

Estética, técnica e jogo: relações entre o lúdico e a arte fotográfica¹

Letícia Perani²

Resumo: Este presente trabalho tem o objetivo de construir relações entre a análise crítica da arte fotográfica e as qualidades da categoria do lúdico, a partir de um breve histórico da ideia de jogo, que nos permite pensar em um conceito mais ampliado para este termo, focando principalmente nas questões de Friedrich von Schiller sobre lúdico e estética. Assim, podemos traçar duas possíveis presenças do instinto de jogo no ato de fotografar: a *ação lúdica da memória* (modos de produção fotográfica) e a *ação lúdica do pensamento* (modos de fruição da fotografia).

Palavras-chave: estética; lúdico; fotografia.

Abstract: This paper intends to relate the critical analysis of photographic arts and the qualities of the category of ludic through a brief historical of the idea of play. It will allow us to think of an enhanced concept of ludic focusing on Friedrich von Schiller's questions about ludic and aesthetics. Therefore we shall be able to trace two categories of presence of the Spieltrieb in the act of photographing: the ludic action of the memory (photographic production) and the ludic action of thought (photographic fruition).

Keywords: aesthetics; ludic; photography.

1. O jogo na história: por uma compreensão ampla do lúdico

Ao longo de séculos de exploração teórica, o termo *lúdico* passou por muitas modificações em sua significação; construído a partir de interconexões entre diversas ciências ao longo dos séculos, o lúdico tornou-se um conceito aberto, polissêmico e muitas vezes ambíguo (BROUGÈRE, 1998; DUFLO, 1999). Justamente por essa abrangência de atividades e contextos é que se torna difícil desenvolver de forma exata uma aceção sobre o ato de jogar – jogar seria uma ação destinada ao desenvolvimento infantil, ou à distração de crianças e adultos, ou uma atividade ligada aos vícios humanos, como os jogos de azar, ou uma

¹ Uma versão anterior deste artigo foi apresentada no GT Comunicação e Experiência Estética do XXII Encontro Anual da Compós, em 2013.

² Doutoranda em Comunicação pelo PPGCom/Uerj. Bolsista da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (Faperj). E-mail: leticiaperani@yahoo.com.br.

ferramenta ligada à reprodução de padrões sócio-culturais? Ao acreditarmos que o lúdico traz em si cada uma dessas definições, contribuindo para uma concepção ampliada dessa atividade, é nosso dever explicitar algumas das visões que foram construídas na história das culturas e sociedades humanas sobre o ato de jogar.

Para exemplificar essa polissemia do conceito com o qual vamos trabalhar, devemos começar esta nossa exploração teórica com uma breve análise semântica no foco principal da nossa pesquisa: a palavra *lúdico*. Este vocábulo foi originado a partir do termo latino *ludus*, que era, em seu uso original na Roma Antiga, também sinônimo de escola, pois o jogo era usado para a aprendizagem de diversas atividades do cotidiano, como as simulações de guerra (BROUGÈRE, 1998). Porém, se à primeira vista a ambiguidade desse termo pode aumentar eventuais dúvidas sobre como definir o ato de jogar, conferindo ao lúdico certa imprecisão conceitual que poderia complicar a busca de uma definição mais coesa, própria para a utilização científica, um olhar histórico mais atento pode focalizar algumas conexões que explicam como podemos alcançar uma compreensão contemporânea do lúdico (e suas ligações com a estética), que pode ser útil para os propósitos deste trabalho. Então, conforme descrevemos em trabalhos anteriores (SOARES, 2008), defendemos que, a partir de uma exploração ampla do significado do termo *lúdico*, vão emergir quatro questões importantes que devemos abordar para uma definição polissêmica e interdisciplinar deste conceito:

a) *O prazer*: o prazer talvez seja a característica lúdica mais explorada pelos estudiosos do assunto ao longo do tempo. As qualidades prazerosas dos jogos foram exaltadas ou, na maior parte dos casos, depreciadas, mas todas as teorias surgidas até este momento explicitam sua presença. O prazer é componente essencial para o engajamento do jogador nas possibilidades proporcionadas por estas atividades; se o lúdico é uma atividade tão arrebatadora, que pode provocar até mesmo mudanças de comportamentos e idéias (muitas vezes necessárias para o início de um ambiente de jogo), muito se deve ao prazer que é proporcionado por ele;

b) A discussão sobre *a oposição entre jogo e seriedade*: muito do conceito negativo que o jogo possuiu durante séculos se deve as idéias aristotélicas de oposição entre o lúdico e as atividades produtivas, que demonstramos anteriormente. Contudo, o entendimento de várias características dos jogos que podem ser utilizadas para fins “sérios” provocou o desaparecimento deste antagonismo, permitindo o desenvolvimento de ações como o uso de jogos para terapias psicológicas, ou como um recurso para a aprendizagem, e os serious games³.

c) O jogo como *espaço de engenhosidade/transformação de ideias*: matemáticos estudiosos do lúdico salientavam que o jogo seria um lugar de criações, no qual a mente humana estaria livre para experimentações, para o crescimento de novas práticas e ideias. Se o lúdico precisa de uma dimensão espaço-temporal diferente do cotidiano, que envolve a adoção de outras concepções, para o seu funcionamento, ele necessariamente deve ser um espaço de engenhosidade, de criatividade. Não há limites para o que pode ser experimentado em um jogo, e para as percepções de mundo que são construídas dentro dele.

