

# A CONDIÇÃO *TRANS* EM *DESENHOS MALEÁVEIS*: MEMÓRIA, JOGO E HIPERDESENHO

Miguel Luiz Ambrizzi  
miguelirou@gmail.com  
Universidade do Porto – Portugal

ISSN 2316-6479

## Resumo

Este artigo discute o potencial do jogo, do ato performativo e da memória incorporada no processo do desenho. Expõe-se o enquadramento teórico e experimental, e discutem-se alguns resultados preliminares. Neste projeto, o jogo está relacionado com materiais, gestos, e comportamentos atualizados por uma memória processual e autobiográfica (Foster, 2011). O papel desta memória é investigado, experimentalmente, através da criação de desenhos baseados em comportamentos restaurados (Schechner, 1985), isto é, processos compostos por fragmentos de outros processos, de diversas proveniências. Com os *Desenhos Maleáveis* podemos refletir sobre a condição *trans* do desenho entre memória e jogo, desenho e escultura, lúdico e performativo.

**Palavras-chave:** desenho, memória, jogo, hiperdesenho.

## Abstract

This paper discusses the potential of the game, and the performative act of memory in the process of drawing were exploited. It explains the theoretical and experimental aspects and discusses some preliminary results. In this research project, the play is related to materials, gestures, and restored behaviors by a procedural and autobiographical memory (Foster, 2011). The role of this memory is experimentally investigated by creating drawings based on restored behaviors (Schechner, 1985), i.e., processes composed by fragments of other processes from various sources. With *Malleable Drawings* we can reflect about the *trans* condition of drawing between memory and play, drawing and sculpture, playful and performative.

**Keywords:** drawing, memory, play, hiperdrawing.

## Introdução

Este artigo pretende contribuir para o estudo da memória autobiográfica e processual como recurso de um processo artístico<sup>1</sup>. Fundamenta-se num ensaio prático, enquadrado por uma narrativa pessoal<sup>2</sup> onde se reconstrói, enquanto memória incorporada, a relação performativa com o jogo na infância, atualizada em processos híbridos que tocam os limites disciplinares do desenho, da escultura e da performance.

1 Estudo de tese doutoral realizado no Doutorado em Arte e Design da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto – Portugal, com bolsa da Fundação para a Ciência e Tecnologia de Portugal, sob a orientação do professor Paulo Luís Ferreira de Almeida.

2 O recurso à narrativa pessoal como metodologia de investigação tem sido proposto, entre outros, por Riessman (2008), Ellis (2004) e Pithouse (2009). Entende que a construção da narrativa da experiência própria pode ser tomada como método de recolha, representação e análise onde se refletem, para além das posições próprias, os efeitos de um contexto partilhado.

Exploram-se as interferências e as proximidades entre os processos do desenho e os processos do jogo a partir dos estudos de Schechner (1985) e Huizinga (1980), e com base na tipologia proposta por Roger Caillois (1990) como *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* (competição, acaso, mímica e vertigem), na análise de obras de um conjunto de desenhos que denomino *maleáveis*, pela relação particular que a linha estabelece com o espaço e com o corpo. Estes desenhos, feitos em diferentes tecidos, se concebem como um espaço de irresolução e de teste, mais do que um espaço medial, onde as soluções se ensaiam sem o compromisso de solução definitiva. O ato do desenho é pensado como uma forma de visualização de uma realidade espacial complexa, onde a configuração das linhas, e o jogo estrutural a que estão sujeitas, é pensada como uma tectônica, num espaço tridimensional.

Através de reflexões e análises sobre os processos de tecer, desenhar e do potencial do jogo no processo criativo buscamos refletir sobre as questões: *O que faz do desenho um jogo e o que pode fazer do jogo um desenho? Como utilizar a memória autobiográfica como um recurso consciente no processo performativo do desenho?*

### **A materialização da linha no espaço: a condição maleável do desenho**

Em certos aspectos, o contexto brasileiro é particularmente revelador do que podemos designar como condição maleável do objeto artístico e do desenho: isto é, o deslocamento da ênfase na imagem fixa para configurações mutáveis, que se adaptam de formas distintas aos diferentes contextos em que são apresentadas. Movidos pelas obras de Piet Mondrian e Kazimir Malevich, os artistas Lygia Clark e Hélio Oiticica são casos paradigmáticos de práticas que não somente se inspiraram, mas buscaram a transubstanciação dos planos das cores e formas voltadas para o tecido social e sensorial, numa arte participativa.

