

## ENTRE NÓS: O JOGO NA OBRA DE MARILÁ DARDOT

Fátima Nader Simões Cerqueira<sup>1</sup>

### Resumo

O presente artigo pretende encontrar um viés condutor que permita observar os vídeos de Marilá Dardot, enfatizando o fluxo e a instabilidade entre os pólos opostos das imagens técnicas e o jogo, em uma intenção programática para articular sentidos sociais e estéticos, permanecendo o investimento em uma relação em torno da qual se encontra o espectador.

**Palavras-chave:** arte contemporânea. entretenimento. vídeo arte. imagem técnica.

### Abstract

This article intends to find a common thread that allows to see, Marilá Dardot's videos emphasizing the flux and the instability between opposite poles of the technical images and the game, have a programmatic intention to articulate social and aesthetics senses, making the investment remain in a relation around the viewer stands.

**Key words:** contemporary art. entertainment. video art. technical images.

A ação performativa sem público, o vídeo e a instalação estão mesclados a um conceito de jogo nas obras *“Entre Nós”* (2006) e *“Movimento das Ilhas”* (2007), da artista Marilá Dardot (nascida em 1973, em Belo Horizonte, a artista vive e trabalha em São Paulo). As ações inclusas nos vídeos limitam-se a movimentos repetitivos pela manipulação de peças de jogos de tabuleiro, objetivando a composição de palavras com outros participantes. A ação de uma experiência compartilhada pelo jogo<sup>2</sup> não acontece diante do público: este tem acesso a obra montada, editada e apresentada nos monitores de TV.

---

1 A autora é Mestre em Arte/UFES e doutoranda em Arte/UNB/CAPES.

2 O termo “jogo” pode ser considerado aqui, nas seguintes acepções: “atividade cuja natureza ou finalidade é a diversão, o entretenimento”; “atividade, submetida a regras que estabelecem quem vence e quem perde”; “conjunto de peças, instrumentos etc. para jogar”; “brincadeira”. HOUAISS, Antonio. **Dicionário Eletrônico Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva. Versão 1.0. 1 [CD-ROM]. 2001.

Nas questões específicas consideradas<sup>3</sup>, as obras carregam em si os descolamentos entre as modalidades e as proposições, ao simular em sua narratividade jogos compartilhados, contraditoriamente, pela contemplação? Sendo as brincadeiras de formar palavras os elementos fundantes das temáticas, como as mesmas constróem sentidos junto as adaptações e significações que surgem da estrutura que une performance, vídeo e instalação? As obras valem dos meios e aparelhos apenas como suportes ou postulariam, atentamente, da migração de um meio a outro, trazendo para seu domínio as especificidades de tal contexto híbrido? Como analisar os desvios dos sentidos que ressoam desse amálgama entre meios e procedimentos com o ato de compartilhar um momento, uma brincadeira, um tempo?

Icléia Cattani, em “*Cruzamentos e Tensões: Mestiçagens na Arte Contemporânea no Brasil e no Canadá*” (CATTANI, 2006. p. 109-130), constata que o cruzamento de linguagens, técnicas, suportes, materias e meios de expressão geram sentidos complexos, não pela fusão mas pela *tensão entre* a coexistência desses elementos.

Regina Melim, no livro “*Performance nas Artes Visuais*” (MELIN, 2008)<sup>4</sup>, lembra que as ações performáticas orientadas para fotografia ou vídeo são práticas que permanecem, desde seu surgimento, quando surgiram as primeiras câmeras portáteis. Em fins dos anos 60, alguns vídeos já incorporavam gestos de artistas no interior de seus ateliês sem a presença de audiência, em narrativas que tinham a repetitividade como elemento estético, tal como em Bruce Nauman (*Walking in an exaggerated manner around the perimeter of a square*, 1967-68), Richard Serra (*Hand Catching Lead*, 1968), John Baldessari (*I am making art*, 1971) e Marta Roesler (*Semiotics of the kitchen*, 1975).