d) O jogo como *espaço de exploração*: talvez esse seja o aspecto lúdico mais interessante para os estudiosos contemporâneos da área, por aliar todas as características anteriores para demonstrar o lúdico em toda sua potencialidade. Gilles Brougère nos explica que o lúdico é também ambiente de explorações e descobertas, que permitem buscar informações sobre o meio, contribuindo para inúmeras aprendizagens. Porém, o pedagogo francês faz questão de ressaltar as diferenças entre o comportamento exploratório e o lúdico: “[...] na exploração fazemos a pergunta ‘o que este objeto pode fazer?’ e, no jogo, ‘o que eu posso fazer com este objeto?’” (BROUGÈRE, 1998, p. 190), demonstrando que os jogos podem servir como forma de compreensão e domínio de uma dada conjuntura, habilidades que posteriormente são aproveitadas para a produção de situações distintas, diferentes das iniciais.

³ Os *serious games* abrangem todos os tipos de jogos que não são prioritariamente voltados para o entretenimento, como os educacionais, os utilizados para treinamentos (em empresas, exércitos etc.) e os games com temática política.

1.1. *Lúdico e estética: as reflexões de Schiller e Huizinga*

Da Grécia Antiga ao século XVIII, todo o percurso do conceito de lúdico traz questões que permeiam o estudo destas atividades nestas ocasiões, refletindo também a condição sócio-cultural do jogo nos períodos históricos citados. Da busca do prazer ao uso como ferramenta de aprendizagem, o estudo da ludicidade foi ganhando uma crescente importância nas explorações científicas, sendo associada a diversos elementos da ontologia humana. Neste contexto surgiu um estudo que sacramentou o lugar do lúdico como objeto legítimo de investigação filosófica: a constituição das teorias estéticas do poeta alemão Friedrich von Schiller. Com a publicação em 1795 de *Cartas sobre a educação estética do homem (Über die ästhetische Erziehung des Menschen)*, uma tentativa de provar que a estética é capaz de resolver o problema da liberdade humana - um dos temas centrais do pensamento de Schiller - a ideia de jogo foi novamente transformada. O poeta pensou o lúdico como um lugar de encontros, um espaço de cruzamentos teóricos, em uma perspectiva que já havia sido trabalhada por outros autores, como Immanuel Kant e Blaise Pascal, mas que foi levada ao extremo em suas reflexões (DUFLO, 1999).

Influenciado pela filosofia kantiana, em *Cartas...* Schiller divide o ser humano entre dois instintos (*Triebe*): o sensual/natural (*Sinnliche Trieb*), ligado à existência física, às sensações, às mudanças e à temporalidade; e a formal (*Formtrieb*), ligado à moral, à razão, à permanência e à universalidade. Estes dois instintos seriam contraditórios entre si, porém, fazem parte da constituição humana, e devem ser conciliados para a obtenção de uma “vivência total” do ser, com o maior nível de liberdade possível:

Pela união destas duas qualidades, o ser humano associará o maior nível de espontaneidade (autonomia) e de liberdade com a plenitude mais completa de existência, e ao invés de se abandonar no mundo apenas para se perder nele, ele irá absorver o mundo nele, com toda a infinitude dos seus fenômenos, e sujeitar isso à unidade da sua razão⁴. (SCHILLER, s/d, p. 25).

⁴ Livre tradução de: “By the union of these two qualities man will associate the highest degree of self-spontaneity (autonomy) and of freedom with the fullest plenitude of existence and instead

Daí, Schiller chega a um desafio teórico, ético e político de como unir o instinto sensual ao instinto formal. Para o poeta alemão, nem a Filosofia nem a Política são capazes de superar esse antagonismo, só resolvido a partir da relação entre estas duas tendências contraditórias, que geraria um terceiro instinto, fruto das suas ações combinadas. A consequência destas ações seria o instinto do jogo (*Spieltrieb*), que “[...] realizará tanto as nossas contingências formais quanto as materiais; conformemente à nossa perfeição e à nossa felicidade, de certa forma [...] assim, dará forma à matéria, e realidade à forma”⁵ (SCHILLER, s/d, p. 28). Como seria o resultado da junção das tendências existentes nos seres, o instinto do jogo não pode ser encontrado na natureza humana, e sim deduzido, fruto de uma dedução lógica; é uma Ideia no sentido kantiano, ou seja, um conceito regulador, e não constitutivo (DUFLO, 1999). Com essas assertivas, Schiller cunha uma frase célebre: “[...] o homem só joga quando ele é homem na acepção literal da palavra, e ele só é completamente um homem quando joga”⁶ (SCHILLER, s/d, p. 30).

