



APENAS EU E O BALÃO VERMELHO NO ESPAÇO DO QUARTO: DEZ VÍDEO-AÇÕES E SUA RELAÇÃO COM O CONCEITO DE JOGO

Katerine Bastezini. UFRGS

RESUMO: Esse texto é um relato sobre um grupo de vídeo-ações que realizei entre o mês de abril e maio de 2013. Nessas ações o meu corpo nu estabelece uma relação de contato físico com um balão. A ação acontece em um quarto da minha casa. O objetivo é usar partes do corpo para tocar o balão com a finalidade de evitar que o mesmo caia no chão. Estabeleço durante o relato algumas aproximações com o conceito de jogo trabalhados por Georg Gadamer e Johan Huizinga.

Palavras-chave: vídeo-ação, performance, balão, jogo.

SOMMAIRE: *Ce texte fait l'analyse d'un ensemble de vidéo-actions réalisées entre les mois avril et mai 2013. Dans ces actions mon corps nu établit des contacts physiques avec un ballon. L'action se déroule dans une chambre de ma maison. L'objectif c'est d'utiliser des parties de mon corps pour toucher le ballon afin l'empêcher de tomber au sol. Au cours de ce texte, j'établis des rapports entre cette action là et le concept de jeu, tel qu'on peut le trouver chez des auteurs comme Georg Gadamer et Johan Huizinga.*

Mots-clés: *video-action, performance, ballon, jeu*

Essas ações registradas em vídeo fazem parte da minha pesquisa no curso de mestrado do Instituto de Artes da UFRGS. A pesquisa inclui ações da relação física do meu corpo com vestíveis e também com balões das quais eu faço aproximações com o conceito de jogo. São ações sempre registradas e apresentadas em vídeo. Dos dez registros em vídeo apresentados aqui, seis foram feitos no dia 24 de abril e mais quatro foram realizados no dia 07 de maio. Desse grupo apenas um dos vídeos, o último, que eu julgo passível de ser apresentado ao público, os demais são tentativas e experiências que permitiram que o vídeo final fosse possível.

Pelo constante exercício de relação física e comunicação entre o meu corpo e o vestível, e nesse caso, entre o meu corpo e o balão, busco no conceito de *Jogo* algumas aproximações que eu acredito que possam elucidar as questões desta pesquisa. Na leitura do livro *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* escrito Johan Huizinga encontrei qualidades do jogo que convergem com os procedimentos das minhas ações: a delimitação do espaço para a ação que no caso do jogo pode ser um espaço físico ou imaginário, o estabelecimento de regras que são fundamentais ao jogo e que eu uso nas ações para nortear os movimentos, a ideia de que o jogo é uma atividade livre e prazerosa sendo que as ações muitas vezes carregam esse espírito lúdico. Posteriormente ao entrar em contato com o livro *Verdade e Método* de Hans-Georg Gadamer constatei outro ponto em comum: a impossibilidade do jogo sem jogador, o jogador anima o jogo assim como o meu corpo anima os balões e vestíveis que entram em relação comigo. Há nesse caso uma troca, um bate-rebate, uma resposta do objeto ao movimento nele investido por mim. E finalmente, ao ler *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem* de Roger Caillois, eu localizei em que estágio, em que categoria o meu trabalho poderia ter uma aproximação particularizada com o conceito de *Jogo*, já que o mesmo pode ser tão amplo e geral. O autor procura o que seria a origem desses jogos, um primeiro estágio onde ainda não há regras definidas e impera um espírito livre: a *Paidia*.

25-04-2013 Primeiro grupo de vídeo-ações

Começo nesse dia a executar ações registradas em vídeo usando um balão grande vermelho preenchido apenas por ar no ambiente do quarto. Antes disso eu estava envolvida com ações usando vestíveis que eu mesma confeccionava (figura 1). Fui tomada por uma vontade enorme de voltar no tempo... De fazer as vídeo-ações que eu fazia durante a graduação em que um enorme prazer me tomava ao manipular balões cheios água (figura 2). Perdi momentaneamente o interesse pelo vestíveis e investi no balão a fim de retomar o entusiasmo perdido e, talvez assim, voltar para as ações com os vestíveis com novas ideias.