Nos exemplos citados, Nauman caminha sobre uma linha em forma quadrada, fixa no chão; Serra tenta segurar peças em chumbo que são atiradas repetidamente, caindo do alto; Baldessari reitera, inexpressivamente, a frase “*I am making art*” a cada movimento mecânico realizado, enquanto Roesler simula uma dona de casa que apresenta um inventário alfabético de iniciais dos nomes de ingredientes e objetos cotidianos, de A a Z.

3 Esse estudo integra uma parte das questões levantadas, mas que ainda estão em desenvolvimento, enquanto pesquisa de doutorado.

4 A autora utiliza o termo *performatividade* para apresentar uma ampliação da noção de *performance* dissociada do corpo e da *body art* como núcleos principais de investigação. Utiliza o termo agrupando outros procedimentos e discursos que envolvem, não somente ações ao vivo diante de um público, mas o exame dos elementos performativos na forma de vídeo, desenho, texto, fotografia, instalação, fotografia, pintura e escultura. Outra questão apresentada é a ideia de participação e compartilhamento, em estruturas relacionais e comunicativas que surgem quando o espectador se insere na obra que enuncia um *espaço de performance*.

A partir dessa *estética da repetição* (CALABRESE, 1987, p. 41- 44), como modo de produção enquanto aglomeração e justaposição de partes não hierárquicas, iremos identificar quais princípios de organização surgem dessa ordem ritmada e dinâmica, que une o esquema espacial e o ritmo temporal. Segundo o autor, a variação de padrões semelhantes e montados em descontinuidade, torna a série, teoricamente, reprogramável indefinidamente, podendo articular-se em novas redes e obras.

“*Entre Nós*” (Figuras 1 e 2) é composta por treze vídeos e treze monitores de tv inseridos em suportes de madeira e dispostos no chão. A obra foi exposta durante a 27ª Bienal de São Paulo, em 2006, que teve como tema o título “*Como Viver Junto*”. Os monitores de TV foram encaixados em suportes de madeira sem pintura e dispostos sobre o chão, como se fossem pequenas mesinhas emoldurando os aparelhos com as telas voltadas para cima.

Ou seja, as imagens dirigiam-se aos passantes, que podiam caminhar enquanto assistiam aos treze vídeos. Em comum, um jogo de dados com letras é exibido, simultaneamente, em todos os monitores. Nesses vídeos, uma câmara fixa revela as mãos dos jogadores tentando formar palavras ao acaso, em uma ação conjunta. Enquanto jogam, um participante pode modificar a palavra escrita pelo primeiro.



Figura 1: (2006), Marilá Dardot, *Entre Nós*, Videoinstalação com 13 vídeos de duração variável, monitores de tv, suportes de madeira, <[http: www.mariladardot.com](http://www.mariladardot.com)>



Figura 2: (2006), Marilá Dardot, *Entre Nós*, Videoinstalação com 13 vídeos de duração variável, monitores de tv, suportes de madeira, (detalhe).

Para a artista, essa vontade de envolvimento do outro tecer suas próprias narrativas a partir da leitura, traduz a vontade de que haja a troca de papéis entre destinador e destinatário: “o espectador se torna um terceiro jogador: tenta também compor palavras” (DARDOT, s.d.)<sup>5</sup>.

No entanto, esse espaço de experiência a ser compartilhada com o espectador não se propaga, efetivamente, mas se dá apenas como potencialidade e desejo.



Figura 3: (2007), Marilá Dardot, *Movimento das Ilhas*, Video e suporte de madeira. DVD 21'29'

Na segunda obra, “*Movimento das Ilhas*” (Figura 3), duas pessoas jogam palavras cruzadas de tabuleiro. No entanto, não há letras nas peças de madeira e a falta das letras para a formação das palavras não impede o jogo, nem seleciona outros códigos da linguagem escrita.

A ação dos jogadores configura, aos poucos, um tipo de diagrama, que combina as peças isoladas e a composição das linhas traçadas pelos movimentos sobre o tabuleiro do jogo de palavras cruzadas. Sem constituir sequências com letras, as “ilhas” movimentam-se a deriva, em busca das palavras.

