

A FICÇÃO NAS REGRAS: PENSANDO A DISSERTAÇÃO

*Cyntia Werner*¹

Resumo

Neste texto proponho a análise de uma tese sobre Marcel Broodthaers e a invenção de seu Museu de Arte Moderna, Departamento das Águias, escrita por Keila Kern, fazendo relações com a minha proposta de dissertação, onde pretendo abordar as práticas de jogo, a invenção das regras e suas possibilidades de transgressão.

Palavras-chave: Ficção, jogo, regras, dissertação.

Abstract

In this paper I propose the analysis of a thesis on Marcel Broodthaers and the invention of its Museum of Modern Art, Department of Eagles, written by Keila Kern, making relations with my dissertation proposal, which I intend to address the playing practices, the invention of rules and their possibilities of transgression.

Key-words: Fiction, play, rules, dissertation.

ISSN: 2175-2346

¹ cyntiaw@hotmail.com

UMA TESE FICCIONAL

Ao analisar a tese *Marcel Broodthaers, Museu de Arte Moderna, Departamento das Águias, Agora em português* escrita pela curadora, professora de história da arte e também artista, Keila Kern, identificamos rapidamente que o objeto da pesquisa é Marcel Broodthaers enquanto artista e sua criação, um museu fictício que funcionou entre 1968 e 1972. A tese é dividida em exatos 12 capítulos, as doze seções que também compunham o museu, capítulos perfeitamente organizados com informações sobre as seções e ao final de cada um deles, estão as referências das citações utilizadas no texto. Uma cronologia da vida do artista, uma entrevista e mais alguns anexos com documentos originais em francês, finalizam uma tese de conteúdo e diagramação impecável, que relata toda a trajetória histórica do museu até o seu encerramento oficial, que ocorreu durante o Documenta 5 em Kassel na Alemanha.

Porém o prefácio da tese, composto por uma citação do poeta surrealista Mallarmé¹, chama a atenção para uma condição na qual a tese pode ser lida. Através de um poema, Keila propõe uma leitura livre, lembrando um pouco a de uma partitura. Ela parece fazer uma proposta aos leitores, a tese não deveria ser somente lida, mas jogada. O prefácio encerra com a seguinte frase ou estrofe “todo pensamento emite um lance de dados”, uma última frase, colocada após comentários da autora da tese, algo que poderia passar despercebido para os mais distraídos, mas que pode redirecionar totalmente o entendimento do texto. Enquanto que alguns devem seguir o *automático*, ler e absorver o máximo de informações precisas sobre o objeto, existem aqueles se propõe a jogar os dados e outras relações podem aparecer.

Cada uma das seções citadas diz respeito a uma forma de apresentação do museu, que parece ter existido somente através destes dispositivos, a primeira, *Seção Século XIX*, relata a noite de inauguração em Bruxelas, sendo fictício, era preciso somente o registro para que a história do museu pudesse ser contada. O evento ocorria no próprio atelier do artista, estava Broodthaers na figura do diretor, uma placa, convidados ilustres e um discurso, desta maneira estava criada a existência do *Museu de Arte Moderna, Departamento de Águias*. No segundo capítulo, a *Seção Literária*, que contém informações através de documentos e cartas criadas abertamente por Marcel Broodthaers, autenticações de trabalhos que não existiam, há inclusive em uma destas autenticações o nome do artista Piero Manzoni², sendo que o documento teria sido feito e assinado após a morte do artista italiano. A *Seção Financeira* declara falência de um museu que nunca existiu, o conteúdo inteiro da tese é um levantamento de documentos criados para a comprovação de um museu, e por sua vez, toda esta documentação que apoia o museu passa a atuar também como uma comprovação da tese escrita.

Durante a leitura da tese, uma pergunta parece surgir de imediato: Por que um assunto que poderia estar na linha de pesquisa que estuda teorias e história da arte

1 Stéphane Mallarmé, poeta e crítico literário francês escreveu Um jogo de dados (Un coup de dés) em 1897, e era amigo próximo de Marcel Broodthaers.

