

# Arrisque tudo ou nada Sobre jogo e arte a partir de uma propaganda da Nike

Risk all or nothing  
About game and art from  
a Nike propaganda

## Mariana Lage Miranda

Pós-doutoranda em filosofia pela UFPA. Doutora em Estética e Filosofia da Arte pela UFMG (2011-2015), pesquisa e escreve sobre arte contemporânea, performance e experiência estética. É autora dos livros *No dorso do leão* (2013) e *Haikais de (não) amor & outras coisas* (2015).

**SUBMETIDO EM:** 27/08/2015

**ACEITO EM:** 11/10/2015

## DOSSIÊ

### RESUMO

Este trabalho contrapõe o conceito de jogo a certa vertente da arte contemporânea, discutindo dois tipos distintos de experiências estéticas, tendo como metáfora de análise uma propaganda da Nike divulgada por ocasião da abertura da Copa do Mundo de Futebol da Fifa, no Brasil, em 2014. Esta contraposição propõe pensar em que medida existe espaço, no pensamento estético e na produção contemporânea, para o contingente e o prazer, e em que medida o artifício de argumentos e explicações teóricas serve para tornar a arte um jogo demasiadamente sério. O presente artigo também se pergunta se o jogo seria um modo possível de pensar a ausência de artifício na arte de hoje.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogo; arte contemporânea; experiência estética; Gumbrecht; Zumthor.

### ABSTRACT

Having as analysis metaphor a Nike's advertisement, launched during the opening of 2014 Brazilian World Cup, this paper opposes the concept of play to a certain aspect of contemporary art, discussing two types of aesthetic experience. This contraposition of terms intends to shed light on the possibilities of making space for pleasure and contingency in contemporary production and theory of art, as much as putting the question whether the artifice of theoretical arguments could turn art into an excessively serious play. The present paper puts as an open question if play could be a way of thinking a lack of artifice in the production and reception of art nowadays.

**KEYWORDS:** Play; contemporary art; aesthetic experience; Gumbrecht; Zumthor.

As diferentes formas do artifício parecem inerentes às discussões e análises da arte em seu aspecto produtivo (*poiesis*). A mimesis e a *katharsis*, por exemplo, poderiam ser listadas como aquilo que faziam da arte um artifício (um recurso, um meio engenhoso) na promoção da educação pública-política na pólis antiga. A contemporaneidade, por sua vez, deixa-nos a impressão de que o artifício na arte pode aparecer com maior frequência na forma do argumento – da crítica, da curadoria ou do próprio artista – que justifica e sustenta a legitimidade daquele artefato, ou proposta, como sendo obra de arte. Na ausência de constrangimentos objetivos (“tudo pode ser arte”) e subjetivos (“todo mundo é artista”)<sup>1</sup> para a produção contemporânea, na ausência, inclusive, de uma clara função social devido a sua declarada autonomia, é comum ver obras de arte que se refugiam numa explicação argumentativa, algumas vezes teórica-filosófica, a fim de darem a si fundamento e relevância. Nas décadas de 1960 e 1970, Susan Sontag, Tom Wolfe e Hans Robert Jauss<sup>2</sup> já apontavam para os excessos de uma abordagem exclusivamente atenta às explanações histórico-estéticas dos atributos artísticos e técnicos das obras. Nesse sentido, o termo “artifício” aqui poderia ser visto como artificialidade, algo exterior, acrescentado a *posteriori*, a reboque. Paralelo a isso, em “Estética do artifício”, curto texto presente n’*O Livro do Desassossego*, Fernando Pessoa associa o artifício à criação de uma irrealidade, como um “conceito estético e falso” de si mesmo. “Alheamento”, “personalidade suposta”, “vida falsa”, “e nada de mim seria real. Mas teria tudo uma lógica soberba, séria, seria tudo segundo um ritmo de voluptuosa falsidade” (1982, p. 204). E aqui artifício associa-se com o que não apenas não é natural, mas sobretudo, com o que não é verdadeiro. O artifício como uma camuflagem.

A proposta deste artigo é analisar uma situação de oposição no universo artístico contemporâneo, entre, de um lado, uma experiência intelectualizada, de outro, uma experiência aberta ao contingente. Para isso, contrapõe-se as noções de arte e jogo, utilizando-se como artifício de argumentação uma propaganda da Nike, divulgada por ocasião da abertura da Copa do Mundo de Futebol da Fifa, no Brasil, em 2014. Nessa análise, lança-se a hipótese (deixada como uma pergunta em aberto) de o jogo poder ser uma forma de pensar a ausência de artifício na arte de hoje.

