

ANAIS

# XIV SCEAUFES

PERSPECTIVAS PLURAIS

Vitória | UFES | 2021



**XIV - Seminário Capixaba sobre o Ensino da Arte**  
**Perspectivas Plurais**



## **COMITÊ CIENTÍFICO**

Prof. Dra. Adriana Magro (CE)  
Prof. Dr. Alexandre Siqueira de Freitas (CAR)  
Prof. Dra. Fernanda Monteiro Barreto Camargo (CE)  
Prof. Dr. Gean Pierre da Silva Campos (CE)  
Prof. Dra. Isabela Frade (CAR)  
Prof. Dra. Julia Rocha (CE)  
Prof. Dra. Larissa Fabricio Zanin (CAR)  
Prof. Dra. Maira Pêgo de Aguiar (CAR)  
Prof. Dra. Margarete Sacht Góes (CE)  
Prof. Dra. Maria Angélica Vago Soares (CE)  
Prof. Ms. Maria Fonseca - Novo Milênio  
Prof. Dr. Potiguara Curione Menezes (CAR)  
Prof. Dra. Rosana Paste (CAR)  
Prof. Dra. Stela Maris Sanmartin (CAR)  
Prof. Dra. Thalyta Botelho Monteiro (Ifes)  
Prof. Dra. Vera Lúcia de Oliveira Simões (CAR)

## **COMISSÃO ORGANIZADORA**

Adriana Magro  
Clara Pitanga Rocha  
Fernanda Monteiro Barreto Camargo  
Fernanda Zambon Pretti Assef  
Gean Pierre da Silva Campos  
Isabela Frade  
Jordana Ferreira Bernardino Silva  
Julia Rocha  
Larissa Fabricio Zanin  
Maira Pêgo de Aguiar  
Margarete Sacht Goes  
Maria Angélica Vago Soares  
Maria da Penha Fonseca  
Myllena Sunderhus  
Rosana Paste  
Stela Maris Sanmartin  
Stefanie Fraga De Moura  
Thaize Caló de Oliveira  
Thalyta Monteiro Barreto  
Vera Lúcia de Oliveira Simões  
Capa: Clara Pitanga Rocha.  
Arte da Capa: Álvaro Nomura.  
Preparação de originais: Jordana Ferreira Bernardino Silva e Adriana Magro.  
Coordenação editorial: Adriana Magro.  
Diagramação: Jordana Ferreira Bernardino Silva.  
PROEX - Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), 2021.

## FICHA CATALOGRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)  
(Biblioteca Central da Universidade Federal do Espírito Santo, ES, Brasil)

---

Seminário Capixaba sobre o Ensino da Arte : perspectivas plurais  
(14. : 2021 : Vitória, ES)  
S471a Anais do XIV Seminário Capixaba sobre o Ensino da Arte  
[recurso eletrônico] : perspectivas plurais / Larissa Fabricio Zanin,  
Adriana Rosely Magro, Maira Pego de Aguiar, organizadores. -  
Dados eletrônicos. - Vitória : EDUFES, 2021.  
391 p. : il.

Inclui bibliografia.

ISSN: 2317-790X

Modo de acesso:

<<http://www.gepelufes.com/pg/27660/o-grupo/>>

1. Arte. 2. Arte – Estudo e ensino. 3. Arte moderna – Estudo e ensino. 4. Educação. I. Zanin, Larissa Fabricio, 1982-. II. Magro, Adriana Rosely, 1973-. III. Aguiar, Maira Pêgo de. IV. Título.

CDU: 37.036

---

Elaborado por Zilda F. de Oliveira – CRB-6 ES-000650/O

# ARTE CONTEMPORÂNEA EM JOGO - RELAÇÕES ENTRE PRÁTICAS EDUCATIVAS E PRODUÇÕES ARTÍSTICAS

Clara Pitanga Rocha<sup>1</sup>  
Julia Rocha<sup>2</sup>

## RESUMO

O presente texto traça paralelos entre a produção artística contemporânea e a arte/educação, assumindo o jogo como espaço de encontro entre os dois campos. Analisa-se a potencialidade da arte contemporânea na perspectiva participativa e relacional, pela proximidade com a vida cotidiana e pela identificação com a ação de jogar. A leitura dos paralelos entre a arte contemporânea e o jogo se dá por meio de três categorias: da participação, da ludicidade como elemento da obra e da interrupção do cotidiano, identificando trabalhos de Hélio Oiticica, Ronald Rael San Fratello e Virginia San Fratello e Gisela Motta e Leandro Lima, que se relacionam com cada uma das categorias. Ao final, como proposição do encontro com a educação, inclui-se a reflexão sobre um jogo elaborado por Pio Santana: o Território contemporâneo em jogo.