Nos anos 60, Oiticica (Rio de Janeiro, 1937 – 1980) explorou a transição da cor do quadro para o espaço com *Grande Núcleo* – onde planos de cor suspensos se organizam no espaço, e os *Penetráveis* – cabines coloridas, refletindo sobre o sentido de *construtividade*<sup>3</sup>. Com os *Parangolés*, vemos a passagem da rigidez dos planos que compunham um ambiente a ser transferido para a maleabilidade da cor apresentada em plásticos, tecidos rústicos e outros transparentes numa total incorporação da obra no participante.

3 Ele buscava uma mudança não somente dos meios, mas da própria concepção de pintura, “*uma ação radical em relação à percepção do quadro, à atitude contemplativa que o motiva, para uma percepção de estruturas-cor no espaço e no tempo, muito mais ativa e completa no seu sentido envolvente*” (*ibid*). Em suas palavras: “*já não quero o suporte do quadro, um campo a priori onde se desenvolva o ‘ato de pintar’, mas que a própria estrutura desse ato se dê no espaço e no tempo*” (OITICICA, 2006, p. 84).

Lygia Clark (Belo Horizonte, 1920 – 1988) criou estruturas geométricas metálicas dobráveis e manipuláveis pelos espectadores, a série *Bichos*, abrindo uma nova relação com o objeto que parte da expressão que se dá na transformação estrutural e no diálogo temporal do espectador e da obra. A artista afirma que o Bicho possui um circuito próprio de movimentos que reagem aos estímulos do sujeito, mas que “*ele não se compõe de formas independentes e estáticas que possam ser manipuladas à vontade e indefinidamente, como num jogo*” (CLARK, 1965, p. 2). Ela ressalta que as partes que o compõem<sup>4</sup> constituem um “*verdadeiro organismo*” onde estas se interrelacionam funcionalmente e os seus movimentos são interdependentes.

Embora a série *Bichos* seja marcada por um impulso fortemente estrutural, Lygia Clark encontra na sua relação singular com a linha os motivos da sua práxis. Em outros trabalhos seus, a linha manifesta-se como a expressão de movimento e estado de processo, inclusive de uma maleabilidade própria do desenho, como *Obra Mole* e *Caminhando*. Em *Obra Mole*, ensaia-se uma estrutura linear maleável em metal ou elástica feita de borracha que, por ser flexível e mutável, não era disposta num pedestal, mas se compunha e se enrolava em qualquer suporte, o que Guy Brett chamou de uma “*metáfora da fluidez*” (BRETT, 2005, p. 99). Em *Caminhando*, a linha apresenta-se na sua condição infinita, pois a artista convida o espectador a pegar uma tira de papel, torcê-la como a fita de Moebius, e depois cortá-la continuamente num plano infinito. A idéia de movimento, de ação, até mesmo pela escolha de um verbo para o título, conduz ao que constitui o significado integral da experiência que “*reside no ato de fazê-la, a obra é o próprio fazer*” (*ibid*).

Ao trabalhar nos limites da imagem e do objeto, o processo criativo de Clark torna evidentes os princípios do corte e da dobra como marcas da condição maleável do desenho. O desenho de Clark confunde-se por isso com os processos de tecer (costurar, bordar, tramar, atar, entrelaçar), como usos singulares da linha, na relação com o corpo, o espaço e a duração do processo. O tecer e o desenhar são vistos como um espaço de mediação da ideia, como metáforas um do outro e são encontrados em obras com caráter mais representacional (Anni Albers), gestual (Lygia Clark), processual e tangível com o uso de linhas e tecidos (Leonilson, Ana Maria Maiolino, Mira Schendel e Cildo Meireles).

4 Sobre os *Bichos*, o crítico de arte brasileiro Mário Pedrosa irá afirmar: “Em muitos deles, por sua complexidade e superposição de estrutura, uma espécie de engrenagem interna faz com que a geração de um plano no espaço, ou o simples deslocar dele, vá ter imediata repercussão no conjunto, e todas as partes começam a mexer-se, como por conta própria, em busca de uma nova posição. Mexe-se a obra por vezes como um inseto, ou sugere-se, então, a idéia de uma estranha máquina de construir o espaço. São fabulosas unidades arquitetônicas que se desenham no ar” (PEDROSA, 1980, p. 21).