Os diagramas traduzem um campo afetivo entre duas pessoas, tornando visíveis as passagens entre a prática visual e a discursiva, enquanto estrutura intermediária e poética que vai, aos poucos, sendo traçada e deslocada, de modo instável. Em uma sequência de tempo que reordena o fazer em algo colaborativo - mas não no sentido de trabalho produtivo -, entre a artista e a pessoa convidada. O jogo agrega, desse modo, a função de veículo de ideias de uma obra, enquanto experiência vivida, a ser compartilhada em momento posterior.

5 Cf.: em <<http://www.mariladardot.com>>.

Em comum, “*Entre Nós*” e “*Movimento das Ilhas*” expõem apenas as mãos dos jogadores no ecrã, sem expor o corpo como detentor da ação de uma dada pessoa. Com certeza, essas ações não se limitam a noção de uma ação de um *performer* que atua diante da câmara, expondo seu corpo e sua identidade de artista.

Ao mesmo tempo, os elementos de suporte para os monitores, ao modo de mesas, também não se impõem enquanto objetos em que outros podem “sentar à mesma mesa”, mas possuem um caráter de evidenciar a ação enquanto amostra do que qualquer um pode fazer.

Em meio as ações repetitivas, não há competências nos jogos propostos. Em todos os quatorze vídeos, os movimentos organizam peças ou formam palavras aleatórias, em uma ação sem diálogos. O espectador testemunha o jogo através da câmara fixa, observando as mãos que desempenham seu papel único: jogar. Não há situações externas ao jogo nem, ao menos, a visualização de um cenário de locação. Não há um saber especializado ou muitas regras, mas a apresentação do ato, demonstrando a possibilidade do fazer e do não-fazer, ou do fazer que não produz.

A vista do alto<sup>6</sup>, com enquadramento em *plongée*, em que a visão é completamente voltada para baixo, converte o tema do jogo em figura dotada de particularidades específicas. Os suportes de madeira a volta dos monitores e o próprio tabuleiro do jogo convertem-se em emolduramentos para uma tomada de vista ortogonal, que mapeia a superfície representada. Subsequentemente, esta tomada é uma cartografia que parece ser aquela do prospecto, da descrição.

Trata-se, para o espectador, de dirigir seu olhar para baixo: ao modo da leitura habitual de um mapa, o leitor se desdobra no sujeito que assiste ao diagrama descritivo e no sujeito que participa, desde o início das partidas, como se aguardasse a vez.

O objeto de valor a ser alcançado não é ganhar a partida, mas a mobilização em uma ação constante, em que não há a tomada da palavra. Ao contrário do trabalho produtivo que demanda uma especialização ou um saber, a ação é, aparentemente, inserida no entretenimento e no “tempo gasto”<sup>7</sup> em uma produção de momentos silenciosos e “perdidos” na leitura, comprometendo o tempo do outro por alguns instantes.

Combinando o potencial narrativo e o poder associativo da brincadeira, os vídeos parecem impregnados da ideia de um experimento com foco nas relações interindividuais.

6 THÜRLEMANN, Felix. “Olhar como os pássaros. Sobre a estrutura de enunciação de um tipo de mapa cartográfico”. In: **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 22, p. 118-132, dez. 2011.

7 CERTEAU, Michel. **A Invenção do Cotidiano** - Artes de Fazer. Vol. 1. Vozes: Rio de Janeiro, 1998. P. 48-49.

De que modo, então, “*Entre Nós*” e “*Movimento das Ilhas*” configuram um meio propositivo capaz de figurativizar a interação com o outro pelo jogo, pela utilização do brinquedo e pela “brincadeira”, compartilhada ou assistida, orientando a recepção para um sentido determinado? E qual o sentido de intermediar essa intenção por um aparelho tecnológico que apresenta uma brincadeira com peças de jogos de tabuleiro?

Os brinquedos utilizados por Dardot, no caso, dados com letras e o jogo de palavras cruzadas, assim como qualquer brinquedo no conjunto dos objetos lúdicos, os brinquedos de jogos, rompem com todo discurso funcional. Nessa medida, ele vem se fundir com a imagem que constrói e participa de seu sentido, na brincadeira<sup>8</sup>. Suporte das trocas sociais em situações de mutação dos sentidos, os brinquedos utilizados por Dardot são intermediadores de uma metacomunicação, constituída por experiências lúdicas e imagens técnicas.