Ao afirmar que o objeto do instinto do jogo é a beleza, “um termo que serve para descrever todas as qualidades estéticas dos fenômenos...”⁷ (SCHILLER, s/d, p. 28), Schiller se torna o principal responsável pela vinculação do lúdico à Estética, tema retomado posteriormente por vários estudiosos. Contudo, o poeta alemão demonstrou que o lúdico se diferencia da beleza por meio de características próprias: o jogo seria um vetor de harmonia, ou seja, de beleza e equilíbrio, tanto para o físico quanto para o espiritual, por ser uma ação equilibrada das tendências humanas; seria um fator que instaura a legalidade no sensível sem grandes traumas, tornando a adoção de princípios mais agradável de ser seguido. Schiller antecipou também possíveis questionamentos sobre a associação da beleza à suposta frivolidade do jogo, ao declarar:

Mas talvez uma objeção tenha surgido a você, se a beleza não seria degradada por isso [a vinculação ao lúdico], feita de mero jogo? [...] Porém, o que significaria esse mero jogo, quando sabemos que todas as qualidades da humanidade são jogos, e apenas o que é jogo torna o homem completo e desenvolve, simultaneamente, sua natureza dual? O que você apresenta como limitação, segundo a sua representação da

of abandoning himself to the world so as to get lost in it, he will rather absorb it in himself, with all the infinitude of its phaenomena, and subject it to the unity of his reason”.

⁵ Livre tradução de: “[...] will render both our formal and our material constitution contingent; accordingly, our perfection and our happiness in like manner [...] will thus give form to matter and reality to form”.

⁶ Livre tradução de: “[...] man only plays when in the full meaning of the word he is a man, and he is only completely a man when he plays”.

⁷ Livre tradução de: “a term that serves to describe all aesthetic qualities of phaenomena...”.

matéria, de acordo com as minhas idéias, que justifiquei com provas, eu denomino como amplificação.⁸ (SCHILLER, s/d, p. 30)

As ideias de Friedrich von Schiller sobre estética e jogo foram uma grande influência para os estudos do lúdico que surgiram em seguida, especialmente no século XX, com a retomada das pesquisas sobre o papel dessas atividades em nossa cultura e sociedade, mas a temática que animou os escritos do poeta alemão se viu relegada em obras posteriores. Apenas no clássico *Homo Ludens*, publicado pelo historiador holandês Johan Huizinga em 1938, a estética voltou a ser pensada em suas relações com o lúdico, trabalhada no capítulo “Formas lúdicas da arte”. Porém, embora influenciado por Schiller, Huizinga parece tomar um caminho diferente em sua argumentação, já que apenas a música e a dança seriam artes que possuiriam em si elementos de ludicidade, por possuírem ritmo e harmonia – que seriam “[...] os mais nobres dons de percepção estética de que o homem dispõe” (HUIZINGA, 2004, p. 10), além de elementos próprios da atividade lúdica - e estarem ligadas, em sua origem, às práticas ritualísticas⁹. Assim como os rituais, a música e a dança também pertenceriam às artes miméticas, pois, segundo Huizinga, representariam alguma coisa das ações e sentimentos do ser humano, ao contrário das artes visuais, como a pintura e a escultura, que não seriam lúdicas por possuírem elementos técnicos em sua concepção e realização:

O caso das artes plásticas é completamente diferente. O próprio fato de estarem ligadas à matéria e às limitações formais que daí decorrem é suficiente para impedir irremediavelmente a liberdade de jogo e retirar-lhes aquele vôo pelos espaços de que a música e a poesia são capazes. (HUIZINGA, 2004, p. 185).

É interessante observar, nesta definição de Johan Huizinga sobre a presença do lúdico nas atividades artísticas, que a razão, ou melhor, a criação de regras de expressão vai prevalecer em importância em relação à exploração dos sentidos na arte - a ação criadora no real, na matéria; assim, a materialidade do

⁸ Livre tradução de: “But perhaps the objection has for some time occurred to you, Is not the beautiful degraded by this, that it is made a mere play? [...] But what is meant by a mere play, when we know that in all conditions of humanity that very thing is play, and only that is play which makes man complete and develops simultaneously his twofold nature? What you style limitation, according to your representation of the matter, according to my views, which I have justified by proofs, I name enlargement.”

⁹ Para Huizinga (2004), o ritual é uma das formas lúdicas da cultura humana por ser um evento em que há uma distensão espaço-temporal com regras próprias de funcionamento – assim como o jogo.

ato de criação não seria considerada lúdica. Para justificar esse conceito, Huizinga declara que

No momento da concepção, sua inspiração pode ser livre e veemente, mas o momento da execução depende da habilidade da mão doadora de forma. Portanto, se na execução da obra de arte plástica tudo parece indicar a ausência do elemento lúdico, em sua contemplação não há qualquer lugar para tal elemento, pois onde não há ação visível não pode haver jogo. (HUIZINGA, 2004, p. 186).