Na manhã que antecedeu à abertura da Copa em São Paulo, a Nike lançou mundialmente, em TVs e redes sociais, um curta metragem intitulado “The Last Game”<sup>3</sup> [“O último jogo”]. No vídeo de quase seis minutos, é apresentada uma seleção dos melhores jogadores do mundo contra uma equipe de jogadores de inteligência artificial, projetados para suprimir qualquer porcentagem imaginável de riscos, erros e lesões, envolvidos num jogo de futebol. No ponto exato em que os jogadores “originais” (seres humanos), cansados de serem abatidos pelos replicantes (ou clones), se aposentam, os jogos se tornam entediantes. Com as partidas sendo performadas com extrema previsibilidade, os estádios se tornam vazios, as telas de TV em bares se desligam, os campinhos de futebol nas periferias são abandonados. É-se levado a ler nas imagens: acabou-se a paixão pelo futebol. Por hábito, poder-se-ia acrescentar a palavra “arte” ao último substantivo, usando a formulação tão corrente aos amantes do esporte: “é o fim do futebol-arte”. No entanto, este artigo gostaria de apostar na formulação futebol-jogo, tendo em mente concepções caras aos teóricos literários Paul Zumthor e Hans Ulrich Gumbrecht.

1 Como bem sintetizou Virginia A. Figueiredo, no artigo “Kant e a arte contemporânea”. Cf. *Especiaria Cadernos de Ciências Humanas*, v. 11, n. 19, p. 25-43, jan/jun 2008.

2 Cf. SONTAG, S. *Against interpretation, and other essays*. New York: Farrar, Straus & Giroux, 1966; WOLFE, T. *The Painted Word*. New York: Farrar, Straus & Giroux, 2008; JAUSS, H. R. *Aesthetic experience and literary hermeneutics*. Translation by Michael Shaw. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1982.

3 “The Last Game”. Disponível em: <http://youtu.br/ly1rumvo9xc>. Acessado em 25 de agosto de 2015.

Nessa oposição entre os termos “arte” e “jogo”, sugere-se, é possível ter uma chave de leitura da situação de crescente intelectualização da arte contemporânea, em que a “arte” representa a destreza exemplar resultante do domínio de uma técnica (no caso da produção contemporânea, da técnica do convencimento e arguição) e em que o “jogo” representa o prazer da experiência estética, a possibilidade de epifania ao se correr riscos ou ainda a disponibilidade e abertura para fluir, digamos assim, conforme o contingente. Antes de entrar na abordagem da arte contemporânea, no entanto, retoma-se a descrição da propaganda a fim de ilustrar conceitos e comparar situações.

De um lado, tem-se o “futebol-jogo”, performado por atletas seres humanos. Nesse jogo, explica o personagem “empresário de negócios tecnológicos do tipo Vale do Silício”, os jogadores arriscam o corpo físico, a saúde, o equilíbrio e a chance de gol, – “eles arriscam tudo”, é o que diz a propaganda – por uma jogada bonita, um passe bem feito, um drible com ginga, uma bicicleta com charme. Nessa jogada de risco, contudo, há tanto a probabilidade de o jogador se ferir quanto a possibilidade de nada emergir: o tiro sair pela culatra, um gol contra, a bola passada aos pés do adversário, talvez um “frango”, ou apenas o vexame de errar o alvo. Há o risco de acertar o alvo e há também o risco de nada acontecer e os torcedores ficarem a ver navios diante da expectativa por um belo passe. Na jogada de risco do futebol-jogo, os espectadores, por seu turno, se disponibilizam para que algo aconteça. Mesmo que o placar resulte em zero a zero, ao final de uma hora e meia de tensão e atenção, ao atender aos estádios ou conectar as TVs, disponibiliza-se para que o balé dos jogadores (de equipe ou individuais) aconteça, naquele espaço de tempo delimitado, segundo aquelas regras, precisas e específicas a cada esporte<sup>4</sup>. Um balé dos corpos e da forma imprevisível, contingente. O jogo arbitrário do belo na forma dos corpos em jogo, ou melhor, dos corpos em campo e a favor de que o jogo aconteça.

“Para quem joga, o jogo não é uma questão séria, e é por isso mesmo que se joga”, definiu Gadamer, em *Verdade e método* (1997, p. 174). Referindo-se a Aristóteles, o hermeneuta lembrou a noção básica, enraizada no conceito [*Spiel*]: “Joga-se ‘por uma questão de recreação’” (Aristóteles, Pol. VIII, 3, 1337 b 39 *apud* Gadamer, 1997, p. 174). Embora se costume colocar no jogo uma “seriedade própria”, quase sagrada, essa seriedade particular é aquela que permite que o jogo seja apenas um jogo. “Aquele que joga sabe, ele mesmo, que o jogo é somente jogo, e que se encontra num mundo que é determinado pela seriedade dos fins” (1997, p. 175). Essa seriedade específica faz com que os jogadores desejem seguir as regras e vencer o oponente, mesmo sabendo que, dentro daquele espaço e tempo, aquilo não acarretará em nada sério nem alterará a ordem das coisas<sup>5</sup>. Um movimento duplo de seriedade não séria, poder-se-ia dizer, uma seriedade não real, circunscrita num âmbito que não interfere diretamente na vida cotidiana. Gadamer fala de leveza, espontaneidade e ausência de esforçabilidade [*Angestrenghheit*]. “Faz parte do jogo o fato de que o movimento não somente não tem finalidade nem intenção, mas que também não exige esforço. Ele vai como que espontaneamente” (Gadamer, 1997, p. 178-9). Nesse sentido, o jogo tem um ensinamento das ações no sentido de criar um espaço em que a ação realizada não resvala em grandes alterações na vida social, política ou prática. Ou, como escreveu Hans Ulrich Gumbrecht, no ensaio “Graciosidade e jogo: por que não é preciso en-

<sup>4</sup> Esta é a perspectiva que move Gumbrecht em *Elogio da Beleza Atlética* (2007).