Vilém Flusser, em “*Filosofia da Caixa Preta: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*”<sup>9</sup>, afirma que as imagens são mediadoras entre homem e mundo. A imagem técnica produzida por aparelhos são diferentes das tradicionais, mas igualmente simbólicas. Assim, o que vemos ao contemplar essas imagens são conceitos relativos ao mundo. Longe de serem janelas para o mundo, são superfícies que transcodificam processos técnicos em cenas. Todavia, o observador tende a projetar o fascínio pela imagem, para o entorno.

Etimologicamente, o termo aparelho vem de *apparatus*, palavra latina, implica em estar à espreita, à espera de algo: “Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais *homo faber*, mas *homo ludens*”<sup>10</sup>.

Para Flusser, o artista que ignora os processos no interior da caixa, se comporta como um funcionário que, ao não ser inteiramente competente em relação ao seu funcionamento, domina apenas uma parte do jogo, atividade que possui fim em si mesma.

---

8 BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo, Cortez, 2000. O brinquedo é antes de qualquer coisa, o suporte de uma representação que recebe novos sentidos, à medida que novas adaptações e significações são dadas ao objeto, por aqueles que brincam. Media trocas sociais em situações de mutação dos sentidos, possibilitando que as coisas tornem-se outras e seu valor lúdico é ativado enquanto a brincadeira perdurar. É, portanto, portador de uma multiplicidade de relações interindividuais e culturais, intermediadas por uma metacomunicação.

9 FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002. Para o autor, a imagem técnica produzida por aparelhos são diferentes das tradicionais, pois nascem a partir da manipulação de aparelhos. Intermediam conceitos geradores do processo codificador que se passa no interior do funcionamento da caixa preta. As imagens técnicas, longe de serem janelas para o mundo, são antes superfícies que transcodificam processos técnicos em cenas.

10 Ibid, p. 24.

Muito antes disso, Walter Benjamin<sup>11</sup>, no texto “*A Obra de Arte na Época de sua Reprodução Técnica*”, afirmara que a cada instante, mais indivíduos poderiam ter acesso à condição de autor, já que o saber tornou-se “coisa de todos”, não necessitando de nenhuma habilitação especializada.

É interessante notar que, para Flusser, o *homo ludens* necessita da manipulação dos conceitos presentes nos aparelhos e em seus sistemas, para tomar para si o estado de liberdade.

Entretanto, se toda intenção estética passa pelo crivo da conceituação, qual o papel do *homo ludens*? Arlindo Machado<sup>12</sup> apresenta essa discussão, questionando sobre o nível de competência tecnológica que um artista deve ter para operar a tecnologia, sendo ele apenas usuário, engenheiro ou programador das máquinas e dos programas necessários para suas idéias estéticas.

Se o uso dos aparelhos pelos artistas – sejam computadores, câmeras, ou algum tipo de dispositivo, aparece enquanto reflexão sobre as possibilidades de criação e liberdade em uma sociedade cada vez mais tecnológica, isso quer dizer que uma intervenção artística fundante se torna impraticável, se estiver fora dos domínios internos à caixa preta? Machado diz que, para Flusser, sim, já que a crítica da imagem técnica visa o branqueamento ou o domínio dos processos dessa caixa.

No entanto, o autor aponta como possibilidades diversas da apontada por Flusser, do artista trazer a mídia para seu domínio, atuando em contextos híbridos misturados a outros procedimentos, como instalações, migrar de um suporte a outro, ou fazer coabitar imagens de natureza distinta (artesanais ou digitais).

Ou seja, enquanto Flusser concebe as potencialidades inscritas nos aparelhos finitas, estando a mercê dos limites de manipulação dos programas, Machado afirma que longe de uma norma, é possível reinventar maneiras diversas de se apropriar da tecnologia. Logo, as possibilidades não podem ser estáticas ou pré-determinadas.