2 O artista italiano Piero Manzoni morreu em 1963, enquanto que o Museu de Arte Moderna, Departamento das Águias é inaugurado em 1968, o documento o qual é referenciado no texto, se trata de uma carta onde Piero Manzoni autentica Marcel Broodthaers como uma obra.

(afinal, é um levantamento documental) é desenvolvido na linha de poéticas? A explicação se apresenta nas entrelinhas do texto, a autora se utiliza do recurso de criação do próprio artista para compor esta tese. Apresentada na forma de um suposto catálogo, realizando uma suposta monitoria em uma espécie de suposta visita a um suposto museu. Quando ela propõe uma tradução de tendência alegórica³, não se trata de uma tradução somente de idiomas, inglês, francês ou alemão para o português, mas de uma tradução de método, o sistema de arte está claramente sendo questionado através do museu ficcional criado por Broodthaers, na tese, o próprio sistema acadêmico passa ser questionado a partir do que poderia ser uma tese ficcional. O mais importante neste trabalho sobre o museu de Marcel Broodthaers não parece ser sua pesquisa, nem sua diagramação, nem mesmo seu conteúdo, uma vez que a própria tese só existe a partir de documentos criados por um artista, assim como o museu que compõe seu objeto. Desta formas poderíamos considerar que se trata de uma tese ficcional que estuda um objeto ficcional, mas com relações e discussões bastante reais.

UMA DISSERTAÇÃO QUE PRETENDE CRIAR REGRAS

Um dos aspectos que abordo em meu projeto para a dissertação surgiu da necessidade de uma pesquisa mais profunda na relação dos meus trabalhos com o espectador. O tema recorrente nestes trabalhos é a questão do jogo, não como forma de passatempo ou distração, mas o jogo organizado, aquele que determina regras e cria um ambiente próprio para sua execução. O *faz de conta* que gera um distanciamento do que entendemos por cotidiano e rotineiro.

Ainda que constituído de regras, o jogo está sempre ameaçado pelo seu ambiente externo, a *vida real* e em razão desta instabilidade, o espírito do jogo pode ser interrompido a qualquer momento ou pode ocorrer um afrouxamento, terminando por tirar a atenção dos jogadores e prejudicando o seu desenvolvimento. Neste ponto que os trabalhos procuram interferir, nesta instabilidade, na pesquisa não tenho a intenção de inviabilizar o jogo, mas modificar e até criar novas regras, na tentativa de constituir um novo jogo.

Utilizo-me do exemplo de uma bola de futebol colocada no chão, invariavelmente o objeto estará associado aos verbos: rolar, chutar, quicar e outros. Mas se neste caso, apesar de sua aparência, a bola não rolar, nem quicar e ainda quando chutada ou simplesmente tocada sofrer deformações? Poderia não ser uma transgressão de regras estabelecidas para um jogo de futebol, mas das regras intrínsecas ao objeto do jogo, afinal qual bola não é feita para rolar? As referências usuais já não seriam mais úteis, neste caso novas regras teriam que ser adotadas na condução do objeto.

³ termo utilizado pela autora no Resumo da tese.



S/ TÍTULO (bola de futebol), escultura, 6 kg de massa de modelar preta e branca, 22 cm de diâmetro, 2011.

Fonte: acervo do artista.

Um trabalho que consistia em uma bola de futebol tinha por objetivo abordar a questão colocada acima, a bola aparentemente nos padrões oficiais era feita inteiramente de massinha de modelar. Neste intuito, o trabalho foi exposto em 2011 na Casa Triângulo em São Paulo por ocasião da exposição *Como o tempo passa quando a gente se diverte*, com a simples proposição de estar colocado no chão da galeria durante o período da exposição. No dia de abertura, que se tratando de uma coletiva com cerca de 15 artistas, era previsto um bom número de visitantes para aquela ocasião. A bola estava lá, no chão, feita inteiramente de massinha de modelar se arriscando a intervenção do público, que após desvios e cuidados iniciais, percebeu que a bola se deformava ao ser tocada, não podia ser jogada, pesava em torno de 6 kg, nem sequer rolava, mas tinha seu estado original alterado com o mais leve toque. Não houve um jogo de futebol com aquela bola, mas ainda sim, houveram jogadores.