<sup>5</sup> Essa afirmação aplicada ao contexto de uma propaganda da Nike publicada à época de uma Copa do Mundo de Futebol pode parecer contraditória, uma vez que vencer o oponente, nesse contexto, modifica sim algumas coisas: em especial o mundo dos negócios do esporte, como valor do passe dos jogadores ou técnico, renovação de patrocínio, manutenção nas chaves etc. Nessa analogia, podemos pensar sobretudo na postura dos espectadores que relaciona-se com o jogo como uma dimensão apartada da realidade prática.

tender a dança”:

O jogo seria, ao contrário, uma interação com motivações fracas ou até ausentes. Não sabemos exatamente por que queremos jogar. Pelo fato de, em jogos, não existirem motivações predominantes que coordenam de antemão a interação recíproca entre os jogadores, os jogos precisam ter regras. Acredito que essa ausência de motivações e a preponderância de regras sejam dois elementos necessários de toda teoria do jogo (Gumbrecht, 2012, p. 113).

Há, no entanto, apesar das regras, a liberdade de o jogador fazer, no jogo, o que quer. “Só se pode jogar com sérias possibilidades” (Gadamer, 1997, p. 181). O jogador entra no jogo porque quer arriscar as possibilidades. Este é seu atrativo: o risco. Arriscar o poder de decisão. E é nesse sentido que Gadamer escreve que o jogo se assenhora do jogador: “É o jogo que mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo, e que o mantém em jogo” (1997, p. 181). Sendo apenas um jogo, o risco de errar, de pôr tudo a perder, de talvez nada acontecer, é o que dá ao jogo o seu fascínio. Para o jogador e para a plateia.

Ainda sobre o futebol-jogo, o termo jogo aparece em H. U. Gumbrecht e Paul Zumthor para nomear o instante privilegiado da aparição momentânea da forma. “Forma poética”, nos termos de Zumthor; forma “bela” e “epifânica”, ou efeitos de uma intensa presença, nos termos de Gumbrecht<sup>6</sup>. Como os jogadores que se engajam pelo prazer de brincar [spielen] nos dizeres de Gadamer, o jogo do estético em Zumthor e Gumbrecht evidencia a entrada num campo em que o prazer dá a tônica, fazendo emergir a forma e a epifania (ou ainda a vivência estética). Para Gumbrecht, o elogio da beleza atlética se justifica pelo prazer do espectador de se colocar disponível para a emergência de algo belo e contingente, e sobretudo, pela insularidade deste prazer que surge na mesma medida em que aparece. Para Zumthor, o engajamento na percepção poética é a entrada num jogo em que autor, texto e público são agentes de uma ação que coloca a forma poética contingente à situação *hic et nunc*, ou seja, o momento em que enunciação e recepção se confundem e configuram a forma evanescente do poético.

Em Zumthor, jogo e performance são, portanto, conceitos que aparecem coetaneamente para nomear o dinamismo da comunicação poética: quando um texto é concretizado como poético, i.e., o momento privilegiado em que ocorre a passagem de algo *potencialmente* poético (ficcional ou literário), para *efetivamente* poético. Em “Body and performance”, o medievalista define que a performance “refere-se ao instante no tempo que é experimentado como presente e à concretude da presença dos participantes que são diretamente envolvidos na ação” (Zumthor, 1994, p. 218)<sup>7</sup>. Trata-se do momento em que a forma poética emerge na presença corporal coetânea entre performer e público<sup>8</sup>, no engajamento do corpo, no diálogo e na imediatez entre o que se apresenta e os efeitos que daí surgem. A forma do poético se dá em presença e em diálogo.

Pensando nos termos de Gumbrecht, entende-se essa presença coetânea física (espacial) e temporal (momentânea) como um disponibilizar-se para que algo nos aconteça. Retirar de cena o imperativo interpretativo, e apenas permitir que as coisas nos

<sup>6</sup> Cf. em especial, ZUMTHOR, P. Performance, recepção, leitura (2007); Escritura e nomadismo (2005); e GUMBRECHT, H. U. Elogio da beleza atlética (2007); Produção de presença (2010); Graciosidade e estagnação: ensaios escolhidos (2012).

<sup>7</sup> “(...) refers to a point in time that is experienced as the present and to the concrete presence of participants who are directly included in the action” (1994, p. 218; tradução da autora).

<sup>8</sup> Vale lembrar que o objeto de análise de Paul Zumthor foi durante anos a poesia oral medieval entre os séculos IX e XVII, e que pouco antes de sua aposentadoria se ampliou para diversas manifestações – contemporâneas ou arcaicas – de comunicação oral ao redor do mundo.

toquem, nos cheguem aos sentidos. No já citado ensaio “Graciosidade e jogo”, Gumbrecht recorre ao conceito de jogo para apontar para certas dimensões de nossas experiências em que a compreensão intelectual-racional é incapaz de dar o tom. E é nesse momento também que ele associa jogo e graça a fim de enfatizar aquilo que Gadamer havia apontado: que estamos em um jogo guiado por intenções outras senão a de jogar, sem esforço e sem finalidade. No ensaio de Gumbrecht é a postura de não intencionalidade, a ausência de um esforço intelectual e um deixar-se ir relaxado na imediatez dos sentidos que guia a relação de prazer que temos ao assistir a jogos esportivos e a espectáculos de dança. Como a seriedade não-séria do jogo, nos dizeres de Gadamer, a graça para Gumbrecht somente acontece quanto menos se está consciente dela, quanto menos se deseja provocá-la. Tem-se, mais uma vez, o caráter de insularidade.

Nesse sentido, seguindo os anseios de Gumbrecht, ao retirarmos do time em campo a mente atribuidora de significado, abrimos campo para os momentos de intensidade e entramos no jogo com nossos corpos e nos permitimos experimentar o contingente. O contingente no jogo é exatamente aquilo que é imprevisível e indomável. Pode acontecer, mas não há necessidade alguma que aconteça. Para caracterizar o conceito de contingência, David E. Wellbery, pesquisador germanista e professor da Universidade de Chicago, utiliza no texto “Contingency” (1992) as seguintes expressões: “esse embaraço da ausência de responsabilização” (*embarrassment of unaccountability*), “coincidências absolutas” (*absolute coincidences*), “encontro de duas cadeias independentes de eventos” (*encounter of two (independent chains of events)*), “acaso” (chance), “ausência de controle” (*absence of control*), “aleatoriedade” (*randomness*), “interseção acidental” (*accidental intersection*), “um lance de dados” (*a throw of the dice*).

O contingente assim não pode ser, evidentemente, explicado ou compreendido por um esquema conceitual ou por leis da física. “Não, isso é uma questão de acontecimento fortuito, de um encontro sortudo ou não-tão-sortudo num tempo e espaço ímpar” (Wellbery, 1992, p. 238)<sup>9</sup>. Assim, na descrição da contingência própria que caracteriza os objetos artísticos, Wellbery fala da arte – uma dimensão que este artigo tratapelos termos “jogo”, “performance” ou “presença” – como uma instância que “recusa suposições prioritárias; uma rara, inédita e improgramável interseção que vibra a cada vez que nos encontramos” (Wellbery, 1992, p. 241)<sup>10</sup>. Essa concepção de Wellbery para a contingência reverbera as características que Zumthor impregna a forma poética, ao utilizar o conceito de performance para destrinchá-la: a performance como o local do encontro e da emergência da forma percebida como poética. Atente-se para a definição de performance do autor:

[...] a palavra performance contém forma com um prefixo indicando o acabamento e um sufixo de valor dinâmico: remete, pois, à criação de uma forma que é aquilo que Max Lüthi, em seu livro sobre os contos, chama em alemão *Zielform*, forma final, no sentido em que esse adjetivo indica um fim, uma forma desejável, por assim dizer. Ora, nosso velho poético medieval só tem ‘forma’ nesse sentido; sua forma é alguma coisa que está se fazendo pela mediação de um corpo humano; esse corpo, através da voz, do gesto, do cenário onde ele se coloca, está em vias de realizar suas sugestões contidas no “texto” (Zumthor, 2005, p. 56).

<sup>9</sup> “No, it was a matter of happenstance, of a lucky or not-so-lucky encounter at a unique place and time” (1992, p. 238; tradução da autora).

<sup>10</sup> “(...) refuses assumption into an overriding order; a unique, unforeseeable, unprogrammable intersection, which vibrates each time we encounter” (1992, p. 241; tradução da autora).



Neste sentido, a forma para Zumthor é caracterizada como algo que possui em si um impressão de acabamento, muito embora seja dinâmica, instável, reiterável, dependente da contingência de um encontro. “Entre o sufixo designando uma ação em curso, mas que jamais será dada por acabada, e o prefixo globalizante, que remete a uma totalidade inacessível, se não inexistente, performance coloca a ‘forma’, improvável” (Zumthor, 2007, p. 33). Vale enfatizar também que a forma que emerge vibra no corpo e dele depende, pois é o engajamento do corpo, da percepção sensorial, que possibilita mesmo que a forma se concretize, aconteça.

Esse aparecimento da forma na percepção poética como é descrita por Zumthor através do conceito de performance, aparece em Gumbrecht como efeitos de uma intensa presença, ou ainda, momentos de intensidade. Quando escreve sobre a dança e os esportes, Gumbrecht recorre com frequência à ideia de um aparecimento epifânico da beleza, uma vivência estética (*aesthetische Erlebnis*) que, nos termos heideggerianos apropriados pelo professor da Stanford University, é descrita como um momento em que experimentamos o “acontecimento da Verdade” ou o “desvelamento do Ser”. Um acontecimento que ao mesmo tempo em que exige a presença física, necessita que esta presença seja serena, relaxada e, não contraditoriamente, concentrada, “sem intenções e sem muita autorreflexão”. Na experiência epifânica, o sujeito é acometido pela sensação temporária, escapável, de es stimmt (em português não literal, mas figurativo “é isso!”). A sensação de correção espaço-temporal: a breve sensação de que as coisas, os corpos, o espaço, deveriam ser exatamente como são – na contingência efêmera deste instante.

Sobre o uso do termo epifania para caracterizar os efeitos de presença, Gumbrecht estabelece três elementos basilares: o fato de que (a) ela se apresenta diante de nós surgindo do nada, (b) apresenta “uma articulação espacial” de certa intensidade imprevisível, e (c) descreve “sua temporalidade como um evento” (Gumbrecht, 2010, p. 140-1). Nesse sentido, apresenta um caráter não só de imprevisibilidade, mas, sobretudo, de algo indomável, na medida em que o evento, a forma que emerge, se desfaz na mesma medida em que surge; de uma temporalidade escapável, inapreensível, mas vivida intensamente através dos órgãos dos sentidos. No ensaio “Das Schöne Spielzug” (“A bela jogada”), Gumbrecht relaciona a contingência, imprevisibilidade, ou *eventness*, à emergência da forma epifânica num jogo de futebol.

O belo jogo é, em primeiro lugar, uma forma, que, em segundo lugar, será sempre representada por vários jogadores. Ele tem, em terceiro lugar, um caráter de evento [*Ereignis-Charakter*], porque nunca é possível prever se um movimento independente ou proposto será realmente implementado. E é precisamente a respeito disso que os jogadores da outra equipe estão esperados de prevenir [a completude desses movimentos], razão pela qual eles contribuem para a coreografia corporal do jogo. Finalmente, o belo jogo possui uma temporalidade especial: ele começa a desaparecer a partir do momento em que se torna visível (Gumbrecht, 2014; s/pg)<sup>11</sup>

Retomando a analogia com a propaganda da Nike, tem-se o futebol-jogo como o lugar do risco, da abertura para o contingente, para o epifânico e, portanto, incontrollável. De outro lado, portanto, tem-se o futebol-arte.

<sup>11</sup> “Der schoene Spielzug ist (erstens) eine Form, die (zweitens) eine immer durch mehrere Spieler verkoerpert wird. Er hat (drittens) Ereignis-Charakter, weil nie vorherzusehen ist, ob ein geplanter oder sich abzeichnender Spielzug wirklich zur Realisierung kommt. Das genau sollen ja die Spieler der jeweils “anderen” Mannschaft verhindern, weshalb auch sie zur verkoeeperten Chroeographie des Spielzugs beitragen. Schliesslich hat der schoene Spielzug eine besondere Zeitlichkeit: er beginnt ab dem Augenblick zu verschwinden, in dem er zuerst sichtbar wird” (Gumbrecht, 2014, p. s/paginação).

A primeira cena do curta-metragem faz uma colagem entre meninos magricelas jogando uma pelada nas estreitas ruas de favelas brasileiras e passes de jogadores profissionais em campos de futebol profissionais. Corte para o *businessman*-Vale do Silício: o homem empreendedor, dono da tecnologia de ponta, imponente com sua voz assertiva e sua camisa de gola rolê. “Bicicleta: 76% probabilidade de perder o alvo. Drible: 50% chance de erro. Até os grande jogadores da nossa época cometem erros”, expõe ao caminhar diante de um telão interativo gigante. “Eles assumem riscos demais. E, além de tudo, eles são apenas humanos. Mas e se eles não fossem?”

Se, nas palavras do megaempresário, o futebol é visto como por demais selvagem e imprevisível, com o surgimento de clones, projetados para reduzir completamente as possibilidades de erros, o futebol passa a ser apresentado como um jogo em que não se arrisca nada. Esse é, aliás, o slogan que, com a predominância dos jogadores- clones, preencherá estádios e propagandas de dentro do curta-propaganda: “Arrisque nada”. Nesse cenário de partidas extremamente controladas e previsíveis, os estádios se esvaziam e o interesse do grande público se perde. Sobressai-se, no vídeo, a voz de um apresentador de TV: “As pessoas agora se perguntam se seria este o fim do futebol fenomenal”. Seria, sugere-se, o início do futebol-arte contemporânea, na analogia que se estabelece aqui. Segue-se as cenas, por ora.

Para salvar a cena, surge o ex-jogador Ronaldo Fenômeno, também representado como megaempresário dos esportes. Ele resgata os “originais” (os jogadores humanos) nos recantos mais escondidos do mundo e os convoca para reavivar seus talentos e salvar um esporte que outrora havia sido fenômeno de entusiasmo coletivo. “Lembrem-se o que os fazem grandes: vocês jogam como se fossem apenas um jogo; eles jogam como se fosse somente uma obrigação”. Arrematando a fala motivacional: “Não há perigo maior que jogar com seriedade e arriscar nada”.