A litografia *Enmeshed II* (1963) de Anni Albers (Alemanha, 1899-1994) representa uma linha entrelaçada em um ritmo variável e nos permite um jogo visual onde o olho caminha pelo início da linha e tenta acompanhar o seu percurso até o fim, de uma ponta a outra.

Num processo inverso ao da representação, temos os trabalhos de outros artistas brasileiros, cujo ato de desenho é mediado pelo ato de bordar com o uso de agulha e linha, em tecido ou papel. Em Maiolino (Itália, 1942) o bordado é ato de desenho que desfaz a trama do pedaço de tecido através de uma linha que sai em ziguezague, como um mapa mental. Em Leonilson o desenho revela-se como linha bordada, também de escrita, que revela páginas de um diário, ou o que Bitu Cassundé chamou de “*arquivamento do ‘Eu’*”.

Outros artistas incorporam os processos de tecelagem numa lógica expandida, unindo uma linha à outra através de nós, criando uma grelha ou trama. Mira Schendel (Suíça, 1919-1988) criou obras chamadas *Droguinhas* (Little nothings, 1964-66), feitas em papéis de arroz torcidos e trançados, transformando sua transparência em opacidade e sua delicadeza em corporeidade. O papel deixa de ser suporte para ser a linha estendida no espaço, uma grelha deformada e orgânica.

Cildo Meireles (Rio de Janeiro, 1948), numa obra marcadamente política, usa processos de trama, da rede, um rizoma com o uso de cordas atadas por nós em *Malhas da Liberdade I* (1976). Essa trama não se apresenta como rígida e fechada, mas maleável e aberta, como em ramificações<sup>5</sup>.

Nestes exemplos pontuais, verifica-se, como a linha foi assumida como estratégia de registro performativo, comentário social e como jogo na arte brasileira contemporânea. Na transição de planos e linhas em movimento para o uso da própria linha na constituição das obras, revela-se a condição maleável do desenho, que o desenho partilha com os processos do tecer. Veremos a relação entre esses processos no foco desta análise, os *desenhos maleáveis*.

### **Desenhos maleáveis – interferências e proximidades entre os processos do jogo e os processos do desenho**

Os desenhos maleáveis (figura 1), produzidos em 2012 e 2013, tomam como princípio as memórias processuais, ou seja, as que correspondem às operações físicas e processos necessários para realizar uma ação, recuperados dentro de uma memória episódica que envolve as lembranças de eventos específicos

5 Cornelia Butler sugere que “*metaforicamente esse emaranhado invoca os grilhões de regimes políticos repressivos, como a ditadura militar que governou Brasil desde meados de 1960*” (2010, p. 185). Meireles segue com a presença simbólica da linha com fios de algodão em *La Bruja* (1979-81) constituída por uma vassoura, símbolo maior da bruxa, com suas cerdas em fios de algodão muito extensos, por vezes dispostos em um único sentido ou distribuídos em camadas sobre camadas por todo local exposto, como uma metáfora de maldição ou feitiço.

vividos, que retêm detalhes da época (tempo, lugar, emoções) e da situação nas quais foram adquiridas (FOSTER, 2011).

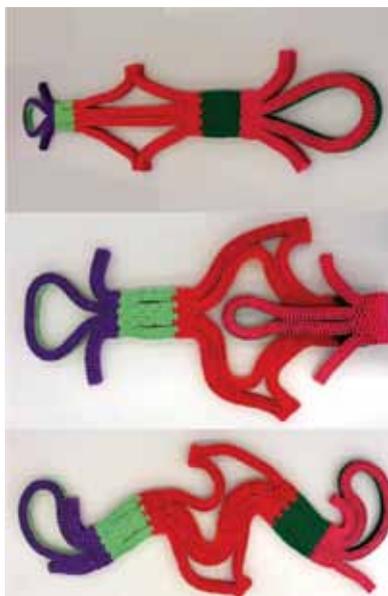


Figura 1 – *Desenho Maleável 4* – 2012

Quando criança, aprendi a fazer chaveiros com cordões de tênis, para vender ou trocar por outros objetos e brinquedos. Ficavam sempre junto à mão ou dentro do bolso e quase sempre serviam para carregar a chave do cadeado de segurança de bicicletas. Fazê-los era, para mim, uma forma de interação e contato<sup>6</sup>.