Nesse trecho de *Homo Ludens*, identificamos duas questões que acreditamos ser importantes e dignas de uma observação mais cautelosa: primeiramente, nos é curioso notar que Huizinga faz uma separação entre o ato da concepção artística e sua execução material, realizando, assim, uma oposição entre a ação lúdica (criação) e o que seria o trabalho do artista em si (execução das ideias) - esta oposição contradiz o corpo principal da teoria do historiador holandês, que advoga a superação da oposição aristotélica entre jogo e seriedade/trabalho. Ora, se considerarmos que, nas artes, o ato criador pode estar presente em todas as etapas de realização de uma determinada obra, por que não pensar na possibilidade de existir uma ação lúdica, exploratória, no trabalho material do artista? Por que não pensar que a criação pode também estar presente no momento da realização da concepção, a partir do desenvolvimento e aprimoramento prazeroso de novas técnicas de trabalho? Parece-nos que, nos valendo das categorias kantianas de Friedrich von Schiller, Huizinga coloca a execução material do trabalho artístico como pertencente ao *instinto natural*, primitivo e fora da ação racional do humano, enquanto o pensamento criador, que estabelece as regras para a ação artística, como pertencente ao *instinto de jogo*, de busca pelo belo e pelo prazer da criação; isto contradiz, desta forma, a ideia de Schiller de que o instinto de jogo é um lugar de “encontro” entre o sensível (no caso, o ato de executar e apreender uma obra) e o formal (a concepção mental). Ao seguirmos à letra os conceitos apresentados pelo poeta alemão em *Cartas sobre a educação estética do homem*, de que o instinto de jogo faz a ligação entre a natureza e a razão, entendemos que o lúdico está presente nestas duas etapas do trabalho artístico, conciliando o ato criador, criativo e formal, com a exploração das habilidades manuais de

execução que, de certa forma, pertencem ao reino dos sentidos. Conforme nos lembra Jacques Rancière,

O estado “estético” de Schiller, suspendendo a oposição entre entendimento ativo e sensibilidade passiva, que arruinar, com uma ideia da arte, uma ideia da sociedade fundada sobre a oposição entre os que pensam e decidem e os que são destinados aos trabalhos materiais. (RANCIÈRE, 2009A, p. 66)

Talvez essa contradição no pensamento de Johan Huizinga se dê pela desvalorização da importância do trabalho manual para o desenvolvimento social, cultural e cognitivo do ser humano, que, segundo Richard Sennett (2012), pode ser observado em várias etapas da história, como no início do século XX¹⁰ – exatamente a época de publicação de *Homo Ludens*. Também podemos lembrar que *Homo Ludens* foi um esforço do historiador holandês para retomar a questão do lúdico como uma característica sócio-cultural da humanidade, não somente como uma função biológica de todos os animais, conforme advogado pelos pensadores do lúdico que vieram depois de Friedrich von Schiller, no século XIX (SOARES, 2008); neste caso, esta separação entre natureza e cultura e a omissão da importância dos sentidos como potenciais integrantes das atividades lúdicas pode ser explicada. Porém, mesmo considerando estes contextos, acreditamos que estes são, de certa forma, problemas em seu sistema de pensamento, que procura valorizar o papel do jogo em todas as instâncias da vivência humana, inclusive no trabalho.

Se, neste caso, adotarmos uma ideia de estética tomando por base as discussões dos pensadores clássicos do lúdico, como fizemos até então, definiríamos este conceito como a procura pelo *belo*, pela harmonia das formas, a partir da experiência humana (sensível/material e formal/mental). Contudo, a visão sobre a estética como a busca pelo belo foi ultrapassada na contemporaneidade, já que novas conceituações surgiram inspiradas pelas experimentações das vanguardas artísticas do século XX, que não procuravam elaborar suas obras em relação à harmonia, à beleza e à mimese, mas sim desenvolver (e refletir) sobre determinados aspectos das múltiplas vivências da humanidade, como, por exemplo, os impressionistas utilizando as cores e luzes

¹⁰ Esta questão da desvalorização do trabalho material é também insinuada por Jacques Rancière (2009A), como vemos no trecho do filósofo francês citado acima.

da natureza como forma de expressão de sentimentos, e também de pesquisa da percepção visual; os dadaístas trabalhando com o acaso e o caos como elementos da criação artística; os *happenings* como uma ruptura lúdica do tempo-espaço do cotidiano. Ou seja, não é mais a beleza que move as aspirações estéticas, mas sim a perspectiva de *afetar*, provocar uma experiência de fruição lúdica; e nesta fruição, conforme já declaramos anteriormente, “o leitor, o apreciador de uma obra visual, o espectador são conduzidos pelo artista pelos labirintos de sua criação, caminhando juntos e desenvolvendo conjuntamente apreensões e resultados” (PERANI, 2012, p. 17). Como resume Rancière,

Isto é o que “estética” significa: no regime estético da arte, a característica de algo ser arte não é mais dada pelo critério da perfeição técnica, mas sim atribuída a uma forma específica de apreensão sensorial [...] E é exatamente esta nova forma de partilha do sensível que Schiller capta com a palavra “jogo”¹¹. (RANCIÈRE, 2009B, p. 29-30)

Desta forma, podemos considerar que o lúdico seria, então, uma parte integrante da experiência estética a partir do momento em que o artista cria *regras* de funcionamento da sua lógica de criação (objetivos, modos de fazer, resultados esperados) – que nem sempre surgem de forma clara ou consciente, em um primeiro momento – e passa a *explorá-las* com o seu pensamento, elaborando desdobramentos possíveis, e também com a sua ação sobre o sensível, construindo a obra em si. Se apenas somos humanos quando jogamos, então nosso *Spieltrieb* é a manifestação da arte no ser humano, é o que verdadeiramente nos torna *artistas*.