**Palavras-chave:** jogo; arte contemporânea; participação; educação.

## ABSTRACT

The present text draws parallels among contemporary artistic production and art education, assuming the game as a meeting space between the two fields. It analyzes the contemporary art potentiality from a participatory and relational perspective, the proximity to everyday life and the identification with the playing action. The parallels among contemporary art and game occurs through three categories: participation, playfulness as an ludic element of the art work, and interruption of the daily life, identifying the art works by Hélio Oiticica, Ronald Rael San Fratello and Virginia San Fratello and Gisela Motta and Leandro Lima that relate to each of the categories. By the end, as a proposition of the meeting with education, it includes a reflection on a game that was developed by Pio Santana, named as "Território contemporâneo em jogo".

**Key words:** game; contemporary art; participation; education.

## INTRODUÇÃO

A produção artística contemporânea assume uma proximidade com a vida cotidiana e um diálogo com questões que tangenciam o campo, que a diferenciam do que se concebia como arte anteriormente. A distinção não diz respeito aos períodos em que as obras se desenvolvem, mas às próprias características delas. Assume-se essa perspectiva a partir da concepção de Heinich (2014, p. 373), que afirma que o que entendemos hoje como arte contemporânea "não é uma categoria meramente cronológica na história das artes visuais, mas um novo 'paradigma'", que propõe um conjunto de regras e de sistemas próprios do campo, que não, obrigatoriamente, correspondem ao recorte temporal.

Parte desse "novo paradigma" sugerido por Heinich (2014) está na relação intrínseca entre o campo da arte e seus potenciais públicos. Em alguns exemplos de obras que conhecemos hoje identificam-se a relação direta com espectadores e o distanciando da produção contemporânea, da concepção de particularidade e das questões identitárias individuais, que anteriormente eram primordiais na prática artística. "A arte contemporânea exige que o artista ultrapasse os limites do senso comum, não da figuração clássica, como no caso da arte moderna, mas da própria noção de arte, inclusive a exigência moderna de um

vínculo entre a obra e a interioridade do artista” (HEINICH, 2014, p. 376). A produção deixa de ser particular, unicamente ligada à vida do produtor, para dissertar sobre questões que representam problemáticas externas e amplificadas dos espectadores. Com essa proximidade maior entre os públicos e o sistema da arte, as questões da fruição, da interação e da participação se tornam possivelmente mais presentes.

Conforme “Na arte contemporânea, a transgressão mais importante dos critérios comuns usados para definir a arte é que a obra já não consiste exclusivamente no objeto proposto pelo artista, mas em todo o conjunto de operações, ações, interpretações etc. provocadas por sua proposição” (HEINICH, 2014, p. 377), a reconfiguração do artista como propositor aproxima-o dos potenciais públicos, extraindo-os da posição da passividade e possibilitando a perspectiva da participação como parte inerente dos trabalhos. “Em outros termos, as obras já não perseguem a meta de formar realidades imaginárias ou utópicas, mas procuram constituir modos de existência ou modelos de ação dentro da realidade existente, qualquer que seja a escala escolhida pelo artista”, como sinaliza Bourriaud (2009, p. 18).

O estreitamento na identificação é uma das características que aproxima espectadores das produções artísticas contemporâneas, mas existem também possibilidades de relações mais diretas. A noção de participação e de uma prática relacional reconfigura a percepção de construção e de leitura das obras, tornando-as, por vezes, incompletas ou inacabadas, sem a efetiva ativação dos sujeitos por elas atravessados. Essa perspectiva implica assumir que “A arte contemporânea realmente desenvolve um projeto político quando se empenha em investir e problematizar a esfera das relações” (BOURRIAUD, 2009, p. 23), tomando como político o reposicionamento dos públicos, extraindo-os da passividade de uma fruição encerrada na leitura e na identificação de questões propostas pelos artistas. Aqui os espectadores se colocam como co autores, participantes ou, como se propõe nesse texto, como jogadores da dinâmica lançada a partir da obra.

Observando as práticas artísticas contemporâneas, deveríamos falar mais em ‘formações’ do que ‘formas’: ao contrário de um objeto fechado em si mesmo graças a um estilo e a uma assinatura, a arte atual mostra que só existe forma no encontro fortuito, na relação dinâmica de uma proposição artística com outras formações, artísticas ou não. (BOURRIAUD, 2009, p. 29-30).

Como formações, propõem-se práticas que dependem das respostas do outro e que relacionem, como parte do trabalho, o improvisado e as devolutivas engendradas no processo. A forma, por sua vez, é entendida como parte do que é proposto pelo artista, que deixa de ser o

ponto central da obra, também se abre espaço para que a interlocução com os espectadores seja reconfigurada, assumindo, até mesmo, um papel de autoria por parte dos públicos. Ainda que essa seja uma característica de parte da produção contemporânea, a revisão do sistema da arte possibilita que essa dimensão da fruição e da leitura dos espectadores seja repensada pelos artistas de maneira mais difundida.

A aproximação com o jogo se torna presente pelas características da participação, da ativação, do improviso e da coautoria. Tornando os espectadores peças-chave do processo de elaboração e existência das obras, assume-se uma esfera lúdica, na qual as regras do campo da arte passam a ser, inclusive, questionadas, deixando o trabalho aberto para a interferência dos participantes.

Se o assunto for arte contemporânea [...] a noção das regras é um tema fértil. Por mais que a arte contemporânea busque uma aproximação com a vida cotidiana, também se distingue dela pelo seu funcionamento segundo regras específicas. Como num jogo, a arte opera em níveis simbólicos para aqueles que aceitam suas regras. A incompreensão que a arte contemporânea comumente suscita advém da incompreensão de suas regras por parte do público, mesmo que estas regras tenham intenções democráticas - como a quebra das regras anteriores e a extensão de seu campo de ação para além do tradicional alcance da arte moderna. O fato é que as regras pelas quais operam a arte contemporânea não são tão complexas, mas para muitos, pouco claras. Mas ainda assim, há parâmetros pelos quais ela se guia, e no trabalho de mediação cultural uma das questões centrais pode ser a compreensão de alguns destes parâmetros. (TEMBO, 2013, p. 35).

A reconfiguração das regras no processo de fruição e de participação dos públicos abre espaço para a identificação não somente das potenciais questões suscitadas pelos trabalhos, mas também para a relação assumida com uma prática que remonta às ações lúdicas desenvolvidas e desempenhadas na infância ou nas vivências coletivas comunitárias. A relação com o outro assume, portanto, uma identificação de um ordenamento da prática lúdica, considerando que “Todo jogo tem suas regras”. São estas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito” (HUIZINGA, 2008, p. 15). Essas regras são constantemente revisadas e anunciadas pelo campo da arte, pelo próprio artista ou, até mesmo, pelos públicos, possibilitando reforçar o caráter de obra aberta que se assume no encontro entre a arte contemporânea e o jogo.

Assim, a dinâmica já não se organiza no ordenamento de um conjunto de regras unidirecionais, obra-espectador, mas se redimensiona na participação e na criação coletiva entre todos os sujeitos incluídos na experiência da obra. Essa ação coletiva possibilita vivenciar o caráter lúdico dos trabalhos, bem como relacionar-se conjuntamente. Tembo (2013, p. 36) diz que “No jogo, relacionamo-nos com o outro, muitas vezes por meio de

dispositivos materiais que criam uma atmosfera lúdica”, e essa troca ativa percepções vivenciadas como exercícios educativos ou formativos realizados anteriormente.

O jogo como metodologia relacional propõe uma ação conjunta que demanda a resposta do outro, a participação, a interlocução e a criação de um conjunto de regras; “No caso da arte, o jogo pode ser tomado como um dado imediato da experiência” (HUIZINGA, 2008, p. 164). Dentro do processo que envolve o jogo tem-se a experimentação como questão central da relação entre os sujeitos. Na dinâmica de desenvolvimento dos jogos, vive-se, portanto, um exercício de aprendizagem que não corresponde a um método pré-conhecido, colocando jogadores/espectadores numa ação processual e coletiva que se transforma no decorrer da prática.

A relação com o jogo não está sempre entregue como característica primordial das obras, mas neste trabalho será analisada em três diferentes perspectivas: pela amplitude das narrativas da arte contemporânea e assunção das noções de participação; pela incorporação da ludicidade como elemento das obras; e pela possibilidade de imersão na vida cotidiana, gerando uma interrupção das ações automatizadas e repetitivas.

## **AMPLITUDE DE NARRATIVAS NA ARTE CONTEMPORÂNEA E NOÇÃO DE PARTICIPAÇÃO**

Uma primeira possibilidade de leitura da relação entre arte contemporânea e jogo está justamente no fato de a participação vir se configurando como uma das potentes características de parte da produção dos artistas. A participação não só envolve conceber a obra como inacabada, sem a efetiva relação com os sujeitos, mas também a abertura de respostas possíveis quando a autoria deixa de ser concentrada na proposição do artista. No lugar de uma produção que se encerra no objeto em si, temos a construção de um processo baseado na relação entre os sujeitos.