Nos primeiros experimentos que realizei, ao regressar a esta prática com a distância com que a memória desfoca este acontecimento episódico, os objetos aumentaram a escala, o material foi substituído por tecidos (feltros) cortados em tiras, que depois são enroladas numa espécie de carretéis para facilitar o próprio ato de tecer. Após realizar o entrelaçamento inicial da trama, ao dar sequência ao processo de tecer, as tiras deslocam-se da condição *espiral* para constituírem uma *trama* formada por linhas *quebradas* que geram outra linha e, por conseguinte, uma estrutura maleável. Não só a confecção desta estrutura se entende como processo de desenho, num contexto espacial fora do papel – um diagrama, que estabelece as condições de onde emerge a figura. Também a manipulação dessa figura se experimenta enquanto ato de desenho, mobilizando na sua ação diversos aspectos visuais e hápticos da percepção<sup>7</sup>.

6 Estes chaveiros eram feitos com uma técnica manual de traçar quatro fios e sua estrutura configura um objeto que vai se constituindo em forma de “cobra”, que cresce no seu comprimento, mas pode aumentar também sua espessura de acordo com a largura dos fios. Possui uma maleabilidade que permite torcer e distorcer, esticar e comprimir. A técnica envolve dedicação, exige tempo para sua execução, é um ato repetitivo e uniforme.

7 Estes desenhos são pensados e propostos nas suas relações com o espaço (suspensão, rastejante, entrelaçado) e com o movimento (o toque, a interação), que cruzam formas de relação, jogos de apreciação e fruição que vão do visual ao tátil, ou no que Hélio Oiticica chamou de uma “*participação estética integral*” (2009, p. 15). A interação não é uma condição imposta, mas a experiência vivida pelo expectador torna-se importante. A sua condição maleável convida-nos a continuar o ato de desenho.

O desenvolvimento dos *desenhos maleáveis* permite-nos uma dinâmica da linha e a sua duração no espaço e no tempo (abolindo e excluindo os limites do papel), através de uma integração completa entre o sujeito – transformado em ator do jogo e a linha, onde este passa a ser o “descobridor da obra”<sup>8</sup>, desvendando-a trama por trama (figura 2).



Fig. 2 – A artista portuguesa Teresa Luzio com *Desenho Maleável 4* – 2012

Estes desenhos realizam-se numa relação de taticidade com a linha (uma linha tangível), através do “*corpo da cor*” apontado por Oiticica, mas também da monumentalidade de um “*corpo da linha*”, onde o gesto se concretiza numa estrutura.

Em qualquer circunstância, desenhar é um gesto que transporta sempre uma memória cultural e subjetiva, onde a invenção tem lugar. Nos desenhos maleáveis, essa invenção se cruza com mecanismos de rememoração associados à lógica do jogo. É sobre esta relação que nos debruçamos em seguida.

### **Memória e jogo como potencial nos processos criativos**

As diferentes perspectivas sobre a memória e processos de rememoração, tais como a fenomenológica, a psicológica, a fisiológica e a antropológica, apresentam sempre dois sentidos – atualização e esquecimento<sup>9</sup>. Seu funcionamento

8 As composições se dão na medida em que as linhas entram em ação mediante o jogador, proporcionando-lhe uma multiplicidade de experiências referentes ao desenho: a *tátil*, fornecida por elementos de manipulação, a *lúdica*, na descoberta do desenho durante o ato, e a puramente *visual* de quem observa o movimento e incorporação da obra no corpo do outro.

9 Estes sentidos constituem uma relação dual fundamental para o entendimento da prática artística.

se dá em três momentos: codificação, armazenamento e evocação. Teóricos contemporâneos como Foster (2011), Baddeley (2011), Anderson (2011) e Eysenck (2011), passaram a ver a memória como um processo seletivo e interpretativo<sup>10</sup>. A produção aqui analisada tem suas origens conscientes na *memória episódica* e *memória autobiográfica* - um caso particular da memória episódica que corresponde à recordação de eventos da nossa vida e informações autorrelacionadas que perpassam o ciclo de vida - e em uma *memória processual*.