2. A ludicidade da arte fotográfica

O aparelho é brinquedo sedento por fazer sempre mais fotografias

Vilém Flusser

¹¹ Livre tradução de: “This is what ‘aesthetics’ means: in the aesthetic regime of art, the property of being art is no longer given by the criteria of technical perfection but is ascribed to a specific form of sensory apprehension [...] It is precisely this new form of distribution of the sensible that Schiller captures with the term ‘play’”.

Ao adotarmos a noção de *Spieltrieb* como parte fundamental da criação e da execução artísticas, podemos nos aventurar a refletir como se dariam esses processos em uma arte específica, nos aproximando da proposta de Affonso Ávila, estudioso do lúdico especializado no período barroco, que, ao refletir sobre a estética de Schiller, desenvolve sua proposta de análise, declarando ser

[...] na relação produção/consumo da obra de arte que nos interessa constatar a função efetiva que ele [lúdico] desempenha, aproximando e mediando, através dos canais de percepção e sensibilidade, a vontade de criação do artista e a nossa disponibilidade de fruição estética. (ÁVILA, 1994, p. 65)

Sabemos que pensar a relação entre produção e consumo é uma constante na crítica artística, especialmente depois das transformações estéticas descritas por Rancière (2009A, 2009B), criadas pelas vanguardas a partir do final do século XIX; porém, em muitos trabalhos (por exemplo, em CAUQUELIN, 2005), tanto a fruição quanto a criação/execução são analisadas separadamente, talvez para reforçar um certo caráter didático da crítica, mas isto pode obscurecer as ligações intrínsecas presentes nestas etapas artísticas. Acreditamos que, ao adicionarmos o lúdico como elemento estético de *mediação*, o jogo das relações entre produção e consumo se torna mais claro, já que a ludicidade torna claros os elementos sensíveis/materiais e lógicos da arte (e suas conexões) nestes dois níveis da experiência artística. Desta forma, podemos propor um conceito de arte da mesma forma em que definimos o lúdico: uma ação estética, que é vivenciada de forma diferente do nosso cotidiano, a partir de uma ‘separação’ espaço-temporal que nos traz a necessidade de assimilação das regras de funcionamento desse verdadeiro universo paralelo – e esta vivência pró-ativa proporcionada pelo lúdico pode implicar na exploração, apropriação e/ou ressignificação de hábitos, habilidades e informações, o que pode ser útil para a apreensão de novas ideias pelos indivíduos que participam destas atividades, não só os realizadores da ação, mas também seus públicos/interagentes.

Para realizarmos este estudo, podemos refletir, entre os vários formatos de expressão artística, sobre uma atividade comunicacional em especial que alia técnica e criatividade para a realização de propostas estéticas a partir da

imagem: a *fotografia*. Vários estudos de estética (como FLUSSER, 1985) se interessam pela arte fotográfica como uma maneira de refletir sobre como produzimos e consumimos imagens na contemporaneidade, considerando as fotos como um “[...] processo de codificação e significação cultural” (COTTON, 2010, p. 191). Para o filósofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser (1985), em seu ensaio *Filosofia da caixa preta (Für eine Philosophie der Fotografie)* esta codificação presente nas imagens técnicas (como a fotografia) é menos evidente do que nas imagens ditas “tradicionais” (a pintura, por exemplo), nas quais seria mais fácil o entendimento que aquele é uma construção humana – segundo Flusser, nas imagens tradicionais o processo de codificação se passaria “na cabeça” do agente humano (o artista), e se queremos decifrar essa imagem, temos que saber o que se passou nessa mente; já a imagem técnica é feita a partir da mediação do dispositivo e do seu operador, uma *caixa preta* complexa, difícil de ser penetrada. Justamente por esta complexidade para entender a caixa preta, ou seja, os processos materiais de codificação cultural presentes no ato fotográfico, é que Flusser define este ato como um *jogo* entre os fatores técnicos (as possibilidades fornecidas pela máquina de ajuste de foco, iluminação, enquadramento etc.) e a intenção do fotógrafo na hora de produzir a imagem, deixando explícito que “o dever de uma filosofia da fotografia seria o de desmascarar esse jogo” (FLUSSER, 1985, p. 38).

Ao seguirmos por esta trilha sugerida por Vilém Flusser – que não chega a elaborar concretamente como seria esta análise crítica baseada na ludicidade do ato de fotografar – percebemos que qualquer proposta para uma *teoria lúdica da fotografia* deve levar em conta estas relações entre o ser e a técnica, como defendido pelo filósofo tcheco-brasileiro, acrescentando também questões sobre a fruição deste processo pelo seu público, assim como Affonso Ávila propõe como um método lúdico de crítica da arte em geral. Em verdade, estas duas teorias trazem em si a marca da influência dos estudos de Schiller sobre a estética, ao tencionarem as relações entre o *instinto sensível* (no caso da fotografia, as possibilidades de exploração das relações técnicas com a máquina) e o *instinto formal* (a proposta do fotógrafo) que compõem o nosso *Spieltrieb*, e, desta mesma forma, qualquer proposição nossa também não poderia deixar de

ser construída em relação a todo este percurso histórico realizado até então das questões entre lúdico e estética. Estando apoiados nos ombros desses gigantes, vamos estabelecer uma tentativa de apreensão das questões desta arte a partir das teorias do jogo, detectando dois níveis de presença do lúdico na fotografia:

a) a fotografia como uma *ação lúdica da memória*, relacionada com os modos de *produção* das imagens;

b) a fotografia como uma *ação lúdica do pensamento*, relacionada com os modos de *fruição* das imagens.