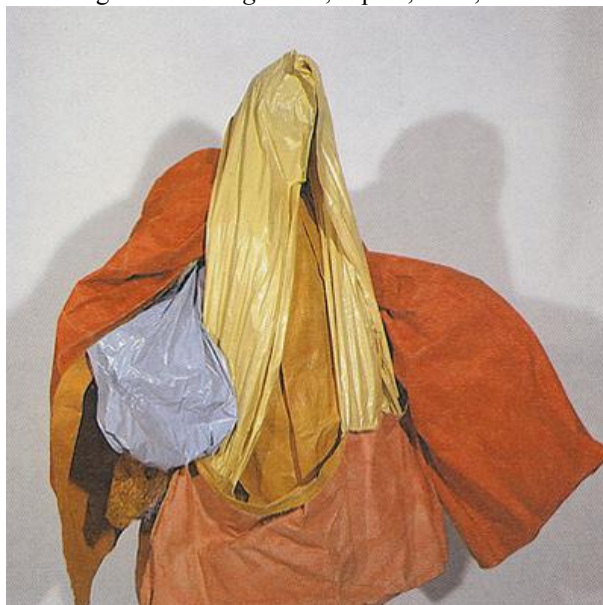
Atualmente, a arte expõe diversos modelos de possibilidades, uma delas é construída pela proximidade entre artista-obra-público, assumida como arte relacional. O caráter da relação interpessoal está muito presente na arte contemporânea, já que, ao levar a arte relacional em consideração, não é mais possível examiná-la como um espaço para ser circulado e meramente observado, mas a produção artística, agora, contempla a vivência da experiência e uma brecha para inúmeros debates (BOURRIAUD, 1998).



No que tange à vivência e à participação, destacam-se como obras que marcam esse período de transição os *Parangolés*, de Hélio Oiticica, criados no fim dos anos 60, eram capas de vestir cobertas por materiais como fotos, cores e textos, que convidam o espectador para a efetiva participação. Fora do corpo, os parangolés eram somente materiais inertes, objetos montados sem completude. A construção da obra se dava no vestir, na interação dos materiais com o corpo, produzindo movimentos, danças, gestos e ações que a ativavam.

A obra se completava ao pressupor a interação do público, e este era peça fundamental para que ela pudesse acontecer, ou seja, deixava de ser somente o espectador e passava a ser também o criador e o componente imprescindível do ato artístico. Nesse sentido, Hélio Oiticica tornou-se proponente de uma ação artística cuja realização era efetivada pelo público, que vestia os parangolés e se movimentava pelo ambiente como se fosse uma dança. Desse modo, o artista propositor considerou o público como também autor de sua obra ao dar-lhes o espaço de criação. Sobre esse trabalho, o artista comenta: “Se proponho algo à imaginação alheia, considero que haja, em cada indivíduo, um artista, um poder criador latente” (OITICICA, 1967, s/p).

Figura 1: *Parangolé P1*, capa 1, 1964, Hélio Oiticica



Fonte: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra66394/parangole-p1-capa-1>

Assim, o jogo se caracterizou pela possibilidade de o público se envolver numa dinâmica a partir de uma primeira proposição, a do vestir, deixando em aberto as escolhas dos caminhos, que seriam traçados a partir da convocatória. Já a relação corpo-objeto e as diferentes respostas dos variados públicos, do deixar-se ativar a partir das proposições

experimentais que o outro lançava na interlocução com o parangolé se configuraram como brincadeira.

Essa perspectiva dialoga com Casal e Garcia (2015, p. 55), que consideram que “A arte é um jogo por si mesmo, um ato de experimentação e aprendizagem” (tradução das autoras). As noções de participação, vivência e experiência presentes na obra de Oiticica se relacionam com a ideia de jogo ao elevar o espectador como peça fundamental que produz e experimenta a própria obra, tal como ocorre nos jogos em que o jogador é quem movimenta e faz o jogo acontecer, pois, sem ele, o jogo não existiria enquanto ação, mas somente enquanto objeto ou ideia.

Figura 2: *Apropriação (Mesa de bilhar, d'après “O café outro de Van Gogh”)*, 1966, Hélio Oiticica.



Fonte: <https://artebrasileiros.com.br/arte/pinacoteca-reve-e-atualiza-beuys-e-oiticica/>.

Outro trabalho de Oiticica também envolveu jogo e participação, dessa vez de forma mais direta. Em *Apropriação (Mesa de bilhar, d'après “O café outro de Van Gogh”)*, o artista inseriu uma convencional mesa de bilhar como parte da exposição *Opinião 66*, realizada no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro. “Nesse contexto, a participação do espectador em seus trabalhos [...] desdobra-se em muitas camadas” (COELHO, 2019, p. 61). A participação ocorreu a partir de um convite à ação coletiva, que se desdobrou a partir da jogada anterior. A respeito da obra, Oiticica (1966) diz: “Todos, inclusive eu, descubrem o jogo, ou seja, o elemento ‘prazer’ do jogo. Isto sim, é importante: a obra é prazer e como tal só pode ser livre (joga-se quando quer, ou se se sabem as regras do jogo etc.)”.

A experiência sensorial recorrente dessa produção assumiu, na obra, um caráter de convite, porque, sem a participação dos públicos, aquela mesa em nada se diferiria de outra comumente encontrada em espaços de lazer. Oiticica (1966) pontua “Aqui o jogo, tal como é, é a obra: nem mais, nem menos”. Nesse caso, o objeto foi ativado pela participação do espectador, a quem cabia a liberdade de se relacionar com a obra pelo prazer de jogar. Assim, entende-se que “O que importa é se instalar no ato lúdico-existencial do jogo” (COELHO, 2019, p. 63), o que abre espaço para outra possível perspectiva de encontro entre o jogo e a arte contemporânea.

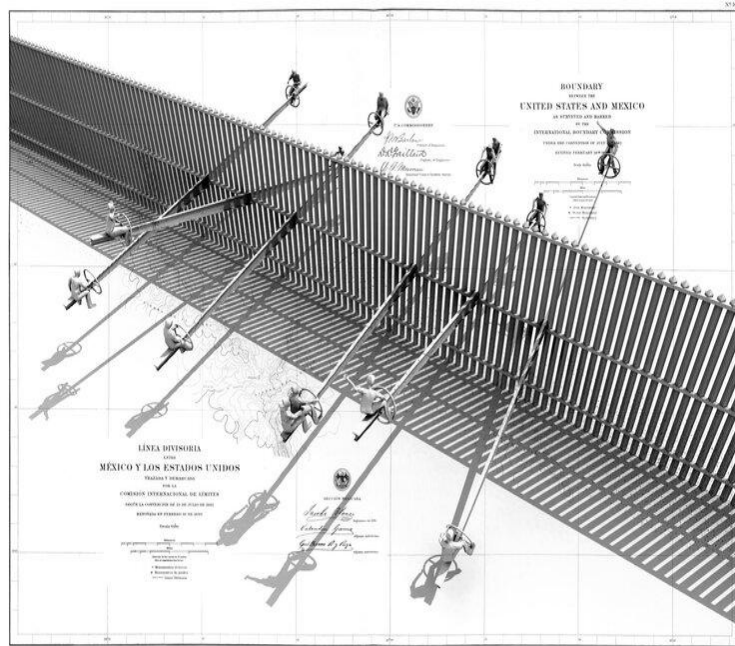
### **A LUDICIDADE COMO ELEMENTO**

O convite para participação dentro do jogo da arte contemporânea, por vezes, conecta-se à perspectiva da interatividade não necessariamente pela relação direta com o artista, mas, na proximidade com outros espectadores. A interação, nesse sentido, passa a ser compreendida como um ato de brincar, como um convite ao jogo que não mais permite uma aproximação isolada, sendo inquirida uma interlocução que ressignifica a experiência junto ao trabalho artístico.

Pensando especificamente na perspectiva de uma obra, a ludicidade como elemento pode ser vista, por exemplo, em *Teeter-totter wall*, de Ronald Rael San Fratello e Virginia San Fratello. Eles criaram uma instalação com gangorras na região da fronteira entre o México e os Estados Unidos, em 2019. A proposição do trabalho criou uma conexão, no espaço físico, em que as pessoas de cada um dos dois lados da fronteira pudessem transformar o muro a partir da interação com as gangorras. Nesse sentido, a linha fronteira representou a relação conflituosa entre os dois países, e as gangorras foram utilizadas como uma metáfora na qual ações eram realizadas nos dois lados, gerando consequência direta em ambos.

*Teeter-totter wall* requereu, diretamente, a participação do público, assim como, alterou o espaço físico e interrompeu o cotidiano das pessoas que habitavam a região e por lá circulavam. Também criou um espaço de convivência que antes não existia. Sendo assim, a obra trouxe, a partir do elemento lúdico da gangorra, um diálogo potente sobre questões conflitantes, o que se relaciona com a noção de jogo, apresentada por Huizinga (2008), como uma ação de fuga da vida real, mas sem deixar de abrigar seriedade.

Figura 3: *Teeter-totter wall*, 2019, de Ronald Rael San Fratello e Virginia San Fratello.



Fonte: <https://www.rael-sanfratello.com/made/teetertotter-wall>.

Figura 4: Teeter-totter wal, 2019, de Ronald Rael San Fratello e Virginia San Fratello.



Fonte: <https://www.rael-sanfratello.com/made/teetertotter-wall>.

A relação estabelecida entre os participantes da obra foi pautada na brincadeira proporcionada pelos objetos simbólicos de lazer que configuram as gangorras, porém, nessa situação, essa relação não se limitou somente ao brincar, mas também ao ato de resistência, responsável por quebrar a barreira existente, que demarcava o espaço físico e geográfico e limita a livre passagem de pessoas e a interação entre elas.

Ainda que, fisicamente, o muro continuasse presente, a instalação da gangorra ofereceu suporte e mecanismo de conexão e união entre os indivíduos ali presentes, rompendo com a impossibilidade do contato, transformando as pessoas em sujeitos que brincam e que fazem parte da ação política e de resistência, levantando a discussão acerca da temática do equilíbrio e da igualdade/desigualdade humana. Desse modo, o que difere as gangorras de *Teeter-totter wal* das demais existentes em parques e espaços de brincar é justamente a união entre ludicidade e brincadeira, atrelada ao discurso político presente nesse trabalho de arte, enquanto, nos parques e praças das cidades, o objetivo principal delas é o divertimento.