Frederick Bartlett, já em 1932, verificou que as pessoas lembram com base em emoções e características pessoais. Para ele, a memória retém um “detalhe excepcional” do evento e as demais lembranças são elaborações referentes ao evento original. Portanto, a memória é “reconstrutiva” e não “reprodutiva”, pois ela reconstrói com base em nossos pressupostos pessoais, expectativas e “conjuntos mentais” já existentes.

Mencionado por Sigmund Freud, *Nachträglichkeit* (‘retroatividade’ ou ‘retrospectiva’) é um processo psíquico, onde uma experiência original é reconstituída, retranscrita ou rearranjada em relação às circunstâncias em curso - não só para repetir a experiência, mas para reunir um novo significado e dotá-lo de uma eficácia psíquica que se perdeu pela repressão da experiência (apud GIBBONS, 2007, p. 15).

Do ponto de vista operativo, esse processo assemelha-se aos *comportamentos restaurados*, propostos por Richard Schechner, transversais aos processos performativos: o

comportamento restaurado é um processo “manipulado como um realizador de cinema manipula uma tira de filme. Estas tiras de comportamento (*strips of behaviour*) podem ser reorganizadas e reconstituídas; são independentes dos sistemas causais (sociológicos, psicológicos, tecnológicos) que as originaram. Originadas como processo, usadas no processo de ensaio para produzir um novo processo, uma performance, as tiras de comportamento não são elas mesmas processos, mas coisas, itens, material (1985, p. 35).

Ora os atos de relembrar e atualizar as memórias em experimentações artísticas, independentemente do meio, supõem comportamentos restaurados, processos de colagem de gestos, materiais, intenções, contextos e procedimentos. Esta memória processual existe sempre nos atos de desenho<sup>11</sup>.

10 Mais do que um simples armazenamento passivo de informações, o processo de evocação é ativo e pode integrar uma memória a um pensamento atual ou a outra memória.

11 Para Leo Duff (2001), no entanto, a memória é apenas parte do processo do desenho, e não pode ser desligada de estratégias complementares de mapeamento de processos mentais e físicos, métodos repetitivos e estáveis, constituindo o desenho.

Nos *Desenhos Maleáveis*, este processo de rememoração manifestou-se como um processo de jogo, no que o jogo tem de um fazer sem objetivos, de invenção da regra que une o autor ao processo da sua obra, como um “encadeamento imanente de signos arbitrários” (Baudrillard, 1998, p. 125). O jogo, como nos recorda Baudrillard, é revelado pela paixão da regra, cujo sentido provém de um cerimonial, e não de um desejo. Na pesquisa artística, a cada lance da criação, abrem-se possibilidades e, durante os lances sucessivos, alguns se perdem e outros se configuram numa proposta artística.

Mas em quê consiste o jogo nos maleáveis? Como se configura esse jogo na origem (memórias), no ato criativo (experimentação prática) e nos modos de recepção e interação (jogos poiéticos)?

Ao pensar o jogo, Huizinga, em seu livro *Homo Ludens* (1980) ressalta que a palavra latina *ludus* (jogo), derivado da palavra *ludere*, teria a significação de jogos infantis de recreação e as formas de representação, mas possui também vários derivados como *alludo*, *colludo*, *iludo*, os quais apontam para a significação da *simulação* ou do *ilusório*<sup>12</sup>.

Em Schechner, esta primeira definição de jogo se esclarece noutros sentidos: “jogar consiste em ações e reações, que despertam e/ou expressam diferentes emoções e humores. Em qualquer situação dada de jogo, podem haver jogadores e observadores”, estes últimos podem estar “ativamente envolvidos no jogo – como ávidos seguidores ou fãs; ou podem ser testemunhas desinteressadas” (2004, p. 85)<sup>13</sup>.

Em *Performance Theory*, Schechner elenca os parâmetros que, genericamente, definem o processo de jogo: uma particular organização do tempo, um valor especial atribuído aos objetos, improdutividade no que se refere aos resultados, regras e a utilização de espaços particulares.