Figura 1. Frame de vídeo-ação. Série *Extendere-vestíveis*, 5'57", 2012



Figura 2. Frame de vídeo-ação. Série *Amarelo-fundo-falso*, 0' 54', 2010.

Enchi um balão de ar e comecei a relacionar-me com ele. Tentei usar uma nova roupa: uma meia-calça e uma blusa de segunda-pele. Queria uma uniformidade da pele sem as interrupções que o top e a calcinha faziam em algumas ações com os vestíveis (ver figura 1). Mesmo assim as costuras e emendas das peças criaram linhas e interrupções que não me agradavam. Decidi então que teria que fazer as ações estando nua. O afastamento da câmera em relação ao meu corpo fez com que a imagem dele não aparecesse nos mínimos detalhes e que o sexo não ficasse totalmente exposto. O resultado visual me agradou. Apenas uma qualidade da meia-calça me pareceu interessante: durante a ação meus pés e joelhos deslizavam pela forração do chão com facilidade criando um movimento fluído de transição do corpo pelo espaço. Ao mesmo tempo surgiam dinâmicas

diferenciadas de movimentação já que o meu corpo era surpreendido pelo deslizar que por vezes me desestabilizava.

1. **Registro 687** (24seg): é um registro de “reconhecimento de território” e de observação do meu corpo fazendo uso da meia-calça e da blusa em tecido segunda-pele. Nesse vídeo eu passeio em frente à câmera para compreender qual será o campo de visão da mesma. Chamo de “reconhecimento de território” por que é dessa forma que eu circunscrevo o espaço em que irei trabalhar, elejo assim a minha “arena” de ação e a partir desse vídeo eu determino em que proporção meu corpo irá aparecer e por quais limites ele deverá transitar.

Durante as ações pude perceber como o enquadramento influencia o resultado final. Como minhas ações são apresentadas exclusivamente em vídeo, o enquadramento passa a delimitar o espaço de trabalho, o espaço de exposição, de visibilidade do meu corpo e do balão com o qual me relaciono. Huizinga comenta que todo jogo é exercido em um terreno de jogo:

A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUIZINGA,2000, p.11)

Nas minhas ações há também um terreno de jogo: o enquadramento. Ele determina por onde meu corpo e o balão devem transitar para terem visibilidade no quadro da câmera. Além do espaço físico que o enquadramento delimita há também a ideia de um círculo mágico, que é todo o espaço do quarto, no qual eu fico trancada por algum tempo para realizar as ações. É um mundo temporário como comenta Huizinga. Nesse tempo eu crio um lapso na minha rotina. Assim como dois sapatos são as traves imaginárias em um jogo de futebol e no instante seguinte eles voltam a calçar os pés do seu dono, o quarto serve à ação e no momento seguinte volta a integrar a casa e oferecer trânsito livre para todos os moradores.

2. **Registro 688** (3min46seg) - usando meia-calça e blusa em tecido segunda-pele. Nesse vídeo eu inicio a relação com o balão colocando o peso do meu corpo sobre ele, testando sua resistência (figura 3). Os movimentos lembram exercícios de Pilates. Em seguida eu passo a lançar esse balão apenas com a cabeça e crio

uma regra: de evitar que o balão caia no chão usando apenas a cabeça. Em alguns momentos, quando o balão saiu do campo de visão da câmera, eu pego o balão com as mãos, mas o que aparece no vídeo é apenas o uso da cabeça. Na margem direita a parede é o mesmo limite do enquadramento do vídeo, já na esquerda o balão e meu corpo escapam do campo de visão e retomam a cena em seguida. Quando fico em pé, fica em evidencia o meu corpo sendo guiado por uma coisa externa ao enquadramento: o balão, que aparece eventualmente por conta do enquadramento limitado. Penso que nos próximos vídeos eu terei que determinar ficar apenas rastejante ou em pé, ou usar um enquadramento amplo em que a vista total seja percebida. Pensei em usar um enquadramento que fosse o mesmo do campo de ação real.



Figura 3. Frame de vídeo-ação. Registro 688, Série Apenas eu e o balão vermelho no quarto 3'46", 2013.

Para Huizinga “Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito”. O enquadramento é uma das regras dentro das minhas vídeo-ações: ele delimita o espaço da minha ação. As tarefas que me proponho também são regras, elas determinam o que será permitido executar dentro daquele espaço. Nesse grupo de ações a regra principal é manter o balão em suspensão usando partes do corpo: a cabeça, o ombro, às costas etc. Outra regra é tentar manter-se no campo de visão da câmera. (HUIZINGA, 2000, p.12)

3. Registro 689 (2min13seg) – ainda usando meia-calça e blusa em segunda-pele. Nessa segunda ação não há mais especulação e reconhecimento. Eu já sei o

que eu quero, já achei a regra: manter o balão em suspensão usando apenas a cabeça. Para que o balão fosse mais presente, direcionei o enquadramento da câmera para cima (figura 4). Mesmo assim senti falta de ver o meu corpo inteiro no enquadramento do vídeo. Por que o que me interessa nessas ações é o meu corpo sendo norтеado e desestabilizado pela dinâmica inesperada e aleatória da trajetória do balão pelo ar.



Figura 4. Frame de vídeo-ação. Registro 689, Série *Apenas eu e o balão vermelho no quarto* 2'13", 2013.

Há na manipulação do balão uma alteração na sua trajetória, na força, em comparação com a bola; talvez pelo seu formato de círculo imperfeito e sua estrutura maleável e mutável em relação a pancada (amorfa). Mesmo sendo mais lento, sua trajetória surpreende, e leva o corpo de um lado para o outro desnorтеado e em situação de risco e vulnerabilidade. Há momentos de extremo controle em que com leves toques da cabeça o balão é mantido em suspensão e há momentos em que o corpo se lança de um lado para o outro do quarto tentando impedir que o balão toque o chão.

Percebo que a regra tem que ser mantida. Se em algum momento eu usar as mãos para facilitar a retomada do movimento do balão, toda a ação perderá seu sentido. É como o desmancha-prazeres no jogo, o trapaceiro finge obedecer às regras e o desmancha-prazeres quebra o círculo mágico do jogo¹.

Essas ações criam outro ritmo para o meu corpo. Noto que isso persiste na pesquisa, criar outros ritmos, outras formas de movimentação. No som de fundo

dessas ações estão os sons da rua, crianças gritando, vizinhos conversando, cachorros latindo e minha filha chorando. Gosto de manter esses sons. Gosto de pensar que no momento em que faço a ação, há vida lá fora, a vida que segue normalmente enquanto eu estou nua em um quarto me relacionando fisicamente com um balão. É como viver momentos de autismo, ignorando o que se passa externamente. Lembra também uma espécie de masturbação.

Caillois define as categorias do jogo em jogos de azar, competições, etc. Ele fala da *Paidia*² que seria um estágio anterior ao jogo formalizado, onde ele se esboça antes que tenha regras definidas e em um estado onde o prazer sem finalidade prevalece. Na *Paidia* estão locados os movimentos repetitivos tomados por um prazer no executar, como o gato que brinca com o novelo de lã, a criança que pula sem parar. A movimentação nas minhas ações estaria nesse primeiro estágio da *Paidia* onde há poucas regras e o corpo executa movimentos de repetição aparentemente sem finalidade. Para Caillois na medida em que os jogos ganham regras e civilidade eles se afastam da *Paidia*. Estariam talvez as minhas ações vinculadas a essa “falta de civilidade”, do corpo despido o que o aproxima de seu estado primeiro: o animal, da atividade sem finalidade ao repetir constantemente uma movimentação e também na especulação do objeto de forma a parecer ingênua como se fosse o primeiro contato com ele. Assim como um animal ao deparar-se com algo desconhecido ou a criança antes de conhecer a finalidade de um objeto.

4. **Registro 690** (1min 35seg): nesse registro coloquei a câmera direcionada mais para cima que do vídeo anterior priorizando dessa vez a imagem do balão e o meu corpo aparecendo fragmentado (figura 5). Dessa forma o espaço da lateral direita e também do teto estão na mesma linha do enquadramento do vídeo, o balão foge abaixo e na margem esquerda. Durante a ação eu tentei aumentar a força com que tocava no balão a fim de criar trajetórias em que o meu corpo se movimentasse com mais rapidez e desestabilizado. Em alguns momentos o movimento é medido exercendo alto controle sobre o balão e em outro é desmedido alterando sua trajetória bruscamente de forma que o corpo às vezes não é capaz de alcançá-lo. É um exercício de reflexo, como jogar caçador, vôlei etc. Quando éramos criança eu e meu irmão brincávamos no corredor de casa de lançar o balão pra ver quem conseguia mantê-lo no ar do seu lado sem deixa-lo cair. Passávamos horas fazendo

isso. Era muito divertido. Esse registro acaba quando o balão bate na câmera e ela despenca. Nesse vídeo não dá pra saber se eu estou nua por que só aparece minha cabeça.



Figura 5. Frame de vídeo-ação. Registro 690, Série Apenas eu e o balão vermelho no quarto 1'35", 2013.

Gadamer salienta que jogar é na verdade coloca-se em jogo³. É assim que me sinto ao realizar as ações: colocando meu corpo em jogo, lançando-me a serviço da ação, do contato com o objeto:

A partir daí, pode-se precisar um traço geral de como a natureza do jogo se reflete no comportamento lúdico: Todo jogar é um ser-jogado. (...). Quem tenta dessa maneira é, na verdade, o tentado. O verdadeiro sujeito do jogo (e o que torna evidente justamente essas experiências em que há apenas um único jogador) não é o jogador, mas o próprio jogo. É o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo, e que o mantém em jogo. (GADAMER, 2004, p.181)

5. **Registro 691**(2min 54seg): Nesse vídeo estou nua e retomo o enquadramento em que aparece parte do chão (figura 6). Esse enquadramento favorece a imagem do corpo e o balão raras vezes aparece. Aparece apenas um corpo que se movimenta de forma estranha em frente ao vídeo e que depois nos flagramos o que está norteando seus movimentos: o balão. Gostei da imagem nua, ficou espontânea e natural, não há preocupação com o sexo, é apenas um corpo nu preocupado em manter um balão no ar usando apenas a cabeça. A movimentação desse corpo é tão dinâmica e rápida que evita a leitura do corpo como um objeto de erotismo. Nesse vídeo eu comecei a explorar uma segunda possibilidade, outra regra: usar apenas o tórax ou o ombro pra movimentar o balão. Isso precisa ser explorado individualmente.



Figura 6. Frame de vídeo-ação. Registro 691, Série Apenas eu e o balão vermelho no quarto 2'54", 2013.

6. **Registro 692** (6min 51seg): alterei o enquadramento desse vídeo para um plano médio: metade corpo, metade balão, nem só balão nem só corpo. Nesse vídeo eu não finalizo quando o balão bate na câmera. Eu reposiciono a câmera e continuo a ação. É o vídeo mais longo desse dia. Nesse vídeo ficou claro pra mim como esse enquadramento limitado estava tirando coisas importantes que no momento da ação estavam me interessando como, por exemplo, usar as costas para equilibrar o balão, espremer o balão com o corpo na parede até conseguir reergue-lo ou mesmo visualizar a agitação dos pés que daria a dimensão desse esforço do corpo em manter o balão suspenso. Nesse vídeo eu quebro a regra, já cansada eu me permito usar as mãos pra reerguer o balão. Esse vídeo poderia ser dividido em um momento de exploração com a cabeça e outro do ombro. Os momentos são alternados da fúria e descompasso por uma espécie de namoro, chamego e sedução do corpo com o objeto.

Depois desses vídeos decidi que precisava de um espaço maior então tirei todos os móveis do quarto para poder iniciar as ações seguintes com mais liberdade. As conclusões depois de realizar esses vídeos foram: aumentar o enquadramento; usar apenas meias coloridas, ou não, na ação para se locomover; usar um canto do quarto para rebater o balão (a dinâmica e trajetória do objeto seria outra); usar membros alternativos como só o tórax ou o ombro para manter o balão suspenso.

Segundo grupo de ações dia 07-05-2013

Senti falta na segunda tomada de vídeo de um enquadramento que fosse exatamente o do vídeo. Ampliei o enquadramento, agora meu corpo aparece por inteiro e o balão eventualmente saiu do enquadramento. A luz agora é lateral. A linha do piso não está perfeitamente alinhada com o vídeo, o que pra mim não significa um incômodo, na verdade eu gosto das coisas levemente desalinhadas. Tentei também um enquadramento angulado. Tentei explorar outras partes do corpo na relação com o balão. Houve pra mim um grande ganho por conta do enquadramento maior: a liberdade do corpo pelo espaço, o fato de que o corpo não fica tão perto da câmera o que deixa suas imperfeições menos evidentes. Há assim uma uniformidade maior na cor da pele o que traz ao vídeo uma plasticidade mais sofisticada se distanciando da crueza com que o corpo aparecia nos primeiros vídeos dos vestíveis. Esse afastamento permitiu também uma perda da erotização do corpo. Esse corpo mesmo nu, por conta do afastamento perde boa parte de sua conotação erótica e parece estar mais preocupado em sua relação com o balão e menos perturbado com os ângulos em que se mostrará para a câmera. A decisão de finalmente apresentar-se nua em frente à câmera resulta de uma série de tentativas usando meia-calça, top, calcinha, calção, adesivos etc., com a finalidade de atenuar a imagem do sexo e dos seios. Cheguei à conclusão que esses acessórios estavam agregando sentidos e conotações aos meus vídeos dos quais eu não concordava. Toda roupa trazia uma espécie de interrupção na coloração e nas curvas do corpo. E, além disso, me perguntava: como falar em vestíveis sendo que além dos vestíveis que eu confeccionava eu ainda portava essas peças para preservar minha sexualidade? Existe nesses novos vídeos que apresento agora um tom libertador, do corpo livre em um contato pele-a-pele com o objeto, sem intermediários. Precisava dessa limpeza na qual restaram apenas o meu corpo e o objeto.

O cenário também muda: uso outra parede do quarto onde a entrada de luz é lateral. Há nela uma mancha amarelada que denuncia a presença de um quadro que ficava ali. Um rodapé na cor verde-escuro e um piso com forração imitando madeira. A parede é branca, de madeira. Poderia eu criar um fundo infinito, pintar o rodapé, ou ao menos dar uma demão de tinta na parede a fim de apagar a mancha amarelada. Nada disso me incomoda, assumo o risco de contar com as leituras que essas características podem agregar ao meu vídeo. Penso que esse vestígio de presença, da parede de madeira, da luz lateral da janela traz essa atmosfera de

intimidade do quarto, da casa, do ambiente habitado que serve em um lapso no cotidiano para a minha ação.

Pergunto-me: por que depois de tantas tentativas eu ainda não criei esse espaço de enquadramento de vídeo que seja exatamente o campo da ação, já que há tanto tempo penso nisso? Ao ver os vídeos sinto a necessidade de ver o que foge da margem do enquadramento. Há uma constante teimosia minha de trabalhar fora do ideal, desde a parede manchada, o uso de acessórios desnecessários, o enquadramento desalinhado. Gosto de beirar a perfeição, mas não de chegar nela.

7. Registro 976 (1min e 05seg) - Nesse primeiro vídeo apresento-me em pé e decido usar apenas a cabeça para manter o balão no ar. Meu corpo aparece por inteiro, mas o balão fica a maior parte do tempo fora do enquadramento. Esse vídeo tem um final forçado por que a bateria da câmera acabou. Há um momento em que o balão bate na câmera e a reposiciono e volto à ação.

8. Registro 977 (3min 45seg) - Essa tomada em vídeo privilegia apenas a cabeça, há um controle excessivo que predomina na ação. A postura em pé desvaloriza a imagem do balão e o vídeo acaba ficando entediante sem surpresas. Salvo apenas alguns momentos em que me posiciono de joelhos ou de quatro no chão, nesses momentos há uma visibilidade maior do balão e da dinâmica da cena. A partir desse vídeo entendo que para ficar em pé o enquadramento tem que abarcar o teto e que a movimentação rastejante parece trazer questões mais interessantes e uma maior amplitude da visibilidade do corpo e do balão.

9. Registro 978 - Nesse vídeo eu alterei o enquadramento deixando o piso em um ângulo de aproximadamente 45°. Comecei a ação usando a cabeça e depois passei a usar o quadril para manter o balão em suspensão. Essa angulosidade criou uma perturbação para o olhar: parece que há outra força na dinâmica do corpo com o balão. Nosso olho treinado para o ângulo de 180° tende a entender esse piso como uma rampa e a parede também como estando ela angulada. Então quando o corpo se desloca para a direita do vídeo, parece que está em ascensão na rampa em um esforço por subir quando na verdade caminha em linha reta (figura 7). Juntei nesse vídeo dois desejos: de trabalhar com outro ângulo e de usar um canto do quarto para rebater o balão o que também proporciona outras dinâmicas, outras

respostas do balão ao ser lançado. Não sei se por conta do ângulo, ou de trabalhar com o quadril para manter o balão suspenso, esse vídeo me parece mais erótico que os outros.



Figura 7. Frame de vídeo-ação. Registro 978, Série Apenas eu e o balão vermelho no quarto 5'13", 2013.

10. **Registro 979** - Nesse vídeo ampliei o enquadramento de forma que as duas paredes laterais e o piso aparecessem em maior proporção, favorecendo uma movimentação rastejante pelo chão. A postura rastejante conota uma movimentação que lembra a animal. Uso a cabeça, os pés e o quadril para manter o balão em suspensão. Alterno entre períodos de descontrole e de controle da movimentação do balão, entre movimentos bruscos e leves. Há momentos de profunda harmonia na relação do objeto e do corpo, uma sintonia. E outros em descompasso, de falta de adequação em que o corpo parece desnordeado. Cheguei nessa ação em algo que eu considero passível de apresentação sem precisar editar o vídeo. Pelo enquadramento e pelas relações que consegui estabelecer entre o meu corpo e o balão. Gosto muito dos momentos em que o balão desliza sobre o meu corpo docemente entre leves picadas sobre ele, é um momento de carícia. Há outros momentos em que parecemos estar em uma luta. Movimentos doces trazem uma resposta amena do balão enquanto que os movimentos bruscos que invisto no balão ocasionam meu descontrole sobre ele no espaço colocando meu corpo em situação desestabilizada. Em uma etapa do vídeo eu fico em pé, mas procuro movimentos laterais e não com a cabeça, esses movimentos são do meu corpo fazendo pressão do balão com a parede.

Há no jogo um estado de interdependência entre as partes. Mesmo que se jogue sozinho, tem de haver outro: um objeto, com o qual se possa estabelecer uma relação de troca:

“Para que seja um jogo pode até não ser necessário que haja outro jogando, mas é preciso que sempre haja outro ali com o qual o jogador jogue e que, de si mesmo responda com um contra lance ao lance do jogador. É assim que o gato que brinca escolhe o rolo de fio de algodão, porque ele também brinca, e a imortalidade dos jogos com bola reside na mobilidade total e livre da bola, que também de si mesma produz surpresas.” (GADAMER, 2004, p.180).

Nessas vídeo-ações que apresento aqui, mais do que uma comunicação entre meu corpo e o balão, há de haver um contra lance, um movimento de passivo e ativo, uma resposta efetiva do objeto e da força que lancei sobre ele⁴. Se eu invisto bruscamente contra o balão perco o controle sobre ele, se lanço um leve toque volto a dominar sua trajetória. Se me arrisco, dou chance ao meu corpo de traçar movimentos inusitados, de transitar com rapidez pelo espaço do quarto e permito-me que surpresas permeiem minha ação. Se uso toques leves mantenho o controle, mas me sinto entediada e limito as possibilidades de movimentação. Mantenho durante a ação esses dois ritmos, alternando em descompassos que lembram uma luta e em movimentos suaves que se assemelham a uma carícia.

NOTAS

¹ “O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um desmancha-prazeres. Este, porém, difere do jogador desonesto, do batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato de este último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da ilusão — palavra cheia de sentido que significa literalmente ‘em jogo’(de *inlusio, illudere ou inludere*)..” (HUIZINGA, 2004, p.12)

² “O significado do termo *Paidia*? Em minha opinião já que defini-lo como o vocábulo que abrange as manifestações espontâneas do instinto do jogo: o gato aflito com o novelo de lã, o cão sacudindo-se e o bebe q ri para a chupeta, representam os primeiros exemplos identificáveis deste tipo de atividade. Ela intervém em toda a animada exuberância que traduza uma agitação imediata e desordenada, uma recreação espontânea e repousante, habitualmente excessiva, cujo caráter improvisado e desregrado permanece como sua essencial, para não dizer única, razão de ser. Da cabriola ao garatujo, da bulha à proliferação de movimentos, cores ou sons. Esta elementar necessidade de agitação e de algazarra aparece inicialmente sob a forma de um impulso para tocar em tudo, para apanhar, provar, farejar, e, depois, abandonar todo o objeto que esteja à mão. Transformar-se, frequentemente, num gosto de construir ou de partir. Explica o gozo de cortar, interminavelmente, papel com tesouras, rasgar um tecido em franjas, fazer desmoronar um monte, atravessar uma fileira, perturbar o jogo ou a ocupação alheia, etc. Em breve surgirá o desejo de mistificar ou desafiar, deitando a língua de fora, fazendo caretas, fingindo tocar ou atirar o objeto proibido. Para a criança, isto é afirmar-se, causa, é obrigar os outros a prestar-lhe atenção.” (CAILLOIS, 1990, p.48-49).

³ “A auto-representação do jogo humano repousa, é verdade, como vimos, em um comportamento vinculado aos fins aparentes do jogo, mas seu ‘sentido’ não reside realmente na conquista desses fins. Mais do que isso, o entregar-se à tarefa do jogo, é na verdade, um colocar-se em jogo.”(GADAMER, 2004, p.183)

⁴ “Os jogos infantis são interações cognitivas que reafirmam a interdependência entre o sujeito e o objeto; as crianças, alheias ao predomínio das operações formais de conceitualização, vivem a materialidade da proposição com sua ‘ação corporal sensório-motora’: os objetos são para elas ‘espécie de seres vivos, dotados de certos poderes parecidos com os da própria ação’; assim como puxam, empurram ou atraem os objetos, são igualmente puxadas, empurradas ou atraídas por eles: uma relação mágica, porque ambos, sujeito e objeto, são durante a brincadeira, reciprocamente, ativos e passivos.” (FABBRINI, 1994, p.161).

REFERÊNCIAS

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990

FABBRINI, Ricardo Nascimento. O espaço de Lygia Clark. São Paulo : Atlas, 1994.

GADAMER, Hans-Georg. Verdade e método. 7. Ed. Petrópolis: Vozes, 2004

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 5. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2004

Katerine Bastezini

Bacharel em Artes Visuais com ênfase em Fotografia, mestranda do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da UFRGS.