## **INTERRUPÇÃO DO COTIDIANO**

Outra perspectiva que conecta o jogo e a arte contemporânea está na possibilidade de interrupção das ações automáticas e sequenciadas da vida cotidiana. O efeito lúdico e participativo da arte, nesse caso, gera uma pausa e um momento de reflexão sobre as ações que diariamente reproduzimos. Conforme o pensamento de Caillois (1958, p. 15) "As leis confusas e complicadas da vida cotidiana são substituídas, nesse espaço definido e durante esse tempo determinado, pelas regras definidas, arbitrárias, irrecusáveis, que é preciso aceitar como tais e que presidem ao correto desenrolar da partida". Logo, para o autor, o jogo trocaria de lugar com o cotidiano porque o ato de jogar agruparia um conjunto de características como espaço, tempo e regras, que se diferiram e interromperam os acontecimentos que regem a vivência automatizada.

A interrupção da vida cotidiana, comumente sugerida pelos trabalhos de arte, também se fricciona com a perspectiva do jogo, porque, para Huizinga (2008, p. 22), a instabilidade é a característica inerente que o caracteriza.

O jogo tem, por natureza, um ambiente instável. A qualquer momento é possível à "vida cotidiana" reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto.

Novamente, as regras retornam como ponto de conexão e desencontro entre jogo e arte contemporânea, adotando o imprevisto e a quebra do automatismo como parte inerente dos dois campos. Perspectiva também indicada por Casal e García (2015, p. 55), para os quais, o jogo interrompe o cotidiano, e suas regras podem ou não ser respeitadas: "Jogar é sentir vertigem, tensão, liberdade, se aproximar do desconhecido, respeitar regras ou criá-las, colaborar, se divertir, participar de uma realidade fictícia, imaginar o que não existe, estimular

o pensamento” (tradução das autoras). Nesse sentido, o jogo também pode acarretar processos de criação a partir da vivência de realidade alternativa à vida cotidiana, assim como para Huizinga (1938), que afirma que o jogo é livre, é uma fuga da vida real, mas isso não impede que lhe seja atribuído um caráter sério.

Trazemos, como outro exemplo de trabalho artístico que interfere no cotidiano, a obra *Órgão* de Gisela Motta e Leandro Lima, instalada em 2017 no Largo da Batata, em São Paulo. Esse trabalho consistiu em um órgão construído a partir de tubos de aço galvanizado feitos de escapamentos de carros. Conectadas aos tubos de escape estavam peças que eram ativadas por impulsos elétricos, gerando estímulos sonoros. O órgão realizou ruídos semelhantes aos de uma cidade repleta de automóveis, objetivando que o público que circulava pelo local se atentasse para essas questões. Sendo assim, o trabalho interferiu diretamente no espaço, o que culminou na interrupção da rotina diária daqueles que passaram pelo local e que foram atraídos pelo objeto e pela sua sonoridade, estabelecendo relação entre o espectador e a obra.

Figura 5: *Órgão*, 2017, de Gisela Motta e Leandro Lima



Fonte: <https://www.premiopipa.com/2018/03/esculturas-para-ouvir-ocupam-o-mube/>

O trabalho dos artistas não somente gerou relação instalação-público, mas foi também o mecanismo que criou uma espacialidade, uma ponte entre espectador, obra e o espaço urbano em que o trabalho estava inserido, tornando essa localidade visível. Provavelmente, nas demais situações cotidianas, a circulação do público se daria indiferente ao espaço da praça, local de passagem; já, com a instalação da obra, a configuração espacial mudou, assim como a atitude das pessoas que caminhavam pela região, talvez mais atentas ao espaço devido à presença de tal objeto.

Com *Órgão* podemos também pensar na possibilidade de identificação com a obra pelo espaço físico onde está instalada. Admite-se, portanto, que a interrupção do cotidiano pode estar no redimensionamento de elementos que compõem nossa vida diária e, também, na

proposição de outras especialidades para as obras, adotando lugares fora do sistema da arte para instalações e montagens que gerem uma proposição de encontro com os públicos e que exceda as paredes de museus e galerias. Na reconfiguração do espaço, convencionalmente, adotado como âmbito da arte (ou na ampliação dos seus limites), propõem-se encontros casuais e interrupções de fluxos entre obras e públicos, o que pode ser, de início, um convite ao jogo.

Esse regime de encontro casual intensivo, elevado à potência de uma regra absoluta de civilização, acabou criando práticas artísticas correspondentes, isto é, uma forma de arte cujo substrato é dado pela intersubjetividade e tem como tema central o estar juntos, o “encontro” entre observador e quadro, a elaboração coletiva do sentido. (BOURRIAUD, 2009, p. 21).

Essa “elaboração coletiva de sentido”, mencionada por Bourriaud (2009), igualmente está exposta no pensamento de Duchamp (1965), que afirma que o ato criador não é realizado somente pelo artista, mas também pelo público, que assume papel de autoria ao entrar em contato com a arte. Esse encontro indica diálogo entre a obra e o mundo externo e possibilita que o espectador adicione sentidos individuais e subjetivos às obras.

Por fim, ao propor a instalação na espacialidade da praça, ou seja, localidade propícia para o encontro de situações cotidianas, o trabalho exerceu o papel de interromper o automatismo do dia a dia, assim como um jogo que prende a atenção daqueles que jogam, e criou o um diálogo entre os espectadores, suas subjetividades, os sentidos individuais deles, o trabalho de arte, o mundo externo e a obra. Da mesma maneira que o jogo estabelece relação e comunicação entre si e os jogadores, jogadores esses, que também têm suas subjetividades e que a partir delas, em conjunto com as regras do jogo, exploram-no e também lhe adicionam sentido.

## **ARTE CONTEMPORÂNEA E JOGOS NO CAMPO DA EDUCAÇÃO**

Diante das obras pensadas para dialogar com cada uma das categorias, compreende-se que a arte contemporânea também pode ser entendida como um mecanismo para inserção de princípios como a ludicidade e a participação nas práticas educativas, de modo a serem catalisadoras da aprendizagem. Pois foi a partir das percepções da arte como motivadora da experimentação que se passou a incluir os públicos como parte inerente das obras. Assim, a produção artística pode ser compreendida também como espaço de educação, porque, para além de incluir os públicos como parte dos trabalhos, ela também nos ajuda a pensar as relações entre professores e estudantes. Destarte,



Consideramos a arte contemporânea uma ferramenta lúdica e pedagógica, que nos abre novas possibilidades didáticas para incorporar no âmbito educativo, seja formal ou informal, com a finalidade de provocar a aproximação com problemáticas e conceitualizações dos artistas do nosso tempo. (CASAL E GARCIA, 2015, P. 59). (tradução das autoras)

Pensando no encontro entre o campo do ensino da arte, a relação com jogo e a incorporação da arte contemporânea não somente como temática, mas também como metodologia, analisa-se a proposição do arte/educador Pio Santana, que criou o “Território contemporâneo em jogo”. Santana (2009, p. 90) utilizou o jogo como forma de incluir arte contemporânea em suas práticas docentes na educação básica e o propôs como um “mediador cultural e social” cujo objetivo era levar os estudantes, ao longo do ato de jogar, a descobrirem mais a respeito da arte, já que abrangeu e relacionou materiais, suportes, linguagens, temas e conceitos, e, ainda, possibilitou que os alunos participassem criando uma obra de arte diante de um sorteio mediado por dados. Os dados eram compostos de múltiplas faces, e a combinação das diferentes categorias sorteadas provocou os estudantes a criarem uma obra que relacionasse esses materiais, linguagens, temas e suportes artísticos contemporâneos (SANTANA, 2009).

Imagem 6: Conjunto de 8 dados do Território contemporâneo em jogo



Fonte: Santana (2009).

A abertura aos resultados múltiplos possibilitou que a ação lúdica estivesse não somente no sorteio e na prática de combinar os resultados, mas no desafio de articular esses recursos em um processo criador. Diante disso, o jogo desenvolvido por Santana abriu caminho para a utilização do lúdico no ensino da arte e fomentou a aprendizagem da arte contemporânea por meio da experimentação poética, promovendo a aproximação dos alunos, mencionada por Casal e García, com as práticas, as problemáticas e a conceitualização dos artistas contemporâneos. Portanto, também de acordo com as autoras,



[...] o ensino da arte requer um tempo para experimentar, um tempo de estar, fazer, deixar que as coisas aconteçam, um ensino pausado onde a sequência de objetivos se baseie na aprendizagem significativa e não na imposição de uma programação preestabelecida. (CASAL; GARCÍA, 2015, p. 55) (tradução das autoras)

O jogo e seus artifícios lúdicos podem situar-se, no espaço de educação, como mecanismo para oportunizar essa experimentação e vivência a partir do “tempo de estar e fazer”, como no jogo de Santana (2009), no qual os objetivos de seu exercício promoveram as etapas da atuação dos alunos de maneira ativa naquilo que estava sendo discutido, o que suscitou a “aprendizagem significativa” destacada por Casal e García. A elaboração de processos em torno de uma combinação aleatória possibilita que os estudantes, mediados pelo professor, desenvolvam exercícios poéticos que se balizem na prática de artistas contemporâneos.

Em vista disso, para além da dinâmica que envolve os sujeitos no ato de jogar, uma proposta que operacionalize o jogo como metodologia pode incorporar outros modos de relacionar os sujeitos com o processo de aprendizagem, implicando sua participação, porque “Desse modo um dos desafios como docentes está em flexibilizar por meio do jogo as normas estancadas e obsoletas da educação tradicional” (CASAL; GARCÍA, 2015, p. 55) (tradução das autoras). Assim sendo, o jogo pode ser visto como meio para propor alternativas de práticas que flexibilizam o padrão e as normas presentes no ensino tradicional. Logo, o docente tem o papel de mediador entre o jogo/metodologia e os alunos a fim de alcançar tal objetivo.

No que se refere à presença do jogo como mecanismo educativo, há de se considerar que “O jogo é uma ferramenta educativa pouco habitual na formação dos professores, mas muito necessário, já que por meio do jogo o professor descobre como se identificar com seu aluno” (CASAL; GARCÍA, 2015, p. 59). Essa identificação também pode ser compreendida pelo pensamento de Tembo (2013), já que o autor o considera como um espaço de relação com o outro por mecanismos materiais que produzem o lúdico, realizando , assim, uma conexão entre os que jogam e o objeto jogo em si, portanto, a atividade de jogar e o desenrolar dela se constituem pelas ações daqueles que a praticam. Dessa forma, a prática educativa incorpora algumas características do jogo como os percursos e os caminhos, que dependem das escolhas de quem o joga, o que possibilita diferentes resultados, perspectivas e narrativas dentro de uma mesma partida.

Essas possibilidades de narrativas/perspectivas tornam o jogo um dispositivo de proposição plural, de exploração, de tentativa e de criação, que auxilia o desenvolvimento de questões propostas na relação com a arte. Ao jogar, os públicos, ou alunos, exercitam essas características mencionadas sobre o jogo como metodologia e, por esse motivo, propor o jogar como um exercício educativo dentro da arte/educação pode proporcionar uma maneira de desenvolver os conteúdos de um jeito lúdico e conectado com a vivência cotidiana.

## REFERÊNCIAS

- BOURRIAUD, Nicolas. Estética relacional. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 2001.
- CASAL, Cristina Varela; GARCÍA, Begoña Paz. Jogo e arte contemporânea: Estratégias didáticas lúdicas para educação artística. Revista Saber & educar: Perspectivas didáticas e metodológicas no ensino básico, vol. 20, p. 52-60, 2015.
- COELHO, Fred. O jogo e a máquina. In: VOLZ, Jochen; PITTA, Fernanda; ARANTES, Amanda (orgs.). Somos muit+s: experimentos sobre coletividade. São Paulo: Pinacoteca de São Paulo, 2019.
- DUCHAMP, Marcel. O ato criador. In: BATTCKOCK, Gregory. A nova arte. São Paulo: Perspectiva, 1975.
- HEINICH, Nathalie. Práticas da arte contemporânea: Uma abordagem pragmática a um novo paradigma estético. Sociologia & antropologia, Rio de Janeiro, v. 04.02, p. 373- 390, 2014.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- OITICICA, Hélio. Parangolé Coletivo [atribuído]. Manuscrito. 08/07/1967. *PHO* 0106/67.
- OITICICA, Hélio. A participação no jogo, 1966. In: VOLZ, Jochen; PITTA, Fernanda; ARANTES, Amanda (orgs.). Somos muit+s: experimentos sobre coletividade. São Paulo: Pinacoteca de São Paulo, 2019.
- SANTANA, Pio. Território contemporâneo em jogo: uma proposta lúdica para o ensino da arte. Dissertação - Universidade Estadual Paulista. São Paulo, 2009.
- TEMBO, Alberto Duvivier. A visita-jogo: uma alternativa às visitas mediadas em exposições. Dissertação (Pós-graduação em Educação Lúdica) - Instituto Superior de Ensino, Vera Cruz, São Paulo, 2013.

## NOTAS DE FIM

1. Clara Pitanga Rocha é estudante de Licenciatura em Artes Visuais na Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Atualmente faz parte do Grupo de Pesquisa Entre - Educação e arte contemporânea (CE/UFES), com o objetivo de estudar os caminhos e as relações entre arte contemporânea e educação. Bolsista do Projeto de Extensão Interfaces do Ensino da Arte.
2. Julia Rocha é Doutora em Educação Artística pela Universidade do Porto, Mestre em Artes e Educação pela Universidade Estadual Paulista e Licenciada em Artes Plásticas pela Universidade do Estado de Santa Catarina. Atualmente é professora da Universidade Federal do Espírito Santo, coordenadora do Núcleo de Artes Visuais e Educação do Espírito Santo - NAVEES e do Grupo de Pesquisa Entre - Educação e arte contemporânea (CE/UFES).