Se convocarmos para este jogo interpretativo o ensaio “Against interpretation”, de Susan Sontag, seria fácil compreender como, no contexto da arte contemporânea, o excesso de intelectualização contribui para a emergência de um cenário em que a arte não arrisca nada — e joga demasiadamente sério. Como escreve Sontag, “ao reduzir a obra de arte ao seu conteúdo e então interpretá-lo, domestica-se a obra de arte. A interpretação torna a arte manejável, conformável”<sup>12</sup>. Para ela, que escreveu esse ensaio em 1964, estaríamos vivendo um período de excesso interpretativo da arte, um período no qual fomos treinados a procurar nas obras camadas profundas e intrincadas de conteúdo e suas relações extra-artísticas, extratextuais, histórico-literárias e metalinguísticas— como se essa análise histórico-estético fosse o motivo exclusivo de existência das obras e o motor de nosso desejo e apreciação por elas. “O modelo moderno de interpretação escava, e enquanto escava, destrói, perfura por detrás do texto a fim de encontrar o sub-texto, o qual seria o mais verdadeiro”<sup>13</sup>. Sontag deixa claro que o tipo de interpretação a que se refere é aquela crença de que o crítico deve traduzir a obra, torná-la palatável, encontrando o verdadeiro significado que o leitor inculto deveriam encontrar. Wolfgang Iser, em *O Ato de leitura*, ao analisar o texto de Henry James *O desenho do tapete*, de 1896, expõe a mesma conclusão de Sontag<sup>14</sup>: a) a crença de que a obra foi produzida para ser interpretada em camadas insondáveis de interrelações

<sup>12</sup> “(...) by reducing the work of art to its content and then interpreting that, one tames the work of art. Interpretation makes art manageable, comformable” (Sontag, 1966, p. 8; tradução da autora).

<sup>13</sup> “The modern style of interpretation excavates, and as it excavates, destroys, it digs ‘behind’ the text, to find a sub-text which is the true one” (Sontag, 1966, p. 6-7; tradução da autora).

<sup>14</sup> Iser demonstra como Henry James se antecipou um diagnóstico que apesar de remeter ao século XIX ainda marca a época contemporânea. “Parece, pois, natural ao crítico que o sentido como se escondido seja acessível e seja reduzido pelas ferramentas da análise discursiva” (Iser, 1996, p. 27).

histórico-estéticas, b) que a interpretação serve para resolver o enigma de uma obra, c) que apenas o crítico qualificado se presta a esse papel, e, d) uma vez resolvido o enigma, a obra é esvaziada de sua potência e seria entregue sem vida à posteridade.

Ao extrair o sentido, enquanto núcleo próprio da obra, esta se esvazia; por isso, a interpretação coincide com a consumptibilidade da literatura. Tal esvaziamento, contudo, não é fatal apenas para o texto, pois é suscitada a pergunta: em que se pode fundar ainda propriamente a função da interpretação, se ela, através da significação tirada da obra, a abandona como uma casca vazia? (Iser, 1996, p. 25-6).

Retomando o argumento de Sontag, o imperativo interpretativo traz consigo a valorização das noções de profundidade de sentido contra a ideia de superficialidade da percepção; mais ainda, a supremacia da razão e a depreciação do sensorial, sensível, sensual. “Estamos numa época em que o projeto da interpretação é amplamente reacionário, sufocante. Como as fumaças dos automóveis e das indústrias pesadas que mancham a atmosfera urbana, a efusão das interpretações da arte polui nossas sensibilidades”<sup>15</sup>. Se Sontag descreveu esse hábito “sufocante” em meados da década de 1960, pode-se verificar que apesar das manifestações artísticas contraculturais querendo aproximar a arte da realidade mais simples e banal da vida cotidiana, os excessos interpretativos e o uso da arte como artifício para o exercício da crítica e da filosofia da arte continuou vigente. Como se o contexto de ausência de constrangimentos objetivos (“tudo pode ser arte”) e subjetivos (“todo mundo é artista”) para a produção contemporânea somente demonstrasse a imperiosa necessidade atual por críticos, o quais norteiam como se deve ler e dissolver o enigma d’aquilo se encontra exposto como obra de arte.

No furor da seriedade intelectual, o verbo de Sontag que este artigo gostaria de destacar é “to tame”: domar, amansar. Diante do caráter “selvagem e imprevisível” da forma artística, os excessos do hábito interpretativo transformam a arte em algo previsível, constante, domesticado, compreensível através de uma fórmula, a qual garantiria uma almejada fruição universal, através do recurso frequente a texto explicativos nos espaços expositivos. Contra a forma orgânica que arrisca tudo, até mesmo a possibilidade de, a partir dela, nada emergir (ou dela emergir o tédio e a indiferença), contra performances e happenings que apostam no jogo como o momento em que algo – uma experiência coetânea entre público e artista – possa tomar espaço, surge a arte digerida, domada, amansada, prontamente “compreensível”, uma vez que não arrisca a se oferecer como “apenas um jogo”, mas, antes, ancora-se na razão para se fazer sentido e provar seu direito de existência e sua legitimidade enquanto trabalho artístico. A propósito, para Adorno, o direito de existência da arte “foi abalada[o] na medida em que a sociedade torna-se menos humana” (2008, p. 11). É dele a frase tantas vezes repetidas nas últimas décadas de que a arte tem, nos dias de hoje, a tarefa de provar reiteradamente seu direito de existência. Usando ainda a analogia entre humanos e inumanos (clones) da propaganda da Nike, entre, de um lado, a imprevisibilidade e o contingente e, de outro, o total controle e a previsibilidade, a arte continua a perder seu direito de existência na medida em que se refugia na insistência de ser oferecer como mais um domínio da razão augusta.

Nesse cenário, arrisca-se a sugerir que o jogo – a seriedade de um jogo que é tomado como apenas mais um, mas nunca a seriedade replicante de jogar hermeticamente

<sup>15</sup> “Today is such a time, when the project of interpretation is largely reactionary, stifling. Like the fumes of the automobile and of heavy industry which befoul the urban atmosphere, the effusion of interpretations of art today poisons our sensibilities” (Sontag, 1966, p.7; tradução da autora).



sem riscos –, possa ser o que nos restou como possibilidade de termos experiências epifânicas, onde nos encontramos disponíveis, distraídos ao mesmo tempo que concentrados, para que algo nos aconteça<sup>16</sup>. Onde dispomos nossos corpos para o alheio, o desconhecido, o acaso, o contingente e nos colocamos à espera, mas não de produzir sentido, de nos instruímos ou de acumularmos mais conhecimento num contexto histórico inundado em *data-processing* e comandado pelo imperativo de estar conectado com a mais nova *ultimate* novidade. Seria interessante se, nesse contexto, o espaço da arte contemporânea fosse o mesmo do jogo: onde entramos com uma seriedade que não é séria, pois em suspensão prática, destituída de lastro na realidade cotidianamente vivida, destituída de propósito ou função. Um espaço onde poderíamos “estar quietos por um momento”, presente em nossos corpos e ausentes minimamente que seja (tanto quanto for possível) da função autorreflexiva e interpretativa<sup>17</sup>. Ainda sobre futebol-arte e futebol-jogo, é possível ilustrar tal distinção através da oposição que Gumbrecht faz entre uma cultura do sentido e uma cultura da presença.

Nas culturas de sentido, elas [as pessoas] se veem de forma cartesiana: nos imaginamos como consciências – se é que esse plural existe –, e é interessante notar que as disciplinas que, em alemão, se chamam ‘*Geisteswissenschaften*’ (ciências do espírito) até pouco tempo atrás realmente excluíam o corpo como objeto de pesquisa. Em uma cultura de presença, porém, as pessoas se veem ao mesmo tempo como corpo e consciência, como espírito e alma, como se dizia na tradição medieval-europeia (Gumbrecht, 2012, p. 118).

Numa cultura do sentido, nos colocamos externamente como consciências interpretantes diante do mundo e das coisas. Distantes de nós, as coisas não nos tocam, não nos atravessam; estão dispostas para a manipulação distanciada da consciência atribuidora de sentido. Manejáveis, conformáveis, o risco colocado sob controle, as coisas estão à nossa disposição para que as transformemos e, assim, escrevamos a história. Usando termos de Sontag, nessa instância, a sensualidade do mundo é domada pela razão: “a revanche do intelecto contra a arte”<sup>18</sup>. O indomável torna-se previsível. O inesgotável torna-se manejável e pasteurizado. O abismal transforma-se em artificial, causando assim o oposto do que se propunha com a interpretação: ao invés de trazer à tona camadas profundas, planifica-se. Ao invés de uma experiência que reverbera, aberta a novas associações, dissociações, novas performances a lhe dar outras formas estéticas (a partir do engajamento no aqui agora de cada percepção), a produção artística ancorada no artifício do argumento oferece uma recepção controlável e estável, através da compreensão intelectual da chave que revela (e dissolve) seu enigma. Por outro lado, usando os termos de Gumbrecht, numa cultura da presença, estamos em meio às coisas e aos volumes dos corpos. Nesse espaço, a contingência acontece. E pode ser que a forma poética ou epifânica aconteça quando estamos em jogo pelo prazer de jogar. Pode ser. Fazendo uma analogia, o prazer da experiência, ou da vivência estética, acontece pelo prazer de abrir-se a algo desconhecido que se oferece também como aberto. Aberto à contingência da cada olhar.

Para concluir e traçar paralelos entre possíveis artificialismos presentes neste texto: na arte contemporânea, ter-se-ia o predomínio do artifício do argumento como modo de pasteurizar a recepção da obra e garantir uma compreensão geral de seus propósitos,

<sup>16</sup> Distraídos mas concentrados como pode sugerir a leitura que Gumbrecht faz do conceito heideggeriano de *Gelassenheit*. Cf. GUMBRECHT, H. U. “To be quiet for a moment” (2000) e GUMBRECHT, *Produção de Presença* (2010). Sobre essa leitura gumbrechtiana da *Gelassenheit* de Heidegger, vale conferir o quarto capítulo de MIRANDA, Mariana Lage. “Tônus da presença: experiência estética como jogo, quietude e contingência” (Belo Horizonte, 2015).

<sup>17</sup> “If I now ask myself how I want the relation between »Kunst« and »Erkenntnis«, I will say (unsurprisingly, for Siegfried at least, I bet) that I hope that art can give me a break from *Erkenntnis* – so much so indeed that I am prepared to hail and celebrate as, art« whatever will give me such relief” (GUMBRECHT, 2000, s/paginação).

<sup>18</sup> “Interpretation is the revenge of the intellect upon art” (1966, p. 7; tradução da autora).

relevância atual e avanços dentro do contexto histórico-estético da arte. Na propaganda da Nike, o artificialismo da criação de inumanos cria jogos que perderam a sua natureza essencial e tornam-se entediantes. Situação que arrisca a se assemelhar aos excessos de explanações nos espaços expositivos. Isto é: com vistas a eliminar os riscos que se corre com a forma estética contingente à recepção e à experiência do público, o recurso excessivo à explicações estético-históricas garantem que a experiência aconteça, ou melhor, que “a bola entre no gol”, sem chance de erros, sem lesão, sem surpresas, sem imprevisibilidade, algumas vezes até sem afetações. Que a experiência se torne inumana. É nesse sentido que vale a pena retomar o fragmento de Fernando Pessoa, o “Estética do artifício”, quando ele diz que o artifício cria uma irrealidade, “uma lógica soberba, séria” (Pessoa, 1982, p. 204). A seriedade de uma arte que explica seus meios e que constatemente expõe seus fundamentos racionais (sua evolução no quadro estético-formalista e no contexto histórico e filosófico) implode aquilo que é mais característico à arte: o fato de se oferecer como um universo do possível, aberto à contingência do olhar do outro, sujeito à possibilidade dos afetos e à contingência de um encontro, na interseção única e casual de um tempo e um espaço.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADORNO, Theodor W. **Teoria Estética**. Tradução de Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 2008.
- GADAMER, Hans Georg. **Verdade e Método**. tradução Flávio Paulo Meuer. Petrópolis: Editora Vozes, 1997.
- GUMBRECHT, H. U.. **“To be quiet for a moment”**. In: BARSCH, Achim; RUSCH, Gebhard; VIEHOFF, Reinhold; BLOCK, Friedrich W. (eds.). Festschriftenprojekt S. J. Schmidt. CD. Halle 2000.
- GUMBRECHT, H. U.. **Elogio da beleza atlética**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- GUMBRECHT, H. U.. **Produção de Presença. o que o sentido não consegue transmitir**; tradução Ana Isabel Soares. Rio de Janeiro: Contraponto; Ed. Puc-Rio, 2010.
- GUMBRECHT, H. U.. **“Graciosidade e Jogo: por que não é preciso entender a dança”**. In: Graciosidade e estagnação: ensaios escolhidos. Introdução e organização Luciana Villas Boas. Tradução Luciana Villas Boas e Markus Hediger. Rio de Janeiro: Editora Contraponto; Editora Puc-Rio, 2012.
- GUMBRECHT, H. U.. **“Der Schone Spielzug”**. In: Tages Anzeiger, publicado em 17 de junho de 2014. Disponível em <http://www.tagesanzeiger.ch/kultur/diverses/Der-schoene-Spielzug/story/15876231> Acessado em 24 de agosto de 2015.
- ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**. São Paulo: Editora 34, 1996.
- PESSOA, Fernando. **Livro do Desassossego por Bernardo Soares**. Vol. I. Lisboa: Ática, 1982.
- SONTAG, Susan. **Against Interpretation and other essays**. New York: Farrar, Straus & Giroux, 1966.
- WELLBERY, David E. **“Contingency”**. In: FEHN, Ann; HOESTEREY, Ingeborg; TATAR, Maria. Neverending stories: toward a critical narratology. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1992.
- ZUMTHOR, Paul. **“Body and Performance”**. In: GUMBRECHT, H. U.; PFEIFFER, K. L. Materialities of Communication. Stanford: Stanford University Press, 1994.
- ZUMTHOR, Paul. **Escritura e nomadismo: entrevistas e ensaios**; tradução Jerusa Pires Ferreira, Sonia Queiroz. Cotia (SP): Atêlie Editorial, 2005.
- ZUMTHOR, P.. **Performance, recepção, leitura**. Tradução Jerusa Pires Ferreira. SP: Cosac Naify, 2007.
- “The Last Game” [vídeo]. Disponível em <http://youtu.br/ly1rumvo9xc>. Acessado em 24 de agosto de 2015.