2.1. A fotografia como ação lúdica da memória

Toda fotografia é registro de um momento único no tempo e no espaço, independentemente de seu gênero ou intenção. Essa inscrição imagética pode ser considerada como uma forma de construção da memória – a partir do clique na máquina fotográfica, armazenamos na imagem a captura de algum acontecimento, algum ser e/ou algum lugar que se tornam únicos, a partir dos ajustes técnicos que o fotógrafo escolhe (ou de alguma surpresa aleatória que surge na lida com a máquina) para eternizar aquele instante espaço-temporal. Este é um tema recorrente na teoria da fotografia, embora muitas vezes a memória fotográfica esteja relacionada apenas com o registro temporal; por exemplo, para Damien Sutton, “as fotografias podem ser usadas para quantificar o tempo da mesma maneira que uma régua de metro ou um traçado podem quantificar o espaço”¹² (SUTTON, 2009, p. 34). Porém, acreditamos que não podemos fazer essa separação do registro entre tempo e espaço, mesmo para fins didáticos, já que estes são elementos que nunca deixam de estar presentes no ato fotográfico – como vemos em Paul Dubois (1993), o ato de fotografar tem a sua essência na ordem da impressão, do traço e da marca (além do registro), e estas são características fundamentais do nosso relacionamento com os ambientes que nos cercam¹³. Desta forma, a foto é “[...] uma verdadeira

¹² Livre tradução de: “Photographs can be used to quantify time in the same way that a measuring stick or tracing can quantify space”.

¹³ Para o psicólogo estadunidense James J. Gibson (1986), criador da teoria da *Psicologia Ecológica (Ecological Psychology)*, para realizarmos a percepção de um determinado ambiente

fatia de espaço-tempo” (DUBOIS, 1993, p. 103), ou seja, construída a partir de uma separação espaço-temporal com regras próprias de constituição, da mesma forma que qualquer atividade lúdica. Portanto, a fotografia poderia perfeitamente ser considerada como uma *ação lúdica da nossa memória*, capturando registros das relações complexas entre o tempo com o espaço a partir da mediação maquínica.

O próprio ato de fotografar, que é esta relação do fotógrafo com o dispositivo técnico, articulando conceitos (FLUSSER, 1985), envolve o registro de memória, pois as técnicas disponíveis se modificam através dos tempos, modificando também a imagem. Suponhamos que tivéssemos à disposição três diferentes tipos de máquinas fotográficas, um daguerreótipo, uma máquina lomográfica e uma câmera digital de alta definição, e disparássemos as três ao mesmo tempo para registrar a imagem de uma montanha, teríamos a certeza de que as imagens obtidas nesta experiência possuiriam diferenças entre si: a imagem do daguerreótipo seria em preto e branco, sem muita nitidez, e provavelmente seriam captadas manchas de movimento (“fantasmas”) decorrentes do alto tempo de exposição necessário para sensibilizar a lâmina de prata na qual a imagem é registrada; na máquina *Lomo*, seriam esperadas distorções no foco e nas cores, e até o aparecimento de imagens duplicadas, resultadas da baixa qualidade do conjunto ótico dessa câmera; finalmente, a câmera digital poderia registrar detalhes imperceptíveis nos outros dispositivos, como a textura da vegetação presente, ou reflexos sutis de luz. Essa nossa experiência seria realizada em um mesmo lugar, no mesmo tempo, mas as imagens apresentadas seriam diferentes pelas condições técnicas de registro, sem contar outros aspectos como o modo de revelação e os materiais utilizados, a técnica do fotógrafo etc., alterando, assim, a memória capturada na imagem. Todo o processo que envolve essa captura, incluindo as questões técnicas anteriores ou posteriores ao ato de tirar a foto, faz parte do registro obtido, e também faz parte das escolhas e intenções do fotógrafo, como nos aponta Vilém Flusser:

dependemos, dentre outros fatores, de estímulos visuais como as texturas, a luminosidade e as formas de terrenos, objetos, plantas e animais.

O fotógrafo manipula o aparelho, o apalpa, olha para dentro e através dele, afim de descobrir sempre novas potencialidades [...] O fotógrafo não trabalha com o aparelho, mas brinca com ele. (FLUSSER, 1985, p. 15 [grifos nossos])

Mesmo que Flusser faça uma separação entre a atividade de jogo e o ato de trabalho que contraria as questões de lúdico e estética apresentadas neste trabalho, nos interessamos pela palavra *potencialidades*, utilizada pelo filósofo tcheco-brasileiro, para descrever este processo criativo e prazeroso na lida com o dispositivo técnico, e seus resultados estéticos. A partir do momento em que definimos as *regras* de exploração do artefato, que podem ser tanto o tipo de máquina a ser utilizada, tempo de exposição, uso de lentes etc., passamos a *explorar* estas potencialidades, fotografando e acompanhando seus resultados a partir das imagens obtidas, criando um processo de registro da memória, lúdico por natureza.

Tomemos por exemplo o projeto *The Afnonauts* (2012), da fotógrafa espanhola Cristina de Middel¹⁴. Nesta série, de Middel produziu registros ficcionais de uma história real: o sonho do professor zambiano Edward Makuko Nkoloso de vencer a corrida espacial dos anos 1960 contra os Estados Unidos e a União Soviética, e mandar seres humanos para a Lua e para Marte, utilizando-se de métodos primitivos de treinamento de pessoal (BROOK, 2012). Desta fracassada tentativa de desenvolvimento científico em um país subdesenvolvido do centro da África, poucos registros em foto e vídeo resistiram ao tempo, porém, de Middel adaptou a criação do seu imaginário de como seria a documentação de um programa espacial rudimentar há 50 anos. As *regras* de produção elaboradas pela fotógrafa estão bem claras em suas imagens: fotos em alta definição com cores levemente esmaecidas, dando um aspecto de antiguidade; cenários, objetos, vestuário e pessoas que denotam a Zâmbia dos anos 1960. A partir da constituição dessa lógica, de Middel registrou etapas de treinamento, maquinário utilizado, os sonhos e as aspirações dos astronautas, e até um contato com civilizações extraterrestres, *explorando* assim seu imaginário e construindo a memória de um programa espacial que foi, em verdade, um retumbante fracasso; no entanto, neste projeto artístico a

¹⁴ Imagens disponíveis em <http://www.lademiddel.com/>

conquista do espaço pelos zambianos não somente existiu, mas também alcançou todos os seus objetivos, devido à produção, pela fotógrafa, de um recorte espaço-temporal bem específico. *The Afnonauts* pode não ter sido uma ação lúdica de memória do programa de Nkoloso, mas sim uma ação lúdica de memória das lógicas e dos afetos produzidos por sua criadora. Assim sendo, podemos concluir, com base nas discussões anteriores, que se o *Spieltrieb* representa a convergência entre o ato criador, criativo e formal, com a exploração das habilidades manuais de execução, podemos então considerar a fotografia como uma ação lúdica da memória, a partir do momento em que criamos determinadas regras estéticas e as exploramos em nossa produção.

2.2. A fotografia como ação lúdica do pensamento

O surgimento da reflexão sobre a participação do público como copartícipe da obra artística é atribuída a Stéphane Mallarmé, poeta francês do final do século XIX que desejava transformar a linguagem verbal em um instrumento de explorações mentais através das descobertas de relações e questões presentes na obra pelos seus leitores (TOMKINS, 2000); esta é uma marca fundamental em qualquer manifestação artística a partir das experimentações das vanguardas do século XX. Como exemplo dessa mudança de foco, podemos nos lembrar de Marcel Duchamp e sua recusa das artes ditas *retinianas*, que possuiriam até funções decorativas, sendo uma fruição visual que se dá apenas na apreciação dos elementos da imagem/forma esculturais; o que Duchamp propunha era valorizar os *processos mentais* na fruição estética, que levariam o público a tentar descobrir as lógicas, desafios, citações, relações e objetivos do artista ao realizar sua obra. Assim, a fruição, conforme mencionamos anteriormente, envolve tanto o afeto sensorial quanto o passeio pelas questões de produção, se tornando, primordialmente, uma experiência estética que possui em si *elementos de jogo*. A experiência de Georges Didi-Huberman (2000) ao relembrar sua visita aos afrescos feitos por Fra Angélico¹⁵ no Convento de São Marcos em Florença é um bom indicativo deste jogo que o público de uma imagem deve fazer: descobrir a intenção do artista, as

¹⁵ Pintor italiano protorrenascentista.

possíveis referências utilizadas, dar um sentido para aquela imagem – e lembrar que este também é um jogo que se modifica com o passar do tempo, seja este o nosso tempo individual ou o tempo das culturas e sociedades. Nossa fruição pode mudar com o tempo, quando adquirimos novas experiências, novos conteúdos que nos permitam referenciar certos aspectos de uma obra, assim como as culturas e sociedades vão modificar seus gostos e sensibilidades ao longo dos séculos; é justamente por isso que Didi-Huberman declara que a imagem está sempre em reconfiguração, por ser sempre uma “construção da memória” (2000, p. 32). À la J.J. Gibson (1986), podemos dizer que, na fotografia, a atividade de fruição se inicia com a percepção de formas, cores e texturas presentes em uma imagem, estando em conjunto com a tentativa de acesso à memória daquele momento registrado no tempo e no espaço, com suas regras próprias de produção e exploração. A partir do momento em que uma imagem nos causa reações sensíveis (nos afeta), e passamos a tentar descobrir as lógicas, resgatar a memória por trás daquela fotografia, entramos no *Spieltrieb*: a arte visual vai unir o sensível e o formal, seja por parte do fotógrafo, seja por parte do público, gerando experiências únicas, individuais, de realização e fruição. Deste modo, acreditamos que, para decodificarmos uma imagem, assim como proposto por Vilém Flusser (1985), realizamos uma *ação lúdica do pensamento*, voltada a fruir e compreender o que está sendo visualizado em uma foto. A imagem fotográfica funcionaria como um mediador entre a ação lúdica da memória, constituída a partir das intenções e atos do fotógrafo, e a ação lúdica do pensamento, realizada por quem vê a foto, em um tensionamento constante e complexo.