### **A condição *trans* em *Desenhos Maleáveis* – os hiperdesenhos**

Caillois, em seu livro *Os jogos e os homens* (1990), define quatro categorias que estruturam os processos do jogo: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, ou seja, a competição, o acaso, a mímica e a vertigem<sup>14</sup>. Essas categorias, para além do

12 Contém, de igual modo, a significação de não seriedade, base para o pensamento de Kaprow sobre as relações entre arte e vida encontradas em seu texto *The education of un-artist, onde a un-art, ao imitar a vida, não deve ser feita com demasiada seriedade, mas com humor*. Ou seja, no sentido de que, ao fazer a vida novamente, que *jogue* com a mesma.

13 Os maleáveis realizaram-se como uma reflexão sobre as proximidades, fricções e semelhanças entre o jogo e o desenho: o jogo é algo muito difícil de definir ou pontuar. É um estado de humor, uma atividade, uma erupção espontânea; algumas vezes cercado de regras, noutras muito livre. É generalizado. É algo que todos fazem na mesma medida em que todos observam outros fazerem” (ibid. p. 82).

14 As relações entre a tipologia de Caillois e os processos artísticos contemporâneos foram mais aprofundadas no texto *Os jogos e as artes: agôn, alea, mimicry e ilinx e os processos de criação artística* (AMBRIZZI, 2012).

jogo, apresentam características elementares para se pensar tanto o processo criativo como o de recepção das obras de arte.

*Agôn*, para além da competição entre jogadores, constitui uma categoria onde encontramos a necessidade do treino, desejo de auto-superação do jogador que busca demonstrar a sua superioridade e ter reconhecida a sua excelência. Corresponde aos jogos que partem de um desafio como oportunidade de desenvolver técnicas e exercitar a criatividade.

*Alea*, é o nome em latim dado ao jogo de dados, se baseia “*numa decisão que não depende do jogador, e na qual ele não poderia ter a menor das participações, e em que, conseqüentemente, se trata mais de vencer o destino do que um adversário*” (CAILLOIS, 1990, p. 27). A dúvida acerca dos resultados permanece até o final, o jogador arrisca, conta com a sorte e com o acaso após sua atitude e aposta.

*Mimicry* consiste nos jogos de mímica, com a encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento não no sentido de ludibriar, mas numa consciência de que se trata de um jogo, de acreditar “*durante um dado tempo, como um real mais real do que o real*” (1990, p. 42).

Por fim, na categoria *ilinx* se enquadram os jogos que buscam a vertigem e que consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico<sup>15</sup>.

Os *Desenhos maleáveis* envolvem um processo mimético em sua origem – *mimicry* – porém aberto e livre em seu desenvolvimento experimental na criação de propostas artísticas.

O *agôn* aqui é pensado como competição entre o jogador e o *desenho maleável*, mas também na categoria de treino, ao tecer uniformemente, e dedicação de tempo no ato de confecção das tramas, cerca de 70 horas de trabalho. Na relação entre o jogador e o desenho maleável, temos uma competição livre e aberta, uma exploração do objeto em atos de desenho, como *alea* – a dúvida acerca do resultado permanece até o final onde não há um vencedor, mas sim uma atitude como “o jogo terminou”. O ator do jogo é convidado a interagir com a linha, projetá-la no espaço com e em todo o seu corpo: ele “*conta com tudo, com o mais ligeiro indício, com a mínima particularidade exterior, que ele encara logo como um sinal ou um aviso*” (CAILLOIS, 1990, p. 27). Após o seu movimento, este tem uma resposta física da linha e continua o jogo, tecendo novas linhas, texturas e manchas no espaço<sup>16</sup>.

15 Como, por exemplo, gritar até a exaustão, rolar por uma ladeira ou tobogã, girar no carrossel e andar suficientemente depressa, balançar muito alto, etc

16 De acordo com a atitude do jogador, podemos também jogos de *ilinx*, com o rodopio em alta velocidade ou o sufocamento, por exemplo.

Neste jogo de percepções e interações, não somente quem está em ato de desenho passa por uma experiência estética, mas também quem está fora vendo a outra pessoa desenhar no espaço com o maleável. São “*multiexperiências*” (OITICICA, 2006, p. 229)<sup>17</sup>.

Outro aspecto que define o jogo é a ordenação do tempo (SCHECHNER, 2003). