup> que trata da espacialização das lutas sociais, definindo “a forma do espaço social é o encontro, a reunião, a simultaneidade.”<sup>78</sup> O autor entende que as lutas sociais devem preencher o espaço urbano, ou seja, elas devem “espacializá-lo” de acordo com os desejos das pessoas, já que, para ele, há um espaço mental e afetivo acima do espaço lógico e funcional. Juntam-se a isso, elementos da arte e elementos lúdicos em uma política emancipatória. Esse posicionamento faz um aceno à história do coletivo *Park Fiction*, grupo de artistas que remodelou todo um parque em Hamburgo.

Atualmente, alguns grupos artísticos se deparam com questões semelhantes a essa. E suas posturas, muitas vezes, não são somente artísticas, ativistas, mercadológicas ou políticas e partidárias; são sociais. Muitos desses grupos elaboram suas proposições preocupados com a relação entre as demandas do outro (que também podem ser entendidas como desejos) e as formas de materializá-las ou problematizá-las no campo social, considerando as cidades, as zonas rurais, os parques, praças e todo e qualquer tipo de espaço de convívio, como suportes para sua efetivação.

Em economia, demanda ou procura é a quantidade de um bem ou serviço que os consumidores desejam adquirir por um preço definido pelo mercado. Tendo por base a busca por um bem, o mercado interpreta essa demanda, fabricando o bem e ofertando-o aos consumidores. Logo, podemos dizer que demandas são reconhecimentos de desejos presentes na sociedade e sua conseqüente materialização em forma de serviços e bens. Como a demanda

---

<sup>76</sup> Chama-se “gentrificação, uma tradução literal do inglês ‘gentrification’ que não consta dos dicionários de português, a um conjunto de processos de transformação do espaço urbano que, com ou sem intervenção governamental, busca o aburguesamento de áreas das grandes metrópoles que são tradicionalmente ocupadas pelos pobres, com a conseqüente expulsão dessas populações mais carentes, resultando na valorização imobiliária desses espaços. <Disponível em: <[http://www.alexandria.unisg.ch/Publikationen/55962\\_01/2007](http://www.alexandria.unisg.ch/Publikationen/55962_01/2007)>

<sup>77</sup> Filósofo marxista e sociólogo francês. Estudou filosofia na Universidade de Paris, onde se graduou em 1920. Criticava os althusserianos por apagar a ação dos sujeitos no processo de comunicação. Segundo ele, fatores importantes como a vivência dos receptores, a “decodificação pelo cotidiano”, as mediações e os lugares dos sujeitos foram esquecidos. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Henri\\_Lefebvre](http://pt.wikipedia.org/wiki/Henri_Lefebvre)>

<sup>78</sup> LEFEBVRE, 1975, p. 121.

é o desejo ou necessidade apoiados na capacidade e intenção de compra, ela somente ocorre se um consumidor almeja algo e o mercado procura ofertá-lo, confirmando que existem demandas para aquele tipo de bem ou serviço.

A partir disso, podemos fazer o seguinte raciocínio: se na sociedade existem demandas relativas aos contextos históricos e a arte os espelha, é lícito pensarmos que ela também espelha as demandas dos contextos históricos, resultando em proposições que cuidam de ofertar os bens materiais ou imateriais ao público que as deseja, atendendo, assim, a tais demandas. Poderíamos dizer também, por outro lado, que o mercado cria e produz suas próprias demandas por meio de dispositivos de propaganda, mídias etc., viabilizando, com isso, outra faceta do que seria o consumo instigado pela propaganda. Mas, por enquanto, concentremos nossa atenção na relação entre demandas sociais criadas por pessoas que não são artistas e a forma como essas demandas são elaboradas e reescritas pelas proposições artísticas.

O que querem esses grupos, já que suas premissas de ocupação do cenário urbano não são mais somente artísticas? Algumas questões são levantadas pelos próprios grupos: “como movimentos emancipatórios podem operar fora do quadro estreito da política partidária?” (*Park Fiction*, 2011)<sup>79</sup> ou “como pensar uma cultura subalterna como forma de resistência?”.<sup>80</sup> A partir disso, muitas foram as perguntas que comecei também a me fazer: quais as relações entre demandas sociais e as proposições desses grupos? Qual a importância do outro nesse cenário? As tentativas de me aproximar dessa densa e complexa floresta, para ao menos vislumbrar algo, resultou na criação de um esquema e delimitação de estratégias.

Primeiramente, eu delimitei os conceitos encontrados na pesquisa, que, aos poucos, foram se fazendo importantes: temporalidade, ambiência e proximidade. Depois de entender a presença deles nas proposições, busquei exemplos práticos nesses grupos a partir de suas ações, para tentar assimilar as estratégias de aproximação do outro, as táticas (convite, sedução etc.) e métodos (oferta de uma resposta à demanda, negociações etc.). Por fim, experimentei estratégias, em paralelo, nos meus próprios trabalhos artísticos.

---

<sup>79</sup> Disponível em: <<http://www.parkfiction.org/2011/09/516.html>>

<sup>80</sup> LEANDRO, 2012.

### 1.3. Participação e temporalidade

A participação configura algumas práticas que vêm sofrendo, desde a década de 1950, diferentes formas de ativação através dos trabalhos artísticos, que tem no outro o mediador vital para sua realização. As reflexões em torno dos grupos, aqui expostos, serão direcionadas para observarmos de que modo hoje o termo “participação” é utilizado nas proposições contemporâneas. Outros aspectos podem ser conotados nessa perspectiva. O artista, enquanto observador/participante, observa o sujeito de sua ação, mas também participa dela, tem consciência do seu entorno, das situações que lhe circundam e também das surpresas e imprevistos advindos do processo.

Algumas práticas incorporam aspectos singulares em suas estratégias de conexão com a realidade cotidiana. Alguns desses aspectos atuam como dispositivos. Dispositivo é “algo que contém ordem, prescrição, disposição; qualquer peça ou mecanismo de uma máquina destinado a uma função especial”.<sup>81</sup> Utilizarei o termo para nomear os meios e as formas que alguns grupos artísticos utilizam para criar suportes, captar, modelar, insuflar, registrar eventos ou situações em meio ao social.

Nesse sentido, o termo temporalidade pode ser encarado como um dispositivo, pois modela e reordena noções de tempo de uma época para outra. O termo “temporalidade” possibilita-nos entender como a noção de tempo é encarada em cada localidade ou situação. Em proposições do Grupo PORO, um simples adesivo evoca outro modo de ativar atividades diárias, propondo que desaceleremo-nos, que “procuremos desenhos em nuvens”<sup>82</sup> ou que fiquemos cozinhando durante horas. A proposição funciona como um dispositivo, propondo-nos outro modo de tempo dentro da temporalidade vigente. O tempo acelerado, dentro da temporalidade em que vivemos, é um dos fatores que compromete a nossa relação com o cotidiano, reordenando nosso modo de vida, acelerando-o, como vem ocorrendo desde a industrialização.

O termo temporalidade quer dizer “qualidade de temporal ou provisório; interinidade.”<sup>83</sup> Tomando-o por base, podemos perceber que o termo não estabelece um

---

<sup>81</sup> MICHAELIS, 1994, p. 339.

<sup>82</sup> Disponível em: <<http://poro.redezero.org/ver/intervencao/perca-tempo/>>

<sup>83</sup> MICHAELIS, *op.cit.*, p. 1013.

parâmetro para o tempo, mas o abarca dentro de sua mutabilidade. Podemos dizer que há um consenso quando se pensa a importância do tempo na arte contemporânea, o ritmo do cotidiano, da vida, a efemeridade e as mudanças de ritmo temporal de cada época. Segundo o físico Brian Greene, “todos estamos *dentro* do espaço tempo. Qualquer experiência que você ou eu tenhamos ocorre sempre em alguma localização do espaço e em algum momento do tempo”.<sup>84</sup>

**Figura 12 - Grupo PORO, 2011.**

A partir disso, podemos perceber que são cabíveis vários modos de tempo dentro da temporalidade. Por exemplo: é bem certo que, na Idade Média, houvesse um desses modos, certamente evocado pelo dobre dos sinos das igrejas e catedrais, ou pela utilização das ampulhetas, que eram por sua vez diferentes dos utilizados no Renascimento em decorrência da invenção do relógio mecânico de pêndulo, cujas engrenagens viabilizavam uma maior precisão. E a partir de inúmeros avanços em termos mecânicos, o homem chega aos relógios de bolso,<sup>85</sup> aos de pulso,<sup>86</sup> aos relógios elétricos<sup>87</sup> e aos atuais relógios atômicos,<sup>88</sup> denotando a busca constante pela superação.

---

<sup>84</sup> GREENE, 2005, p. 158.

<sup>85</sup> Por volta de 1500, Pedro Henlein, na cidade de *Nuremberg*, fabricou o primeiro relógio de bolso, denominado pela forma, tamanho e procedência, de “Ovo de *Nuremberg*”. Era todo de ferro, com corda para quarenta horas e precursor da “Mola Espiral”. Era constituído por um indicador e por um complexo mecanismo para badalar. Disponível em: <<http://www.mundodosrelogios.com/tiposrelogios.htm>>

<sup>86</sup> O relógio de pulso foi inventado pela empresa Patek Philippe no fim do século XIX, mas envolto em uma série de suposições sobre sua origem, uma delas é que tenha sido inventado por Santos Dumond para facilitar a contagem do tempo de seus voos. Disponível em: <<http://www.mundodosrelogios.com/tiposrelogios.htm>>

<sup>87</sup> Criado por Max Hetzel em 1957, na fábrica de Hamilton nos Estados Unidos. Utiliza energia elétrica e tem em sua base de funcionamento cristais de piezelétrico, que geram pulsos elétricos a uma frequência constante. Disponível em: <<http://ubhdqt.blogspot.com.br/2011/08/relogio-digital-1957.html>>



Já nas megalópoles, o tempo se torna cada vez mais precioso por estar ligado à ideia de produção e consumo, e a experiência sofre um deslocamento, ou melhor, um despreço em prol de um imediatismo do objetivo pretendido. Este procedimento está de acordo com a ideia de que perder tempo é perder dinheiro e nossa “consciência está treinada em termos de economia de tempo”.<sup>89</sup> Dizemos que perdemos ou ganhamos tempo pelas nossas escolhas feitas no decorrer das nossas atividades diárias.

Em se tratando de espaço físico e da sua relação com o tempo, os meios de transporte mais ágeis reforçam esse imediatismo. Nesse ínterim, “o meio geofísico sofre uma inquietante desqualificação de sua profundidade de campo, que degrada as relações entre homem e o seu meio ambiente”<sup>90</sup> logo, passamos a não ter consciência de que o tempo é aquilo que fazemos dele, além do que, cada época carrega consigo sua própria noção de tempo.

O trem movido a vapor afetou a forma como as pessoas, no século XIX, se relacionavam com o tempo: olhar pela janela do vagão de passageiros, estando o trem em movimento, era ter acesso a outro modo de percepção da paisagem. Assim, quanto ao uso do primeiro carro vendido em larga escala, a partir de 1892, elaborado por Henry Ford (1863-1947) na América do Norte, imprimiu-se também outra noção de tempo nas mentalidades. Mais à frente as viagens aéreas comprimiram ainda mais as distâncias, evocando uma redução ainda maior do tempo/espaço. No Japão, há um projeto em desenvolvimento chamado *Maglev*<sup>91</sup>, um trem magnético movido por supercondutores. O conhecido trem-bala chega a 300 Km/h, o trem *Maglev* poderá chegar a 500 km/h e estará disponível ao público em 2027. A evolução tecnológica, que estamos acompanhando, afetou e continuará afetando não só as relações, mas as concepções sobre o tempo. Para os gregos, ele era um;<sup>92</sup> para os impressionistas, ele era outro; para os cubistas, outro; e para os artistas atuais, outro; e junto a isso, outros questionamentos ocorrem.

---

<sup>88</sup> Relógio que usa um padrão ressonante de frequência como contador. Como o próprio nome diz, é um medidor de tempo que funciona baseado em uma propriedade do átomo, sendo o padrão a frequência de oscilação da sua energia. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Rel%C3%B3gio\\_at%C3%B4mico](http://pt.wikipedia.org/wiki/Rel%C3%B3gio_at%C3%B4mico)>

<sup>89</sup> BRUNN, 1998, p.68.

<sup>90</sup> VIRILO *apud* CANTON, 2010, p. 19.

<sup>91</sup> Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/10925-japao-tera-trem-que-ultrapassa-os-500-km-h.htm>>.

<sup>92</sup> Houve uma concepção interessante sobre o “tempo” na Grécia: Aión, Kronos e Kairós eram as formas de compreender simultaneamente o tempo. Kronos é a mais conhecida entre nós, designa a continuidade de um tempo sucessivo, Kairós significa “medida”, “proporção”, “temporada”, enquanto que Aión significa a intensidade do tempo da vida humana, um destino, uma duração. Disponível em: <<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao/0184.html>>

Em termos de circunstâncias cotidianas, não há aceleração ou desaceleração do tempo. Somos nós que nos aceleramos dentro do modelo de temporalidade passado e, principalmente, dentro do modelo atual. Um exemplo disso é o que o tempo de espera nos provoca. Esperar é considerado sempre como algo muito ruim: “quem tem de esperar é dependente daquilo que irá acontecer. Ter de esperar é um sinal de dependência e, sendo uma limitação da liberdade pessoal, é considerado sempre como negativo”.<sup>93</sup> O que fazer então durante esse tempo? O escritor e ensaísta Burkhard Brunn diz que devemos nos entregar a ele e encará-lo como um resíduo de tempo que nos foi dado para fazermos o que quisermos com ele naquele momento: ler um livro ou revista, verificar a agenda, vivenciar o momento presente e não assimilá-lo como um tempo que perdemos. Devemos diferenciar o tempo de espera do tempo de trabalho ou do tempo de lazer, pois eles são qualitativamente diferentes. Tal experiência, nesse caso, subverte a ordem estabelecida, em flagrante, institui-se em contraste com o tempo vivido no trabalho, dando-nos outra forma de lidar com esse tempo que sempre nos falta. Esta é a lacuna em que tento inserir meu trabalho artístico e parte deste trabalho.

Hoje em dia, grande parte da população mundial deseja desacelerar as atividades diárias em reação ao modelo temporal frenético que vivemos. Essa reação vem gerando uma prática de desaceleração relativa aos afazeres e conseqüente retorno a um tempo menos acelerado. O tempo, que era espacializado nas brincadeiras de rua, volta a ser convocado e os encontros voltam a ocorrer suscitando os espaços de convívio por meio de movimentos globais, como: o *Slow Life* e o *Slow Food*, onde o acesso ao outro pode se dar através do diálogo, do encontro e do compartilhamento. A comunidade, o bairro e o grupo têm a condição de dar consistência ao tempo através de suas ações, e é quando percebemos a lentidão ou o frenesi aplicados em nossas atividades diárias. Alguns autores salientam que esse modelo pré-industrial estabelece outros modos de atuar e desencadear as formações grupais, isto é, ele vem acompanhado da revivescência de algumas práticas pré-industriais, seja como adaptação ao contexto frenético em que vivemos, seja como reação à essa estrutura temporal.

Podemos perceber, portanto, duas facetas dentro de nossa temporalidade atual; em uma delas, percebemos o encurtamento do tempo diariamente e, na outra, a reação a esse modelo, que nos induz à desaceleração das atividades, procurando equilibrar a qualidade de

---

<sup>93</sup> BRUNN, 1998, p. 68.

vida decorrente da organização do tempo em relação às tarefas diárias. Michel Maffesoli evidencia que, hoje, vivemos sob a égide de uma intensificação do presente, pois estamos entronizando o instante, buscando “viver com intensidade o que se dá a viver”.<sup>94</sup> Contudo, podemos dizer que há, também, por parte das pessoas uma adaptação a esse frenesi, uma vontade de estar nele e participar. Tal adaptação pode ser percebida nas operações relâmpago, ágeis, instantâneas e efêmeras, que estão ocorrendo em todo mundo, como por exemplo: as ações dos *Flash mob`s*, dos *Black Bloc`s*<sup>95</sup>, do *Reclaim The Streets*,<sup>96</sup> dos Carnavais de rua fora de época, e das Zonas Autônomas Temporárias, só para citar algumas presentes no contexto atual, que reivindicam o uso do tempo dentro dessa lógica de entronização do instante.

Operar de forma nômade, rápida e efêmera nessas ações, faz com que o uso de espaços físicos e das relações sejam legitimados dentro da temporalidade específica do nosso momento: de frenesi e de imediatismo. No caso deste trabalho, interessa-me o direcionamento do outro extremo dessas práticas: a desaceleração do tempo para assim investigar como ela se apresenta e quais vínculos podem ser articulados com as proposições participativas.

Em certas práticas atuais, percebemos um retorno a modelos sociais pré-industriais que fazem uso de atividades manuais, tal como: a artesanaria, a agricultura e o trabalho manual em franca oposição à dependência da tecnologia. Vamos mostrar alguns exemplos, nesse sentido. Há também formações grupais que se enveredam por noções ligadas às “maneiras de fazer,”<sup>97</sup> às atividades que fazem do outro um parceiro e coautor, que efetivam algumas práticas (tanto referentes às atividades cotidianas quanto às artísticas), a partir da colaboração, espécie de instrumentalização vivenciada por ambos: propositor e participante, para que juntos possam lidar com a realidade que os cerca e com suas demandas, via ações coletivas e conviviais. Estas podem ocorrer em *workshops*, em ações, como nas dos grupos: Coletivo Puraqué (PA), *Huit Facettes* (Senegal), e *Ala Plástica* (Argentina), que veremos à frente.

---

<sup>94</sup> MAFFESOLI, *op.cit.*, p. 23.

<sup>95</sup> *Black Bloc* é o nome dado a uma estratégia de manifestação e protesto anarquista, na qual grupos de afinidade mascarados e vestidos de negro se reúnem com objetivo de protestar em manifestações anti-globalização e/ou anti-capitalistas, entre outras ocasiões, utilizando a propaganda para questionar o sistema vigente. Disponível em: < [http://en.wikipedia.org/wiki/Black\\_bloc](http://en.wikipedia.org/wiki/Black_bloc)>

<sup>96</sup> *Reclaim the Streets* (ou RTS; o termo significa reconquistar as ruas) é um movimento anárquico de cunho ecológico que se posiciona, de maneira geral, contra os efeitos negativos da globalização sobre a vida urbana em sociedade. Disponível em: < [http://pt.wikipedia.org/wiki/Reclaim\\_the\\_Streets](http://pt.wikipedia.org/wiki/Reclaim_the_Streets)>

<sup>97</sup> “Maneiras de fazer” é um termo utilizado por Michel de Certeau para dizer que há nas ações cotidianas, nos fazeres ordinários (modos de falar, comer, cozinhar) atos de sublevação aos mecanismos de vigilância impostos pelas disciplinas e aparatos de vigilância (CERTEAU, 2011, p. 41).

## 1.4. Participação e ambiência

Quando falamos em coletivos artísticos, grupos ou trabalhos participativos e conviviais, no terreno da arte contemporânea, não estamos falando somente de união ou formação de grupos, tendo por base uma unidade política e estética por seus integrantes, tal como havia, nas vanguardas artísticas, uma agenda política, o que se deu com o Dadaísmo, o Futurismo, o Surrealismo etc. A partir de grupos, como: o *Fluxus*, *Critical Art Ensemble*<sup>98</sup> e *Group Material*,<sup>99</sup> temos outro tipo de formação de trabalho colaborativo, mais heterogêneo, desligado, por vezes, de um centro que propõe uma unidade de pensamento.

Para além de alguns aportes (discursos artísticos que falam pela e sobre a obra ou proposição etc), muito utilizados atualmente, que ligam as pessoas a grupos, hoje há uma união a partir de uma “emoção em comum,”<sup>100</sup> e da formação de grupos, tendo por base um modelo empático que lhes propõe uma maior proximidade (determinando novos limites de proximidade em relação ao estranho, ao forasteiro, contrariando os limites de proximidade locais, independente da região onde a proposição é efetivada). A questão que se apresenta é a seguinte: se não há mais uma agenda política ou um pensamento norteador das práticas, o que há? O que reúne, provê e motiva essa união de diferenças, que vemos nas proposições de alguns grupos?

A ambiência é um conceito utilizado por Michel Maffesoli, e , segundo evidencia, ela designa uma emoção coletiva que se desdobra e atravessa a prática social. Podemos tornar sua compreensão menos abstrata a partir de exemplos cotidianos, que nos ajudam a pensar a relação entre ambiente físico e comunidades. Beber, conversar, comer, circular, ler, contribuem para a criação de “auras” específicas e formam ambiências fornecedoras do aglutinante que estrutura vínculos dentro de eventos relacionados ao convívio. Esses fazeres têm a ver com modos de engajamento, supostamente banais, mas que estruturam as relações

---

<sup>98</sup> Grupo que utiliza a performance e a instalação, opera de forma coletiva, explorando as interseções entre arte, tecnologia, política radical e teoria crítica. Disponível em: < <http://www.critical-art.net/>>

<sup>99</sup> Criado em 1979 em Nova York, o grupo de artistas (dentre eles, Felix Gonzales Torres), dedicou-se à criação, exibição e distribuição de arte com preocupações relativas a estímulos à consciência social. Disponível em: <<http://www.leftmatrix.com/groupulist.html>>

<sup>100</sup> MAFFESOLI, *op.cit.*, p. 63.

mantidas com os espaços físicos, com as pessoas que os ocupam e com sua vontade de participar das práticas.

Michel Maffesoli nos diz que, desde o início do século XXI, estamos vivendo outro modo de engajamento dos jovens e das pessoas e que este não é mais ligado ao que era vivido nas décadas anteriores, ou seja, ele não está mais ligado à política partidária, nem a qualquer tipo de discurso totalizante. A formação dessas ambiências está mais ligada a um sentimento coletivo de “força comum”, na qual é possível dirigir-se ao outro, a sua alteridade e conviver com ela. “Trata-se de todos esses lugares da conversação, ou, de maneira mais ampla, da convivialidade. Cabarés, cafés e outros espaços públicos que são ‘regiões abertas’, quer dizer, lugares onde é possível dirigir-se aos outros e, por isso mesmo, dirigir-se à alteridade em geral”<sup>101</sup>.

Nesse sentido, o sociólogo nos assegura que estamos vivendo em um momento onde os costumes produzem sociabilidade, seja na internet ou nos espaços dedicados ao convívio “(...) há uma vontade de participar”<sup>102</sup> onde “estamos mais atentos ao continente, que serve de pano de fundo, que cria a ambiência e que, por isso une” uma emoção comum, “daquilo que faz com que nos reconheçamos em comunhão com os outros”.<sup>103</sup>

Dentro dessa concepção, a ambiência é gerada acima de tudo pela expressão de uma emoção em comum ou um fazer ligado ao velho lema *punk do it yourself*,<sup>104</sup> que pode também ser observado no Brasil, desdobrado em suportes diferenciados, quais sejam: nos atuais cineclubes de rua, nas manifestações políticas atuais, nos espaços alternativos, como o Instituto Undió<sup>105</sup> (B.H.), Corredor Polônês<sup>106</sup> (Belém), Atelier 397<sup>107</sup> (S.P), Atelier Pivô<sup>108</sup>

---

<sup>101</sup> Ibidem, p. 60.

<sup>102</sup> Ibidem, p. 96.

<sup>103</sup> Ibidem, p. 63.

<sup>104</sup> *Do it yourself*: princípio de autonomia do faça-você-mesmo, adotado pelo movimento *punk* em determinado período. Faça você mesmo (DIY) é o método de construção, modificação ou reparação de algo sem o auxílio de especialistas ou profissionais. <[http://en.wikipedia.org/wiki/Do\\_it\\_yourself](http://en.wikipedia.org/wiki/Do_it_yourself)>

<sup>105</sup> ONG que oferece oficinas de teatro, música, artes plásticas e comunicação para 150 jovens, moradores de bairros, como: Cachoeirinha, Centro, Aglomerado da Serra, Vila São Rafael e Pedreira Prado Lopes, em Belo Horizonte. Disponível em: <<http://www.institutoindio.org/>>

<sup>106</sup> Corredor Polônês ou Corredor da Amazônia foi um espaço que priorizava artistas, eventos e cineclubismo *underground* na cidade de Belém. Disponível em: <<http://corredoramazonia.blogspot.com.br/>>

<sup>107</sup> O Ateliê 397 é um espaço que promove a circulação, a produção e a exibição da arte contemporânea, em São Paulo. Disponível em: <<http://ateli397.com/info-2/>>

<sup>108</sup> O PIVÔ é uma associação cultural sem fins lucrativos, fundada em 2012, que atua como plataforma de intercâmbio e experimentação artística com o intuito de propor questionamentos críticos no campo da arte,

(R.J.), Ystilingue<sup>109</sup> (B.H.), nos *Flashmobs*, nos *blogs* coletivos Novasmedias<sup>110</sup> (Belém), Sabotagem<sup>111</sup> (S.P), Rede Aparelho<sup>112</sup> (Belém), nas comunidades virtuais, nos *crowdfunding* (sistema de captação de recursos feito a partir de doações coletivas), nas compras coletivas (via *Groupon*, por exemplo), sem falar das moedas comunitárias.<sup>113</sup> Michel de Certeau pontua esses fazeres (fazer compras, ler, comer, circular etc), essas “maneiras de fazer” como vitórias do fraco sobre o mais forte:

Mobilidades da mão de obra, simulações polimorfas, achados que provocam euforia, tanto poéticos quanto bélicos. Aqui o termo ‘fraco’ aparece referendando a todos aqueles que de alguma forma se rebelam contra o instituído, e não somente aqueles que estão impossibilitados de alguma forma ao acesso a uma educação de qualidade, informação etc. Essas performances operacionais dependem de saberes muito antigos.<sup>114</sup>

Nesse sentido, o “fazer” do mais fraco elabora novos modelos de táticas econômicas para suportar e readequar sua realidade (baixo poder aquisitivo) ao que ele deseja realizar. As moedas comunitárias constituem atos de “uma hábil utilização do tempo, das ocasiões que apresenta e também dos jogos que introduz nas fundações de um poder.”<sup>115</sup> Podemos fazer um paralelo com um dos trabalhos do artista brasileiro Cildo Meireles “Inserções em circuitos ideológicos”, de 1970. Nas palavras do artista “Era um trabalho que, na verdade, não tinha mais aquele culto do objeto, puramente; as coisas existiam em função do que poderiam provocar no corpo social (...) nasceu da necessidade de se criar um sistema de circulação, de

---

arquitetura e urbanismo. Disponível em: <<http://www.pivo.org.br/>>

<sup>109</sup> Espaço autonomista localizado no hiper centro de Belo Horizonte. Suas ações englobam entre outras coisas: loja grátis, empréstimo de filmes, reuniões abertas e eventos performáticos. Disponível em: <<http://ystilingue.wikispaces.com/>>

<sup>110</sup> Coletivo de arte mídia belenense criado em 2008. Seus eventos propõem a ideia de convívio por meio de tecnologia *low tech*, mídias livres e espaços de convívio. Disponível em: <<http://novasmedias.blogspot.com.br/>>

<sup>111</sup> Coletivo em atividade até meados de 2007, pregavam o direito à informação livre, utilizando mídia tática, hackativismo e apropriação por meio de um blog, retirado da *web* pela justiça brasileira, em 2008.

<sup>112</sup> Coletivo belenense pautado no uso de hackativismo, intervenções urbanas e ações comunitárias, como cineclubismo, por exemplo. Disponível em: <<http://redeaparelho.blogspot.com.br/>>

<sup>113</sup> Palma, Maracanã, Castanha, Cocal, Guará, Girassol, Pirapirê, Tupi. A lista com variados nomes se estende para mais de quarenta moedas sociais que circulam em bairros ou pequenas cidades brasileiras onde existem bancos comunitários, criados para fortalecer a economia de comunidades carentes. Disponível em: <<http://www.sunnet.com.br/home/Noticias/Moedas-sociais-crescem-e-fortalecem-economias-locais-em-todo-o-pais.html>>

<sup>114</sup> CERTEAU, 2011, p 46.

<sup>115</sup> Ibidem, p. 96.

troca de informações, que não dependesse de nenhum tipo de controle centralizado”<sup>116</sup> Uma manobra hábil de inserção tática de uma ideia dentro da “ordem estabelecida pelo forte”.<sup>117</sup>

Essas maneiras de fazer, táticas e estratégias corroboram para a constituição de ambiências, de sentimentos comuns em termos de reação, tendo por suporte espaços banais cotidianos (cozinhas, sala de estar, lojas de conveniência, praças etc.). É outra forma de avaliar os reagrupamentos sociais, não mais pautada na função de sua existência ou na cristalização de seus procedimentos<sup>118</sup>, mas voltada para olhar o que ocorre no entorno desses grupos, nos seus *habitats*, bairros e nas suas ecologias;<sup>119</sup> outro paradigma, uma floresta de signos, onde as árvores têm em seus pleromas (a parte mais invisível da planta), o código que empresta às flores seu aroma, toda uma ambiência que nasce para transcender a planta, que fornece atmosfera a essas manifestações; espécie de comunidades emocionais, formadas por meio da empatia, da afinidade e que, por vezes, tem como aspectos básicos: a composição cambiante, a inscrição local, a ausência de uma organização e a estrutura cotidiana como referência, à parte dos enrijecimentos institucionais.<sup>120</sup>

Citando Durkheim, Maffesoli afirma que procuramos proximidade com aqueles que nos identificamos, procuramos a companhia “daqueles que pensam e sentem como nós.”<sup>121</sup> Nossas paixões, nossos sentimentos, isso pouco tem a ver com a razão, e mais com a emoção, uma emoção coletiva<sup>122</sup> traduz esse sentimento, essa emoção coletiva em uma “aura”, que particulariza cada época. A aura em que estaríamos vivendo, é a aura da estética, onde a estética do sentimento, em sua essência, é a “abertura para os outros, o outro”. Essa aura provém do corpo social e é por ele determinada.<sup>123</sup>

As ações de alguns grupos artísticos, quando valorizam o convívio, saem das galerias e ativam proposições, que, necessariamente, perpassam pelo raio de ação do outro, lidam por meio do convívio, com os desejos, ideologias, disposições e uma série de percalços relativos à

---

<sup>116</sup> Disponível em: < <http://passantes.redezero.org/reportagens/cildo/inserc.htm>. >

<sup>117</sup> CERTEAU, *op.cit.*, p. 98.

<sup>118</sup> *Ibidem*, p. 98.

<sup>119</sup> MAFFESOLI, *op.cit.*, p. 39.

<sup>120</sup> *Ibidem*, p. 40.

<sup>121</sup> *Ibidem*, p. 18.

<sup>122</sup> *Ibidem*, p. 21.

<sup>123</sup> Tauana Mariana. Disponível em: < <http://www.skoob.com.br/livro/resenhas/8425> >

realidade desse outro. Nesse sentido, não se efetiva uma política de engajamento ideológico, mas uma ambiência que engloba tanto os desejos dos participantes quanto às intenções e modos de interação dos grupos. “O ponto decisivo não é simplesmente reconhecer a ‘verdade’ de nossos eus descentralizados em algum momento singular, epifânico, engendrado pelo artista, mas sim desenvolver as habilidades necessárias para mitigar a violência e objetificação de nossos encontros permanentes com a diferença.”<sup>124</sup> Um exercício contínuo de tornar a diferença entre os participantes uma atmosfera comum a todos.

## 1.5. Participação e proxemia

Configurar esses grupos artísticos, que trabalham com esquemas de participação e colaboratividade dentro de uma temporalidade e uma ambiência, postula um nível de proximidade entre pessoas (que muitas das vezes não se conhecem). Logo, níveis maiores de proximidade são efetivados. É oportuno pensar esses níveis através do estudo da proxemia.

As proposições conviviais, aqui pesquisadas dentro da noção de ambiência, possibilita-nos enxergar o surgimento de grupos a partir de uma interconexão entre eles. Trabalhos coletivos, que objetivam ocupar um espaço físico, demandam por vezes uma aproximação maior entre os participantes. Essa visão orgânica nos permite pensar o mundo conectado, em rede, e não fragmentado por discursos. O estar junto tem em suas premissas a união dos contrários, da diferença e da alteridade, evidentemente, levando em conta os conflitos e atritos que possam surgir desses encontros.

Nos trabalhos, que escolhemos para a pesquisa, averiguamos que há um encurtamento de distâncias espaciais entre um indivíduo e outro. Nessas ambiências, um mundo orgânico e conectado fomenta o contato, uma efetivação mais incisiva do termo comunidade ou grupo. A ciência classifica pela “proxemia” essas distâncias, esses níveis de proximidade. O antropólogo Edward T. Hall cunhou esse termo, em 1963, com o intuito de caracterizar o conjunto de observações e teorias referentes ao uso que o homem faz do espaço enquanto produto cultural específico. Hall demonstrou que a distância social entre os indivíduos pode

---

<sup>124</sup> KESTER, 2004, p.11.



ser relacionada com a distância física. Nesse sentido, menciona quatro tipos de distância, que caracterizam níveis diferentes de proxemia:

- “Distância íntima: para abraçar, tocar ou sussurrar; envolve contacto físico entre os corpos; não permitida habitualmente em público na maior parte das culturas (0-45 cm);
  - Modo próximo: maior proximidade possível, contacto entre a pele e músculos;
  - Modo afastado: apenas as mãos estão em contacto; proximidade provoca visão distorcida do outro, distância na qual se fala aos sussurros.
- Distância pessoal: para interação com amigos próximos; distância que o indivíduo guarda dos outros (45-120 cm);
  - Modo próximo: permite tocar no outro com os braços; a posição/distância revela o relacionamento que existe entre os indivíduos;
  - Modo afastado: limite do alcance físico em relação ao outro; distância habitual da conversação pessoal;
- Distância social: para interação entre conhecidos; definida por Hall como o “limite do poder sobre outrem”; a esta distância os indivíduos não se tocam. (1,2-3,5 m);
  - Modo próximo: adotado quando várias pessoas dividem o mesmo espaço de trabalho ou em reuniões pouco formais;
  - Modo afastado: adotado quando de relações sociais ou profissionais formais;
- Distância pública: para falar em público; situa-se fora do círculo mais imediato do indivíduo; vista em conferências. (acima de 3,5 m).
  - Modo próximo: relações formais; permite a fuga ou a defesa caso o indivíduo se sinta ameaçado;

- o Modo afastado: modo no qual a possibilidade de estabelecer contacto com alguém é nula, devido à distância.”<sup>125</sup>

Um exemplo recorrente na obra de Hall é o relativo a uma pessoa que decide sentar-se em um banco de praça já ocupado e mantém certa distância daquele que já o ocupa, sentando-se na outra extremidade, preservando a distância entre os dois indivíduos. É interessante notar que, em determinado momento, Hall pontua que há, em diferentes culturas, diferentes padrões concernentes a distância guardada entre indivíduos e o quanto é importante se ter consciência disso. Segundo ele:

Lidar com padrões proxêmicos para pessoas de diferentes culturas, serve a um propósito duplo: em primeiro lugar, para lançar luz sobre os nossos próprios padrões inconscientes, e por este meio, espero contribuir para a melhoria da concepção das estruturas de trabalho e melhoria de vida nas cidades; e, em segundo, para mostrar a grande necessidade de uma melhor compreensão intercultural.<sup>126</sup>

Na América Latina, por exemplo, as distâncias tendem a ser menores e as pessoas não se sentem desconfortáveis quando estão próximas umas das outras; diferentemente das culturas nórdicas, onde ocorre o inverso. Para os germânicos, por exemplo, a noção de espacialidade física “é sentida como uma extensão de seu ego”<sup>127</sup> Logo, ela é resguardada, pois prioriza-se a intimidade.

Contudo, a relativização dessas noções espaciais globais ocorre dentro das ambiências formadas pelos grupos artísticos, que promovem, instigam e motivam proximidade e por vezes um contato maior, indo em um caminho oposto ao padrão cultural estabelecido. Há, nesse momento, tendo por base a ambiência formada pela proposição, um consenso que liga público e artistas em um estado de participação.

Tais grupos efetivam novidades nesse campo quando valorizam, por meio do convívio, uma proximidade muito maior que as indicadas geralmente nas estatísticas dos estudos de proxemia. O historiador da arte e teórico alemão Wilhelm Worringer, em sua obra,<sup>128</sup> descreveu de forma curiosa estes movimentos ou períodos em que predominam as artes mais táteis e outros períodos em que predominam as artes mais ópticas. Worringer

---

<sup>125</sup> Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Prox%C3%AAmica>>

<sup>126</sup> HALL, 1996, p. 29.

<sup>127</sup> Idem, 1990, p. 34.

<sup>128</sup> WORRINGER, 1921, p. 101.

evidencia que obras de arte figurativas e orgânicas são resultado de um ambiente amigável, e obras que se distanciam da representação (são abstratas e geométricas), refletem um ambiente hostil.<sup>129</sup> Em outras palavras, uma arte que não oferece entraves a um contato maior, e outra que é resultado de um distanciamento da realidade. Estou me referindo a este autor para salientar e fazer um paralelo com o fato de que, hoje, alguns autores, como Maffesoli e o filósofo italiano Mário Perniola,<sup>130</sup> dizem estarmos entrando em “um período tátil, onde somente a proxemia importa”.<sup>131</sup>

A importância do entendimento dos níveis de proximidade, principalmente a distância íntima e a distância pessoal, possibilita-nos enquadrar esse conhecimento como estratégia para instigar níveis maiores de interação entre os participantes das proposições artísticas (do processo e da dinâmica de jogo de tabuleiro, por exemplo, ou na escolha dos locais para ativar as ações). O próprio jogo como dispositivo ativa esses níveis maiores de proximidade, a saber: encurtando as distâncias entre os participantes a partir das regras do jogo, saindo de um nível de proximidade elencado como “distância social” para o de “distância pessoal” por meio da ludicidade.

Contudo, a partir desses três dados: desaceleração do tempo, ambiência e proxemia, podemos adentrar na esfera do convívio no contexto da arte, tendo por base essas instâncias como referentes para assim observar as atividades de alguns grupos artísticos específicos e a utilização desses termos como estratégias comuns dentro de dois pressupostos centrais: participação e convivência.

---

<sup>129</sup> WORRINGER, 1921, p. 101.

<sup>130</sup> PERNIOLA, 1993.

<sup>131</sup> MAFFESOLI, *op. cit.*, p. 68.

## Capítulo 2

### Grupos artísticos: economia, convivência e práticas

Os critérios de escolha dos grupos pesquisados estão, neste texto, relacionados, quais sejam: as características, métodos, e conceitos que atravessam a minha produção artística, como mencionado na introdução. Levei em conta procedimentos que aparecem em algumas proposições, tais como: convívio, colaboração e participação.

Algumas questões podem ser levantadas, quando os dispositivos (temporalidade, ambiência e proximia) são problematizados dentro das proposições artísticas, por exemplo, quando a inter-relação entre arte/participação, ONG (Organização Não Governamental) e arte contemporânea estabelecem uma complexa malha, na qual produções artesanais se contrapõem à noção de tempo frenético (necessário à produção de bens voltados para o consumo nas indústrias), utilizando como tática, dentro da proposição, o uso de um tempo menos acelerado. Levando em conta, também, a junção de diferentes níveis sociais, que ocorrem em torno de uma ambiência em comum, os níveis de proximidade incomuns são estabelecidos na esfera social, como: pessoas de classe sociais distintas em um mesmo espaço executando, por dias, variados tipos de tarefas ou atividades.

Alguns grupos questionam o paradigma a que estamos atrelados, que diz respeito à: competição, individualismo, consumo, frenesi, produção acelerada de bens. Mas como esse questionamento pode ganhar fisicalidade no cotidiano, nas ruas, nos bairros? E que estratégias poderiam ser utilizadas?

Em 2003, o grupo dinamarquês *Superflex* organizou uma cooperativa na cidade de Maués (AM), gerando a fabricação de uma bebida chamada *Guaraná Power*, em resposta a duas empresas multinacionais (não nomeadas pelo grupo), que pagavam pela semente do guaraná 80% abaixo do custo do produto.



**Figura 13** - *Superflex*. Garrafa do Guarana Power. Maués AM, 2003.

O *Superflex* é um grupo dinamarquês que configura uma organização paralela. Seus integrantes não são ativistas políticos, nem formam uma ONG, mas, mediante proposições colaborativas, desenvolvem um trabalho de crítica ao sistema capitalista e à sociedade de consumo, propondo um “capitalismo ético”.<sup>132</sup> O grupo foi fundado em 1993 por Rasmus Nielsen, Jakob Fenger e Bjornstjerne Christiansen. As suas proposições são direcionadas em primeira instância para o campo da arte (já expuseram na Documenta de *Kassel*, Bienal de São Paulo, Bienal de Veneza etc.), mas os meios pelos quais surgem esses trabalhos de arte são os que conferem singularidade às suas ações. As proposições do grupo geralmente envolvem:

1. Aproximação e convivência com comunidades, como ocorreu na África, Tanzânia Camboja ou na Amazônia.

2. Reconhecimento da realidade e dos problemas sociais e econômicos dessas comunidades para resultar em ações específicas, como redesenho de uma área de lazer ou criação de uma bebida com a renda voltada para a comunidade local.

3. Visão das comunidades não como destinatários dependentes, mas como parceiros que irão produzir juntos uma outra realidade econômica para o entorno.

---

<sup>132</sup> KESTER, 2011, p. 125.

O *Superflex* faz questão de diferenciar as suas das práticas das ONGs. Para eles, o importante é “distanciar-se da relação doador / receptor tradicional, em que este se torna passivamente dependente das contribuições, sufocando a criatividade e a iniciativa.”<sup>133</sup> A ideia acima de tudo é empoderar os indivíduos participantes e “re-humanizar as relações fragmentadas pelo capitalismo ou integrar-se a grupos excluídos de processos culturais e políticos”.<sup>134</sup>

Trabalhar na comunidade com a cultura material local, a criatividade, os relatos e as tradições (sejam elas culinárias, artesanais, orais ou literárias) é o objetivo do grupo. E, a partir disso, tentam elaborar um plano de ação que busque a autonomia e a alteridade, a fim de abarcar o outro dentro de uma postura de produtor de recursos.



**Figura 14 - Superflex.** Conhecendo a comunidade. Maués, AM.

O grupo trabalha em torno de questões como criatividade, autonomia, colaborativismo, *copyleft*,<sup>135</sup> tecnologias ecológicas e trabalho sustentável. Seus projetos recebem a denominação de “ferramentas”. Uma ferramenta, como, no caso, o lançamento de uma bebida fabricada por eles, que tem sua fórmula divulgada na internet, é uma proposta ou um modelo que pode ser utilizado ativamente pelo público, evidenciando, com isso, uma prática ativa do *copyleft*. É um convite ao público para que interaja com a fórmula, pois ela pode ser encontrada e utilizada a qualquer momento na internet.

<sup>133</sup> LOWE *apud* KESTER, 2009, p. 128.

<sup>134</sup> MESQUITA, 2011, p. 128.

<sup>135</sup> *Copyleft* é uma forma de usar a legislação de proteção dos direitos autorais com o objetivo de retirar barreiras à utilização, difusão e modificação de uma obra criativa devido à aplicação clássica das normas de propriedade intelectual, exigindo que as mesmas liberdades sejam preservadas em versões modificadas. Disponível em: <[pt.wikipedia.org/wiki/Copyleft](http://pt.wikipedia.org/wiki/Copyleft)>

Uma das preocupações do grupo não é exterminar o capitalismo, mas aprender a utilizar cada vez mais de sua dinâmica e ensinar o outro a usá-la em benefício próprio, em prol de uma relação mais saudável, na qual a difusão de alternativas na intrincada relação arte/política/economia/vida possa gerar outras formas dentro do sistema de produção e consumo. A proposta é experimentar modos de lidar com o regime de consumo, que envolve relações entre pessoas, locais e objetos de desejo a serem divulgados e proclamados via práticas artísticas sociais. Em um texto sobre o *Superflex* chamado “*Tools and manifest*”, o curador e escritor Charles Esche pontua:

‘Tools’, in their terms, seem to me to be an idea about underlying structures – about how things can be different if you do something with the engineering of a situation, and then stand back to watch the results. Applied to an art hall, the approach has to be equally deep-rooted in terms of what and how things are managed. It means changing the purpose of spaces in order to investigate their possibilities again.<sup>136</sup>

Uma das proposições desse grupo envolveu moradores de Maués (conhecida como a cidade do guaraná). Um *workshop* foi criado dentro de um modelo colaborativo e autogestionário. Duas questões problemáticas foram levantadas pela sua comunidade dentro do *workshop*. Primeiro, havia a necessidade de resistir ao monopólio da matéria prima (as sementes de guaraná) pelas corporações; segundo, que essa resistência só poderia ser efetivada a partir da criação, por parte da comunidade de Maués, de um produto secundário que pudesse ser vendido em um mercado diferente, gerando lucro para os moradores da comunidade.

Contudo, os moradores não tinham equipamento necessário e tecnologia disponível para a produção desse produto secundário. No *workshop*, foram discutidas formas de fabricação do produto e a criação de um *marketing* a partir de uma matéria prima local. Entre vários produtos apresentados (café, achocolatados, refrigerantes etc.), geralmente consumidos pela comunidade, foi escolhido um que era de procedência orgânica local, a semente de guaraná.

---

<sup>136</sup> “Ferramentas”, em seus termos, me parece ser uma ideia sobre estruturas subjacentes - sobre como coisas podem ser diferentes se você faz algo a respeito da engenharia da situação, para, então, aguardar e observar os resultados. Aplicadas a um *hall* de arte, a abordagem tem de ser igualmente bem enraizada nos termos do quê e como as coisas são gerenciadas. Significa mudar o propósito dos espaços, de maneira a investigar suas possibilidades novamente (ESCHE, Charles, 2003). (Tradução de John Fletcher). Disponível em: < *Superflex*, “ferramentas e manifestos”>[http://superflex.net/texts/tools\\_and\\_manifestos](http://superflex.net/texts/tools_and_manifestos)>



**Figura 15 - Superflex.** Imagens do *workshop* em Maués AM.

O *workshop* viabilizou uma alternativa ao problema. A eleição da matéria prima e desencadeamento do projeto tiveram como referência adicional o projeto executado pelo empresário franco prussiano Tawfik Mathlouthi, que, em 2002, criou o refrigerante Mecca-Cola, lançado no dia seis de novembro, na França, com o objetivo de ser instalado em locais que não veem com bons olhos os produtos norte-americanos, como a Palestina por exemplo.



**Figura 16 - O refrigerante Mecca-Cola, 2002.**

O resultado da ação do *Superflex* foi o refrigerante Guaraná Power acompanhado de uma série de estratégias de *marketing* delineadas em colaboração com os moradores locais: vídeos virais, vendas do produto em parceria com empresas holandesas e divulgação em abertura de exposições, como na Galeria Vermelho, em 2007. Deram ao produto uma boa



visibilidade entre o ano de sua criação até meados de 2009.<sup>137</sup> Sobre sua apresentação em galerias, um dos integrantes do grupo comenta:

A arte não é algo como a lei da gravidade ou um produto que a gente encontre na natureza. Arte é uma construção e muda o tempo todo. Como artistas, usamos as galerias e instituições para propor modelos e experiências que, às vezes, podem ser aplicados fora do contexto da arte.<sup>138</sup>

Em relação à prática desses grupos, especificamente, questionamentos são gerados, novas estratégias são buscadas e problematizações são motivadas de acordo com as demandas locais. Estas são, por vezes, políticas e econômicas e se traduzem em falta de moradia, baixo índice educativo, baixa renda, falta de áreas de lazer e centros poliesportivos etc.

Contudo, uma questão se evidencia: até que ponto os níveis de conexão entre a realidade das comunidades brasileiras e os integrantes desses grupos de fora do Brasil abarcam uma “qualidade nas relações”, como nos diria Bishop,<sup>139</sup> para promover um reconhecimento mais amplo da realidade cultural dessas comunidades, como a de Maués, por exemplo? Isso nos leva a pensar nos modos utilizados para abordar as comunidades e como são os métodos dessas aproximações.

Abarcar as realidades dessas comunidades tentando lidar com suas diferenças é algo extremamente problemático. No caso do *Superflex*, o que ocorreu depois que o grupo deixou a comunidade? O que aconteceu com a marca *Guaraná Power*? As exposições realizadas pelo grupo, considerando o *Guaraná* como obra, ainda tem alguma relação com a comunidade de Maués? Tentei entrar em contato com o *Superflex*, mas não consegui retorno.

Ações, como a do *Superflex*, vêm ocorrendo em algumas cidades brasileiras, contudo os grupos que efetivam tais ações, não assumem identidades artísticas e evidenciam características críticas, buscando por vezes, revalorizar e afirmar a identidade local de comunidades e bairros. Tais ações não ocorrem mediadas pela reinterpretação das problemáticas brasileiras por meio de um olhar estrangeiro, mas por meio de discursos

<sup>137</sup> Em 2005, a corporação Leão lança sua linha de produtos utilizando a semente de guaraná, dentre eles um produto específico chamado “Guaraná Power”. Em 2007, a Coca-Cola compra a empresa. Não sabemos dizer se houve a compra da marca “Guaraná Power” ou se a compra do nome “Guaraná Power”. Disponível em: <<http://www.matteleao.com.br/index.php?File=produto&Categoria=1&Familia=3&Produto=1>>

<sup>138</sup> Entrevista concedida por Rasmus Nielsen à Folha de S. Paulo, em 21 de junho de 2005. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2106200514.htm>>

<sup>139</sup> BISHOP, *op. cit.*, p. 15.

ativistas, hacktivistas e ecológicos com predomínio de autores brasileiros (entre eles: o crítico e historiador de arte Mário Pedrosa, o educador Paulo Freire, o sociólogo Renato Ortiz, o antropólogo Darcy Ribeiro, o antropólogo Roque de Laraia, o sociólogo Gilberto Freire, entre outros), que postulam um olhar voltado para a região e ao mesmo tempo para o mundo.

Este é o caso do Coletivo Puraqué,<sup>140</sup> criado em 2004 na cidade de Mapiri, próxima à Santarém no Pará. Seus integrantes se intitulam ativistas e suas ações buscam engajamento social da comunidade, onde atuam por meio da difusão do conhecimento via tecnologia, gambiarra e ações multidisciplinares. A intenção do grupo, acima de tudo, é buscar formas de sustentabilidade baseadas na geração de renda por meio do conhecimento sobre a realidade cotidiana local, no que concerne à exploração ambiental, violência, drogas, prostituição e desemprego, que afligem Santarém.

Jader e Tarcísio foram os dois fundadores do Puraqué, que, hoje (2013), conta com uma rede de colaboradores: professores, técnicos em informática, artistas, ativistas e hacktivistas. O embrião do Puraqué talvez tenha sido um projeto que no início estava atrelado à questão ambiental, que deu origem a um grupo chamado GAEPa (Grupo de Amigos Estudando Para Agir). Uma das ações do grupo foi uma campanha em protesto contra os pescadores locais, que usavam bombas para matar muitos peixes de uma só vez. Os ativistas perceberam que essa prática matava não só os peixes, mas a vegetação e outros animais ao redor.

Contudo o GAEPa terminou e, oito anos depois, Tarcísio e Jader se encontraram e formaram o Coletivo Puraqué. Nessa época (em 2004), um projeto de oficinas de computação foi utilizado como alternativa, para lidar com a crescente violência em Mapiri. Para a pesquisadora Marie Ellen Sluis “ocupar os jovens criminosos por meio de cursos e oficinas de informática e provê-los com um espaço alternativo à rua” foi uma maneira de criar vínculos com a comunidade e produzir um espaço de compartilhamento de informação através do convívio.<sup>141</sup> A formação de um ambiente, mesmo que precário (o primeiro laboratório do Puraqué funcionou na casa de Jader com apenas dois computadores), oportunizou a constituição de uma ambiência voltada para a confiança, o respeito e participação em

---

<sup>140</sup> O nome do coletivo vem de poraquê, uma das conhecidas espécies de peixe-elétrico, com capacidade de geração elétrica que varia cerca de trezentos volts a cerca de 0,5 ampères até cerca de 1500 volts. É típico da bacia amazônica e é conhecido também, entre os indígenas, como “aquele que faz dormir”. Disponível em: <[www.wikipedia.poraque.com](http://www.wikipedia.poraque.com)>

<sup>141</sup> SLUIS, 2012, p. 130.

atividades e objetivos comuns.

Os métodos de agenciamento dos projetos e dos participantes envolvem entendimento de criação de *software* livre, recombinação, gambiarra tecnológica (envolvendo *low tech*,<sup>142</sup> *Floss*<sup>143</sup> e metarreciclagem<sup>144</sup>), oficinas multimídia e criação de moeda comunitária. O ponto de partida, por falta de recursos, é sempre a gambiarra, “um dia criaram uma antena de rádio utilizando latas de óleo. E, em diversas cidades e vilas, foram construídos transmissores de rádio FM a partir de velhos componentes e peças de uma fonte de PC”.<sup>145</sup> Essa “produção subalterna é nossa contracultura, forma de resistência”<sup>146</sup> resulta em um empoderamento do outro.

Segundo o pesquisador e ativista Arthur Leandro, a cooptação do que vem de fora por alguns grupos e artistas da região norte (isso inclui as tecnologias aqui citadas), pode ser vista também como “uma inversão da ótica da exploração, já que propõe apropriação da herança cultural do colonizador, para que se ‘capture o capturante’” e a partir de um olhar de quem mora na região, ela “passa a ser vista por dentro, como quem olha ‘da região’ e não como quem, mesmo de dentro, olha ‘a região’”.<sup>147</sup>



**Figura 17** – Instalação de uma das antenas.

Esse ponto de vista apresenta uma diferença basilar entre as práticas de grupos como

<sup>142</sup> É uma tecnologia simples, muitas vezes de um tipo tradicional ou não mecânico, como o artesanato e ferramentas pré-industriais. É o oposto de alta tecnologia. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Low\\_technology](http://en.wikipedia.org/wiki/Low_technology)>

<sup>143</sup> “Como a diferença entre os movimentos ‘Software livre’ e ‘código aberto’ está apenas na argumentação em prol dos mesmos Softwares, é comum que esses grupos se unam em diversas situações ou que sejam citados de uma forma agregadora da sigla ‘FLOSS’ (Free/Libre and Open Source Software)” (SLUIS, *op.cit.*, p. 132).

<sup>144</sup> Metarreciclagem é uma rede auto-organizada que se propõe à desconstrução da tecnologia para a transformação social. Mais informações no site: < [www.rede.metareciclagem.org](http://www.rede.metareciclagem.org)>

<sup>145</sup> SLUIS, *op. cit.*, p. 132.

<sup>146</sup> LEANDRO, *op. cit.*, p. 98.

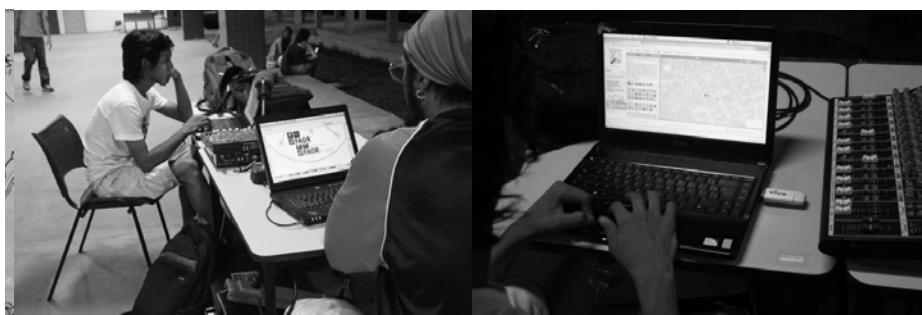
<sup>147</sup> LOUREIRO *apud* LEANDRO, 2012, p.98.

*Superflex* de um lado e Puraqué do outro. Pois a percepção de quem vem de fora, como é o caso do *Superflex* em relação à comunidade, é bem diferente da percepção de quem mora na região, como no caso do Puraqué. Neste último caso, níveis maiores de proximidade são naturalmente estabelecidos e assumidos não como um desafio ou aventura, mas como uma emoção comum que liga o oficinairo às raízes dos porquês daquela oficina ministrada.

As atividades que antes eram informais se transformaram em atividades organizadas e cursos, visando ao aperfeiçoamento técnico da comunidade “com uma metodologia e didática que estimula a colaboração, a solidariedade e o pensamento crítico”.<sup>148</sup> As ações de difusão da informação também ocorrem por meio de cineclubes (sessões de filmes de arte para posterior discussão) e feira livre de conhecimentos nos bairros.

As oficinas do Coletivo Puraqué ofertam três meses de curso e dividem-se em diferentes opções: informática, informática avançada, internet, criação de blogs, áudio, vídeo, multimídia e uso de metarreciclagem. Cada curso dura de 25 a 30 aulas, com 1 hora e meia de duração, com direito a certificado depois dos 3 meses.

É interessante perceber, em termos metodológicos, como funciona o sistema de colaboração no Coletivo. Assim que um dos participantes é formado pelas oficinas e assimila a linguagem computacional, ele ganha direito a ministrar sua própria oficina ali dentro: “as pessoas são encorajadas a desenvolver múltiplas habilidades, no sentido de manter uma estrutura horizontal. Assim, as pessoas são tanto professoras quanto alunas e não há um ‘professor principal’ com poder decisivo absoluto”.<sup>149</sup>



**Figura 18** – Oficinas ministradas pelo Coletivo.

Em relação à hierarquia dentro do grupo, tenta-se resolver esse problema variando o grupo central, formado por pessoas que obtêm sua renda de outro lugar, utilizando o tempo

<sup>148</sup> SLUIS, *op. cit.*, p. 132.

<sup>149</sup> *Ibidem*, p. 132.

livre no projeto.

A participação no Puraqué é totalmente voluntária e por não quererem cobrar dinheiro pelas oficinas, foi inventado um recurso que aliou educação ambiental e remuneração dos participantes das oficinas: a moeda comunitária muiraquitã. Em Santarém, o lixo é um problema sério e os Puraquean@s<sup>150</sup> resolveram estabelecer que 20 garrafas PET valeriam por um muiraquitã. Com essa atitude “espera-se que os participantes tragam uma quantidade suficiente de garrafas PET para pagar pelo curso (um curso de três meses custará por volta de 30 muiraquitãs) e o Puraqué vende<sup>151</sup> o plástico para o reciclador de plástico”.<sup>152</sup>

Assim, cada participante pode cooperar com a limpeza da cidade, compartilhar a ideia da moeda comunitária e, ao mesmo tempo, reverter isso em benefício próprio, fazendo uso do muiraquitã para pagar seus cursos. Os Puraquean@s tentam disseminar o uso da moeda em outros estabelecimentos, contudo, ainda há resistência em alguns estabelecimentos comerciais.



**Figura 19** – A moeda Muiraquitã.

Os integrantes do Puraqué buscam estimular mais do que uma consciência ambiental ou o uso técnico de informática, arte ou multimídia. Eles propõem uma mudança de

<sup>150</sup> “Eles se denominam assim ao invés de Puraqueanos e Puraqueanas, pois não querem fazer a distinção entre homens e mulheres. Para eles, todos são iguais” (SLUIS, *op. cit.*, p. 130).

<sup>151</sup> “Para cada quilo de garrafa PET (equivalente a 20 garrafas), eles ganham um real. Em média, custa a eles trinta e três centavos para criar a moeda e eles têm de cortar e prensar manualmente cada garrafa. Assim, eles não têm nenhum lucro significativo nesse processo” (SLUIS, *op. cit.*, p. 134).

<sup>152</sup> SLUIS, *op. cit.*, p. 134.

mentalidade da população, visando que o conhecimento cresça exponencialmente, via disseminação de rádios piratas, *software* livre, oficinas voluntárias, cineclubes etc.

Que as pessoas tomem consciência disso e, de forma colaborativa, trabalhem nessa alternativa ao modelo existente, aumentando o conhecimento colaborativo e usando isso para pensar e criar alternativas sustentáveis. Isso inclui também uma forma de participação ativa, em que os usuários são capazes de produzir conteúdo, ou criticamente, analisar a situação, ao invés de ser um consumidor passivo. O mais importante, no entanto, é socialmente elevar o indivíduo, partindo da ideia de que o usuário pode decidir o que benéfico pra ele sem implicar com isso certas regras ou ideias.<sup>153</sup>

Nesse sentido, a revalorização da identidade local promovida pelos próprios grupos de artistas moradores do local passa a ser uma forma de reação e fortalecimento da população de uma região, fortalecimento de um contexto por meio de uma vivência social mais crítica da região, reconhecimento dos signos visuais e tradições culturais. Um exemplo de grupo que ilustra esse tipo de prática, é o senegalês *Huit Facettes*.

Algumas proposições artísticas têm por base a formação de grupos ou coletivos, organização de redes sociais na internet, oficinas e residências, visando a um maior contato com a localidade escolhida. Elas objetivam desatrelar o local escolhido do modelo de produção vigente e do frenesi imposto pela indústria.

No Senegal como em outros lugares da África, cumprimentar uma pessoa é estar consciente da presença do outro, como interlocutor, é testemunhar sua existência como ser humano no sentido mais verdadeiro da palavra. Aquele que sente que você existe (ao respeitar você) legítima até certo ponto sua humanidade.<sup>154</sup>

Esse grupo construiu, com a ajuda da população local e em uma determinada zona rural do Senegal, um centro sociocultural, visando a ofertar oficinas de artes gráficas com o intuito de constituir também uma identidade coletiva e intercultural a partir de fatores culturais tradicionais locais e globais. Ações locais pautadas em trocas, compartilhamento de informações entre grupos artísticos e comunidades, efetivam uma noção de trabalho que se distingue da noção de trabalho individualista e possessiva. Em relação aos projetos desse grupo, “seu objetivo não é a violenta extração de valor ou a supressão da diferença, mas uma

---

<sup>153</sup> Ibidem, p. 134.

<sup>154</sup> Entrevista com Amadou Kane-Sy (integrante do *Huit Facettes*) concedida a Patrick Deegan, em abril de 2005. Disponível em: <[www.colartedigital.art.br/?p=108](http://www.colartedigital.art.br/?p=108)>

co-produção (literalmente co-labor), de identidades nos interstícios das tradições culturais, forças políticas e subjetividades individuais existentes”.<sup>155</sup>



**Figura 20** - *Huit Facettes*. Oficina. Senegal, 1999.



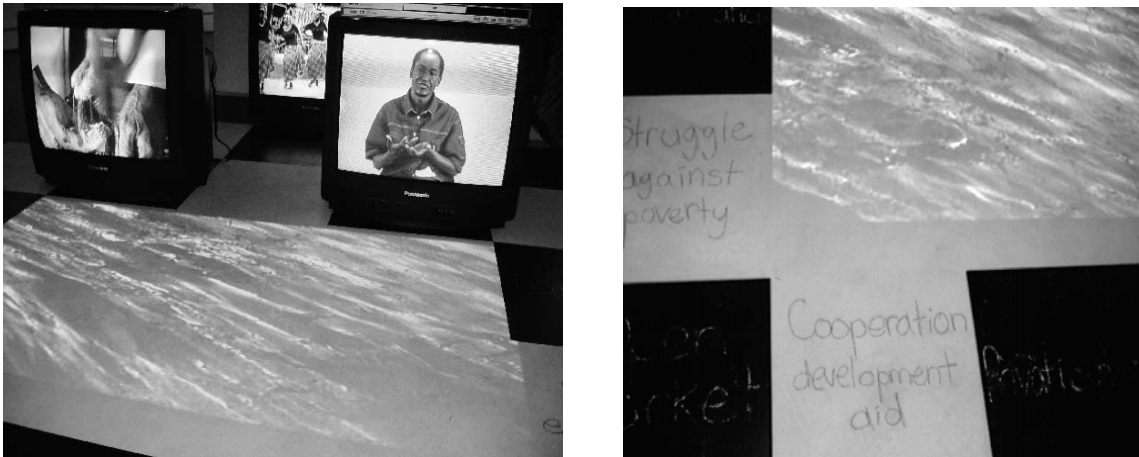
**Figura 21** - *Huit Facettes*. Registro do processo. Documenta 11, 2002.

Nesse caso, tais práticas requerem não somente uma abertura inicial para a colaboração ou coautoria, mas, decisivamente, a um sentimento de reciprocidade para com os participantes em termos de trocas e compartilhamento. Nas oficinas do *Huit Facettes* e do Coletivo Puraqué, percebemos que a capacitação acaba cedendo espaço para uma troca de saberes entre os grupos (ou coletivos) e as comunidades. Pois os grupos necessitam saber, conhecer e assimilar a cultura local, a dinâmica social e os processos identitários locais. De um lado, o grupo de artistas oferece suas ferramentas e, do outro, a comunidade oferta seus conhecimentos. Isso derruba por terra a ideia de que esses grupos acabam praticando um certo tipo de assistencialismo.

Essa forma de *insight* ético e estético não pode ser gerada através do substituto de um objeto de arte ou através de um deslocamento ontológico que simplesmente reflete a experiência de instrumentalização de volta no observador. Ela requer, ao invés disso, um processo recíproco, estendido na duração da troca. É o produto de uma forma intensamente somática de conhecimento: a troca de gesto e de expressão, a complexa relação com *habitus* e hábito, e a maneira pela qual o conflito, a reconciliação e a solidariedade são registrados no corpo. O efeito da prática de arte colaborativa é enquadrar essa troca (especialmente, institucionalmente, processualmente), afastando – a suficientemente da interação social cotidiana para estimular um grau de auto-reflexão; chamar a atenção para a própria.<sup>156</sup>

<sup>155</sup> KESTER, 2006, p. 11.

<sup>156</sup> Ibidem, p.11.



**Figura 22** - *Huit Facettes Interaction - Glocal Challenge* 1995-2005. Foto: Jéssica Gershults.

Tais concepções enxergam a troca entre grupo artístico e comunidade como *práxis* criativa, como momentos que ocorrem no processo de interação na colaboração.

Essas práticas instigam e inferem outro paradigma nos usos e costumes sociais (problemas ligados à esfera do convívio, da política, da educação e da economia) da comunidade. Em relação a ele, podemos nos perguntar: até que ponto um trabalho participativo que cria uma loja com produtos grátis (trabalho intitulado *Free Shop* do *Superflex*, 2003), produz um interstício para criticar o modelo atual de consumo e o modo temporal evocado por ele? O convívio evocado por uma proposição colaborativa como a do *Guaraná Power* instiga um modelo desacelerado de produção? Quais problemáticas situam essas proposições no campo social e quais demandas (problemas sociais) elas revelam, como elementos basilares na urgência das ações artísticas?

*Park Fiction* é outro grupo que desde 1994 vem atuando em Hamburgo, especificamente em um parque situado no bairro de *St. Pauli*, um local que antes se tornaria uma área gentrificada.

A partir desse quadro, moradores, artistas, músicos, cozinheiros, donos de café, arquitetos, posseiros, crianças e ativistas se uniram em função de algumas ideias de Henry Lefebvre sobre desejo e mobilização política, vinculando tais concepções a temas como ludicidade, arte e interação social. Tendo-as como ferramentas para uma política



emancipatória via colaborativismo e participação, segundo o historiador Grant H. Kester “*Park Fiction* organizou um processo de planejamento paralelo”.<sup>157</sup>

O grupo contou com Volker Schmidt, integrante que construiu o primeiro modelo de atuação dele (1994 a 1995), e com Ellen Schmeisser na coordenação artística. Atualmente contam com Christoph Schäfer como coordenador artístico, Bernhard Nocht cuidando dos arquivos do grupo e Margit Czenki dos vídeos. O *Park Fiction* vem desenvolvendo, desde 2005 quando o parque foi criado no bairro pelas pessoas envolvidas nos eventos, *workshops*, palestras, feiras, exposições e projeções de filmes, visando a criar um espaço social de produção de desejos, um “espaço que é produzido pela interação social, pelos movimentos e pela imaginação” (*Park Fiction*, 2012), um espaço proxêmico que instiga à passagem da “distância social” (1,2 – 3,5 m) para a “distância pessoal” (45 – 1,20 cm) entre pessoas que mal se conhecem. Hoje, a comunidade de *St. Pauli* tem um parque e uma arquitetura voltada para esses objetivos, fruto dos desejos dos moradores, dos ativistas, artistas e daqueles que a visitam, que serve de espaço para oficinas, festividades, lazer para as crianças, plantação de hortaliças e feiras.



**Figura 23 - *Park Fiction*. Arquivo *Park Fiction*, 2009.**

Ligado a esta mesma linha de atuação, na qual a ludicidade, a poesia e o ativismo se entrecruzam, um outro grupo, chamado Urucum, articula ações a partir da ideia de colaboração. Ele atua na cidade de Macapá, que fica a 331 km de Belém.

A palavra Urucum vem de Uru-ku, de procedência indígena, e significa ‘vermelho’. Essa cor é retirada da poupa do fruto do urucueiro (*bixa orellana*), arvoreta da família das

<sup>157</sup> Ibidem, p. 24.

bixáceas. Usa-se geralmente para colorir o corpo para os rituais nos agrupamentos indígenas, na pintura dos utensílios de cerâmica etc. O urucum também é utilizado por nós, que moramos na cidade, como colorífico, para colorir as carnes brancas.

O grupo Urucum entrou no cenário de discussão sobre arte colaborativa e ativista em 2001, quando o pesquisador e ativista Arthur Leandro foi morar na cidade de Macapá. Segundo ele, o grupo já existia desde 1996 e no início suas ações “visavam a criação coletiva de esculturas, monumentos e marcos comemorativos na cidade de Macapá”.<sup>158</sup> O grupo que surgiu de uma intenção solidária de relacionar objetivos comuns à coletividade, implementar a produção artística individual e constituir um mercado de arte na cidade.

Contudo, com o passar do tempo, as intenções do grupo foram se modificando frente ao aprofundamento da realidade social e política de Macapá. Os estudos em grupo fomentaram outra percepção da comunidade e de como a arte, desligada das espetacularizações mercantis do circuito artístico, poderia afetar a vida. Com o tempo, o Urucum desejou que algumas de suas propostas não fossem entendidas artísticas.

No caso do grupo Urucum, entendo como um voltar-se pra isso que não exclua um expandir-se para os outros aliados às ações que visem à consciência de existência e possa contribuir com a mobilidade social de capacidade transformadora. Entendo esse movimento como o questionamento à autonomia moderna na instituição arte, percebida pela população como pertencente a um espaço separado e sem comunicação com outras esferas da vida que afasta a arte da sociedade para outro mundo onde a arte quer bastar-se em si mesma, essa separação a torna (ela, a arte) entorpecente e inofensiva.<sup>159</sup>

Há no Urucum o desejo de compartilhar os afazeres, as poéticas cotidianas, mas sobretudo fazer das extensões da vida cotidiana um convite à colaboração, à ação coletiva, ampliando os questionamentos fomentados pela realidade social às massas via proposição participativa.

---

<sup>158</sup> LEANDRO, *op. cit.*, p. 98.

<sup>159</sup> *Ibidem*, p. 98.



**Figura 24** . Grupo Urucum. Mensagens vazias, 2003.

No trabalho intitulado “Mensagens Vazias”, o grupo convidou passantes a depositar seus desejos em garrafas para, em seguida, arremessá-las ao rio. Essa ação foi executada concomitantemente na cidade de Macapá (No Forte de São José) e, em Belém, na Casa das Onze Janelas. Porém, a pedido do grupo, ela não deveria ser vista como uma ação artística, mas um ato poético, reflexo da vida amazônica.

A ação “Mensagens Vazias” segundo a pesquisadora paraense Marisa Florido pode ser interpretada como uma “integração dos anseios dos moradores da cidade de Macapá” (...). Segundo ela, essa troca de mensagens sem um destinatário certo revela uma outra faceta do trabalho, onde “o que é rico e múltiplo não habita a interioridade, mas se constrói nas permutas com a exterioridade”<sup>160</sup>. E é a partir dessas permutas efetivadas por meio de atos criativos coletivos que o desejo alojado dentro das garrafas encontra seu destino, em uma lógica meio mítica, própria das florestas, do universo amazônico “e o sumo da cultura paraense amazônica, creio, é uma forma de realismo mágico, que nos leva a entender a realidade por via de uma espécie de lógica mítica.”<sup>161</sup>

É nesse sentido que a ação “Mensagens Vazias” catalisa o imaginário amazônico em uma proposição participativa, evocando a identidade local por meio de uma estética da gambiarra, dos anseios e expectativas dos participantes, que formam essas “comunidades emocionais”<sup>162</sup> e que a arte ajuda a deflagrá-los em seu sentido mais amplo, formando um conjunto de relações. Que conjunto de relações seria esse?

“a. Das pessoas consigo mesmas. É a conquista pessoal do ser.

b. Das pessoas entre si. É a prática social do conviver.

<sup>160</sup> FLORIDO, *op. cit.*, p. 104.

<sup>161</sup> LOUREIRO, *op. cit.*, p. 17.

<sup>162</sup> MAFFESOLI *apud op. cit.*, p.19.

c. Das pessoas com as coisas. É a dimensão do fazer. Partir das possibilidades existentes para criar a “impossibilidade” possível.

d. Das pessoas com a cultura. É o sentido do conhecer, numa visão integradora, uma vez que a cultura é o englobante dessas relações sociais.”<sup>163</sup>

O Urucum, ao convidar as pessoas, não somente as incita a revelarem seus desejos e a comunicarem-se com o imprevisível (com aqueles que receberão a garrafa), mas a evocarem em si a fuga do refúgio contemporâneo: o individualismo. Nesse caso:

Existir não é refugiar-se na consciência de um Eu privado, não é refugiar-se no teatro interno em que o sujeito é o único espectador solitário. É uma demanda, uma evocação a manifestar-se para o fora, adquirindo existência e sentido, colocando-se sob o olhar de sua alteridade e estendendo-se a ela.<sup>164</sup>

O grupo escolhe trabalhar com a realidade local, com as demandas da comunidade na cidade de Macapá. As proposições artísticas do grupo acabam se aproximando de questões sociais vividas por aqueles que aceitam adentrar em suas ações e, “por isso mesmo tende a atingir diretamente a vida dos membros da comunidade e tornar-se reflexo da sociedade em contrapartida da ideia de arte como produto”.<sup>165</sup>

Outro grupo, que tem um trabalho representativo nesse sentido, é o argentino *Ala Plástica*, em atividade desde 1991, formado por Silvina Babich, Alejandro e Rafael Santos Meitin. Eles designam-se como uma organização ambiental, segundo matéria publicada no jornal *LatinArt.com*. O grupo localiza-se no estuário do rio de La Plata, próximo a Buenos Aires, e tem por princípios básicos a comunicação e a formação de redes colaborativas, envolvendo artistas visuais, geógrafos, fotógrafos, arquitetos, biólogos, artesãos, grupos ambientalistas e naturalistas, entre outros. Suas ações ocorrem com base na importância de se pensar problemas sociais entrecruzados a problemáticas ambientais.

Nós cultivamos um projeto representado pela metáfora da expansão rizomática e da emergência, aludindo ao comportamento das plantas e ao caráter de surgimento de ideias e práticas criativas.(...) lidar com os problemas sociais e ambientais; tanto não-institucionais, quanto interculturais, enquanto se trabalha com a comunidade e

---

<sup>163</sup> LOUREIRO, *op. cit.*, p. 19.

<sup>164</sup> FLORIDO, *op. cit.*, p. 104.

<sup>165</sup> LEANDRO, *op. cit.*, p. 100.

na esfera social; interagindo experiência e conhecimento com os produtores de cultura e de culturas, de arte e de artesanato, de ideias e de objetos.<sup>166</sup>



**Figura 25** - *Ala Plástica*. *Stadtfluss Wandse/Attitude Bypass*, Hamburg, Germany, 2004.



**Figura 26** - *Ala Plástica*. Revitalização de um centro comunitário, 2003.

A observação de problemas entre estrutura urbana e meio ambiente são levados em conta pelo grupo. No projeto intitulado *Bypass Wandse/Attitude*, o *Ala Plástica* problematiza a barragem de um rio urbano em Hamburgo. O projeto tinha como objetivo estimular um processo dialógico, a fim de buscar registros sobre o que era o rio, para assim transmitir esses conhecimentos e realizar metáforas visíveis que simbolizassem o retorno do rio a uma condição natural.<sup>167</sup>



**Figura 27** - Jean François Millet (1814-1875). *Les Glaneuses*, 1857, óleo sobre tela 83,5 x 110 cm.



**Figura 28** - *Ala Plástica*. Performance no dique, 2011.

<sup>166</sup> ALA PLÁSTICA apud KESTER, *op. cit.*, p. 27.

<sup>167</sup> Disponível em: <[http://www.greenmuseum.org/generic\\_content.php?ct\\_id=210](http://www.greenmuseum.org/generic_content.php?ct_id=210)>

Os projetos do grupo sempre tentam despertar uma percepção mais crítica na comunidade, referente à relação que os mesmos estabelecem com seu entorno, utilizando novas formas de ações coletivas por meio da criatividade.

Partindo do pressuposto de que a comunidade tem de se relacionar de forma mais crítica com seu entorno, para o Ala Plástica “o principal compromisso de nossos empreendimentos é relacionar intuição (aspectos emocionais, imaginativos e sensoriais da arte), com desenvolvimento de exercícios na esfera social e ambiental” (*Ala Plástica*, 2007 entrevista concedida ao *LatinArt.com*). Na “performance no dique”, realizada em 2011, podemos ver claramente as relações<sup>168</sup> que a imagem evidencia não somente com a pintura *Les Glaneuses*, de Jean François Millet, mas com o contexto político e social que a acompanha. Pintada em 1857, ela foi entendida como uma crítica ao contexto social ao qual ele fazia parte. Essas três camponesas representam a luta da classe operária, que trabalhava para recolher o pouco que a classe abastada lhe deixava.

As ações do grupo abrangem, entre outras coisas, a recuperação de centros comunitários, criação de uma plataforma de comunicação e resistência para combater a agressividade das obras no rio de *La Plata*, pesquisa sobre culturas florestais (novos usos para o vime empregando projetos informais), fortalecimento do desenvolvimento de uma cooperativa de produtores e artesãos ao longo da costa, além de exposições e residências, tendo em vista “a possibilidade de desenvolver uma objetividade diferente, uma maneira diferente de perceber a nós mesmos, em conexão com uma questão: o que é o Outro?”<sup>169</sup>

Se formos nos perguntar sobre a dinâmica ativista desses grupos e de como atuam nas comunidades, podemos apontar, como exemplo, o *Huit Facettes*. Neste grupo, percebemos claramente a junção entre arte e demandas sociais nas oficinas promovidas por seus integrantes, onde estabelecem a valorização de práticas locais artesanais por meio do incentivo dado ao trabalho manual, voltado para um retorno a práticas tradicionais de elaboração criativa e coletiva, “trocando experiências e conhecimento com produtores de cultura e de cultivos, de arte e artesanato, de ideias e objetos”.<sup>170</sup> No coletivo Puraqué, tal

---

<sup>168</sup> Agradeço à prof. Dra. Elisa Campos (UFMG), que me apontou a relação entre as imagens.

<sup>169</sup> Entrevista com o grupo *Ala Plástica* feita em La Plata – Argentina, concedida ao *LatinArt.com*, em 10/07/2007. Disponível em: <[www.latinart.com/spanish/transcript.cfm?id=88](http://www.latinart.com/spanish/transcript.cfm?id=88)>

<sup>170</sup> Documentário “Art in a Social Context: the AA Project”. Disponível em: <[www.colartedigital.art.br/?p=108](http://www.colartedigital.art.br/?p=108)>

como em outros grupos, as ações pautadas em demandas sociais locais produzem alternativas criativas para os problemas que a comunidade de Santarém enfrenta.

Atentando para essas questões, perguntamo-nos onde começa o trabalho artístico e onde começa sua faceta ativista-social? Como ocorre essa dinâmica ou essa troca ligada às demandas sociais, aos problemas que tais grupos se prontificam a olhar de perto e a responder ou instigar posições políticas ou ativistas a partir de alguma proposição artística? Nesse ponto, Grant H. Kester nos esclarece:

Os efeitos práticos de arte colaborativa buscam delinear suas trocas (espacial, institucional, processual), de forma a firmá-las suficientemente à parte da interação cotidiana social clássica. Consequentemente, buscam uma definição de como os participantes estão firmados em um diálogo que não é totalmente dependente de demandas convencionais e pragmáticas; uma consciência estabelecida como uma forma prática de arte. Por conseguinte, é parte da ausência de rigidez das categorias em torno da arte, a qual faz com que essa abertura seja possível. O distanciamento dos protocolos e suposições de troca social normativa criada pelo enquadramento estético reduz a nossa dependência de comportamentos padrão, expectativas e modos de incentivar uma atitude mais performática e experimental para o trabalho de identidade.<sup>171</sup>

Um ponto importante, nesse sentido, precisa ser aqui destacado, qual seja: a desaceleração das atividades corriqueiras, favorecida pelo artesanato ou por quaisquer outros dispositivos e estratégias utilizadas por esses grupos, ocorre a partir da formação de uma ambiência, seu alicerce: “Uma vitalidade do palpável que remete a uma razão sensível. Os jogos do corpo, a florescência da moda, a erótica multiforme, a importância do festivo, os pequenos rituais cotidianos”.<sup>172</sup> A formação dessa ambiência, como já falamos anteriormente, pode ocorrer tanto no jardim quanto na laje da casa, num centro comunitário, no quintal, na praça ou numa galeria de arte etc, mas é sobretudo um modo de pensar e sentir a função do local e o sentimento de comunhão das pessoas que participam do evento naquele local específico.

A formação dessas ambiências, que inserem tanto os participantes e colaboradores quanto os próprios artistas (ou grupos) dentro de uma mesma atmosfera, tem por base uma estrutura de consenso entre seus praticantes. A adesão aos outros se efetiva em função dos gostos, das preferências, das necessidades, das origens e dos mitos, segundo dizem alguns autores, como Michel Maffesoli e o filósofo britânico Alain de Botton. que nos pontua: “Estar juntos em empreendimentos que natural ou sub-repticiamente ajudam a estimular conexões,

---

<sup>171</sup> KESTER, *op. cit.*, p. 28.

<sup>172</sup> MAFFESOLI, *op. cit.*, p. 20.



se formos pensar em termos de comunidade, isso pode ser visualizado quando nos propomos a “consertar o telhado da casa, fazer uma horta, juntos”<sup>173</sup>

## 2.1. Ações performáticas culinárias: um paralelo

Podemos realizar uma comparação entre alguns eventos culinários e as chamadas ações/performances artísticas culinárias, pois a intenção dos dois eventos é a mesma: criar redes de trocas, conviver instigando a participação.

O formato escolhido para essas ações agrega intenções provindas de artistas, ativistas, e pessoas de outras áreas, tendo por base uma configuração prática que mistura arte/cotidiano/ativismo. Contudo, as ações desses grupos (como as do *Huit Facettes*, *Superflex* e Ala Plástica) se diferenciam das práticas de grupos como o *Fluxus* e o restaurante *Food*<sup>174</sup> (do artista Gordon Matta-Clark) pela intenção que hoje vincula alguns desses artistas e grupos a outras necessidades e outras urgências, como por exemplo, a valorização da manualidade, da artesanaria e da tradição cultural; a reação a um modelo temporal frenético, um misto entre modelos sociais arcaicos e novos ao mesmo tempo. Cada um desses grupos atuais pode estar vinculado a um desses aspectos de acordo com padrões imemoriais coletivos, mas apresentam-se dentro de uma outra roupagem.

Em termos de estetização desses eventos, o produto final e mesmo o processo de desenvolvimento da proposição não priorizam tanto a intenção de modificar e propor alternativas aos participantes, para resultar na vivência de um cotidiano menos afeito à relação de cunho capitalista, que valoriza apenas o consumo, ou seja “em um restaurante, tanto quanto em uma casa, quando a comida em si – a textura dos escalopes ou a umidade das abobrinhas – torna-se a principal atração, podemos ter certeza que algo está fora do lugar”.<sup>175</sup>

---

<sup>173</sup> BOTTON, 2011, p. 23.

<sup>174</sup> *FOOD* foi o restaurante fundado por Caroline Goodden, Gordon Matta-Clark, Tina Girouard, Suzanne Harris, e Rachel Lew, em 1971, em Nova York - EUA. Ele se sustentou por 3 anos sob a orientação de Goodden, mas acabou fechando devido a dificuldades financeiras, em 1974. Disponível em: <<http://www.cca.qc.ca/en/study-centre/1838-the-story-of-food>>

<sup>175</sup> BOTTON, *op. cit.*, p. 37.



No caso dos eventos culinários fora do campo das artes visuais, a chef mexicana Lourdes Hernández realiza almoços há oito anos, e, segundo ela, “A ideia é usar a casa para oferecer refeições demoradas e com clima de reunião entre amigos.”<sup>176</sup> Tal prática social mantém relações muito próximas com as concepções do movimento *Slow food*, que segue a seguinte filosofia:

O *Slow Food* acredita que a melhor maneira de conter a onda de alimentação fútil, apressada e padronizada e salvar as culinárias locais, os produtos tradicionais, as espécies vegetais e as espécies animais ameaçadas, é através da educação do gosto. Ao organizar eventos locais e atividades, o ‘Convivium’ apresenta novos alimentos aos associados, enquanto que as ‘Oficinas do gosto’ permitem que os participantes descubram mais sobre os alimentos sob a supervisão de especialistas.<sup>177</sup>

Novos agenciamentos do tempo são evidenciados a partir de eventos como o Terra Madre Day,<sup>178</sup> um evento que nasceu dentro do movimento *Slow Food* e que vem sendo realizado em cidades, como: Belo Horizonte, São Paulo, Belém e Rio de Janeiro ou no Dia Mundial Vegano,<sup>179</sup> também em várias localidades do mundo. Esses movimentos se configuram como fenômenos sociais. Mas, como as práticas de convívio artísticas formam paralelos com esses eventos? O que poderia ser retirado daí de positivo e negativo?



**Figura 29** – 6ª Semanária. Grupo de pesquisa Gramma. Proposição “Bipartitura II [performance culinária]” Nydia Negromonte e Agnes Farkasvolgyi, tendo o artista Shima como convidado. Espaço Centoequatro, Belo Horizonte, 2012. Fotografia: arquivos Centoequatro. Fotos: Ricardo Macêdo.

<sup>176</sup> Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/comida/1000708-cozinheiros-abrem-suas-casas-e-convidam-grupos-para-longas-refeicoes.shtml>>

<sup>177</sup> Manual do *Slow Food*, 2008, p. 2.

<sup>178</sup> É um projeto do *Slow Food* para construir uma rede internacional de produtores de alimentos e representantes de comunidades locais que respeitem nosso planeta, as pessoas que nele vivem e a diversidade de seus gostos, alimentos e culturas. Disponível em: <<http://www.slowfood.com/terramadreday/>>

<sup>179</sup> Disponível em: <<http://gato-negro.org/categoriaqtextos/>>

Noções de convívio anteriores à industrialização são resgatadas e redesenhadas nessas proposições, pois tais eventos ocorrem com frequência, tendo a mesma configuração de encontro, de reunião e colaboração, como, em 2012, na proposição intitulada “Bipartitura II [performance culinária]” dos artistas Agnes Farkasvolgyi, Shima (como convidado) e Nydia Negromonte no espaço Centoequatro, na cidade de Belo Horizonte.

Essas proposições artísticas e esses movimentos ligados à culinária e à desaceleração das atividades diárias referendam práticas anteriores ao surgimento da cidade moderna, funcional e racional do arquiteto Le Corbusier (1887-1965). Pré-industrial, evocando o sentido de executar atividades que independem da funcionalidade do espaço físico, pois estão pautadas na presença do outro, na participação e no convívio que nos permitem “beber junto, jogar conversa fora, falar dos assuntos banais que pontuam a vida de todo dia”.<sup>180</sup> Uma contra cultura ao modelo *fast food* disseminado pelo mundo a partir das franquias de lanchonetes norte-americanas.

Tais fazeres sob essa perspectiva transformam um almoço entre amigos em um evento onde o convívio e a proximidade oportunizam espaços de trocas de informação, onde circulam preferências em comum, envolvendo, por exemplo, uma receita culinária que pode ser o prato principal e ter vindo de uma herança familiar, uma tradicional receita transformada em informação a ser compartilhada em uma ambiência em comum. É um evento que ocorre na contra mão dos *fast foods* e do ritmo crescente acelerado e mercantilizado. Ou em outro sentido, em torno de uma política da participação, onde se evidencia uma espécie de vitória dos fracos sobre os mais fortes “adesão a um território, a uma natureza, a uma paisagem compartilhada. Socialidade de base, comportando uma boa parte do inconsciente não dito, naturalmente, ou de imaginário reivindicado”.<sup>181</sup>

Um outro trabalho chamado “Casa das vitaminas”, da artista mineira Nydia Negromonte, ocorreu em Porto Alegre, no ano de 2011. Em uma praça, o público passante foi surpreendido por algumas mesas cobertas de frutas de vários tipos. A ideia era a que cada pessoa pudesse fazer sua própria mistura de frutas, criando a sua própria vitamina. O fazer como estratégia comum.

---

<sup>180</sup> MAFFESOLI, *op. cit.*, p. 61.

<sup>181</sup> *Ibidem*, p. 27.



**Figura 30** – Nydia Negromonte. A Casa das vitaminas. Porto alegre, 2011.

Contudo, podemos nos perguntar: que modificações ocorrem na estrutura desses trabalhos quando eles adentram os espaços institucionais? Ou melhor, que modificações estes trabalhos podem prescrever ou indicar para o contexto onde se inserem? Desejam eles, ao lidar com aspectos e situações sociais (momentos de convivialidade por meio de almoços, jantares, piqueniques etc.), revelar e problematizar o social? Claire Bishop salienta que “em cada momento histórico, a arte participativa toma uma forma diferente, porque procura negar diferentes objetos artísticos e sócio-políticos”.<sup>182</sup>

Uma possível resposta pode ser dada: se estamos atrelados a um modelo capitalista, o sistema da arte não escapa das demandas daquele sistema. Temos a partir disso duas facetas que se encontram sob tensão. A primeira delas reivindica uma alternativa para aquele sistema, propõe um espaço de troca e de experiência, onde elementos como, curadoria e espaço expositivo, por exemplo, são problematizados. Propõe outros modos de acessar o convívio, um contato maior com o outro, uma desaceleração das atividades, um projeto colaborativo onde o que importa é a experiência e o envolvimento com a proposição e, portanto, com o processo. Nesse sentido, há por parte do propositor uma abertura para um envolvimento maior com uma crítica social, onde “esta crítica social rejeita necessariamente a neutralidade moral, o individualismo e o egoísmo de artistas.”<sup>183</sup>

Na segunda faceta, temos uma mercadologização da prática, onde a experiência, por vezes, pode se tornar espetáculo e mercadoria. Essa faceta busca entreter o público mediante

<sup>182</sup> BISHOP, *op. cit.*, p. 276.

<sup>183</sup> BISHOP, *op. cit.*, p. 276.

propostas que pouco refletem a realidade social e suas problemáticas. Geralmente, utilizam-se práticas sociais (como almoços, jantares etc.) não as inserindo em um contexto maior para se experimentar ou discutir alternativas para problemas políticos, econômicos e ambientais, que acompanham o contexto no qual essas práticas se encontram.

Reflexo de um momento que pede mais por voluntários do que por pessoas que queiram se engajar em algo, as participações artísticas orquestradas e artificializadas são fruto também de uma determinada cultura midiática atual. Sendo que “a identidade dos participantes foi reinventada em cada momento histórico: a partir de uma multidão (1910), para as massas (1920), para as pessoas (1960s/1970s), para os excluídos (1980), para a comunidade (1990), e hoje, voluntários, cuja participação é contínua com uma cultura de reality shows e redes sociais.”<sup>184</sup> Nesse sentido, é interessante que possamos aprofundar a relação atual entre arte e mercadologização de suas práticas via fazeres cotidianos.

## **2.2. Participação, convívio e horizonte mercadológico**

Uma das questões mais prementes, neste trabalho, foi a percepção de como as proposições artísticas se relacionam com a ideia de mercantilização. Observo como as estratégias mercadológicas presentes nas corporações e nas empresas estão sendo utilizadas por grupos artísticos concernentes a uma espetacularização da experiência, ou espetacularização da vida via ações conviviais nos espaços expositivos. Para deixar mais claro esse paralelo entre práticas artísticas e lógica de mercado, e entre demandas pessoais e proposições artísticas participativas, faz-se necessária uma pequena contextualização.

Sabemos não ser difícil para empresas e corporações terem acesso às demandas que ocorrem no social.<sup>185</sup> Por vezes, sabem muito bem como utilizar as informações sobre essas

---

<sup>184</sup> Ibidem, p. 177.

<sup>185</sup> Uma estratégia interessante, nesse caso, para saber o gosto do cliente é a chamada “pesquisa de opinião”, onde o importante é “construir os produtos para as pessoas certas é fundamental para o seu sucesso. Suposições – até mesmo palpites estudados – deixam margem para erro, um risco que não se pode dar ao luxo de correr. Obtenha insights importantes diretamente de seus usuários com um questionamento online. Seu produto atende às necessidades atuais e futuras de seus clientes?”

Disponível em: <[www.surveymonkey.com/mp/product-feedback-surveys/](http://www.surveymonkey.com/mp/product-feedback-surveys/)>

demandas a seu favor. Elas têm acesso a dados quantitativos, gráficos de morte e natalidade de países inteiros, gráficos da violência, sabem da insuficiência de espaços seguros de lazer e convívio. Sabem, também, como transformar o indivíduo e seus sentimentos em mercadoria. Isolamento, insegurança,<sup>186</sup> solidão e necessidade por proteção tornam-se fatores lucrativos para tipos específicos de empresa.

Mediante a fragilidade da figura do estado-nação, surgem as sombras das corporações, ocupando o lugar da tutela do estado; os carros blindados de última geração, os cruzeiros, para os aposentados; os espaços de descanso e lazer com hora programada e as redes sociais, para solitários tentarem um compromisso a longo prazo. Alguns autores apostam em uma economia do afeto ou da experiência,<sup>187</sup> que se articula com a dos que demandam e com a daqueles que produzem a demanda.



**Figura 31** - Sala de relaxamento na Av. Paulista. Empresa “Cochilo”. Foto: site da UOL.

Para as grandes corporações, “já não se trata mais (*sic*) apenas de vender serviços, é preciso oferecer experiência vivida, o inesperado e o extraordinário capazes de causar emoções, ligação, afetos e sensações.”<sup>188</sup> “Estamos vivendo uma privatização do tempo livre, uma racionalização do lazer como ferramenta do hiperconsumo: a lógica que triunfa é a do tempo individualizado do lazer-consumo”.<sup>189</sup>

<sup>186</sup> Tem sido amplamente documentado os lucros que os produtores e comerciantes norte-americanos de “produtos e dispositivos de defesa obtêm com os medos da população” (BAUMAN, 2007, p. 29).

<sup>187</sup> LIPOVETSKY, 2006.

<sup>188</sup> Ibidem, p. 63.

<sup>189</sup> Ibidem, p. 212.

Aliás, viver o imediato em um mundo onde não nos é possível dispor de tempo para o lazer desacelerado implica gastar altas somas diárias de dinheiro, para ter esse tempo-lazer incorporado, empacotado e, se possível, entregue às duas da manhã por um serviço que atua nas 24 horas. Dentro desse parâmetro, as lojas de conveniência trabalham em tempo dobrado para suprir as demandas por consumo de quaisquer objetos, isso sem falar dos períodos de festividades. No Brasil, no período natalino, as lojas recrutam trabalhadores para as famosas viradas de 24 horas. O tempo de convívio fica à mercê de um lazer programado, de uma “economia da experiência”.<sup>190</sup> Eis ironicamente o “tempo da cidade dedicada ao convívio ocioso, ao divertimento, ao shopping lazer”.<sup>191</sup>

O escritor francês Guy Debord, em seus escritos, já previa essa situação, que hoje nos parece crítica. O mercadológico se confunde de tal forma às atividades de lazer, que já não sabemos onde termina um e onde começa o outro. Segundo o pesquisador e filósofo Anselm Jappe:

O conjunto das atividades sociais, em particular o consumo dos lazeres, obedece a uma extensão da lógica do trabalho. O lugar de onde a sociedade extrai seu sentido e sua justificação, e que determina a identidade dos indivíduos, está em vias de se transferir do trabalho para os chamados ‘lazer’.<sup>192</sup>

A noção de espetacularização, como sabemos, foi cunhada por Guy Debord, segundo o qual deixamos de viver a vida para consumir artificializações dela: “o mundo sensível é substituído por uma seleção de imagens que existem acima dele ao mesmo tempo em que se faz reconhecer como o sensível por excelência”.<sup>193</sup> Cito Debord para frisar que, em paralelo às ações mercadológicas das empresas, corremos o risco de, por vezes, participar de algumas proposições artísticas que nos orientam deixar de viver a vida, para vivê-la dentro de processos artísticos estetizantes. Nesse sentido, torna-se-nos delicado percebermos a fronteira que separa uma proposição artística, que nasce a partir de vínculos com problemáticas sociais, da que utiliza problemáticas sociais para criar espetacularizações da vida por meio da arte colaborativa.

---

<sup>190</sup> PINE; GILMORE, 1999.

<sup>191</sup> LIPOVETSKY, 2000, p. 210.

<sup>192</sup> JAPPE, 2013, p. 64.

<sup>193</sup> DEBORD, 2003, p. 30.

Uma questão que entra em foco é: ao adentrarmos um trabalho participativo, como perceber os nós, as amarras que o ligam à realidade da comunidade (e a sua problemática) em que ele pretende agir? Nesse sentido, refletindo sobre as ações de grupos como o *Superflex* na Amazônia, ou *Ala Plástica*, no estuário do rio de La Plata, no que concerne à junção de ação social e meio ambiente, a pesquisadora e ambientalista Wallace Heim nos adverte quanto ao risco de não estarmos discernindo muito bem sobre a atual relação entre arte e ambientalismo, e pontua: “quais as formas de ação e compromisso estão implícitas nisso? Quais são os nós do conflito, onde estão os vórtices de energia ou os agregados de cuidado? Para o que ou onde é que os seres humanos, em seguida, atribuem significado ético?”<sup>194</sup>

Obras participativas são certificadas e reafirmadas por meio de sua veiculação em cartazes, *flyers* e *folders*, que, atreladas aos esquemas de mercantilização<sup>195</sup> do sistema de arte e aos meios midiáticos de divulgação da obra e do artista, tornam-se informações a ser consumidas sem muito questionamento sobre as problemáticas sociais que procuraram sanar ou dar visibilidade. Entretanto, como funciona esse paralelo com as proposições artísticas contemporâneas?

Para o sociólogo Nestor Garcia Canclini,<sup>196</sup> compreendermos como se dão as relações nesses nichos e pensá-las por meio de um viés sociológico permite-nos vislumbrar seus níveis simbólicos de conexão com as culturas, com a economia atual e com as tendências da arte que, nesse sentido, carecem de observações críticas por parte do artista e do público quanto aos processos de imersão nas proposições. É necessário que problematizemos o que percebemos nas relações sociais que constituem o trabalho participativo, a relação entre práticas conviviais e mercantilização da experiência, para resultar em uma crítica direcionada aos trabalhos que espetacularizam problemas sociais, os quais ainda não têm apontado alternativas para uma solução plausível.

Sob esse ponto de vista, Canclini acredita que concepções como a “estética relacional” de Nicolas Bourriaud são “reformulações apressadinhas, de um crítico-curador interessado em intervir espetacularmente na crise analítica da arte com um repertório

---

<sup>194</sup> Disponível em: <<http://performancefootprint.co.uk/2011/03/wallace-heim-can-a-site-learn/>>

<sup>195</sup> Mercantilização: (s.f.) Ação ou efeito de mercantilizar. Fazer com que seja comercializado; transformar (alguma coisa) em mercadoria: mercantilização da segurança pública. Disponível em: <<http://www.dicio.com.br/mercantilizacao/>>.

<sup>196</sup> CANCLINI, 2012.

enviesado de obras e sem se encarregar da complexidade social”.<sup>197</sup> Dessa carência de problematizações do que percebemos nas relações sociais, que constituem os trabalhos participativos, e a ausência de estudos acurados e críticos sobre a relação entre práticas conviviais e sistema da arte, resulta uma ausência de crítica direcionada aos trabalhos.

Para Canclini, Bourriaud seria um exemplo que ilustra bem esse contexto, pois o crítico curador procura não se comprometer com uma teoria social. As situações ofertadas pelos trabalhos relacionais, reunidos por ele, situam-se em um campo neodadaísta e neoanarquista com táticas efêmeras de performatividade, segundo a concepção de Canclini, evocando uma perturbação das relações travadas entre sujeitos e objetos. Estas relações, para Bourriaud, são “subversivas e críticas (...) invenção de linhas individuais ou coletivas, construções provisórias e nômades por meio das quais o artista propõe um modelo e difunde situações perturbadoras”.<sup>198</sup> Em relação a estas perturbações, o pesquisador Grant Kester pontua: “O relato de Bourriaud da prática relacional está baseado em uma tensão não resolvida entre convivialidade (o observador como vizinho) e o desejo prescritivo de colocar o observador em uma ‘posição desconfortável’ ou numa ‘situação constringedora’”.<sup>199</sup>

A proposta de Bourriaud vem sendo citada como referência por vários artistas no Brasil, pois se apresenta (entre outras questões), supostamente na forma de um semblante contra-hegemônico: “a arte viria a contradizer a cultura ‘prévia’ que opõe as mercadorias e seus consumidores”.<sup>200</sup> Mas poderíamos nos perguntar: até que ponto as proposições que visam a questionar o modelo cultural ou artístico vigentes não se tornam emulações das práticas comerciais, quando as mesmas são assimiladas pelo sistema da arte?

Se as corporações detectam determinadas demandas no social (por segurança, contato e proximidade) e as transformam em mercadorias, o que impede os artistas de convidarem o participante a adentrar o espaço expositivo e vivenciá-lo cenicamente e mercadologicamente? Tais artistas transformam em mercadoria a participação, a alteridade, o convívio e a vivência por meio de suas proposições nos espaços expositivos.

---

<sup>197</sup> Ibidem, p. 146.

<sup>198</sup> BOURRIAUD, 2006, p. 35.

<sup>199</sup> BOURRIAUD *apud* KESTER, *op .cit.*, p. 34.

<sup>200</sup> Idem, 2004, p. 17.



Nesse sentido, percebemos a inexistência de um olhar mais crítico voltado para a própria produção, uma autocrítica para o processo que ela aspira a engendrar. Uma alternativa contrária à essa prática é o que Canclini chama de “artistas do dissenso”.<sup>201</sup> A concepção de artistas do dissenso é muito útil, no sentido de repensarmos criticamente a postura do artista e seus vínculos com o sistema da arte. Desse ponto de vista, faz-se necessário considerarmos essa reordenação a partir de outras escolhas, questionando padrões estipulados pelos espaços dedicados à arte contemporânea, em outras palavras:

Alguns desses artistas do dissenso ou da experimentação social continuam atuando também no mundo artístico. Não acreditam na concepção binária que, em outros períodos, opunham a arte hegemônica à alternativa, porque os movimentos e as instituições que representariam essas opções não constituem universos compactos e coerentes. É nesse momento que convém atentar para os estudos antropológicos que captam sua diversidade interna e seus vínculos externos.<sup>202</sup>

Alguns exemplos de artistas que trabalham com essa vertente, citados por Canclini, são: Santiago Sierra,<sup>203</sup> Thomas Hirschhorn,<sup>204</sup> Antoni Muntadas,<sup>205</sup> e Marco Ramírez,<sup>206</sup> cujas práticas tentam problematizar a relação entre proposições participativas e espaços expositivos não evitando os conflitos, mas, pelo contrário, percebendo que “o antagonismo é um componente ineludível quando os trabalhos falam de relações”.<sup>207</sup> Desse comprometimento, ou seja, o de acessar o outro por meio de uma proposição, Canclini considera:

O giro ao receptor não é só uma mudança endógena da arte; resulta do reposicionamento dos artistas e das instituições nas mudanças sociais e políticas. O questionamento às instituições culturais, a crítica à economia capitalista e o autoritarismo político fizeram com que o olhar fosse dirigido para os receptores da arte e para a potencialidade estética dos movimentos sociais.<sup>208</sup>

O receptor, nesse caso, é entendido não só como aquele que está presente enquanto consumidor das situações, mas também como aquele que, ao mesmo tempo, produz situações.

---

<sup>201</sup> CANCLINI, *op. cit.*, p.134.

<sup>202</sup> *Ibidem*, p. 139.

<sup>203</sup> Disponível em: < [http://www.santiago-sierra.com/201302\\_1024.php](http://www.santiago-sierra.com/201302_1024.php)>

<sup>204</sup> Disponível em: < <http://www.papercoffin.com/writing/articles/hirschhorn.html>>

<sup>205</sup> Disponível em:< <http://interartive.org/2009/10/antoni-muntadas/>>

<sup>206</sup> Disponível em: <<http://www.usaprojects.org/user/marcosramirezerre>>

<sup>207</sup> CANCLINI, *op. cit.*, p.133.

<sup>208</sup> *Ibidem*, p. 213.

Nas palavras de Canclini, o público seria um “prossumidor”. Diante disso, devemos “repensar o que se entende por espaço e circuito público, como se formam as comunidades interpretativas e criadoras: contemplar outros modos de estabelecer pactos não só de leitura, como dizem os estudos de recepção literária, mas de compreensão, sensibilidade e ação”,<sup>209</sup> onde o público é partícipe da produção, onde a obra seja constituída, já se levando em conta, em sua estrutura, a parcela essencial do participante.

Em uma entrevista que o artista Ben Vautier concedeu à pesquisadora Ana Paula Lima, em 2008, ele recupera algumas ideias do *Fluxus*, e nos fala da relação entre arte, sistema de arte e espaços expositivos:

Museus devem ser os lugares onde se mostra a história da arte ou museus deveriam estar habilitados para mostrar a vida. E isto é um outro grande problema. É um problema sociológico porque os museus querem impressionar. Eles estão se tornando igrejas fazendo silêncio, eles querem ouvir o silêncio dos deuses. Quando você vai ao museu, você deve fazer silêncio. Este silêncio da arte é uma maneira de impor superioridade. *Fluxus* fez o oposto, ele não queria a arte como algo superior, queria que a arte fosse acessível a qualquer pessoa e não pessoas de sucesso porque a arte é de todos.<sup>210</sup>

Não podemos perder de vista que tais relações travadas dentro do sistema da arte estão estritamente limitados ao seu paradigma, e a incursão dentro deste é o que nos possibilita o redirecionamento das práticas e dos escritos sobre ele. A relevância de observarmos as nuances dessa estrutura vem sendo tratada como tema recorrente nos meios midiáticos.

Em matéria publicada na Folha de S. Paulo, no dia 05 de novembro de 2013, procurou-se dar visibilidade à relação entre mercantilização de projetos e sistema da arte. Um caso ilustrativo dessa questão é o de uma produtora cultural paulista, especialista em enquadrar ações artísticas nos moldes de incentivos e editais de patrocínio pelo Brasil afora. As produtoras vêm formatando projetos por encomenda para editais de arte. Coletivos, como Garapa (SP), e artistas, como Alex Cerveny (SP) e Jorge Bodansky (SP), recorreram a esse tipo de serviço:

As produtoras dizem que não interferem na concepção das obras. ‘Pode rolar uma conceituação em conjunto com o artista, mas a gente não muda o tema de ninguém’, diz Goldberg, da produtora Frida. Contudo, um fotógrafo que não quis se identificar diz que também recebeu orientação de uma produtora para mudar seu projeto original. ‘Falaram que um site daria mais certo do que um livro, não só

---

<sup>209</sup> Ibidem.

<sup>210</sup> VAUTIER *apud* LIMA, 2009, p. 15.

porque o orçamento seria menor, mas porque ajudaria a convencer os juízes do edital'.<sup>211</sup>

Pontuamos, aqui, a importância de conhecermos a estrutura na qual os trabalhos colaborativos ou ideias ligadas à colaboração e participação estão inseridos, para instigar mudanças e fomentar esperanças.

Alguns artistas vêm realizando práticas nesse sentido, há algum tempo. Na matéria intitulada “Daquilo que não se vende: da produção artística como uma forma de crítica ao mercado da arte”, publicada na revista SELECT, a artista e pesquisadora Gisele Beiguelman apresenta artistas que trabalham na fronteira entre instituição e crítica do sistema da arte. O texto não é uma reflexão crítica, mas traça um diagnóstico do contexto em que estamos inseridos. Beiguelman revela artistas que tentam, através de suas proposições, tensionar as relações da cultura com o mercado, expondo os vícios do funcionamento, os fetiches e as estratégias mercantis que atravessam o sistema da arte contemporânea.

Segundo a pesquisadora, quando refletimos sobre a produção artística atual em qualquer segmento de linguagem, ganhamos um olhar para as dimensões políticas e sociais da criação artística” (...) que trazem à tona muitas das vezes “esquemas de legitimação de imagem pública e correspondência entre especulações financeiras e imobiliárias envolvendo membros de *boards* de grandes museus”.<sup>212</sup> Dentre os (as) artistas que inserem-se nessa vertente, uma me chamou a atenção em especial, a artista americana Andrea Fraser, que em sua videoperformance *Untitled* (2003), aparece em um encontro sexual com colecionador, uma metáfora sarcástica da relação atual entre artista e instituição.

Fraser grava um encontro sexual com um colecionador que teria pago US\$ 20 mil 'não pelo sexo, mas pela obra de arte'. Cinco cópias em DVD foram produzidas do encontro. Uma é do colecionador que pré-comprou a obra da qual participou. Em 2012, a obra foi rerepresentada na exposição *Homo Economicus*, em Londres e Berlim, no formato de *still* fotográficos.<sup>213</sup>

Aprofundar a compreensão do outro e conhecer o sistema de arte em que ele está inserido, bem como os porquês que o levam a ser entendido como mais uma

<sup>211</sup> Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2013/11/1366612-para-vencer-editais-e-usar-lei-de-incentivo-projetos-precisam-se-adequar-a-criterios.shtml>>

<sup>212</sup> BEIGUELMAN, 2013.

<sup>213</sup> FRASER, Andrea. *Untitled* vídeo DVD, 2003, instalado na Friedrich Petzel Gallery em 9. jul. 2004. Disponível em: <[www.artnet.com/magazine/features/.../saltz7-8-04...as...](http://www.artnet.com/magazine/features/.../saltz7-8-04...as...)>

mercadoria, estabelece um outro horizonte para a prática artística participativa. Como vivemos hoje sob a tutela das redes sociais e da midialização, o voluntariado revela uma vontade de fazer parte. Porém, um problema que se evidencia nesses termos é: como chegar ao outro? Existiram ou existem estratégias perceptivas ou sensoriais para garantir uma participação voluntária efetiva? Ou seja, independentemente dos recursos gastos com espaço expositivo, mídia para divulgação da mostra, de que forma o participante pode ser envolvido, tendo como ganho para a vida a participação na obra?

### 2.3. Participação em Lygia Clark

Não podemos falar sobre participação na arte sem considerar as décadas de 1960 e 1970, e, sobretudo, as proposições da artista brasileira Lygia Clark. O respeito pela realidade do outro levou a artista a explorar a aproximação através da sensorialidade. Suas ideias abriram espaço para a inserção do corpo no espaço fenomenológico da obra; gestos, comportamento e interação eram parte do trabalho e o compunham como substrato essencial. A importância de perceber a participação do público, por meio do gesto e do ato, nos leva a pensar também a importância do meio, em outras palavras, do dispositivo (performances, jogos, culinária etc.) utilizado para ativar a proposição.

Na obra de Lygia “todo esse jogo de sensorialidade produzida acaba por compor uma linguagem, expressão absoluta de uma comunicação direta entre corpo e o objeto, que se torna uma espécie de linguagem do corpo. Portanto, o objeto relacional é um objeto só para o corpo”.<sup>214</sup> As obras da fase geométrica de Lygia consideraram o tempo e o espaço, porém as operações terapêuticas da fase posterior extrapolaram os limites da arte, indo para o campo de uma estratégia terapêutica. Nesse sentido, nos informa o crítico de arte Guy Brett:

Sob o ponto de vista da terapia, seu uso do que chamava ‘objetos relacionais’, trabalhados um a um com os ‘pacientes’ para ajudá-los em suas crises psicológicas, indica que Lygia chegou até eles por meio do questionamento das relações tradicionais entre sujeito e objeto, artista e espectador (...) em vez de um objeto em que sua própria expressividade estivesse codificada, ela propôs um objeto que não

---

<sup>214</sup> WANDERLEY *apud* BRETT, 2005, p. 124.

tivesse identidade própria. Esse objeto adquiria um significado apenas em relação à fantasia do participante, e apenas no ato de uma relação estabelecida com o corpo.<sup>215</sup>

Os trabalhos de Lygia Clark, especificamente, obras como “Máscaras Sensoriais” (1969) ou “O Eu e o Tu” (1967), nos levam a indagar: qual o lugar da obra de Lygia Clark em relação à esfera das relações sociais? O convite à participação, tendo como base objetos manuseáveis e práticas terapêuticas, tem como foco principal o sujeito e a sociedade participando das proposições da artista de forma voluntária.

Quando Lygia rompe com a ideia de pintura, abre a obra para um espaço de sociabilidade, para um contexto ambientado pelos eventos da década de sessenta,<sup>216</sup> momento em que o corpo começa a interagir com o cenário cotidiano e suas problemáticas políticas e econômicas, mediante um campo expandido de possibilidades artísticas: videoarte, performance, *happenings*, *environments*.



**Figura 32** – Lygia Clark. “Máscaras sensoriais”, 1969.



**Figura 33** – Lygia Clark. “O Eu e o Tu”, 1967.

Estamos falando em rompimento com determinado suporte tradicional, continuidade de reflexões que outros artistas ou movimentos já haviam enfrentado. Quando, por exemplo, em outro período, movimentos como o *De Stijl*<sup>217</sup> propuseram a negação do quadro em favor da

<sup>215</sup> BRETT, 2005, p. 115.

<sup>216</sup> A derrocada dos discursos globais totalizantes (Cristianismo, socialismo e cientificismo), ofertavam espaço para um corpo liberto das amarras ideológicas, daí o uso abusivo de drogas, o movimento *beatnik*, hippie, feminista, ecológico foram algumas das consequências dessa liberação (SANTOS, 1986).

<sup>217</sup> A revista "*De Stijl*" foi uma publicação iniciada em 1917 por Theo van Doesburg e alguns colegas, que viriam a compor o movimento artístico conhecido por Neoplasticismo, movimento estético que teve profunda influência sobre o design, artes plásticas e sobre a poesia. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/De\\_Stijl](http://pt.wikipedia.org/wiki/De_Stijl)>

pintura, tornou-se necessário encontrar outro lugar para a pintura, o que levou o pintor holandês Piet Mondrian a propor a ela uma integração maior à vida cotidiana. Havia mais do que um rompimento. Podemos dizer que havia aspectos subjetivos e simbólicos, mais do que puramente formais e estéticos, envolvendo a transladação da pintura (em Lygia) para o cotidiano e a relação com o outro via objetos relacionais e práticas terapêuticas. “Havia um rompimento com um contexto cultural em que pintura, quadro e moldura se apoiavam”.<sup>218</sup> Assim, no que concerne às proposições de Lygia, Gullar pontua: “Não se trata mais de integrar a arte na arquitetura, mas de integrá-la no espaço mesmo, em pé de igualdade com a arquitetura. A obra funda o seu próprio lugar. Esse lugar pode ser uma residência, um edifício público ou um museu (...)”.<sup>219</sup>

Observamos nas obras participativas de Lygia, que a inclusão do outro ocorria por meio de práticas corporais/sensoriais, que ligavam as obras a um meio de produção de atividades manuais e pré-industriais. Os materiais utilizados para confecção de seus objetos eram bastante simples: borrachas de pneu, plástico, sacos de papel, folha de papel sulfite etc. A confecção em si não era difícil. Qualquer pessoa poderia executá-la posteriormente, o que fazia com que os objetos aproximassem o espectador da noção de propositor. Assim, a importância do objeto, enquanto obra de arte inalcançável e intocável, era questionada e remodelada. Isso nos faz lembrar do comentário de Bishop sobre o fato de existir, em cada época, um modo da arte participativa, que redesenha os objetos artísticos e sócio-políticos em cada contexto. Nesse caso, para Lygia o foco não era o objeto, e sim o sujeito que o manipulava. Tratava-se da relação que ele estabelecia com o objeto.

Em termos de estratégia, Lygia em um determinado momento portava-se como uma facilitadora entre objeto ou proposição e público participante. Subjaz a isso sua ligação com a psicoterapia, valorizada até hoje por alguns psicoterapeutas, como o Dr. Lula Wanderley.<sup>220</sup> Em alguns relatos de Lygia, podemos perceber o quanto a artista mediava o processo até deixar o participante totalmente à vontade para que ele mesmo pudesse manipular os objetos.

Toco o corpo da pessoa com os Objetos relacionais, em uma espécie de massagem, para depois deixá-los por sobre o corpo, envolvendo-o. Essa etapa em que os Objetos permanecem estáticos sobre o corpo é a mais longa (cerca de quarenta

---

<sup>218</sup> GULLAR, 1991, p. 106.

<sup>219</sup> Ibidem, p. 107.

<sup>220</sup> WANDERLEY, L.C. Artista plástico e psicoterapeuta, Lula Wanderley em entrevista concedida à prof<sup>a</sup> Suely Rolnik fala sobre as experiências de Lygia Clark. Disponível em: <[www.bcc.gov.br/filme/detalhe/037838](http://www.bcc.gov.br/filme/detalhe/037838)>

minutos). É quando o Objeto relacional torna-se mais forte em sua linguagem, sem a presença do toque do mediador-terapeuta, que apenas espera.<sup>221</sup>

Atualmente, ouvimos falar bastante “de um retorno ao corpo”,<sup>222</sup> de termos como “sensologia”,<sup>223</sup> “vitalidade do palpável”,<sup>224</sup> “formismo”,<sup>225</sup> revelando-nos o quanto esse retorno da tatibilidade e das “maneiras de fazer”,<sup>226</sup> denotam um corpo operante, como também revelam o quanto as concepções de Lygia eram atemporais, como nos afirma Brett, “nessa recente tendência, há evidências suficientes de uma crise nas relações entre sujeito e objeto (...) que confirmam a profundidade e atemporalidade das percepções de Lygia Clark”.<sup>227</sup> Podemos perceber o teor das intenções de Lygia quanto à sua vontade de que a obra fosse para além de seus pressupostos participativos estéticos e mercadológicos e exercesse uma função.

## 2.4. A importância do tempo e da participação nas proposições de Lygia Clark

Outro aspecto importante, desdobrado durante as proposições sensoriais de Lygia, era a interação com o espectador/participante. O corpo, nesse caso, para a artista, tornava-se o próprio suporte e os objetos necessariamente tinham de ser “objetos relacionais”,<sup>228</sup> causadores de “simples sensações”<sup>229</sup> no participante, que, para isso, tinha de dispor de um tempo para estabelecer contato e experiência com o objeto. Dentre os muitos termos relacionados à obra de Lygia Clark, tais como: psicodrama, catarse, fenomenologia, participação, sensorialidade, interação, coletivo, trabalhos grupais, tempo, comportamento, interessam-nos, neste subcapítulo, dois deles: participação e tempo.

---

<sup>221</sup> CLARK *apud* WANDERLEY, 2002, p. 42.

<sup>222</sup> BRETT, *op. cit.*, p. 106.

<sup>223</sup> PERNIOLA, *op. cit.*, p. 51.

<sup>224</sup> MAFFESOLI, *op. cit.*, p. 20.

<sup>225</sup> *Idem*, 2005, p. 115.

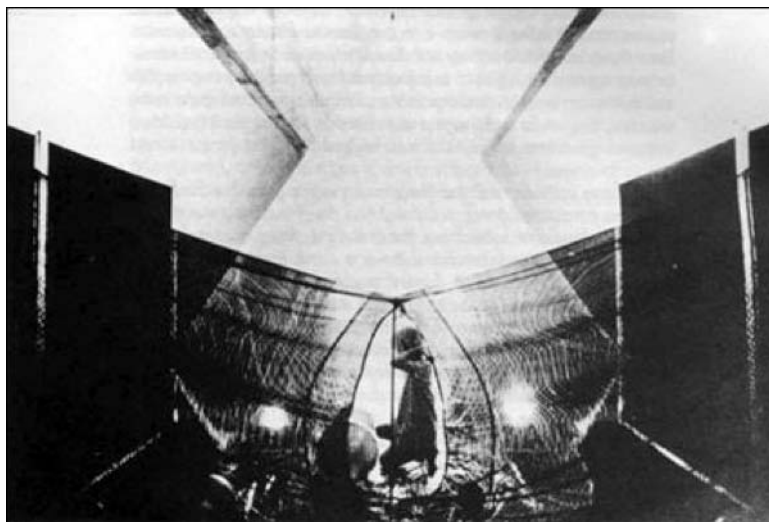
<sup>226</sup> CERTEAU, *op. cit.*, p. 46.

<sup>227</sup> BRETT, *op. cit.*, p.106.

<sup>228</sup> GULLAR, *op. cit.*, p. 72.

<sup>229</sup> *Ibidem*, p. 71.

A pesquisadora Maria Alice Milliet, em seu livro *Lygia Clark: obra trajeto*, evidencia a importância do ato nas obras da artista, e filia-as à ideia de um tempo descontínuo implicado na vivência dos processos das obras. Podemos citar como exemplo: “A casa é o corpo” (1968), instalação de oito metros com quatro espaços separados por temas: penetração, ovulação, germinação e expulsão, para serem experienciados pelo público/participante. Para a artista “trata-se de um abrigo poético onde o habitar é equivalente ao comunicar”.<sup>230</sup>



**Figura 34** – Lygia Clark. Um dos espaços da “Casa é o corpo”, 1968.

O ato e sua relação com o tempo eram essenciais para ser vivenciados em determinados processos. Milliet nos revela que “o tempo descontínuo determina o ato único e a renovação inerente a cada gesto. Repetir é tentar reter o tempo e cristalizar o mesmo por temer a inevitável alteridade”.<sup>231</sup> Ideia que antecipava a importância do gesto não o que está ligado à ideia de *happening* ou performance, e sim como parte constituinte da obra, o fazer,<sup>232</sup> o ato e, por conseguinte, a situação:<sup>233</sup> elementos basilares para a compreensão das proposições participativas no cenário atual.

<sup>230</sup> CLARK *apud* MILLIET, 1992, p.131.

<sup>231</sup> MILLIET, *op. cit.*, p.117.

<sup>232</sup> Michel de Certeau nos diz que “o fazer é a vitória do fraco contra os mais fortes” (CERTEAU, *op. cit.*, p. 46).

<sup>233</sup> Segundo Claire Doherty, a compreensão do termo “situação” é hoje um elemento importante para entendermos as proposições contemporâneas (DOHERTY (Org.), 2011).





**Figura 35** – Lygia Clark “Rede de elástico”, 1974.



**Figura 36** – Lygia Clark “Pedra e ar”, 1966.

Lygia, em outras palavras, acreditava na potência da ação, do gesto e na capacidade das pessoas de poderem sair, por meio desses expedientes, do estado de anestesia cultural em que se encontravam. Obras como: “Luvas” (1968), “Camisa de força” (1968), “O Eu e o Tu” (1967), “Baba antropofágica” (1973), instigam o participante a inaugurar o espaço interno da obra por meio de gestos, presenças numa constante reatualização “pluri-sensorial”.<sup>234</sup> Dessa forma, ele passa a desfrutar de um tempo a ser percorrido por meio da interação com os objetos, participação em grupo ou interação com o espaço, considerando uma temporalidade diferenciada (mais lenta), desencadeando em si outros modos de o corpo vivenciar a proposta artística. Segundo o terapeuta Lula Wanderley:

A comunicação que o objeto-relacional [de Lygia] estabelece com o corpo não é feita pela delineação sensorial da forma, uma qualidade da superfície, mas sim por algo vago vivido pelo corpo que dissolve a noção de superfície, e faz com que o objeto encontre significado em um ‘dentro imaginário do corpo’.<sup>235</sup>

Nas proposições de Lygia, a linguagem plástica passa para uma linguagem do corpo, potencializando o artista enquanto propositor, aquele que canaliza experiências por meio de um objeto, material ou espaço físico.

Em relação a uma de suas obras, que só faria sentido mediante a participação e a interação com a proposição como uma constante, Lygia diz: “A casa é o corpo acabou!”,<sup>236</sup> frisando seu descontentamento pelo fato de essa obra, após ter sido vendida em um leilão, ter

<sup>234</sup> BRETT, *op. cit.*, p. 87.

<sup>235</sup> WANDERLEY *apud* BRETT, *op. cit.*, p. 87.

<sup>236</sup> COCCHIARALE, F.; GEIGER, A. B., 1987, p. 150. Livro onde consta o depoimento de Lygia Clark.

desaparecido e nunca mais ter sido exposta.<sup>237</sup> A obra de Lygia antecipa a importância dada às relações pessoais dentro das proposições artísticas atuais, dos espaços de convívio e da chamada estética relacional. Antecipa também a importância da proposição a ser pensada em torno das demandas dos participantes.

Para Lygia, um dado importante e que não pode ficar esquecido é que a ideia de participação, em suas obras, englobava o outro, deixando-o à vontade em sua relação com a obra. O essencial era oportunizar novas alternativas sensoriais para cada indivíduo.

Nesse sentido, o interesse pelo modo como a artista desenvolvia seus trabalhos, principalmente aqueles em que o público era convidado a participar e interagir sensorialmente com os objetos é o que nos interessa. Pois tanto os métodos de aproximação quanto a materialidade das obras, reforçam dois fatores importantes para esta pesquisa, que se intercalam: 1. A valorização do outro no processo de constituição da proposição 2. Os conceitos materializados em objetos de uso cotidiano e corporificados a partir da participação do outro na proposição.

Nesse caso, é interessante pensarmos a contribuição de Lygia para a ideia de participação, tendo em vista o legado que ela nos deixou e a importância que o outro recebe em suas proposições. Estas nos possibilitaram localizar sua obra como uma arte de cunho psicológico e social, que se posiciona entre as que mais aproximaram conteúdo teórico de uma prática mais empática e sensorial.

A poética de Lygia Clark caminha no sentido da não representação, da superação do suporte, pois propõe a desmitificação da arte, do artista e a desalienação do espectador, que finalmente compartilha a criação da obra. Na medida em que se ampliam as possibilidades de percepção sensorial em seus trabalhos, o corpo integra-se à arte de forma individual ou coletiva. Finalmente, ele dedica-se à prática terapêutica. Para Milliet, a artista destaca-se sobretudo por sua determinação em atravessar os territórios da arte por meio da terapia.<sup>238</sup>

---

<sup>237</sup> Em 1º de novembro de 2012, o Itaú Cultural abriu uma mostra concebida pela crítica como uma das que mais possibilitou uma reconexão com as ideias da artista. Algumas réplicas de suas obras foram disponibilizadas para manuseio. Disponível em: <<http://novo.itaucultural.org.br/>>

## 2.5. Participação e o jogar-brincar: o lúdico em Allan Kaprow

O conceito de *playground* delineado pelo artista lituano Allan Kaprow irá nos servir aqui como um norteador, para pensarmos uma faceta importante dos jogos (seja os de tabuleiro ou quebra-cabeças etc.). No caso, a ludicidade ligada ao fluxo da vida e entrecruzada à produção artística desta pesquisa.

Para podermos abordar as concepções de Kaprow, antes de mais nada, faz-se necessário que delimitemos e deixemos claro o sentido de alguns conceitos utilizados por ele. Para falarmos das atividades,<sup>239</sup> é necessário que saibamos que o *An-artista* é o artista que, desistindo das categorias balizadas da arte oficial e de sua racionalização extremada, enseja ampliar seu leque de atividades para o mundo e, de certa forma, confundir-se com práticas cotidianas.

Kaprow convocou os artistas a levarem em conta aquilo que ele chamava de *lifelike art*, que pode ser interpretado como “uma arte da vida”, ou seja, “arte que nos faz lembrar de nossas vidas”,<sup>240</sup> como: trocar um pneu, arar um campo, fazer um café, preparar um almoço etc. Nesse sentido, o mundo torna-se *playground*. Porém, se for levada em conta, nesses afazeres, uma postura lúdica, religada à concepção de ritual, instigando outra percepção em relação ao nosso entendimento das noções de trabalho, lazer, competição, participação, educação e ética. Para Kaprow:

Quando o an-artista copia o que está acontecendo fora da arte ou copia uma nem tão visível ‘natureza em seu modo de operação’ (*Coomaraswamy*), isso não precisa ser um negócio grave e austero. Seria demais parecido com o trabalho. É para ser feito com gosto, humor, alegria; é para jogar-brincar [*play*].<sup>241</sup>

Quando o *an-artista* utiliza o termo *play* (joga-brincar), ele o faz a partir de uma raiz própria, de sua língua, o inglês. *Play* pode significar tanto “jogar” quanto “brincar”, sendo que se diferencia da palavra *game* por não envolver a ideia de competição ou disputa.

---

<sup>239</sup> *Activities* ou “atividades” nomeiam uma forma de ação desenvolvida por Allan Kaprow logo após os happenings. As atividades consistem geralmente em uma sequência de instruções para serem executadas por participantes voluntários, sem a presença do público. Em geral, as ações envolvem gestos e movimentos cotidianos, trabalhados – individual, em duplas ou em grupo (BASBAUN, 2004.).

<sup>240</sup> KAPROW, *op. cit.*, p. 167.

<sup>241</sup> *Ibidem*, p. 169.

Utilizaremos o termo *play* para nos referirmos às proposições que envolvam ideias ligadas ao “jogar-brincar” do *an-artista*, com coisas ou situações/eventos do mundo.

O texto que nos serve de referência, aqui, intitula-se “A educação do *an artista* I e II”, escrito na década de setenta, e a ideia de Kaprow, entre outras coisas, era a de reivindicar um retorno a práticas ritualísticas, nas quais o corpo aprende e se desprograma tal como vimos em Lygia Clark, no capítulo anterior. *Play* ativa o ritual por meio de atividades cotidianas, visando ao indivíduo, motivando-o a “restaurar a participação no design natural”<sup>242</sup> do mundo. Revalorizar o design natural também era recuperar a participação dos ritos em nosso dia a dia. Essa ideia foi sustentada pelo artista até o ano de 2006, momento de sua morte. Hoje, vários outros pensadores e filósofos mantêm uma mesma linha de raciocínio, Giorgio Agamben e a ideia de morte da experiência, Mário Perniola e a ideia de rito sem mito e Michel Maffesoli e suas concepções sobre a necessidade de reencantamento do mundo.

Segundo Kaprow, a criança brinca [o termo *playing* tem dois sentidos, brincar e jogar] com sua boneca e sua casinha de boneca e com isso representa - no sentido ritual - o que os adultos fazem. A criança brinca com seu carrinho de plástico e com isso *representa* o que o pai faz. Isso também é “identificação do evento (...) não tanto mostrado figurativamente, mas de fato reproduzido na ação”<sup>243</sup> de preparações para um mundo adulto. Mas, e quando esses comportamentos se perdem? E quando a experiência dá lugar ao contato com a realidade virtualizada dos games de última geração, que ofertam à criança uma vida não vivida? Os ritos propiciatórios (quinze anos, casamento etc.) ocorrem também na infância em vários momentos, mas, e quando isso é substituído por uma não representação dessas experiências? Ocorre o que alguns filósofos chamam, atualmente, de morte da experiência. “Para a maioria de nós essas experiências são adquiridas indiretamente, via televisão. Delas participamos sozinhos, imobilizados”.<sup>244</sup>

As experiências que deveríamos viver no mundo, vivemos hoje por meio não só da televisão, mas em grande parte por meio das tecnologias e dos dispositivos digitais, como internet, celulares, *iPod's*, simuladores de realidades em jogos, como o *Second Life*<sup>245</sup> e *The*

---

<sup>242</sup> Ibidem, p. 169.

<sup>243</sup> Ibidem, p. 170.

<sup>244</sup> Ibidem, p. 171.

<sup>245</sup> *Second life*: É um ambiente virtual e tridimensional que simula, em alguns aspectos, a vida real e social do ser humano. Foi criado em 1999 e desenvolvido em 2003. Ele é mantido pela empresa *Linden Lab*. Dependendo

*Sims*<sup>246</sup>. Nas imagens abaixo, vemos alguns jovens por meio de seus avatares, “participando” de uma formatura e “dançando” em uma festa dentro dos mundos virtuais.



**Figura 37** - Uma formatura no *The Sims*, 2013. **Figura 38** - Uma festa no *Second Life*, 2013.

A função do ritual, para Kaprow, vem resgatar nossa dimensão lúdica, na qual “adultos não temam parecer crianças”,<sup>247</sup> e não tenham de se esconder atrás de um *avatar* para poder usufruir da dimensão lúdica da infância quando adultos. Em algumas de suas pesquisas, Kaprow salienta que:

Para os adultos do passado, cerimônias de imitação eram jogos-brincadeiras que os aproximavam da realidade em seu aspecto mais sensível ou transcendente. Johan Huizinga escreve, no primeiro capítulo de seu valioso livro *Homo Ludens*, que o ‘ato ritual’ representa um acontecimento cósmico, um evento no processo natural. A palavra ‘representa’, contudo, não cobre o significado exato do ato, pelo menos não sem sua conotação mais ampla e moderna; pois aqui ‘representação’ é realmente a *identificação* do evento. O ritual produz um efeito que é então não tanto *mostrado figurativamente* quanto de fato *reproduzido* na ação. A função do ritual, portanto, está longe de ser meramente imitativa; ela faz com que os adoradores participem do próprio acontecimento sagrado.<sup>248</sup>

As reflexões de Kaprow sobre o jogar-brincar são extensas e engajam-se a uma crítica aos fatores culturais impostos nas décadas de sessenta e setenta, como: alistamento militar, consumo de bens, aceleração das atividades diárias, gestão do tempo diário voltado para a aquisição de dinheiro e *status* social, entre outras coisas. A concepção corrente de trabalho é

---

do tipo de uso, pode ser encarado como um jogo, um mero simulador, um comércio virtual ou uma rede social. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Second\\_Life](http://pt.wikipedia.org/wiki/Second_Life)>

<sup>246</sup> *Sims*: É uma série de jogos eletrônicos de simulação da vida. É um jogo onde se podem criar e controlar as vidas de pessoas virtuais (denominadas *Sims*). Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Sims\\_\(jogo\\_eletr%C3%B4nico\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Sims_(jogo_eletr%C3%B4nico))>

<sup>247</sup> KAPROW, *op. cit.*, p. 172.

<sup>248</sup> *Ibidem*, p. 169.

analisada por ele como algo que se prioriza em detrimento do brincar. Podemos imaginar o quanto o sistema político e educacional automatizam nossos afazeres, pois fazem-nos vivenciar situações cotidianas cuja preocupação central, por vezes, é a de não gastar muito tempo nos locais. Kaprow propõe que tentemos nos esforçar para obtermos uma relação mais sadia com o cotidiano e com nossas atividades diárias, e que possamos nos divertir sem temer ser vistos como crianças.

Para Kaprow, o trabalho não pode ser banido do mundo por decreto, mas pode ser substituído por coisa melhor. Para isso ele conclama as pessoas a analisarem o significado do trabalho para nossa cultura ocidental, concluindo que “o conceito de trabalho é incompatível com o de jogo ou brincadeira, infantil ou sagrado”.<sup>249</sup> Entre outras reflexões, o artista chama a atenção para a necessidade de tornarmos o “mundo despreocupado, convertendo a ética do trabalho em um jogo brincadeira”.<sup>250</sup>

Uma das atividades que Kaprow efetivou em 1963 chamou-se *Fluids*, um *happening* participativo em que a brincadeira estava relacionada ao tempo. Ela consistia em amontoar colaborativamente cubos de gelo para que pudessem derreter-se lentamente ao sol da Califórnia. Para executar essa experiência, Kaprow espalhou vários cartazes pela cidade de *Beverly Hills*, na Califórnia, com o intuito de convidar as pessoas que estivessem dispostas a se encontrar por três dias seguidos, para efetivarem a proposta.

Os blocos foram entregues durante três dias por uma companhia de gelo da cidade e foram amontados coletivamente em uma estrutura retangular de 20 metros de comprimento por 10 de largura e 8 de altura. Sobre o trabalho, nos diria ele: “a linha entre a arte e a vida deve ser mantidos como fluidos e, talvez, tão vago quanto possível.”<sup>251</sup>

<sup>249</sup> Ibidem, p. 17

<sup>250</sup> Ibidem, p. 17

<sup>251</sup> Disponível  
kaprow>



*happening-allan-*

**Figura 39** – Allan Kaprow. *Fluids*, 1963.

A partir desse exemplo, podemos crer que a figura do *an-artista* revela o intercâmbio que pode haver entre coisas do mundo “tornadas disponíveis ao mal estar da civilização”.<sup>252</sup> Em outras palavras, ele propõe que o *an-artista* possa unir o que foi separado e nos religar aos eventos orgânicos do mundo, aos rituais, a um design natural das coisas, tornando a arte um meio para conectar pessoas e situações à esfera dos acontecimentos cotidianos. Portanto, *playground* pode ser todo o mundo secular, se nós nos dispusermos a vivenciá-lo fora das amarras e dos tabus. O não tocar no outro ou manter uma certa distância do outro, em algumas culturas, é um tabu a ser respeitado rigidamente.

Ver o outro e querer compreendê-lo somente pelo olhar é um costume secular ligado ao que alguns autores, como o filósofo José Américo Motta Pessanha, chamam de “vício de ocularidade”.<sup>253</sup> Nele, o contato com o outro se dá “contaminando a imaginação, deixando-a estacionada no seu formalismo”<sup>254</sup> e a partir de “uma forte tradição científico-filosófica ocidental que faz de todo conhecimento considerado legítimo, de algum modo, uma extensão da ótica”.<sup>255</sup>

Algumas proposições artísticas atuais resgatam a importância da experiência, da vida vivida, não somente para instigar o “fazer” em situações, que vinculam-se diretamente ao cotidiano e levam o indivíduo a atividades em comum acordo com outras pessoas. Mas elas

---

<sup>252</sup> Quanto à expressão: “mal da civilização”, o artista faz uma alusão ao famoso livro de Sigmund Freud “Mal estar da civilização” (KAPROW, *op.cit.*, p. 172).

<sup>253</sup> PESSANHA, 1993, p. 154.

<sup>254</sup> ROVAI, 2001, p. 53.

<sup>255</sup> PESSANHA, *op.cit.*, p. 154.

intentam abalar e problematizar padrões de comportamentos nocivos à saúde, como o frenesi, o imediatismo e o individualismo, por exemplo.

As atividades de Kaprow e suas concepções sobre arte convocam as pessoas para inventarem outros modos de encarar as situações cotidianas e outros tipos de jogos, a partir dos quais a competição não seja o objetivo principal. Seriam atividades que envolvam artistas voltados para trabalhos humanísticos.

Somente quando desejarem cessar de ser artistas, os artistas ativos podem converter suas habilidades, como dólares em *yens*, em algo que o mundo possa gastar: jogar-brincar. Jogar-brincar como moeda. Podemos aprender melhor a jogar-brincar mediante exemplos, e *an-artistas* podem proporcionar isso. Em seu novo trabalho como educadores, eles precisam simplesmente jogar-brincar, como fizeram uma vez sob a bandeira da arte, mas em meio àqueles que não se importam com isso. Gradualmente, o *pedigree* ‘arte’ se retrairá até tornar-se irrelevante.<sup>256</sup>

Nesse sentido, ter compreendido a obra de Kaprow me levou a uma maior conscientização sobre meu posicionamento diante da arte e de meu próprio trabalho. Tal noção também implica um outro posicionamento de minha parte, perante a arte e ao sistema de arte, pois a prática almejada aqui se insere em outro caminho, àquele que enseja um trabalho de reflexão crítica.

O meu intuito é focar a importância do ato no processo de feitura mais do que na obra em si e no resultado, salientando a experiência como deflagradora de estímulos por meio da ludicidade e do convívio, para que a proposição (a produção dos jogos), possa ser desenvolvida. Lembro de Michel de Certeau quando sugere o “fazer” como elemento propiciador do ato criativo, as atividades ordinárias e a ser o homem ordinário (no sentido daquilo que se faz comumente; habitual, usual, comum), que escapa silenciosamente da conformação imposta pela razão técnica de produção, pelo vício de ocularidade e pela ideia de consumo e descarte. Tal homem inventa o cotidiano a partir das artes de fazer em contraposição à sociedade de consumo frenética, experimenta estratégias de desaceleração na produção, enveredando por atividades que buscam uma “prática de espaços urbanos e utilização das ritualizações cotidianas (...) práticas familiares, seja as táticas da arte culinária,

---

<sup>256</sup> KAPROW, *op. cit.*, p.181.



que organizam ao mesmo tempo uma rede de relações, ‘bricolagens’ poéticas e um reemprego das estruturas comerciais”,<sup>257</sup> que são formas de transformar tais reflexões em ações.

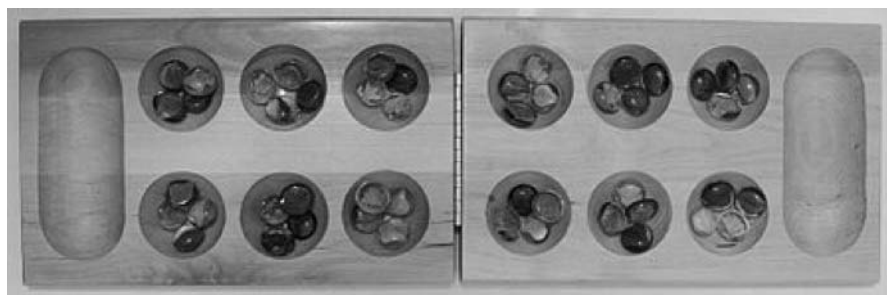
---

<sup>257</sup> CERTEAU, *op. cit.*, p. 42.

## Capítulo 3

### Jogos de tabuleiro como estratégia e participação

Os jogos de tabuleiro datam de 5.000 a.C, mas há registros de alguns com 7.000 anos de existência como, por exemplo, o jogo Mancala.<sup>258</sup> Os jogos de tabuleiro foram muito populares na Grécia e em Roma. Surgiram na Mesopotâmia e depois se expandiram pela Europa e, em seguida, pelas Américas. A partir do século XIX, com a industrialização e o surgimento da classe média, tornaram-se produtos de massa e passaram a fazer parte do cotidiano de crianças, jovens e adultos, utilizando-se de temas ligados ao social, à política e à economia.



**Figura 40** - Um tabuleiro de madeira dobrável de Mancala.

Um jogo de tabuleiro é composto por uma superfície plana (um tabuleiro), com orientações prévias (regras) para os jogadores se moverem dentro de um mapa ou espaço de jogo, levando-os a um objetivo específico. Acompanha-lhe dados, cartas, peões, temporizadores, ferramentas necessárias para o andamento das partidas, que variam sua duração de tempo conforme o jogo, mas, na maioria das vezes, elas podem durar de trinta minutos a quatro horas.

---

<sup>258</sup> Mancala é uma família de jogos de tabuleiro jogados ao redor do mundo. Algumas vezes chamada de jogos de sementeira ou jogos de contagem e captura. Os jogos mais conhecidos dela, no mundo ocidental, são o Oware, Kalah, Sungka, Omweso e Bao. Jogos de Mancala possuem um papel importante em muitas sociedades africanas e asiáticas, e são comparáveis ao Xadrez no Ocidente. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Mancala>>

Os jogos de tabuleiro dividem-se em quatro categorias, a saber: jogos de sorte e azar, jogos de perícia, jogos de estratégias e jogos de conhecimento. Essas quatro categorias geralmente estão associadas a determinados temas, espécies de narrativas que conduzem o jogo, como por exemplo: guerras, profissões, aventuras, espionagem etc. Jogos de sorte e azar geralmente vêm acompanhados de dados e vence aquele jogador que teve sorte, independente de sua estratégia ou inteligência para agenciar a partida. Jogos de perícia ou competência estão ligados à maneira como cada jogador gerencia suas peças, seu dinheiro ou seus poderes para assim chegar ao final como vencedor (O jogo do Poder e o Monopólio são exemplos desse tipo de jogo). Jogos de conhecimento dependem muito do capital cultural de cada jogador, seus conhecimentos em áreas diversas, como física, matemática, política, artes, biologia etc., que ajudam-no a chegar ao final do jogo como vencedor (Jogos como Perfil ou Master são exemplos desse tipo de modalidade). E, por fim, o jogo de estratégia, que depende de como o jogador agencia lógica e tática para assim ganhar territórios, saber fazer alianças e ser persuasivo. São exemplos desse tipo de jogo: Colonizadores de Catan e Xadrez.

Há categorias que, por vezes, são imbricadas umas nas outras em alguns jogos. Tornam-se uma micro representação das etapas da vida e do social, apresentando-se como agenciadoras de funções, sem deixarem de lado o campo do simbólico, pois se referem também a universos imaginários, mesmo não os considerando elementos primordiais.

É claro que os jogos de sociedade não são puras expressões de princípios lúdicos, mas após o Monopólio é cada vez mais a representação de um aspecto da vida social, pelo menos quando se referem a um universo imaginário, eles associam valor simbólico e função.<sup>259</sup>

Os jogos de tabuleiro passaram a ser mais acessíveis e produzidos em massa no período da industrialização. Começaram a se inserir em nosso cotidiano, tomando para si, muitas vezes, a própria vida como tema para suas partidas, espelhando, em suas dinâmicas, assuntos diversos, como: guerras, agiotagem, família, especulação imobiliária etc. O Monopólio, War (I, II e III) e Jogo da vida são alguns exemplos básicos de jogos que contemplam aspectos da realidade, portanto fazem parte das temáticas exploradas por eles.

Os jogos de tabuleiro, ao abrirem espaço para atividades cotidianas em suas temáticas e objetivos, desenvolvem novas formas de representar situações da vida. Em um jogo

---

<sup>259</sup> BROUGÈRE, 2000, p. 12.

interdisciplinar, como o “Descobridores de Catan” podemos perceber a junção de áreas de conhecimento como história, geologia, economia, política, arte, ergonomia e *design*. Tais jogos cumprem a função não só de representar situações da vida, mas acima de tudo representar um dado contexto histórico. Em se tratando do nosso contexto atual, eles levam em conta o universo intermediático<sup>260</sup> que nos rodeia em boa parte de nossas atividades práticas e intelectuais diárias. Há uma complexidade crescente na dinâmica dos jogos atualmente. Se compararmos os jogos antigos (Damas, Gamão, Mancala etc.), com os atuais, veremos que os jogos contemporâneos tendem à complexidade, enveredam por múltiplas linguagens demandando conhecimento de várias áreas ou disciplinas. E o fato de serem mais complexos não os tornam inviabilizados de serem adquiridos pelas novas gerações. A aquisição pode ser feita pela internet (alguns jogos são difíceis de achar e não têm versão em português, sendo necessário, portanto, importá-los), ou através de lojas especializadas, onde grupos criam associações e espaços de convívio com o intuito de obter o jogo. Tais jogos refletem a complexidade de nossos sistemas de comunicação na atualidade, híbridos e intermediáticos por excelência.



**Figura 41** – *Carcassonne*, 2000.



**Figura 42** - *Descobridores de Catan*, 1995.

Essa ligação entre jogos de tabuleiro e elementos do cotidiano pode ser analisada tendo por base os repertórios: artístico (uma estética específica e novas temáticas a serem exploradas), sociológico (que estuda os efeitos dos jogos sobre as pessoas, que resultem em: aprendizado, desenvolvimento cognitivo, agressividade, esfera relacional etc.), antropológico

<sup>260</sup> O termo intermídia, entre outras coisas, segundo Dick Higgins, não é apenas junção de linguagens, mas, quando uma linguagem se funde com outra ou “na intermídia, por outro lado, o elemento visual pintura se funde conceitualmente com as palavras” (HIGGINS *apud* FLORES, 2012, p. 47).

(que estuda o significado e o contexto dos jogos), tecnológico (estuda os elementos que compõem os jogos e analisa sua utilização como vetores de inovações tecnológicas), e o comercial (analisa a criação, evolução e comercialização dos jogos). Aqui nos interessa pensar essa interação a partir do ponto de vista artístico (e a exploração de novas temáticas) e do sociológico (e a esfera relacional).

Em relação ao aspecto sociológico, jogos como “Monopólio” (mais conhecido no Brasil como Banco imobiliário), reproduzem, na prática, a lógica das corporações, mas, em outro sentido, desenvolvem o poder de barganha ou de negociação. Outros jogos vão mais além, quando desenvolvem habilidades, como: a empatia, a administração de conflitos, a alteridade e o respeito ao colega de jogo, sobretudo em momentos de conflito. Jogos, como “Carcassonne”,<sup>261</sup> publicado originalmente no ano 2001 por *Hans im Gluck* (conhecida empresa de jogos alemães), têm como temática o universo medieval, sua estética e dinâmica é baseada no contexto social daquela época.

O objetivo do jogo é a construção de cidades medievais fortificadas, campos, estradas e mosteiros, com uso de plaquetas (territórios), o tabuleiro vai ganhando sua forma, turno após turno, fazendo com que nenhum jogo seja igual ao anterior. E, dependendo do grau de persuasão de cada jogador, formam-se parcerias resultando no compartilhamento de grandes áreas de terra ou na administração de grandes cidades, visando a dividir suas pontuações ao final do jogo. Por vezes, proteger ou dar um bom conselho ao colega de jogo significa garantir mais à frente uma boa negociação com ele.

Outro jogo que nos instiga à persuasão, à colaboração e à negociação é o “Descobridores de Catan”, jogo criado em 1994 pelo designer alemão Klaus Teuber. O objetivo do jogo é colonizar uma ilha (Catan), efetivando trocas, negociações e a fundação de vilas, fazendas etc. Ele pode ser jogado por três ou seis jogadores. Cada partida dura cerca de 75 minutos. As partidas seguem parecidas com as do “Carcassonne”. O jogo pode ser montado aleatoriamente e também tem suas expansões. Há muitas negociações e trocas de matérias-primas (algodão, madeira, minério etc.) para serem utilizadas na construção de cidades, vilas e estradas, erigidas para alcançarem territórios do tabuleiro onde existem outros tipos de matéria-prima. Os jogadores ainda contam com as cartas de poder: mais exércitos, proteção contra ladrões etc. Misto de banco imobiliário e R.P.G em um contexto medieval,

---

<sup>261</sup> *Carcassonne*: jogo desenvolvido pelo design alemão Klaus-Jurgen Wrede .

“Descobridores de Catan” é um jogo no qual a empatia predomina, pois saber agenciar trocas, aconselhar, ser persuasivo e articulado são características essenciais aos seus jogadores.

Tais jogos só podem ser acessados por meio da negociação e da colaboração, pois cada movimento dos jogadores está firmemente alicerçado nas conversações, nos acordos, nas ludibriações (por vezes) e, fundamentalmente, no empenho de continuação do jogo, na formação de uma ambiência ou espaço de convívio. A palavra convívio: *convivium*, está ligada à ideia de banquete ao redor de uma mesa; a circunstância, nesse caso, é possibilitada por um consenso em torno de um ambiente específico.

Em relação à utilização de jogos no meio artístico, alguns artistas ou grupos podem nos servir de referência. Evidentemente, não podemos deixar de citar Marcel Duchamp, quando referendava em suas obras uma nítida relação entre partidas de xadrez e o sistema da arte. Duchamp foi um excelente jogador de xadrez, e inseriu elementos em sua produção artística que mantinham relação com seu método de jogo. Utilizou o jogo como elemento da proposta artística, como também elencou o cotidiano e a vida enquanto palco para as proposições. Percebeu o beco sem saída que a arte teria se metido “obstruída entre o museu e a mercantilização”.<sup>262</sup> Desobstruiu o caminho da arte com propostas não-artísticas através da ideia de *ready-made*, elegendo para isso situações corriqueiras, como por exemplo uma partida de xadrez.



**Figura 43** – John Cage, 1968.

<sup>262</sup> Entrevista com Giorgio Agamben concedida à revista Boitempo. Disponível em: <<http://boitempoeditorial.wordpress.com/2012/08/31/deus-nao-morreu-ele-tornou-se-dinheiro-entrevista-com-giorgio-agamben/>>

Aceitando um convite de John Cage<sup>263</sup>, Duchamp participou de um festival em Toronto sobre Arte e Tecnologia, em 1968. Os dois foram conectados por eletrodos a um aparelho e cada movimento das peças de xadrez gerava impulsos que desencadeavam reações em alguns músicos presentes, os quais, em resposta, tocavam algum tipo de som ou faziam silêncio. O resultado foi uma peça musical experimental e fragmentária.

Outra grande referência deste tipo de proposição é o grupo *Fluxus*, que em meados das décadas de sessenta e setenta atuou utilizando jogos de forma muito ativa, mais especificamente, um de seus membros e fundador do grupo, o lituano George Maciunas. Ele produziu as chamadas maletas ou “*Fluxkit*” com o intuito de preenchê-las de jogos, objetos, filmes, trabalhos de outros artistas e revistas, que instigassem à interação e à participação do espectador, que era convidado a manusear todos aqueles objetos contidos no interior das maletas. Cada uma delas possuía jogos diferentes relativos a cada edição. Dos vinte e cinco primeiros que compuseram-nas em 1965, passaram a quarenta em 1966. Todos foram fabricados com materiais banais e cotidianos, divulgados e vendidos pelo correio.



**Figura 44** – George Maciunas. *Fluxkit*, 1965.

A ideia, segundo Maciunas, era gerar não um museu ambulante, mas uma criação coletiva, onde outras pessoas pudessem também criar seu próprio objeto ou que artistas pudessem criar seu dispositivo e colocá-lo na maleta para circular. Segundo o historiador e

<sup>263</sup> John Cage (1912-1992) foi um compositor, teórico musical, escritor e artista dos Estados Unidos da América. Cage foi um pioneiro da música aleatória, da música eletroacústica, do uso de instrumentos não convencionais. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/John\\_Cage](http://en.wikipedia.org/wiki/John_Cage)>.

crítico de arte Walter Zanini, as atividades do grupo *Fluxus* eram consideradas por Maciunas como “um objeto, um jogo, um quebra-cabeça ou piada. É a fusão do Spike Jones, piadas, jogos, *vaudeville*, Cage e Duchamp”.<sup>264</sup> Para registrarmos, Marcel Duchamp, antes do *Fluxus*, também fabricou sua maleta e os seus objetos *ready-made*. Evidentemente, tais jogos aqui apresentados nos servem como um referencial que implica um certo distanciamento do tipo de jogo almejado por esta pesquisa. Contudo, nos interessa aqui o *design* desses jogos e a sua dinâmica de feitura colaborativa, algo impensado no campo da elaboração de jogos de tabuleiro até então.

### 3.1. Jogos e produção artística brasileira

Atualmente, alguns artistas no Brasil também fabricam suas obras utilizando a dinâmica dos jogos. Um desses projetos denominado *Super Turfe* do qual estou fazendo parte, é uma iniciativa de artistas paulistanos, quais sejam: Leonardo Araújo e Pablo Vieira. As etapas e regras do jogo são as seguintes:

1ª Etapa: Cinco pessoas são escolhidas e denominadas como “crítico de arte” da localidade em que moram, referentes às cinco regiões do país [Ana Luisa Lima (Nordeste), Kamila Nunes (Sul), Matias Monteiro (Centro-Oeste), Ricardo Macêdo (Norte) e Roberto Winter (Sudeste)]. Em seguida, cada um deles indica cinco características que acha relevante para serem analisadas do trabalho de um artista.

2ª Etapa: Leonardo Araújo e Pablo Vieira recebem as características indicadas pelos críticos e ficam encarregados de sintetizar todas as características, para serem utilizadas nas cartas que serão impressas.

3ª Etapa: Cada crítico indica sete artistas de sua respectiva região, pensando nas características que irão receber de Araújo e Vieira. Cada artista deve ser indicado acompanhado de uma foto 3x4, endereço eletrônico e, se possível, do portfólio.

4ª Etapa: Quando tivermos trinta e cinco artistas, cada crítico irá receber os sete artistas indicados de outro crítico para fazer uma valoração de cada artista de outra região, que

---

<sup>264</sup> MACIUNAS *apud* ZANINI, 2004, p. 12.



não a sua, indicando uma pontuação de 1 a 10 para todas as características elencadas para compor o jogo, por exemplo: técnica, forma, conteúdo etc.



Figura 45 - Leonardo Araújo e Pablo Vieira. *Super Turfe*, 2011.

#### Regras:

O *Super Turfe* é um jogo homônimo do Super Trunfo<sup>265</sup> e tem por base a mesma estrutura do jogo, pois é feito com cartas e segue a mesma dinâmica. Cada participante apresenta sua carta e quem tiver a maior pontuação ganha a carta do oponente.

Número de jogadores: dois a seis

Modo de jogo: As cartas previamente embaralhadas devem ser distribuídas igualmente para cada jogador, e este apenas pode ver seu próprio monte de cartas. Os jogadores devem escolher por consenso qual deles começa o jogo. Este jogador deve escolher uma das características listadas na sua carta de cima e lê-la em voz alta, seguido assim pelos outros participantes. Aquele que tiver o maior número fica com a carta dos adversários.

<sup>265</sup> Super Trunfo é um jogo de cartas colecionáveis distribuído no Brasil pela Grow, que consiste em tomar todas as cartas em jogo dos outros participantes por meio de escolhas de características (velocidade, altura, longevidade) de cada carta. O jogo comporta de dois a oito participantes e tem classificação livre, podendo ser disputado por qualquer pessoa alfabetizada. Disponível em: < [http://pt.wikipedia.org/wiki/Super\\_Trunfo](http://pt.wikipedia.org/wiki/Super_Trunfo) >



**Figura 46** - Leonardo Araújo e Pablo Vieira. Super Turfe, 2011.

**Empate:** Em caso de empate entre dois ou mais jogadores, os demais deixam suas cartas na mesa e a vitória é decidida entre os que empataram. Para tanto, aquele que empatou o jogo deve escolher uma característica da próxima carta. Ganha todas as cartas da rodada, quem tiver o valor mais alto.

**Aposta Super Turfe:** Entre as trinta e duas cartas, há uma marcada com o selo “aposta”; ela ganha de todas as cartas sem levar em considerações os valores e ela perde apenas para as cartas marcadas com a letra “P”. Vence o jogo, aquele que ficar com todas as cartas do adversário.

Cito esse projeto especificamente, pois tal jogo, de competição e valoração, implica a competição como o mote principal não só nesse jogo, mas em vários outros que comungam a mesma lógica, que orienta as corporações: consumo, competição e descarte. A colaboração, nesse jogo, em particular, se manteve ligada a uma das etapas, à inicial (de elaboração e negociação). Em seguida, seu pressuposto foi totalmente efetivado em torno da competição. Alguns jogos mantêm uma estrutura colaborativa através de todas as etapas não só para elaboração e constituição do jogo, mas, prioritariamente, até para sua dinâmica que é onde ocorrem os encontros e a participação presencial efetiva. Esse segundo tipo de dinâmica é a que interessa para esta dissertação.

### 3.2. Jogos como proposição artística e sua dinâmica de produção

Em relação às estratégias e dinâmicas de acolhimento do outro dentro das proposições, começamos a compreender outras formas de ativar os trabalhos, como, por exemplo, colocarmo-nos mais como facilitadores ou mediadores desde o momento da confecção dos jogos, discutirmos ideias em colaboração e produzirmos plasticamente o jogo de forma a tornar todo o processo colaborativo.

Os jogos que nos interessam são aqueles que, a partir de suas características, podem atuar como dispositivos ou agenciadores de ambiências que tenham em suas etapas o pressuposto colaborativo e participativo desde sua criação até sua execução. O outro é visto como um participante e colaborador a partir de um consenso e não somente tido por base primordial, a competição como agente impulsionador.

Observei que em determinadas atividades artísticas, que envolvem espaços de convívio, eventos culinários etc., fazem uso de acordos e consensos, tendo-os como elementos basilares:

O acordo envolve a condição explícita da coincidência na ação sobre algo. Colocamo-nos de acordo, quer dizer, deixamos explícito - dito – aquilo a respeito de que vamos coincidir na ação ou com respeito ao qual vamos nos coordenar na ação. Isso é um acordo. O consenso, entretanto, não precisa ser explícito. Quando se diz: ‘chegou-se a um consenso’, o que se está dizendo é que se chegou a uma coordenação de ação como resultado da conversação e que não se tem mais nada a dizer.<sup>266</sup>

A proposta é elaborar a feitura e a dinâmica de jogos a partir de “acordos e consensos,” deixando-os transparecer em suas dinâmicas, que, por sua vez, predispõem à formação de uma ambiência específica a partir do momento em que as regras forem pensadas em grupo.

Os suportes desenvolvidos em meus trabalhos de arte eram efetivados a partir de uma certa distância entre propositor e público participante. Minha presença, enquanto observador, era mais frequente nessas obras do que na condição de participante, tal como vimos nos trabalhos “Relações” (2010), “Amarelinha da memória” (2011) ou “Travinha” (2007). Logo,

---

<sup>266</sup> MATURANA, 2001, p.71.

começamos a pensar em propostas para novas intervenções, usando dispositivos para integrar outros elementos à proposição convivial.

Não só o evento em si teria importância (um *site specific* ou instalação constituída pela obra), mas desde a fabricação (manual) do jogo, o conceito e sua função, tendo em mente a dificuldade de materialização para transformá-los em dinâmicas de jogo, juntamente com o *design* e o espaço físico, onde o mesmo seria ativado. Tudo podia ser efetivado por etapas realizadas em colaboração. Os trabalhos estariam voltados para responder e/ou apresentar, problematizar, comparar, descobrir continuidades e descontinuidades no formato interventivo em relação aos outros modos de proposição artística nesses mesmos moldes. Cada etapa poderia ser realizada a partir da participação do outro no projeto.

Cheguei à conclusão de que o jogo seria uma boa forma de abranger os participantes ou de obter um diálogo entre eles induzidos pelo consenso. Daí, a participação não se daria apenas como uma atividade onde a experiência, enquanto mercadoria, seria racionalizada pela prática artística, surtindo, como resultado, uma exposição, mas seria antes de tudo um agregado daquilo que o outro traz em termos de colaboração para poder engendrar o jogo desde o início (conceito) até sua efetivação no espaço de convívio. O aspecto de simples celebração (de espetacularização da prática) que acompanha algumas dessas proposições, que envolvem esses espaços de convívio, seria substituído pelo trabalho colaborativo, resultando em uma criação coletiva. Isso seria feito a partir do convívio em torno de uma atividade em comum e de um acordo estipulado em consenso dentro das delimitações estabelecidas pelo jogo.

Quando trabalhamos com elementos provindos do cotidiano, histórias, contos, brincadeiras, imagens do bairro, propomos um espaço de compartilhamento com aquilo que o outro traz da sua realidade para a nossa. O caminho do indivíduo rumo ao coletivo é instituído por meio de uma atividade que lhe é interessante, pois, além do contato com algo que não lhe é estranho (contos, brincadeiras etc.), há uma participação efetiva no processo de constituição do projeto, seja ele um jogo de tabuleiro ou outra atividade, por haver um enlace entre ambiente local e objetivos pretendidos.

Duas formas de elaboração do jogo podem ser efetivadas, a saber: propondo um *workshop* ou formando um grupo, para os quais serão dispostas situações limítrofes entre arte e vida a partir de discussões prévias. O jogo como deflagrador e aglutinador de uma

ambiência ou “espaço excetuado ou isolado das competições cotidianas, o do maravilhoso, do passado, das origens”.<sup>267</sup>

---

<sup>267</sup> CERTEAU, *op. cit.*, p. 79.

## Capítulo 4

### Jogos de convívio como proposições autorais

#### 4.1. Primeira proposição

Experimentei efetivar três trabalhos novos durante o processo final desta dissertação. Inicialmente, procurei por pessoas que estivessem interessadas em participar. A abordagem era por meio de uma conversa para explicar qual era a ideia, um convite para experimentar criar, em grupo, um jogo e depois participar dele. Recusei-me a pensar em tal processo como mais um dentre os que tinha executado no passado. Desta vez me propus a desligar-me de algumas concepções da produção em arte, voltada exclusivamente para a galeria, permitindo-me um tempo expandido de convívio para chegar ao outro, conversar com as pessoas e, assim, chamá-las para participar da proposição.

Nas conversas iniciais, procurei deixar claro que o que faríamos seria pensado e executado em grupo. Não imaginava o espaço em que a proposição iria acontecer (poderia ser em um parque ou em uma praça etc.), nem como iria acontecer. Sugeri que as escolhas fossem feitas em grupo e a partir de um consenso. Portanto, delimitamos qual seria o tema de interesse, pois a escolha do local viria posteriormente.

Uma das primeiras proposições já havia sido pensada por mim e outros dois participantes. Ela consistia em experimentar um jogo não tão pautado em regras, e sim no lúdico (influência das ideias de Allan Kaprow), vendo nisso mais a possibilidade de experimentar misturas de ingredientes culinários do que um jogo envolvendo competição. A ideia foi pensá-lo e elaborá-lo coletivamente e a comida seria o suporte para a experimentação e a sociabilidade. Criamos, portanto, uma tabela em formato de jogo da velha e, nela, inserimos vários ingredientes tanto nas colunas verticais quanto nas colunas horizontais. Cada pessoa poderia escolher três desses ingredientes e misturá-los para fazer sua receita, sendo

que, em todas as colunas, havia uma palavra chamada “*playing*” que poderia ser usada como coringa, incluindo assim mais um ingrediente que não estivesse nas colunas.

Os ingredientes foram variados e, por vezes, de sabores contrários (doce com salgado, por exemplo) na mesma coluna, entre eles havia: pimenta do reino, manjeriço, queijo, coalhada, goiabada etc. Cada pessoa fazia uma mistura na sua vez, para, em seguida, oferecê-la a alguém do grupo. No primeiro dia de reunião, o primeiro grupo (somando cinco integrantes no total), decidiu que iríamos fazer a proposição na casa de um dos participantes. No dia escolhido para ativar a proposição, reuni com o casal, que cederia sua casa para o encontro, em um supermercado próximo.

Começamos a escolher os itens da lista que previamente eu tinha elaborado, pensando em misturar os três sabores (doce, salgado e amargo, já conhecidos) e mais um quarto. Este último, chamado umami, descobri em um livro de culinária chamado “Como cozinhar sem receitas”. Segundo o autor Glynn Christian, o gosto umami é o que nos permite saborear melhor as carnes e sentir o glutamato presente na comida. Diferentemente dos animais, temos receptores de sabor que reconhecem melhor as proteínas, por isso as carnes assadas nos parecem mais saborosas que as cruas.

Com a lista em mãos, fomos às compras. No decorrer do processo, ao vermos doces variados, queijos e frutas de diversas cores, acabamos cedendo ao visual e começamos a comprar outros itens que não estavam na lista: queijo sabor gorgonzola, pimenta do reino e outras possíveis misturas estranhas que nos pareceram interessantes do ponto de vista da experimentação. Talvez ficamos estimulados pela visualidade dos produtos.

Um dos participantes é pintor, trabalha também com fotografia e, geralmente, costuma misturar as duas linguagens. Em algumas visitas que realizei à sua casa, tive contato com alguns desses trabalhos. São pinturas realizadas com tinta acrílica que ganham filtros no *photoshop*, são ampliadas até tornar visíveis seus pixels. Às vezes, somente os pixels em detalhe são mostrados na imagem final. Avaliei que ele deveria ser um bom cozinheiro em decorrência de uma compreensão maior sobre misturas e hibridação.

No supermercado, percebemos que havia muitos ingredientes díspares e, por isso, fomos atrás de um “aglutinante”. Escolhemos a coalhada. Imaginei como ficaria a mistura de coalhada com pimenta do reino, uma junção apimentada das diferenças. No fim das compras, os ingredientes de muitas cores tinham nos dado uma visualidade variada e, quem sabe, a

promessa de um paladar estimulante: goiabada, queijo, maçãs, tomates, castanhas de caju e manjeriço compuseram nossas escolhas, nossa “trilha do sabor”.

O escritor e *chef* Glynn Christian, em seu livro sobre culinária, tem uma série de sugestões para o cozinheiro iniciante. Uma delas tem a ver com: 1. Pensar o ingrediente principal; 2. Pensar o ingrediente complementar mais importante; 3. A ligação do sabor, que é o ingrediente ou a técnica que combina os dois primeiros, transforma-a em uma coisa melhor e maior.<sup>268</sup> A chave para fazer uma boa combinação de elementos talvez estivesse na destreza de identificar e produzir esse terceiro componente, consequência da mistura, algo para mim, impossível de ser visualizado no supermercado, já que, nesse caso, tratava-se de sabor, de experimentação para criar um sabor.

Passamos um bom tempo no supermercado, juntamos todo o material e fomos para a casa deles. Um outro casal juntou-se ao grupo, conversamos bastante tempo na sala de estar, ouvindo histórias da dona da casa, que trabalhava com arte e tecnologia fazendo o que ela chamava de “bichinhos eletrônicos”, pequenos seres animados feitos com tecnologia bem primária (fios, partes de mp3, *chips* etc.). Ela tinha como exercício constante pensar em juntar e combinar formas orgânicas, que lembrassem insetos a partir da junção de partes desses dispositivos eletrônicos, criando gambiarras que moviam-se feito aranhas e pirilampos com luzes piscando. Sua paciência era grande para fazer as coisas que vi em sua casa. Aqueles pernilongos luminosos eram o resultado de trabalho meticuloso!

Depois de vermos esses trabalhos, ficamos um tempo na cozinha conversando sobre pintura e fotografia, enquanto íamos tirando de dentro das sacolas de supermercado os ingredientes. Essa ação de tirar os ingredientes da sacola me lembrou de uma narrativa do final do século XIX, sobre trechos da vida do escritor belenense Abguar Bastos, constantes do livro “História das crianças no Brasil”. Quando ele viajava, trazia das viagens um pacote embaixo do braço, contendo cartas, postais, doces e compotas, e o abria em cima da mesa da cozinha sob o olhar escrutinador das crianças da casa grande. Aquele era um dos melhores momentos do ano, ocorridos na casa da família Bastos, pois, ali, em cima da mesa da cozinha, eram compartilhados fragmentos de outros mundos, distantes, exóticos, onde cheiros e gostos

---

<sup>268</sup> CHRISTIAN, 2012, p. 65.



nunca antes experimentados misturavam-se às narrativas de Abguar: “quem viaja muito, tem muito a contar”.<sup>269</sup>

Fiquei pensando no filósofo Walter Benjamin e na importância da narrativa, e de como ela se entrecruza com um tempo desacelerado: “o tédio é o pássaro do sonho que choca os ovos da experiência”.<sup>270</sup> Segundo ele, as histórias se perdem quando ninguém mais fia ou tece, pois durante a atividade manual “quanto mais o ouvinte se esquece de si mesmo, mais profundamente se grava nele o que é ouvido. Quando o ritmo do trabalho se apodera dele, ele escuta as histórias de tal maneira que adquire espontaneamente o dom de narrá-las”.<sup>271</sup> É aquele mesmo tempo dos trabalhos manuais e das conversas nas calçadas das casas de que nossos avós desfrutavam e sobre elas nos diziam. Comecei a imaginar o quanto os participantes davam esse teor à proposição, o quanto suas narrativas sobre viagens que fizeram, experiências vividas, davam à situação um novo modo de apreendê-la e vivenciá-la.

Os olhares inspecionavam, as mãos tocavam nos ingredientes, sentiam sua textura, seu cheiro. O manjerição em especial, planta aromática, cultivada na Índia como planta sagrada, na Grécia era usada pelos gregos ortodoxos para rituais religiosos, no México é conhecida como talismã do amor. Na sala da casa, havia um vaso com esta plantinha cheia de história. Contudo, o cravo da Índia em pó foi o que mais atraiu a atenção de todos. Ia ser uma surpresa, já que não podíamos provar nenhum ingrediente, como acordamos no início.

Convidamos um segundo casal, vindo de Uberlândia. Eles chegaram um pouco depois de nós. Eu não os conhecia. Estavam em Belo Horizonte para o show do Paul McCartney; ela sabia cozinhar e, de vez em quando, fazia experimentações em casa. Ele já havia sido sócio de um restaurante, mas não demonstrava conhecer muito de culinária na prática; conversamos enquanto arrumávamos a mesa, limpávamos e organizávamos os garfos, colheres, facas, pratos, tigelas e panelas. Os ingredientes no centro da mesa compunham um conjunto de coisas que já instigavam o apetite.

Juntamos os ingredientes, o grupo achou interessante que iniciássemos e terminássemos no mesmo tempo. Se possível, juntos. Daí, compartilhamos com o grupo a

---

<sup>269</sup> BENJAMIN, 1994, p. 198.

<sup>270</sup> Ibidem, p. 204.

<sup>271</sup> Ibidem, p. 205.

comida já pronta, resultado da mistura. Com uma orientação inicial, que seria a escolha de quatro ingredientes, cada qual foi pegando seu material de trabalho. Um deles escolheu, por exemplo, maçã, creme de leite, pimenta do reino e castanha de caju. Eu escolhi banana, manjeriço, goiabada, cravo da Índia e manteiga. Fritei as bananas na frigideira, e pus cinco pedaços, como canapés, no prato.

Uma pessoa do grupo, a que mais falava, teorizava sobre o que estava fazendo, ao mesmo tempo que comia com os olhos os ingredientes dispostos à sua frente. Sempre “concentrada” no processo, talvez tenha sido a pessoa que mais interagiu com os outros a ponto de dar conselhos referentes às misturas dos outros participantes. Ela usou em sua receita todas as maçãs, e o grupo teve de rever suas ideias/receitas. Aceitamos substituir aquele ingrediente por um outro, já que havia essa possibilidade, pois, na tabela, aparecia a palavra “*playing*” nos espaços entre itens.

Todos cheiravam cada ingrediente, e fomos nos deixando levar pelo aroma de cada item. O cheiro da maçã misturado ao cravo da Índia, o da banana mais a coalhada, a goiabada mais o manjeriço. Esse último preencheu o ambiente com seu aroma, e foi utilizado até na ornamentação de alguns pratos. O vaso da sala com manjeriço estava com as folhas caídas, ao lado dele havia um vaso com tomilho e outro com alecrim. Alguém do grupo disse que alecrim ficaria bom com banana. Fizemos a mistura, mas não se confirmou.

Fizemos pratos com bananas amassadas e misturadas com a coalhada de forma desorganizada. O prato ficou pouco atrativo, e a partir disso todos começaram a pensar em como ficaria a apresentação dos pratos, a aparência da comida etc.

Nossos olhos ajudam a predeterminar o gosto daquilo que será posto em nossa boca – é por isso que sentimos tanto prazer em olhar fotos de comida ou em vê-las através de uma vitrine. Com a promessa de prazer baseada na lembrança de experiências passadas, o cérebro se assegura de que iremos comer e, assim, mantê-lo saudável e vivo.<sup>272</sup>

O cheiro da banana frita na manteiga invadiu a sala de jantar. O gosto das coisas, daquilo que cada um havia feito ali, já estava em nossas bocas antes mesmo de provarmos as

---

<sup>272</sup> CHRISTIAN, *op. cit.*, p. 156.

misturas. O olfato já foi muito valorizado em culturas pré-industriais, hoje vivemos uma cultura cartesiana do olhar, um “vício da ocularidade”, ou seja, para o filósofo José Américo Motta Pessanha, o olhar inspeciona, contempla, mas não age diretamente sobre a matéria, colocando-nos como meros espectadores do mundo e a imaginação sob o julgo do formalismo.

Ao contrário do período medieval, por exemplo, o corpo “nos oferece um referencial com base no qual podemos entender, por contraste, sensibilidades tão radicalmente distintas aos cheiros, às visões, aos contatos, ao prazer e ao desprazer”.<sup>273</sup> Diferente da maneira como experienciamos o mundo hoje, o corpo medieval era um outro corpo que consistia em “coexistência e troca de secreções, de cheiros, de tatos, de olhares faziam o corpo inteiramente aberto aos sentidos próprios e alheios”.<sup>274</sup>

Contudo, chegamos ao ponto onde teríamos de experimentar o que tinha sido feito: quem seria o primeiro a provar? Os convidados de Uberlândia foram os primeiros a servir suas experimentações. A dona da casa havia fritado rodelas de maçã na manteiga posta na frigideira, junto com pimenta do reino. Enfeitou seu prato com manjericão e nos serviu. A receita ficou muito boa. Um dos participantes de Uberlândia, o que menos falava, pensou bastante antes de realizar a sua receita. Quando nos mostrou, a aparência do prato não nos agradou em nada e o gosto ficou realmente muito ruim. A justificativa era a de que ele estava experimentando.

Provamos as receitas, fizemos as experiências, trocamos informações e teve muita discussão em torno do próprio ofício da cozinha, elucubrações sobre possibilidades de fazer outras vezes essa mesma experiência e em outros locais. À conversa se somaram comentários sobre o cultivo de plantas em apartamentos, *Low life*, experimentações que envolvem arte e vida, a propósito do receio de as receitas não darem certo.

Minha percepção sobre essa proposição foi positiva, pois acima do resultado ou da dinâmica de jogo ter sido bem executada (não houve um tempo estabelecido para terminar a mistura de ingredientes, os participantes modificaram as regras durante o processo, por exemplo), a experiência em si me despertou para algumas ponderações. Nestas, ganharam

---

<sup>273</sup> RODRIGUEZ, 2008, p. 84.

<sup>274</sup> Ibidem, p. 87.

relevância a importância do tempo, da narrativa de viagens e histórias de vida dos participantes, que ocuparam boa parte das conversas.

## 4.2. O jogo de tabuleiro “Civile”

Junto a dois participantes criei um tipo de jogo de tabuleiro, que começamos a delinear através de um *brainstorm*. Definimos que as peças seriam quadrados e triângulos, o espaço do jogo seria abstrato. Um tabuleiro que não seria visto por cima, mas de lado, como os jogos de videogame antigos, como os do Atari,<sup>275</sup> Odissey<sup>276</sup> etc.

Nos encontros iniciais, fizemos esboços sobre os quais comentávamos e estes consistiram em desenhos iniciais, que cada um realizou para, em seguida, apresentá-los ao outro. Tais desenhos recebiam, na maioria das vezes, comentários bem mordazes, que eram desferidos quanto às tentativas de explicitar uma ideia por rabiscos abstratos. A produção deveria ter sido coletiva, mas se configurou individualizada e cada um desenvolveu sua ideia sem conexão com a do outro. Duas pessoas estranharam, uma estudante de música e a outra de desenhos em quadrinhos.

Os primeiros dias foram enfadonhos, apesar de todos os participantes (incluindo eu) gostarem de desenhar, porém, não conseguimos construir vínculos entre nós e não aproveitamos o tempo que as reuniões ofertavam para nos conhecer e trocar ideias, diferentemente do grupo da proposição “Cozinha livre”. Em um dos dias, uma discussão em função de lugares na mesa tomou um bom tempo da dinâmica. Um dos participantes quis o lugar onde costumava se assentar, mas a cadeira estava ocupada por outro. Os dois discutiam, talvez nem tanto pelo assento da cadeira, mas por uma justificativa que lhes viabilizasse uma discussão sobre tipos de abordagem para apresentarem suas ideias durante a feitura do jogo.

---

<sup>275</sup> Atari 2600 foi um vídeo game projetado por Jay Miner e lançado em 1977 nos Estados Unidos e em 1983 no Brasil. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Atari\\_2600](http://pt.wikipedia.org/wiki/Atari_2600)>

<sup>276</sup> Criado em meados de maio de 1972, pela empresa Magnarox. Foi o primeiro console de videogame da história. O aparelho foi inventado por Ralph Baer e vários de seus preceitos foram seguidos pelos outros videogames mais à frente. <<http://emulagamesdownloads.blogspot.com.br/2011/01/emulador-odissey-roms.html>>

Houve acusações sobre a falta de educação e colaboração tanto de um lado quanto de outro. Tive de intervir acalmando os dois, mas um deles pegou os esboços do outro e jogou pela janela da varanda, eles foram parar na poça de água na frente da casa. Ele decidiu ir embora, na chuva. Recuperamos os papéis e continuamos a produção depois do ocorrido.

Em busca de realizarmos uma primeira experiência de jogo com os dois participantes, decidimos marcar na casa de um amigo o primeiro encontro para jogarmos. O formato do tabuleiro que fizemos era fragmentado, estilo “Carcassonne”, bastante geométrico, fácil de jogar, pois parecia um quebra cabeças. A ideia era bem básica: quem conseguisse ajudar o outro participante a montar mais rápido seus terrenos, saía do jogo e não ganhava. O último que ficasse distribuiria os pontos por terreno e assim formariam duplas ou trios que teriam juntos mais pontos quanto mais se ajudassem.

Chegando lá, montamos o espaço do jogo, organizamos a mesa, as cadeiras e algo para comer e beber, além de muita bebida alcóolica. Luzes em meio tom, “para dar um clima” segundo os jogadores, copos e garrafas na beira da mesa, cinzeiros espalhados e tudo à meia luz. Percebi que as cores do jogo de tabuleiro tinham sido afetadas, estavam em tons escuros, o azul transformou-se em um verde musgo, o amarelo limão em um alaranjado de cádmio, tudo estranho e soturno.

No início da partida, um copo de cerveja caiu em cima do tabuleiro, acompanhado de desculpas sorridentes. Limpamos tudo e reiniciamos. Em seguida, ninguém conseguia distinguir o pião vermelho do alaranjado. Ficamos mergulhados na escuridão, banhados por aquela luz alaranjada. Estávamos na casa de um amigo que gostava de jogos e ele convidou duas outras pessoas para jogarem. Uma delas aceitou e a outra não, mas esta não deixou de nos incomodar, tirando-nos a concentração das jogadas com assuntos desinteressantes. Isso, até em certo ponto contribuiu para que eu não me prendesse à dinâmica do jogo, mas observasse as tensões que o permeavam. Lembro-me que sentia a necessidade de ir embora e tentar outra reunião em outro local. Foi quando me lembrei do livro “Argonautas do pacífico ocidental”<sup>277</sup> e da impossibilidade de ser neutro em qualquer lugar onde se estabelecem relações sociais.

---

<sup>277</sup> O livro do antropólogo anglo-polonês Bronislaw Malinowski (1884-1942) é um dos ponta-pés iniciais para a saída dos gabinetes em direção a um contato maior com o outro. Malinowski pregava a impossibilidade de ser neutro frente à realidade do outro.

Paramos o jogo para comer algo proveniente de uma receita feita por um dos participantes convidados pelo dono da casa: uma carne de forno ao molho madeira com mostarda. Perguntei para ele como se fazia aquele prato. Ele me explicou que a mostarda, o alho, as cebolas e o manjericão deveriam ser colocados junto à carne, pois esta precisava marinar dentro de um saco apropriado por duas horas, antes de ir ao forno. Explicou-me todo o processo, metodicamente: tempo da marinada, tempo para assar, jeito de misturar os ingredientes e como deveria servir o prato. Alertou-me que o tempo era essencial para que o preparo ficasse bom, pois a carne precisava absorver o tempero e este entranhar nela. Para isso, para que houvesse uma acomodação de ingredientes diferentes, era preciso um tempo maior entre eles. Pensei em um tempo maior para que cada ingrediente pudesse assimilar a diferença do outro e dar uma boa mistura.

Continuamos o jogo, agora somente com quatro pessoas em vez de seis, e o convidado que assou a carne quis cobrar pelo trabalho. A princípio, pensei ser uma brincadeira, mas percebi que o jantar entre amigos tornou-se, para ele, uma forma de ganhar dinheiro, fazer um extra. Achei estranho. Não observei que ele teria vindo fazer negócios. Após efetuarmos o pagamento, com o qual embolsou mais de R\$ 200,00, ele foi-se embora.

Uma história me chamou a atenção durante o jogo. Uma das participantes me disse ter visto um jogo de tabuleiro cujos jogadores não precisavam de se ver ou se encontrar. O tabuleiro era deixado em um espaço de jogos numa instituição, que se mantinha aberta de segunda a sábado. Eles só compareciam para mexer os personagens e em horários diferentes. Eu falei para ela dos jogos *online* como “Colonizadores de Catan” ou “Carcassonne”, nos quais avatares virtuais jogam por nós. Ela me disse ter visto essa forma de jogo em um desses encontros *Comic con*<sup>278</sup> e que era uma espécie de revolução dos jogos para sociofóbicos e pessoas que têm dificuldade para se relacionar. Os conflitos e as animosidades entre os jogadores seriam inviabilizados por falta de contato entre as pessoas que jogavam. Eles apenas escolhiam um local, a casa de alguém ou uma instituição onde os espaços eram reservados para jogos de tabuleiro. Abriam o jogo (que tinha um formato adequado para isso) e começavam a jogá-lo. Só existia contato no primeiro dia de jogo, depois os jogadores compareciam no espaço, quando pudessem. Mexiam suas peças, delineavam sua estratégia e iam embora, avisando depois aos outros o que haviam feito através das redes sociais.

---

<sup>278</sup> Feira de quadrinhos ocorrida nos Estados Unidos, referência obrigatória para profissionais e amadores atuantes na Nona Arte, séries de TV, videogames e cinema. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/comic-con/>>

Em termos de isolamento, temos bons exemplos no Japão, onde os *hikikomori*<sup>279</sup> e as *hikikomora*, jovens entre 15 e 39 anos, escolhem se isolar do mundo, trancando-se em suas casas e apartamentos por 10 ou 20 anos sem por os pés na rua, comprando o que necessitam por telefone ou principalmente pela internet. Há também o jogo de xadrez onde um tabuleiro é deixado em um determinado lugar e dois jogadores mexem as peças e avisam ao outro depois. Contudo, em um determinado momento, eles se encontram, trocam ideias sobre os movimentos das peças, evidenciando uma proximidade maior. Mas, podemos pensar o jogo como forma de reforçar o isolamento?

Uma amiga me disse que quando criança tinha muita dificuldade de falar em público, por isso sua mãe comprou o jogo pega varetas para ela brincar com suas vizinhas. Depois lhe comprou alguns jogos de tabuleiro, como o “Detetive”, “Batalha naval” e assim por diante. Passado um tempo, ela percebeu o que havia acontecido: o jogo lhe possibilitou o contato, a brincadeira foi mediadora, e sua mãe sabia disso.

A palavra [alemã] ‘*Erfahrung*’, experiência, que inclui a partícula *fahr* de *fahren*, conduzir, deslocar-se, tem o sentido daquilo que ao ser vivido, produz saber passível de transmissão. Um saber que pode ser passado à frente e que enriquece o vivido não apenas para aquele que a transmite. É no ato de transmissão que a vivência ganha o estatuto de experiência.<sup>280</sup>

Quando falamos mais acima sobre ter o jogo de *videogame* como referência, deixamos claro que essa referência se valida somente no plano visual, pela estética do game e não pela dinâmica que esse tipo de jogo oferta. Afinal, em termos de experiência, o que pode ofertar um jogo no qual o diálogo se estabelece com a tela da televisão ou o ecrã do computador (salvo os jogos em redes que possibilitam um outro tipo de interconexão)? A psicanalista brasileira Maria Rita Kehl questiona: “o que tem um adolescente a transmitir depois de passar uma tarde inteira treinando sua capacidade de reagir rapidamente a estímulos, com o único objetivo de bombardear inimigos virtuais nos jogos de vídeo games?”<sup>281</sup>

O pega varetas oportunizou a formação de uma teia de relações entre a menina e a comunidade. Por meio da brincadeira, amizades foram feitas, afinidades foram construídas. É disso que fala Maria Rita Kehl, do empobrecimento da experiência pela falta dessas situações,

---

<sup>279</sup> Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Hikikomori> >

<sup>280</sup> KEHL, Maria Rita, 2009.

<sup>281</sup> Ibidem, p. 168.

por não nos darmos tempo para atividades coletivas ou atividades primordialmente socializantes, “Talvez a medida do transcorrer do tempo não individual não seja semelhante ao desenrolar de um fio, mas ao tecer de uma rede que abriga e embala um grande número de pessoas ligadas entre si pela experiência comum.”<sup>282</sup>

O brinquedo e, acima de tudo, a brincadeira tem esse poder, de resguardar o contato. “O brinquedo infantil não atesta a existência de uma vida autônoma e segregada, mas é um diálogo mudo, baseado em signos, entre a criança e o povo”.<sup>283</sup>

O jogo continuou com dois dos participantes bêbados demais, que, em meio a discussões, não deixaram ninguém jogar direito. O tabuleiro ficou manchado de vinho e amassado, peças do jogo foram perdidas e cartas molhadas. O grupo ficou de se reunir de novo para fazer reparos e alguns ajustes na dinâmica do jogo, mas ninguém se comunicou. Fiz o possível para estabelecer um contato através de mensagens até para o primeiro participante, que havia desaparecido. Ironicamente, ele foi o único que apareceu em uma reunião que marquei em casa meses depois. Fotos do processo ficaram escuras e desfocadas, uma metáfora visual das situações que acompanharam o primeiro dia de teste do jogo.



**Figura 47** - Ricardo Macêdo. *Civile*, 2012.

Na época idealizei muito o processo de feitura, achei que seria mais fácil e que minhas estratégias dariam algum resultado junto à motivação de uma produção pautada na autonomia do participante. Silenciei durante algumas semanas, nem sequer olhei para o jogo. Senti-me

---

<sup>282</sup> Ibidem, p. 104.

<sup>283</sup> BENJAMIN, *op. cit.*, p.248.



como alguém devastado por uma experiência que eu queria ter tido, mas que não havia conseguido por algum fator fora do meu conhecimento. Dessa experiência, pude constatar a importância de saber lidar com situações de conflito, onde a alteridade aparece em sua inteireza, e da importância de aprofundar estudos sobre métodos de mediação de problemas interpessoais. Outras camadas (psíquicas e emocionais) de envolvimento com o outro se inserem nesse sentido, tornando a estrutura da proposição artística carente de outras áreas de conhecimento, como a educação e a psicologia por exemplo.

### **4.3. O jogo de tabuleiro “Vivenda”**

A produção do jogo de tabuleiro “Vivenda” contou com a colaboração de duas pessoas e foi realizado da seguinte forma: escolhemos a casa de um dos participantes para realizar as reuniões e estabelecemos de antemão que a ideia seria produzir um jogo de tabuleiro. A escolha de qual tipo de jogo, como seriam as regras, que importância daríamos a elas, como seria sua dinâmica e qual o material a ser utilizado e confeccionado seriam decididos na primeira reunião com o grupo.

Começamos a primeira reunião lendo uma história, baseada em uma lenda da cidade onde nasci (Icoaraci - PA).

Contam os antepassados que as formigas procuram onde dormir no inverno (período de chuva dessa região). Durante meses, antes de o inverno chegar, elas visitam as cozinhas das casas à noite, mas somente bem tarde quando todas as luzes já estão desligadas e todos os adultos já se recolheram para dormir. Dizem que as crianças são as únicas que conseguem perceber o trabalho das formigas, suas engenhosidades, suas estratégias e gambiarras inventadas para conseguirem abrir compotas de frutas, vasilhas de açúcar e de farinha de mandioca.

As crianças que já viram-nas dizem que tais formigas são verdes e que junto delas carregam diversos tipos de ferramentinhas, bem pequenas, escadas e cordas que mais se parecem linhas de fiar. Evidentemente, nenhum adulto, ao escutar tal estória, crê na criança que lhe contou, e o segredo das formigas continua então resguardado.

Os participantes acharam que a lenda não tinha sentido. Contudo, expliquei a eles que poderíamos começar a imaginar e pensar o tema do jogo, ligando-o a algum assunto específico, como um mito ou a natureza e seus agentes, por exemplo: insetos, abelhas, zangões, pulgas, gafanhotos, louva-deus, borboletas, cupins, lagartas de fogo, cigarras, pernilongos, centopeia, jacinta, besouros etc. Um mundo de possibilidades visuais, de cores e formas. Iniciei o desenho de uma folha de jambeiro. Começamos todos a desenhar e, nesse primeiro momento, começamos a experimentar o material plástico.

Em seguida, um dos participantes, que era fotógrafo, lembrou-se de um texto interessante do Walter Benjamin, chamado “o narrador”, que falava sobre a importância da experiência e o empobrecimento da mesma mediante o mal uso das mídias e comunicações de massa. Achei interessante o tema, pedi que ele trouxesse algo a respeito para o grupo no próximo encontro.

Dias depois, este trecho do texto de Benjamin foi lido em grupo “No final da guerra, observou-se que os combatentes voltavam mudos do campo de batalha, não mais ricos e sim mais pobres de experiência comunicável”.<sup>284</sup> Achei aquilo bem interessante. Levando-me a pensar sobre como as experiências dentro das proposições contemporâneas podem estar atreladas a uma diminuição da experiência, dado seu atual apelo fortemente mercadológico. Perguntei-me até que ponto algumas proposições artísticas atuais, que se enveredam pelo caminho do convívio, acabam caindo nessa armadilha: propõem experiências que emulam situações da vida artificializando as crises dentro de galerias para um público específico, “infernos artificiais” como nos diria Claire Bishop. Por outro lado, comecei a me perguntar o que eu estava querendo com este trabalho colaborativo. Experimentar com esse grupo uma produção para depois expô-la em uma galeria?

Fui procurar um livro que falasse a respeito da importância do relato ou da pobreza atual da experiência. Já havia lido alguns textos sobre esse assunto a partir de autores como Mário Perniola ou Giorgio Agamben, mas queria um referencial novo para levar ao grupo. Encontrei um livro de Maria Rita Kehl chamado “O tempo e o cão: atualidade das depressões”, onde ela, a partir de Benjamin, nos diz que o presente frenético, técnico e imediatista em que vivemos é “um presente tornado tanto mais contraído quanto mais

---

<sup>284</sup> BENJAMIN *apud* KEHL, *op. cit.*, p. 153.

intensamente a necessidade de responder a tais estímulos exclui a dimensão da memória”,<sup>285</sup> onde a importância da narrativa, ou seja, de alguém que vivencia uma situação e depois pode falar sobre ela, é essencial para a conjuntura em que vivemos, em um momento onde, por vezes, a experiência é ofertada por meio de avatares no espaço virtual, ou acompanhada através do *PósTV*.<sup>286</sup> Conversamos sobre as crianças na casa de um dos participantes, vidradas na internet ou nos novos tipos de *videogames*, tal como no meu tempo era a televisão.

Dois dos participantes encontraram afinidades em suas conversas e assuntos semelhantes. Decidimos utilizar desenhos de crianças, procurando uma maior espontaneidade no traçado, mas essencialmente pelo fato de que os participantes não tinham muita prática com a linguagem do desenho. Decidimos, em grupo, que estaríamos buscando referências de desenhos infantis para realizar o design do jogo, para realizar os desenhos do tabuleiro e as peças (cartas, dinheiro etc.). Quanto à dinâmica de jogo, ela seria em torno de atividades cotidianas de um adulto, e então iríamos entrecruzar esses dois modos de realidade no jogo: atividades de um adulto e desenhos infantis.

Nesse momento, ficamos em um impasse entre a aplicação das regras e a potencialização da liberdade expressiva que é próprio do universo da criação infantil. Como gerar um entrecruzamento entre esses modos, por vezes, díspares? O mundo infantil ofertando-nos a possibilidade de uma produção sem os empecilhos da razão e a racionalização do processo. Resolvemos investir no potencial de uma criação baseada no lúdico, em traços infantis distanciados de processos de aprofundamento da técnica do desenho e da cor.

No segundo dia de reunião, a ideia era pensar como funcionaria a dinâmica de jogo. Um dos participantes era estudante de turismo e sugeriu fazermos um jogo linear, com um caminho a percorrer não muito grande, em que o jogador fosse obrigado a ir e voltar várias vezes, e trazer o material para casa em que ele morasse. Os jogadores poderiam ter como ponto inicial a casa de onde os personagens ou peças de jogo saíam, para um local onde pudessem fazer suas compras, talvez uma loja.

Dia de sol, café da manhã pronto para receber os dois participantes do jogo, que, aos poucos, estavam se tornando meus amigos. Um deles é fotógrafo, seu trabalho é documental,

---

<sup>285</sup> KEHL, *op. cit.*, p. 164.

<sup>286</sup> Me refiro às transmissões das manifestações pelo Brasil afora entre junho e julho de 2013, realizadas ao vivo pelo site PósTV.

e ele estava ansioso por descortinar outros horizontes para sua produção fotográfica, ir um pouco além da representação, usar mais o imaginário. Quando comecei a explicar meu projeto de dissertação, falei-lhe como a arte hoje envereda por uma relação efêmera, por vezes, com as comunidades, como projeto artístico ou quando visa a uma exposição. Ele me disse que havia acompanhado a história dos moradores sem-terra em “Cachoeirinha” e que conviveu com situações totalmente díspares, desde o político que chegava de carro 0 Km e estacionava na estrada de terra da invasão, até a mãe que levava os dois filhos na garupa da bicicleta para o trabalho. Muitas vezes, viu fotógrafos chegarem no local, fazerem amizades, prometerem um trabalho participativo na comunidade, sendo este de luta pelos direitos dela, porém, ao conseguirem alguns registros e imagens que queriam, em alguns dias, nunca mais apareciam.

Discutimos que os personagens do jogo poderiam ir comprar utensílios para a casa, tais como itens de limpeza, comida, água etc., até completar o conjunto que faltava, ou seja, cada personagem teria que comprar sua cesta básica e mais outras coisas que estivessem faltando na casa. Outra ideia era que, durante o trajeto, cada participante pudesse ganhar ou perder dinheiro, nos mesmos moldes do antigo “Jogo da vida” e que tivesse também um caminho paralelo, que fosse um parque, onde pudesse ganhar mais dinheiro para assim fazer as compras.

Antes de iniciarmos a confecção do tabuleiro, jogamos o “Ouro de tolo”. Cada mineiro tinha de garimpar suas pedras preciosas, cada pedra tinha um valor e uma cor; o verde era esmeralda e valia 6, o rubi era vermelho e valia 8, só não podíamos tirar o ouro de tolo, que não valia nada e nos retirava da jogada. Tínhamos de colocar a mão dentro de um saco com as pedras, cada pedra ia para uma cartela e no final marcávamos os pontos. Ganhava quem tinha mais pedras preciosas sem tirar o ouro de tolo.

Terminado o jogo, pensamos que podíamos ter peças desenhadas e recortadas em papel paraná. Desenhamos uma garrafa de água, frutas, feijão, arroz, leite e carne, itens que seriam comprados. Desenhamos moedas e pintamos tudo, recortando em seguida. No terceiro dia, reunimo-nos para escanear e dar retoques finais nas pinturas. Colamo-las no papel paraná e as mandamos para o computador em seguida imprimir.

Em relação à dinâmica de jogo, ficou assim: cada jogador posicionaria seu personagem na casa azul, no canto inferior esquerdo do tabuleiro. Começaria o jogo quem fosse mais velho. Cada jogador começaria com um total de 20 dinheiros (moedas

confeccionadas para o jogo). O objetivo era ir à vivenda (mercado no canto superior direito do tabuleiro) e trazer para a casa todos os materiais que estivessem em falta, tais como: água mineral, feijão, arroz, frutas e produtos de limpeza, em um movimento de ida e vinda até completar tudo o que era preciso em casa.

No trajeto para o mercadinho, o participante podia escolher ir pelo parque para, com isso, conseguir mais dinheiro, emprestando dos amigos que aparecessem pelo caminho, jogando no jogo do bicho ou fazendo trabalhos extras para os vizinhos. Contudo, podia também perder dinheiro, se não tivesse cuidado com assaltos ocorridos em ruas desertas, pagamentos de empréstimos atrasados para amigos, ou compra de guarda chuvas etc.

Em determinado momento do *play test*,<sup>287</sup> chamei os participantes do jogo e utilizei como referência algumas proposições dos artistas do *Fluxus* e de Allan Kaprow para frisar um paralelo entre a atividade que estávamos executando e as concepções sobre arte contemporânea naquele período: os jogos do *Fluxus* e os *environments* e atividades de Allan Kaprow. Mas concluí que fiquei em dúvida sobre uma questão: até que ponto distanciar a proposição do circuito de arte, que envolve uma relação direta com salões e galerias, torna a proposição mais ligada à vida do que ao sistema de arte? Claro que as proposições apresentadas em salões e galerias também são a própria vida em andamento. Mas quando a proposição não está, desde o início, voltada para o espaço expositivo e tem somente a preocupação de aproximação e envolvimento com o outro, o que pensar disso?

É necessário investir na possibilidade de uma arte que almeja mais a experiência com o outro do que com a exposição dessa experiência. Imaginei que, se a participação numa proposição é o essencial para que o trabalho aconteça, todo o resto (salão, exposição, mídia, registros do processo), tudo, que pode configurá-lo ou ampará-lo como obra de arte, fica em segundo plano. O outro, nesse caso, é a finalidade maior da proposição, assim como as situações engendradas por ele, e é em prol dele que existe a preocupação de uma estratégia de abordagem, de uma dinâmica para o jogo e de uma ambiência.

O jogo, nesse sentido, foi efetivado no dia 14 de abril de 2013. Na primeira sessão, percebemos várias falhas na sua dinâmica, como a de confeccionar mais cartas de itens, faltou também inserirmos frases de orientação na lateral do tabuleiro, dizendo onde iniciava-se o jogo. Jogamos três partidas, percebemos que o jogo era divertido, apesar de suas lacunas. Um

---

<sup>287</sup> Momento em que testamos a dinâmica de jogo para ver se havia necessidade de ajuste nela.

dos participantes me disse que o processo foi mais dinâmico que a partida de jogo, e que estarmos ali, desenvolvendo uma atividade plástica, foi enriquecedor, mais do que o resultado. Nisso, retomamos a conversa sobre a arte contemporânea e sua ligação com o cotidiano das pessoas.

#### 4.4. Segunda experiência com o “Cozinha livre”

Preparei uma segunda situação para experimentar a aproximação. Desta vez junto a três pessoas, acompanhadas por uma aura intimista que atravessava a proposição desde o primeiro momento em que eu adentrava a casa. Sei que eu havia proposto tal situação, mas parecia bem diferente pelo alto grau de proximidade com a realidade daquela pessoa. Ir ao encontro do outro, em seu próprio espaço, parecia estar se constituindo como uma maneira de aproximação. E pensando agora, parece-me ser bem diferente da fruição postulada por uma instalação ou *site specific*. A relação não era com os objetos do outro – expostos - em um espaço higienizado da galeria. Quando adentrei aquela casa, tive acesso aos objetos em seu espaço íntimo por excelência, mediado pela ludicidade e compartilhamento de experiências por meio do convívio.

Não somente por valer-me de estratégias de aproximação, mas adentrar no fluxo de vida daquela pessoa, descobrir e vivenciar parte de seu cotidiano, tornou-se-me uma experiência muito rica. Para assim, deixar que as palavras colhidas nessas proposições sobrevivessem nas minhas, a partir do relato. Perguntei-me o seguinte: como oportunizar ao outro essa fala, senão por meio da tentativa de oportunizar *sobrevivência*<sup>288</sup> às suas palavras por meio das minhas?

As conversas, os murmúrios, os conflitos, e todos aqueles elementos que são a base da comunidade e da coletividade, podem ser vivenciados em proposições que reúnem informalidade e convívio. Como já comentamos em capítulos anteriores, a importância de pensarmos em espaços para estes fins está relacionada às necessidades atuais por experiências

---

<sup>288</sup> O termo “sobrevivência” evoca uma comunidade de pensadores, antropólogos e historiadores da arte que vêm através de seus escritos, desde o século XIX até o momento presente, discutindo a importância dos ecos que sobrevivem na fala, nas artes, nos gestos e nas imagens, provocando, quando reaparecem em um determinado contexto, atualizações no presente a partir daquilo que foi dito no passado.

vividas, espaços que poderiam ser encarados como lúdicos dependendo da atividade que ali fosse realizada, e que neles postulassem a troca, o compartilhamento de informações, vivência (desvinculada de objetivos mercantis) e, especificamente, *atividades*,<sup>289</sup> que instigassem a participação, justamente pela ideia de convívio estar hoje ameaçada por uma mercantilização de sua prática e por uma economia da experiência.

Essa atividade, especificamente, oportunizou-me conhecer uma pessoa apresentada por uma amiga, que trabalhava em um projeto sob a forma de um programa chamado *Deemers tv*, que lhe dava a chance de viajar pelo mundo. Ela me contou muitas coisas sobre suas andanças e estadias em lugares incomuns, como Vietnã e Bangkok. Conversamos sobre alteridade (conflitos com o companheiro de viagens), tipos de comida (a ojeriza à comida estranha), sobre a temporalidade de lugares como Pequim, China e Istambul. Sobre o vazio na madrugada da China, onde não se via pessoas nas ruas, mas podia-se andar a qualquer hora livremente.

Ao chegar na casa de minha amiga, ela estava ainda sonolenta. Eram 9h:00 da manhã e imaginei que ela tivesse tido insônia. Ela faz dança moderna, fez balé clássico e hoje divide seu tempo entre dança, viagens, performance e aulas de arte que ministra para idosos em uma empresa particular. Sentamos e na mesa da cozinha, separando os ingredientes, conversamos um pouco e logo sua amiga, que mora em Matozinhos, chegou e se juntou à conversa. Ela estava ali passando um tempo, depois de ter viajado para fora do Brasil por alguns meses. Esteve em vários locais, como Bangladesh, Istambul, Coreia do Norte, Hong Kong, China, Vietnã, Nova York, Cairo, entre outros. Estava em Belo Horizonte por que queria rever os amigos e familiares.

Começamos arrumando a mesa do café. Dessa vez eu havia comprado os ingredientes diferentes da primeira atividade, mas elas também haviam comprado pão integral. Ofereceram-me café e juntos fomos montando aquilo que seria nosso cenário de experimentação, como elas mesmas pontuaram em determinado momento.

A princípio, escolhemos realizar misturas de ingredientes bem simples, com sabores, que, sabíamos, dariam um bom café da manhã. Aquilo que eu havia trazido de casa (algumas

---

<sup>289</sup> Termo este utilizado por Alan Kaprow e referendado no Capítulo 2. “Atividade” consiste em “geralmente em uma sequência de instruções para serem executadas por participantes voluntários, sem presença de público. Em geral as ações envolvem gestos e movimentos cotidianos, trabalhados – individualmente, em duplas ou em grupo – de forma repetida, com modificações sucessivas” (KAPROW, 2004, p. 167).

noções/orientações que podiam ser alteradas a qualquer momento), como por exemplo, os nomes que tinham na lista de ingredientes, a quantidade de ingredientes para cada mistura, acabou não sendo alterado. Muito naturalmente fomos fazendo as misturas com aquilo que estava ali disposto e com aquilo que estava sendo ofertado como possibilidades nas opções.

Alguém no grupo tocou na ideia de *do it yourself* para designar aquilo que estávamos fazendo ali, por estarmos criando não a partir de uma precariedade material, mas a partir de habilidades insuficientes para as misturas culinárias, ou seja, cada um ali ia fazer do seu jeito e dentro de suas possibilidades. Essa concepção, muito em voga na década de oitenta, propunha fazer ou reparar os objetos ao invés de comprá-los. Fazer com o que se tinha em mãos, com os próprios recursos e habilidades; fabricar sua própria publicação, como nos *fanzines*;<sup>290</sup> montar sua própria banda de rock, muitas bandas boas de rock, no Brasil e no mundo, foram originadas em garagens tendo essa concepção como guia. Pensando nesses termos, iniciamos a produção do café da manhã. Um dos recheios, que iria acompanhar nosso café, foi produzido como resultado de algumas experiências, nas quais misturamos: queijo, creme de leite, manjerição e castanha de caju para servir como recheio a um pão de centeio.

A mesa era bem pequena, de forma que as palavras eram quase sussurradas no ouvido do outro dada a proximidade entre os participantes. E, nesse clima de troca de experiências, fiquei sabendo uma história sobre o pão de Istambul e sobre os tipos de comida que se servem no Grande Bazar:

Também chamado Bazar Coberto ou Mercado Coberto (do turco Kapahçarsi), é provavelmente o maior dos mais antigos mercados cobertos do mundo, situado no bairro histórico de Eminonu, distrito de Fatih, da cidade de Istambul, Turquia. aberto em 1461, é muito conhecido principalmente pela joalheria, cerâmica, especiarias e tapetes.<sup>291</sup>

Sempre com muito tempero e especiarias de todas as cores e cheiros, variados ingredientes são encontrados em quase toda a extensão do Bazar. Lembrei-me do quanto o cheiro, em determinado momento de uma proposição (Relações, 2010) efetivada em Belém,

<sup>290</sup> *Fanzine* é uma abreviação de *fanatic magazine*, mais propriamente da aglutinação da última sílaba da palavra *magazine* (revista) com a sílaba inicial de *fanatic*. *Fanzine* é, portanto, uma revista editada por um *fan* (fã, em português). Trata-se de uma publicação despreziosa, eventualmente sofisticada no aspecto gráfico, dependendo do poder econômico do respectivo editor (faneditor). <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Fanzine>>

<sup>291</sup> Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Grande\\_Bazar](http://pt.wikipedia.org/wiki/Grande_Bazar)>



serviu-nos como uma tática para chamar as pessoas para o espaço onde a atividade se realizava. Ali, em Istambul, não só os cheiros, mas as múltiplas cores de tudo que é ofertado nas feiras chamam a atenção. Um mesmo pão, chamado ‘simit’ (pão achatado) é dividido para todos que estão ao redor de uma mesa. Pode-se comê-lo com peixe, sardinha, usando molho de pimenta, de gergelim etc. Uma mesma flor pode ser utilizada para fazer três tipos de chás diferentes, aliás, existe uma gama imensa de chás, como em muitos outros lugares, de cores variadas, cheiros e funções diversas.

Terminamos e fomos provar um de cada vez o que foi feito naquela manhã. Tudo tinha ficado muito gostoso, mas minha sensação foi a de que algo tinha ficado de fora, algo havia faltado. Tudo parecia muito de acordo, harmônico e sem falhas, até mesmo os comentários, que recebi, posteriormente, sobre o que foi a experiência para elas duas. Esta assemelhava-se muito à do primeiro grupo: somente elogios à proposição. Algumas pessoas, para as quais eu perguntei o que acharam da experiência, silenciaram. Não quiseram me relatar o que concluíram da proposição. Em grupos de vivência dos quais fiz parte no passado, aprendi que o silêncio de uma pessoa e, principalmente, de um grupo “diz” muita coisa. Fiquei me perguntando se a configuração do grupo teria prejudicado a dinâmica do processo (se fossem artistas visuais, seria diferente?), ou teria sido o local? Se eu fosse fazê-lo em uma instituição artística, como seria? Que tipo de diferenças a escolha do espaço provocaria?

#### **4.5. Algumas reflexões sobre as quatro experiências**

Quando misturo requeijão com goiabada, o sabor de ambos me é nítido. A diferença ali me aparece de forma notória. Comecei a me perguntar onde estaria a diferença, ou melhor, o que poderia instigar seu aparecimento de forma integral dentro da proposição, quando voltava meu olhar para as pessoas participantes? O que poderia instigar algo para além do silêncio? Um exemplo mais prático disso seria o que comentamos durante um desses cafés da manhã: se eu como artista escolho uma praça para efetivar uma intervenção artística e, nessa praça, resolvo colocar uma piscina de plástico e convidar a todos os passantes para nela mergulharem, brincarem, pularem e se divertirem, enfim, estaria abrindo aquele espaço para toda e qualquer pessoa que por ali estivesse passando.

Nessas proposições, que envolviam culinária, havia uma pergunta que era bastante frequente: “posso fazer isso?” Com o tempo, fui entendendo a necessidade das pessoas de verem o artista como propositor, e o alto grau de expectativa de algumas pessoas em relação a presença do artista, como aquele que dita as normas, ou explica as regras (mesmo depois de ter dito que as regras podem ser reajustadas, que o trabalho é colaborativo etc.). Mesmo que o tom da proposição seja de desierarquização das práticas, há um retorno por parte do público participante à voz do artista. Não digo isso por conta dessas poucas tentativas de efetivar algo nesse sentido, mas por ter acompanhado e participado de algumas proposições colaborativas, que de colaborativas mesmo só tinham o nome, pois efetivavam-se considerando os termos “participação e convívio” como fio condutor poético ou teórico, mas não tendo-os como práxis e vivência relativas à descentralização do processo de feitura da proposição, nem ao pensamento que antecede a obra: estratégias, táticas de aproximação que levem em conta o outro, e estímulo a uma ação efetiva, ativa no momento do processo de constituição do trabalho.

Lembro de um trabalho do artista Rirkrit Tiravanija, durante o qual ele servia refeições em um parque para algumas pessoas. As etapas eram delimitadas por ele, através de plaquinhas nas mãos, que informavam ao público quando era hora de comer e quando era hora de parar. Seria uma organização prévia, que lhe valia como um controle da situação.

Tendo isso como exemplo, esforço-me para pensar, com certo distanciamento, o que ocorreu nos dias em que experimentei as ideias de jogo de tabuleiro e atividade culinária como proposições. Tento olhá-las friamente na tentativa de perceber o que poderia ser modificado, se caso elas viessem um dia a ser feitas dentro de uma estrutura maior e com mais pessoas. Como administrar a minha função enquanto artista propositor perante o participante, para que ele se autorize e se sinta à vontade para modificar a proposta e alterar as regras? Como lidar com esses dois extremos; de um lado, o lúdico que transforma as atividades corriqueiras em brincadeiras (*playing*), e de outro, o fato de não podermos dispensar uma objetividade maior? Logo, seria a junção dessas duas frentes que forneceria um outro modo de ativação das proposições?

Uma série de reflexões foram surgindo após esses “laboratórios”, essas tentativas de implementar modos de efetivação de minhas ideias. Seria o alto ou o menor grau de autonomia dos participantes um reflexo da minha parca estratégia para apresentar a proposição? Seria a indistinção entre esferas da arte e do cotidiano um empecilho para um

melhor resultado? Outra coisa me chamou a atenção mais à frente: o que seria um bom resultado em termos de pesquisa? Ela teria realmente de ter um resultado? Como poderia se dar isso, se ela em seu processo se constitui como algo ainda sem respostas práticas? Seriam as experiências e suas variantes, erros, acertos, incertezas e crises, fragmentos de um todo ainda não visualizado e de uma busca que não finda aqui? Como os registros do que ocorreu nas proposições poderiam ser um bom indicativo ou encaminhar outras formas de lidar com essas questões?

## Considerações

A análise aqui empreendida teve como objetivo observar as possibilidades de ação de alguns grupos que propõem, em suas práticas, trabalhos artísticos ligados à ideia de participação, especificamente aqueles vinculados à colaboração e ao convívio, para assim repensar essas relações de forma mais acurada e crítica. No caso, o participante, ao interpretar sua realidade social de forma mais crítica, recria-a, tal como foi visto nas ações de grupos, como o Puraqué (Amapá), Ala Plástica (Argentina) ou *Huit Facettes* (Senegal).

Nesta observação, o participante ganhou relevância, pois é justamente em torno de sua realidade que muitas das proposições colaborativas continuam sendo engendradas. É por meio do reconhecimento de estruturas e maneiras de fazer ajustadas à sua rotina diária que os grupos definem suas ações. Nesse sentido, a percepção das demandas do participante viabiliza-lhes travar contato com os desejos, problemáticas e necessidades de comunidades e bairros. Estes fornecem-lhes material, a partir do qual passam a criar alternativas que atendam às questões de cunho social, econômico e ambiental, ou simplesmente a problematizar tais questões.

As alternativas apresentadas por esses grupos foram, aos poucos, sendo assimiladas no decorrer da pesquisa. Contudo, o modo (ou a estratégia utilizada: as formas de agenciamento do participante, as formas de negociações e as de abordagem do participante) como cada grupo efetivava suas ações em resposta a uma ou a outra problemática nas comunidades era específica e, por vezes, dificilmente apresentada em detalhes nos contatos que efetivei com alguns desses grupos, como o *Park Fiction*, Rede Aparelho e GIA Bahia. De igual modo, nas entrevistas, os bastidores das ações dos grupos eram sempre resguardados, restando apenas como fonte de pesquisa, para o interessado, os textos escritos e postados em *sites* ou *blogs* por curadores ou pesquisadores de artes visuais.

As lacunas encontradas, nessa busca, pela estrutura de agenciamento das pessoas nas proposições acabaram gerando uma necessidade de aprofundamento dos estudos sobre os tipos de estratégias utilizadas por esses grupos e que eu poderia também utilizar para repensar minha postura enquanto propositor.

Nesse sentido, foram observados alguns elementos do cerne das ações do artista propositor frente à realidade do participante, quais sejam: a desaceleração das atividades como alternativa ao frenesi contemporâneo; níveis maiores de proximidade entre participantes e propositores; a ambiência como um fator essencial (a estrutura social e geográfica onde as

proposições foram e são efetivadas) e o uso da ludicidade como elemento desencadeador da participação, atentando para os vínculos entre demandas de ordem social e proposições artísticas que visam proporcionar uma melhoria na qualidade de vida da comunidade, onde a ação é efetivada. Na mesma proporção, os paralelos com as práticas do *Slow food*, *Slow Life*, etc.

As ações dos grupos analisados demarcaram reflexões acerca não somente das formas como me conectei com o Outro, e sobretudo me possibilitou questionamentos, como: que importância dou às demandas que vêm do participante? Como posso pesquisar o entorno onde vive esse indivíduo? Nesse caso, a escolha das estratégias para agir junto às comunidades e bairros indicou-me o caminho do aprimoramento do viver junto tanto do artista quanto do participante.

Foi analisado o modo como tais grupos propõem alternativas para lidar com problemáticas urbanas (insegurança, frenesi, isolamento etc.), que se interpõem entre o indivíduo e a qualidade de vida almejada, pois é por meio de proposições artísticas que eles ofertam seu ponto de vista e realizam convites à ação grupal e modificadora. Foram observados também, nesta dissertação, modos de fazer como uma maneira de pontuar caminhos salvaguardados da mercantilização e da espetacularização das relações e da experiência.

Enquanto as empresas e o mercado efetivam pesquisas para utilizar as matérias-primas no intuito de transformá-las em produtos de consumo, os grupos artísticos analisados investigam o local e o contexto social, onde vão agir, inteirando-se de que forma podem instigar transformações e mudanças juntamente com a comunidade. Essa questão consta em um tópico desta dissertação que não deve ser tomado como um ponto de vista, que evidencia uma crítica severa à relação entre esses grupos e as instituições, o mercado e o sistema de artes visuais. Nem toda prática artística colaborativa à instituição pode ser julgada como aquela que espetaculariza e mercantiliza o convívio e a experiência. Tal relação foi difícil de ser mapeada por mim a partir de um olhar neutro, ficando para ser desenvolvida de uma melhor forma em outro momento.

Percebi que essa postura crítica em relação às práticas capitalistas também se apresenta no interior das práticas sociais, contudo, de forma mais assertiva. Por vezes, a falta de recursos materiais, ou a falta de incentivo econômico, faz comunidades inteiras aderirem a estratégias ligadas à uma postura ativista. Concepções como: eco-ativismo, ativismo lento, *Low Life*, *Slow Food*, colaborativismo, por exemplo, estabelecem um outro horizonte aberto à apreensão da diferença. Tais ações envolvem negociações que propõem modos de agenciar

estruturas capitalistas arraigadas. Quando defini uma proposição artística como desacelerada, por exemplo, não só recorri a outros modos de interpretar as ações que ocorreram a partir dela, como também referendi modos mentais, emocionais e paradigmáticos de ocupar locais, comunidades e ambientes.

Esse cenário acaba implicando em uma preocupação relativa ao local onde as proposições são efetivadas e apresentadas (espaços expositivos ou espaços mais intimistas como a cozinha, a sala de estar etc.). Implica também em outra forma de perceber a própria produção artística, tendo em vista um viés crítico. No meu caso, o trabalho possibilitou-me considerar quais caminhos futuros a serem levados em conta para minha prática e quais métodos de agenciamento utilizados com esse outro, que participa e é coautor da ação.

Dediquei-me a pensar sobre questões que de maneira decisiva estão a influenciar minhas ações e, conseqüentemente, minhas próximas proposições artísticas. Entretanto, problematizar a relação com o outro é incorrer em distinções, por exemplo, quando eu tiver que falar em atitudes pedagógicas junto ao participante, pois dentro de um museu, no caso, a relação está ligada aos limites do espaço físico e às possibilidades da ação educativa, diferentemente de uma proposição executada na casa do participante. O que se definiu neste trabalho foi, antes de tudo, a compreensão de como a estrutura dessas relações se estabelece no espaço da proposição artística, independente de esta ter sido realizada na galeria ou na cozinha da casa do participante.

As possibilidades de experimentação frisadas pelos grupos pesquisados instauram vínculos com abordagens sociológicas, antropológicas e em última instância, psicológicas, dada a relevância das formas de agenciamento de conflitos, mediação e contato com a diferença, resultantes do convívio com o Outro. Esferas que pretendo aprofundar em pesquisa futura, a partir dos alicerces que construí nesta dissertação.

## Referências

BANES, Sally. *Greenwich Village 1963: avant-garde, performance e corpo efervescente*. São Paulo: Editora Rocco, 1999.

BAUMAN, Zigmunt. *Tempos líquidos*. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

BOTTON, Alain de. *Religião para ateus*. Tradução de Vitor Paolozzi. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2011.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2011. (Coleção Todas as Artes).

CAUQUELIN, Anne. *Arte Contemporânea: uma introdução*. Tradução de Claudete Soares. São Paulo: Martins Fontes, 2005. (Coleção Saber 273).

CANTON, Kátia. *Tempo e memória* – São Paulo: Martins Fontes, 2009. (Coleção Temas da Arte Contemporânea).

CASTRO, Fábio Fonseca de. *Entre o mito e a fronteira*. Belém, Labor Editorial, 2011.

CANCLINI, Nestor Garcia. Uma etnografía transnacional del arte. *Revista Semestral del Libros del Arte Y Cultura Visual*. Cidade. nº 12, 2010.

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura -1*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano, 1 : artes de fazer*. 17. ed. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petropolis: Vozes, 2011.

CLAIRE, Bishop. *Participations: documents of contemporary art*. Cambridge, Mass., London: Mit Press, Whitechapel, 2006.

CLAIRE, Bishop. *The artificial Hells: participatory art and the politics of spectatorship*. London: Verso, 2012.

- CHRISTIAN, Glynn. *Como cozinhar sem receitas*. São Paulo: Gutemberg, 2012.
- COCCHIARALE, F.; GEIGER, A. B. *Abstracionismo Geométrico e informal: a vanguarda brasileira nos anos cinquenta*. Rio de Janeiro, Funarte, 1987.
- CURY, Luciene. *Revisitando Edgar Morin: os novos desafios para os educadores*. Porto Alegre: Sulinas, 2012.
- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Tradução de Estela dos Santos Abreu. São Paulo: Contraponto, 2006.
- DE MASI, Domenico. *O Ócio criativo*. Tradução de Léa Manzi. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.
- DOHERTY, Claire (Org.). *Situations: documents of contemporary art*. Whitechapel Gallery. London: Mit Press, 2009.
- GIDDENS, Anthony. *As consequências da modernidade*. Tradução de Raul Fiker. 5. Reimpressão. São Paulo: UNESP, 1991.
- GIORGIO, Agamben. *O que é contemporâneo? E outros ensaios*. Tradução de Vinicius Nicastro Honesko. Chapecó, SC: ARGOS Editora, 2009.
- GREENE, Brian. *O tecido do cosmos: o espaço, o tempo e a textura da realidade*. Tradução de José Viegas Filho; revisão técnica Marco Moriconi. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- GUARNACCIA, Mateo. *Provos: Amsterdã e o nascimento da contra cultura*. São Paulo, Conrad. 2001. (Coleção Baderna).
- HALL, Edward T. *The Hidden dimension*. Nova York: Doubleday & Company, 1966.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução de Tomaz Tadeu Silva e Guacira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- HOFFMANN, Friederike. Istanbul: living together separatly. *Urban Action. A Journal of Urban Affairs*. 01, San Francisco: STSU, 04.abril.2007, p. 60-67.



I CHING: O livro das mutações / tradução do chinês para o alemão, introdução e comentários Richard Wilhelm; prefácio C.G. Jung; introdução à edição brasileira Gustavo Alberto Corrêa Pinto; tradução para o português Alayde Mutzenbecher e Gustavo Alberto Corrêa Pinto. – São Paulo: Pensamento, 2006.

JAPPE, Anselm. *Guy Debord.*, Tradução: Iraci Poleti e Carla da Silva Pereira. Lisboa: Antígona, 2008.

KAPROW, Allan. *Essays on the Blurring of Art and Life*. Edited by Jef Kelley. Califórnia: University of Califórnia Press, 2003.

KEHL, Maria Rita. *O tempo e o cão: a atualidade das depressões*. São Paulo: Boitempo, 2009.

KESTER, Grant H. *The One and The Many: contemporary collaborative art in a global context*. Durham - CN: Duke University Press, 2011.

KIELWAGEN, Wille Jefferson. *Abismos superficiais: as antinomias do ornamento*. 2010. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Centro de Artes, UDESC. Florianópolis.

LEFEBVRE, Henry. *A produção do espaço*. Trad. Doralice Barros Pereira e Sérgio Martins (do original: *La production de l'espace*. 4e éd. Paris: Éditions, 1986). Primeira versão 2006.

LIMA, Ana Paula F. C. et. al. *Tudo pelo Ben: conversas*, 1. Florianópolis, SC: Par(ênt)esis, 2009.

LIPOVETSKY, Gilles. *A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade do hiperconsumo*. Tradução de Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. *Arte e desenvolvimento*. Belém: Instituto de Artes do Pará, 1999. (Cadernos IAP, v. 2.).

MATURANA, Humberto R. *Cognição, ciência e vida cotidiana*. Tradução de Cristina Magro e Victor Paredes. Belo Horizonte: UFMG, 2001. (Humanitas).

MAFFESOLI, Michel. *O instante eterno: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas*. Tradução de Maria Ludovina Figueiredo. Lisboa: Editora Instituto Piaget, 2000.

\_\_\_\_\_. *O ritmo da vida: variações sobre o imaginário pós-moderno*. Tradução de Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2007.

\_\_\_\_\_. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Tradução de Maria de Lourdes Menezes. 2.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

MACÊDO, Ricardo; CANTUÁRIA, Bruno; MANESCHY, Orlando (Org.). *Identidades Móveis*. Belém: ICA/ UFPA, 2011. ( Livro do Artista Banco da Amazônia).

MESQUITA, André. *Insurgências poéticas: arte ativista e ação coletiva*. São Paulo: Annablume, 2011.

MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. Tradução de Eliane Lisboa. Porto Alegre: Sulina, 2005.

NOVAES, Adauto (Org.). *O olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

OLIVEIRA, Antônio Lobão. Estresse: causas, consequências e tratamento. *Jornal de Piracicaba/SP*. 31.ago. 1999, p.6, Geral.

PERERA, Apes Falcão; GOMES, João Carlos Costa *O uso de metodologias participativas na democratização do conhecimento: avaliação de rede de referência na região sul*. *Extensão Rural*. Cascavel: UFSM, Ano XVI, n. 18, p. 123-146, ago. 2009. ISSN 1415-7802.

PERNIOLA, Mário. *Pensando o ritual, morte, mundo*. Tradução de Maria do Rosário Toschi. São Paulo: Studio Nobel, 2000.

PINE, B. Joseph; GILMORE, James H. *The Experience Economy*. London: Updated Edition, 1999.

PRIORE, Mary Del. *História das crianças no Brasil*. São Paulo: Contexto, 1991. (Coleção Caminhos da História).

RODRIGUES, J. C. *O corpo na História*. Rio de Janeiro: Fiocruz, 1999.

SAGAN, Carl. *Bilhões e bilhões: reflexões sobre vida e morte na virada do milênio*. Tradução de Rosana Eichemberg. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

SALLES, Vicente. *Memorial da Cabanagem: esboço do pensamento político-revolucionário no Grão Pará*. Belém: CEJUP, 1992 (Coleção Amazoniana 3).

SANTOS, Jair Ferreira. *O que é pós moderno?* São Paulo: Brasiliense, 1986. (Coleção Primeiros passos, n. 165).

ZIZEK, Slavoj. *O sublime objeto da ideologia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.

COSTA, Wanderleia D; DIEZ, Carmen Lúcia F. A relação eu-outro na educação: a abertura à alteridade. In: SEMINÁRIO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DA REGIÃO SUL. 9. 2012. Caxias do Sul. *Anais do IX ANPED SUL*. Caxias do Sul: Programa de Pós-Graduação em Educação / USC, 2012, p. 1-11.

WASELFISZ, Julio Jacobo. *Mapas da Violência 2012: os novos padrões da violência homicida no Brasil*. 1. ed. São Paulo: Instituto Sangari, 2011.

VASCONCELOS, Giseli (Org.). *Por uma cartografia crítica da Amazônia: recorte / processo sobre arte, política e tecnologias possíveis*. Belém: 2012.

## SITES

<[bravonline.abril.com.br.../gordon-matta-clark-homem-fatiava-predios](http://bravonline.abril.com.br.../gordon-matta-clark-homem-fatiava-predios)>. Acesso 29 mar. 2014.

<[conjuntovazio.wordpress.com/](http://conjuntovazio.wordpress.com/)>. Acesso: 26 mar. 2014.

<[mappinguaridigital.wordpress.com/bloqhall/coletivo-puraque](http://mappinguaridigital.wordpress.com/bloqhall/coletivo-puraque)>. Acesso: 24 ago. 2013.

<[conjuntovazio.wordpress.com/](http://conjuntovazio.wordpress.com/)>. Acesso: 26 mar. 2014.

<[educarparacrescer.abril.com.br/pensadores-da.../Edgar-morin.shtml](http://educarparacrescer.abril.com.br/pensadores-da.../Edgar-morin.shtml)>. Acesso: 25 mar.2014.

<[entretenimento.uol.com.br/bienal/2008/a](http://entretenimento.uol.com.br/bienal/2008/a)>. Acesso: 24 mar. 2014.

<[filosofiacienciaevida.uol.com.br/ESFI/Edicoes/58/artigo214649-1.asp](http://filosofiacienciaevida.uol.com.br/ESFI/Edicoes/58/artigo214649-1.asp)>. Acesso 16 jan. 2013.

<<http://atelier397.com/info-2/>>. Acesso 17 nov. 2013.

<<http://avec-soleil.blogspot.com.br/2011/04/ainda-weiwei.html>>. Acesso: 23 ago. 2012.

<<http://artenet.com.br/gramsci/arquivo107.htm>>. Acesso 23 set. 2013.

<<http://boitempoeditorial.wordpress.com/2012/08/31/deus-nao-morreu-ele-tornou-se-dinheiro-entrevista-com-giorgio-agamben/>>. Acesso 13 mar. 2013.

- <<http://colartedigital.art.br/?p=108>>. Acesso 22 set. 2013.
- <<http://corredordaamazonia.blogspot.com.br>>. Acesso 24 set. 2013.
- <<http://economia.uol.com.br/ultimas-noticias/redacao/2012/07/10/loja-aluga-camas-para-cochilo-de-executivos-e-baladeiros-em-sp.jhtm>>. Acesso: 09 set.2013.
- <<http://emulagamesdownloads.blogspot.com.br/2011/01/emulador-odissey-roms.html>>. Acesso: 14 mai. 2013.
- <[http://en.wikipedia.org/wiki/low\\_technology](http://en.wikipedia.org/wiki/low_technology)>. Acesso 25 set. 2013.
- <<http://experienciamazonica.org/luciana-magno.php>>. Acesso 24 mar 2014.
- <<http://gato-negro.org/categoriaqtextos/>>. Acesso 14 set. 2013.
- <<http://giabahia.blogspot.com.br/2012/01/samba-gia-amanha-no-museu-de-arte.html>> Acesso em 22 jul. 2013.
- <<http://groundworks.collinsandgoto.com/statements/alaPlastica.pdf>>. Acesso 24 mar. 2014.
- < <http://interartive.org/2009/10/antoni-muntadas/>>. Acesso 16 nov. 2013.
- <<http://novas-medias.blogspot.com.br>>. Acesso 26 set. 2013.
- <<http://novo.itaucultural.org.br/>>. Acesso 13 abr. 2013.
- <<http://pablomufarrej.blogspot.com.br>>. Acesso: 29 nov. 2013.
- <<http://passantes.redezero.org/reportagens/cildo/inserc.htm>>. Acesso: 22 ago. 2012.
- <<http://performancefootprint.co.uk/2011/03/wallace-hein-can-a-site-learn/>>. Acesso: 15 abril 2013.
- <<http://poro.redezero.org/ver/intervencao/perca-tempo/>>. Acesso 25 set. 2013.
- <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Black\\_bloc](http://pt.wikipedia.org/wiki/Black_bloc)>. Acesso 17 nov. 2013.
- <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Copylef>>. Acesso 11 set. 2013.
- <[http://pt.wikipedia.org/wiki/De\\_Stijl](http://pt.wikipedia.org/wiki/De_Stijl)>. Acesso 14 set. 2013.
- <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Franzine>>. Acesso 17 out. 2013.
- <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Grande\\_Bazar](http://pt.wikipedia.org/wiki/Grande_Bazar)>. Acesso 11 dez. 2013.
- <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Hakin\\_Bey](http://pt.wikipedia.org/wiki/Hakin_Bey)>. Acesso: 25 set. 2013.
- <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Henri\\_Lefebvre](http://pt.wikipedia.org/wiki/Henri_Lefebvre)>. Acesso 27 nov. 2013.

<<http://pt.wikipedia.org/wiki?Hikikomori>>. Acesso: 18 dez. 2013.

<[http://pt.wikipedia.org/wiki/Jo%C3%A3o\\_Batista\\_Gon%C3%A7alves\\_Campos](http://pt.wikipedia.org/wiki/Jo%C3%A3o_Batista_Gon%C3%A7alves_Campos)>. Acesso: 25 set. 2013.

<[http://pt.wikipedia.org/wiki/John\\_Cage](http://pt.wikipedia.org/wiki/John_Cage)>. Acesso 12 set. 2013.

<[http://pt.wikipedia.org/wiki/Lars\\_von\\_Trier](http://pt.wikipedia.org/wiki/Lars_von_Trier)>. Acesso 28 mar. 2014.

<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Mancala>>. Acesso: 14 set. 2013.

<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Prox%C3%A2mica>>. Acesso: 22 out. 2011.

<[http://pt.wikipedia.org/wiki/Reclaim\\_the\\_Street](http://pt.wikipedia.org/wiki/Reclaim_the_Street)>. Acesso 26 set. 2013.

<[http://pt.wikipedia.org/wiki/Rel%C3%B3gio\\_at%C3%B4mico](http://pt.wikipedia.org/wiki/Rel%C3%B3gio_at%C3%B4mico)>. Acesso 26 set. 2013.

<[http://pt.wikipedia.org/wiki/Second\\_Life](http://pt.wikipedia.org/wiki/Second_Life)>. Acesso 23 jan. 2013.

<[http://pt.wikipedia.org/wiki/Stuart\\_Hall](http://pt.wikipedia.org/wiki/Stuart_Hall)>. Acesso 23 mar. 2014.

<[http://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Sims\\_\(jogo\\_eletr%C3%B4nico\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Sims_(jogo_eletr%C3%B4nico))>. Acesso 24 out. 2013.

<<http://redeaparelho.blogspot.com.br>>. Acesso 18 nov. 2013.

<<http://rodrigofneves.blogspot.com/2007/01/o-poder-da-identidade-manuel-castells.html>>. Acesso 14 out. 2011.

<<http://superflex.net/>>. Acesso em 22 de julho de 2012.

<http://viagemphisosophica.blogspot.com.br/2010/08/o-dia-que-grao-para-se-tornou.html>>. Acesso 30 set. 2013.

<<http://www1.folha.uol.com.br/comida/1000708-cozinheiros-abrem-suas-casas-e-convidam-grupos-para-longas-refeicoes.shtml>>. Acesso: 21 set. 2013.

<<http://www.archfondas.lt/en/lectures/lecture/27/herman-kossmann-making-narrative-spaces>>. Acesso: 15 jan. 2012.

<<http://www.cca.qc.ca/en/study-centre/1838-the-story-of-food>>. Acesso: 21 set. 2013.

<<http://www.critical-art.net/>>. Acesso 27 nov. 2013.

<<http://www.dicio.com.br/mercantilizacao/>>. Acesso 11 set. 2013.

<<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educa%C3%A7%C3%A3o/0184.html>>. Acesso: 25 out. 2013.

<<http://www.estrategiasarte.net.br/autores/ines-linke>>. Acesso 25 mar. 2014.

<<http://www.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2106200514.htm>>. Acesso: 24 set. 2013.

<[http://www.greenmuseum.org/generic\\_content.php?ct\\_id=210](http://www.greenmuseum.org/generic_content.php?ct_id=210)>. Acesso: 18 nov. 2013.

<<http://www.institutoindio.org/>>. Acesso: 23 out. 2013.

<[http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm?fuseaction=termos\\_texto&cd\\_verbete=3654](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3654)>. Acesso: 28 set. 2013.

<[http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm?fuseaction=artistas\\_biografia&cd\\_verbete=2566](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=artistas_biografia&cd_verbete=2566)>. Acesso: 11 mai. 2013.

<<http://www.latinart.com/faview.cfm?id=957>>. Acesso: 22 jul. 2012.

<<http://www.leftmatrix.como/grouptlist.html>>. Acesso: 24 set. 2013.

<<http://www.lowlifebrazil.com/#>>. Acesso: 15 jan. 2012.

<<http://www.matteleao.com.br/index.php?File=produto&Categoria=1&Familia=3&Produto=1>>. Acesso: 24 set. 2013.

<<http://www.mundodosrelogios.com/tiposrelogios.htm>>. Acesso 24 set. 2013.

<<http://www.papercoffin.com/writing/articles/hirschhorn.html>>. Acesso: 17 nov. 2013.

<<http://www.parkifiction.org/2011/09/516.html>>. Acesso 24 set. 2013.

<<http://www.pivo.org.br/>>. Acesso 22 set. 2013.

<<http://www.psicologiananet.com.br/>>. Acesso: 15 jul. 2013.

<[http://www.santiago-sierra.com/201302\\_1024.php](http://www.santiago-sierra.com/201302_1024.php)>. Acesso 04 ago. 2013.

<[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1678-53202004000300002&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1678-53202004000300002&script=sci_arttext)>. Acesso: 25 mar. 2013.

<<http://www.shima.art.br/>>. Acesso: 23 mar. 2014.

<<http://www.slideshare.net/mundial/cap.13-teorias-da-globalizao>>. Acesso: 21 nov. 2013.

<<http://www.slowfood.com/terramadreday>>. Acesso 17 nov. 2013.

<<http://www.slowfoodbrasil.com/>> Acesso: 21 de jul.2012.

<<http://www.sp-arte.com/artistas/nydia-negromonte/>>. Acesso em 23 mar. 2014.

<<http://www.sunnet.com.br/home/Noticias/Moedas-sociais-crescem-e-fortalecem-economias-locais-em-todo-o-pais.html>>. Acesso: 23 nov. 2013.

<http://www.tate.org.uk/context-comment/blogs/performance-art-101-happening-allan-kaprow>>. Acesso: 28 nov. 2013.

<<http://www.tecmundo.com.br/10925-japao-tera-trem-que-ultrapassa-os-500-km-h.htm>>. Acesso 28 nov. 2013.

<<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/viewFile/336/290>>. Acesso: 14 jul. 2012.

<<http://www.usaprojects.org/user/marcosramirezerre>>. Acesso 24 set. 2013.

<<http://www.youtube.com/watch?v=PueYywpkJW8>>. Acesso: 23 ago. 2012.

<<http://www.youtube.com/watch?v=PueYywpkJW8>>. Acesso: 20 ago. 2012.

<[www.2.cultura.gov.br/brasilarte.contemporanea/?pageid=175](http://www.2.cultura.gov.br/brasilarte.contemporanea/?pageid=175)>. Acesso: 17 dez. 2013.

<[www.bcc.gov.br/filme/detalhe/037838](http://www.bcc.gov.br/filme/detalhe/037838)>. Acesso 14 abr. 2013.

<[www.colartedigital.art.br/?=108](http://www.colartedigital.art.br/?=108)> Acesso: 24 mar. 2014.

<[www.latinart.com/spanish/transcript.cfm?id=88](http://www.latinart.com/spanish/transcript.cfm?id=88)>. Acesso 14 set. 2013.

<[www.lygiac Clark.org.br](http://www.lygiac Clark.org.br)>. Acesso: 24 mar. 2014.

<[www.pipa.org.br/pag/artistas/cinthia-marcelle/](http://www.pipa.org.br/pag/artistas/cinthia-marcelle/)>, Acesso: 21 mar. 2014.

<[www.rede.metarreciclagem.org](http://www.rede.metarreciclagem.org)>. Acesso 20 dez. 2013.

<[www.scremyell.com.br/literatura/provos.html](http://www.scremyell.com.br/literatura/provos.html)>. Acesso 23 mar. 2014.

[www.surveymonkey.com/mp/product-feedback-surveys/](http://www.surveymonkey.com/mp/product-feedback-surveys/). Acesso 14 nov. 2013.

<[www.themodern.org](http://www.themodern.org)>Exhibitions>. Acesso: 25 set. 2013.

Macêdo, Ricardo, 1975-

Jogos e participação [manuscrito] : a importância dos espaços de convívio / José Ricardo Carvalho de Macêdo. – 2014.

143 f. : il.

Orientadora: Mabe Machado Bethônico.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

1. Artes e sociedade – Teses. 2. Participação social – Teses. 3. Jogos – Teses. 4. Artes – Teses. I. Bethônico, Mabe. II. Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes. III. Título.

CDD: 701.03