Se voltarmos o nosso olhar para estilos fotográficos contemporâneos, como a estética denominada como *inexpressiva*¹⁶, vemos este jogo em ação; em um primeiro olhar, um público menos treinado não veria nada de especial neste tipo de foto, pois não há nada nelas que nos chame a atenção de uma forma ostensiva, como cores, angulações, ou o registro de algum acontecimento especial. São pessoas comuns, cidades e edificações retratadas em plena vivência de seu dia a dia, mas é justamente a busca pelo comum, pelo cotidiano,

¹⁶ Para uma discussão sobre este estilo, ver COTTON, 2010.

que é a *regra* deste estilo de fotografia. Como nos indica Charlotte Cotton (2010), o objetivo das fotos inexpressivas é criar uma tipologia do ser humano, tanto da variedade de seus corpos quanto das intervenções realizadas nos espaços físicos (construções, plantações, desmatamentos etc.), e a variedade de seus temas refletem o trabalho de exploração de cada artista, seus interesses e gostos – a fotografia inexpressiva seria, então, uma forma lúdica de armazenamento da passagem do ser humano pelo planeta em seus aspectos mais simples - ou seja, uma ação lúdica da memória que fazemos com o registro do cotidiano – e nosso papel como público é penetrar nessas lógicas escondidas por trás de uma estética aparentemente banal, o que exige uma ação lúdica do pensamento, repleta de referências sócio-culturais prévias, e que gera reflexões sobre o que somos, e o que queremos preservar de nossa passagem pela Terra.

3. (Algumas) Reflexões finais

Este tensionamento constante entre a ação lúdica da memória (modos de produção fotográfica) e a ação lúdica do pensamento (modos de fruição da fotografia) visa a apresentar uma perspectiva possível para explicar o fascínio da humanidade pelo ato de fotografar – uma atividade artística que reúne em si elementos de estética, técnica e jogo em uma rede de relações complexas – que gera modos de codificação cultural, registro e produção de memória. Abordar a estética fotográfica a partir dos apontamentos sobre o lúdico de Friedrich von Schiller nos oferece um arcabouço teórico que, embora nos ajude a explicar as relações existentes entre as categorias do sensível/formal e técnica/criação presentes na crítica fotográfica, abre também inúmeras questões que não foram abordadas neste trabalho, como as tensões entre memória, técnica e mimese. Provocar questionamentos criativos é uma característica tanto do ato de pesquisar quanto do ato fotográfico, e uma verdadeira prova da atuação do *Spieltrieb* nas atividades da cultura e da sociedade; o clique de nossas máquinas de fotografia nos transporta para novas dimensões do pensamento e das ações humanas.

Referências

- ÁVILA, Affonso. **O lúdico e as projeções do mundo barroco I: uma linguagem a dos cortes, uma consciência a dos luces**. São Paulo: Perspectiva, 3ª ed., 1994.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- BROOK, Pete. **Photos Find Fictional Fun in Amateur Space Program** [online]. Wired, 2012. Acesso em 15/01/2013: <http://www.wired.com/rawfile/2012/04/photos-find-fictional-fun-in-amateur-space-program/>
- CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- COTTON, Charlotte. **A fotografia como arte contemporânea**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Ante el tiempo**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2000.
- DUBOIS, Paul. **O ato fotográfico**. Campinas: Papirus, 1993.
- DUFLO, Colas. **O jogo: de Pascal a Schiller**. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa-preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.
- GIBSON, James J. **The ecological approach to visual perception**. New York: Psychology Press, 1986.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 5ª ed., 2004.
- PERANI, Letícia. Do Twitter a Murilo Mendes: convergências dos caminhos do pensamento contemporâneo. In: BRESSAN, Renato T.; PERANI, Letícia. **Convergências Poéticas: de Murilo Mendes ao Twitter**. Juiz de Fora: Funalfa, 2012.
- RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**. São Paulo: EXO/34, 2ª ed., 2009A.
- RANCIÈRE, Jacques. **Aesthetics and its discontents**. Cambridge: Polity Press, 2009B.
- SCHILLER, J. C. Friedrich Von. **Letters Upon The Aesthetic Education of Man**. Estados Unidos: s/d. Ebook.
- SENNETT, Richard. **O artífice**. Rio de Janeiro: Record, 2012.
- SOARES, Letícia Perani. **Interfaces gráficas e os seus elementos lúdicos: aproximações para um estudo comunicacional**. Rio de Janeiro: UERJ, 2008. Dissertação de Mestrado.
- SUTTON, Damien. **Photography, cinema, memory: the crystal image of time**. Minneapolis: The University of Minnesota Press, 2009.
- TOMKINS, Calvin. **Duchamp: uma biografia**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.