Marcel Duchamp já havia impregnado a função lúdica, o “*homo ludens*” (em oposição ao *homo faber*, como Picasso), nos jogos entre a autonomia da palavra e a autonomia do visível, configurando outros modos de sentir e de pensar os discursos em torno da arte (RESTANY, 1979. p. 295).

No caso de Marilá Dardot, o núcleo fundamental apresentado na poética dos vídeos é a descoberta da palavra ao acaso, ou sua deriva. A chave da função lúdica está no olhar que vem do alto,

11 BENJAMIN, Walter. *A Obra de Arte na Época de sua Reprodução Técnica*. In: \_\_\_\_\_. **Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaio sobre Literatura e História da Cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994, vol. 1, p. 165- 196.

12 MACHADO, Arlindo. **Repensando Flusser e as imagens técnicas**. Disponível em: <<http://www.fotoplus.com/>>. Acesso em: 15 jun. 2012.

do espectador, daquele que vê e domina a ação, visualizando o fazer diagramático da artista, de postura envolta em um saber fazer e um não fazer, que não se faz através de relações colaborativas de trabalho e da produção, nem por processos interativos, mas que procura inferir a processos invisíveis, outras funções. O objeto de valor a ser alcançado, não se dá como suporte de experiências, mas busca romper a lógica festiva do espetáculo, restituindo-nos a ideia do jogo e da brincadeira.

“Entre Nós” e “Movimento das Ilhas” carregam em si os desvios dos sentidos do ato de configurar o vídeo enquanto meio propositor, capaz de veicular os discursos dirigidos ao entretenimento, à visão fragmentada do corpo, ao tempo consumido em privilégio da interação com o outro pelo jogo e pela “brincadeira”.

A problematização adquire importância, pois que assume a utilização de uma mídia que problematiza outros procedimentos: o vídeo dialoga com a performance e o jogo de fazer arte, brincando. Os distanciamentos das proposições colaborativas e interativas, propõem um processo comunicativo pelo fazer lúdico que mostra nos modos de operar a arte e o cotidiano por meio de funções quebradas, o entretenimento que não se opõe ao projeto poético.

#### REFERÊNCIAS:

- BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Época de sua Reprodução Técnica. In: \_\_\_\_\_. **Magia e Técnica, Arte e Política: Ensaios sobre Literatura e História da Cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994, vol. 1, p. 165- 196.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo, Cortez, 2000.
- CALABRESE, Omar. **A Idade Neobarroca**. São Paulo: Martins Fontes, 1987, p. 41- 44.
- CATTANI, Icléia. “Cruzamentos e Tensões: Mestiçagens na Arte Contemporânea no Brasil e no Canadá”. In: **Interfaces Brasil/Canadá**, Rio Grande, nº 6, 2006. p. 109-130.
- CERTEAU, Michel. **A Invenção do Cotidiano - Artes de Fazer**. Vol. 1. Vozes: Rio de Janeiro, 1998. P. 48-49.
- DARDOT, Marilá. **Entre Nós**. Brasil, 2006. 13 vídeos. (duração variável). Disponível em: <http://www.mariladardot.com>. Acesso em: 06 jun. 2012.
- \_\_\_\_\_. **Movimento das Ilhas**. Brasil, 2007. 1 vídeo e suporte de madeira (21: 29 min.). Disponível em: <http://www.mariladardot.com>. Acesso em: 06 jun. 2012.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

HOUAISS, Antonio. **Dicionário Eletrônico Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva. Versão 1.0. 1 [CD-ROM]. 2001.

MACHADO, Arlindo. **Repensando Flusser e as imagens técnicas**. Disponível em: <<http://www.foto-plus.com/>>. Acesso em: 15 jun. 2012.

MELIN, Regina. **Performance nas Artes Visuais**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

RESTANY, Pierre. **Os Novos Realistas**. Sao Paulo: Perspectiva, 1979.

THÜRLEMANN, Felix. “Olhar como os pássaros. Sobre a estrutura de enunciação de um tipo de mapa cartográfico”. In: **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 22, p. 118-132, dez. 2011.