Embora as regras que são apresentadas como elementos de organização do jogo, muitas vezes atuem como um fator restritivo. Umberto Eco (1971, p. 142) afirma que “Cada ser humano vive dentro de um certo modelo cultural e interpreta a experiência com base no mundo de formas assuntivas que adquiriu.” Mas mais adiante em seu livro *Obra Aberta* reconhece:

“Temos poucos motivos para reputar universalmente superior o modelo cultural ocidental moderno, mas um deles é justamente sua plasticidade, sua capacidade de responder aos desafios das circunstâncias pela elaboração contínua de novos módulos de adaptação e novas justificações da experiência [...]” (1971, p. 143)

Regras são criadas e por sua vez apresentadas, que por convenção e para o bom andamento do jogo, devem ser respeitadas pelos seus participantes, mas por outro lado o fantasma da transgressão está sempre presente, como alternativa de improvisar e transformar o destino ao qual estão predestinados.

Através de outros dois autores podemos ver que as regras são um elemento importante na definição de um jogo. Lantz e Zimmerman propõe tratar o jogo como um conjunto de regras e destacam as delimitações das ações que as regras estabelecem:

“As regras de um jogo são as leis que determinam o que pode e não pode acontecer no jogo. As regras são um sistema determinista, absolutamente fechado e sem ambiguidades. Para jogar um jogo, os jogadores voluntariamente submetem seus comportamentos para os limites das regras do jogo. Após começar a jogar, os jogadores estão fechados dentro do contexto artificial de um jogo – o seu “círculo mágico” – e devem respeitar as regras para participar.”(1999, p.135)⁴.

Para estes autores a regra é o elemento que organiza o jogo, limita as ações dos jogadores mas também orientam, uma vez que dão sentido ao que está sendo feito dentro deste contexto artificial. O jogo passa a se tornar um sistema, que funciona em uma ordem pré-estabelecida.

Mas quando estas regras não são respeitadas? Perdemos o caráter do jogo ou podemos criar novas regras e assim criar um novo jogo? Para Huizinga, “O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um desmancha-prazeres. [...] Priva o jogo da ilusão – palavra cheia de sentido que significa literalmente em jogo. Torna-se, portanto necessário expulsá-lo..” Mas em seguida, reconhece que “...frequentemente acontece que, por sua vez, os desmancha-prazeres fundam uma nova comunidade, dotada de regras próprias.”(2010, p.14-15)

Ao pensar nos indivíduos desmancha-prazeres citados por Huizinga, talvez possamos incluir o escritor argentino Julio Cortazar, que com a sua obra *O Jogo da Amarelinha* inverte as regras que poderiam ser atribuídas a um livro. No início do livro, o leitor é convidado a escolher entre duas opções, iniciar a leitura pelo primeiro capítulo e seguir até o capítulo 56, quando chega ao fim a história, mas não o livro, ou iniciar a leitura pelo capítulo 73 e dar sequencia através de um mapa fornecido pelo autor. Mas esta quebra nas regras proposta por Cortázar, priva o jogo da ilusão ou cria um novo jogo? O autor corre riscos, uma vez que tenta estabelecer novas regras, o espectador pode não aceitar e assim, abandonar a situação de jogo. Mas o autor pode também ter de aceitar que o espectador esteja disposto assim como ele, a se tornar um desmancha-prazeres e inventar ainda mais novas regras, do que as que Cortazar havia proposto inicialmente.

Por acreditar que regras sejam imprescindíveis ao se pensar a construção de uma tese ou dissertação, que citei estas ideias acima, mas não se pode esquecer que há um jogo e todo jogo permite o momento em as regras podem e devem ser quebradas, ou corremos um risco de estruturar uma pesquisa com uma série de citações

4 tradução nossa: “The rules of a game are the laws that determine what can and cannot happen in the game. The rules are a deterministic system, absolutely closed and ambiguous. To play a game, players voluntarily submit their behaviors to the limits of the game rules. Once play begins, players are enclosed within the artificial context of a game – it’s magic circle – and must adhere to the rules in the order to participate.”

que não suportem novas ideias, somente autores citando mais dos mesmos. O texto corre o risco de pecar pelo excesso, quando não há novas informações ou construções, continua-se a mastigar o alimento que já está mastigado. Algo que muitas vezes fica ilustrado na revisão bibliográfica de um trabalho acadêmico, o autor na intenção de justificar uma ideia que nada traz de novo, ainda encontra uma dúzia de autores que irão repetir no texto aquela mesma dúzia de vezes uma ideia que não era original nem a primeira vez citada, conforme Alda Judith Alves- Mazzotti:

“Em outras palavras, não tem sentido apresentar vários autores ou pesquisas, individualmente, para sustentar um mesmo ponto. Análises individuais se justificam quando a pesquisa ou reflexão, por seu papel seminal na construção do conhecimento sobre o tema, ou por sua contribuição original a esse processo, merecem destaque.”(2012, p.30)

Melhor que se escolha um autor e que de preferência ele funcione como uma espécie de alavanca, um dispositivo para ampliar e multiplicar novas ideias e proposições. Mas nem sempre é o que acontece.

Outro ponto que parece de fundamental relevância ao se fazer uma tese ou dissertação na área de artes é uma questão que tem se discursado muito na produção da arte contemporânea, a participação do espectador na constituição do trabalho artístico e o quanto isto pode significar uma transgressão nas regras. Na produção acadêmica em geral, parece também haver esta disparidade, as produções se propõem a reflexões com liberdade de ação, que não dão conta de cumprir. O espectador/leitor/pesquisador ficam obrigados a fruição alternativa de certos conteúdos, experimentar e vivenciar o trabalho, mas continuam estes trabalhos na sua essência a ditar regras fechadas, ainda que de aparência alternativa, mas não abrem um lastro para a tomada de decisões por parte do espectador. Continua a obrigação de se cumprir um papel.

Acredito que no momento em que o espectador é convidado a usufruir um trabalho, ele não pode ser tratado como um peão de tabuleiro, com seus movimentos limitados a manipulação do autor, mas como um outro ser atuante e capaz de criar suas próprias consequências. A tese de Keila Kern sobre Marcel Broodthaers me parece ter cumprido esta função, o conteúdo abre a interpretações, cada um faz da forma como achar melhor e a partir de suas próprias referências. Interpretei a tese através das minhas referências, como uma quebra de regras ao modo de se construir um trabalho acadêmico, mas quem sabe o que o próximo leitor vai interpretar?

O objeto de teses e dissertações se propõe a investigar eventos e estabelecer uma relação de troca e desafios, por isso não deveriam se restringir somente a manipulação de marionetes.



Série VALE DA ESTRANHEZA, desenho, lápis grafite s/ papel, 42 cm x 59,4 cm, 2013

Fonte: acervo do artista.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES-MAZZOTTI A. J., A "revisão da bibliografia" em teses e dissertações: mesu tipos inesquecíveis – o retorno, In: BIANCHETTI, L. MACHADO A.M. (org.).A Bússola do escrever – desafios e estratégias na orientação e escrita de teses e dissertações. São Paulo: Cortez, 2012. p. 25-44.

CORTAZAR, J. O jogo da amarelinha. Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira, 2014.

DURAS, M. Escrever. São Paulo: Ed. Rocco, 1994.

ECO, U. Obra Aberta. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1971.

FREITAS, M. E. Viver a tese é preciso! In: BIANCHETTI, L. MACHADO A.M. (org.).A Bússola do escrever – desafios e estratégias na orientação e escrita de teses e dissertações. São Paulo: Cortez, 2012. p. 215-226

HUIZINGA, J. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2010.

KERN, K.; Marcel Broodthaers Museu de Arte Moderna Departamento das Águias Agora em Português, 2014, 533 folhas, Tese (Doutorado em Artes Visuais) – ECA – Universidade de São Paulo, São Paulo.

SALEN, K.; ZIMMERMAN E. Rules of play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2004.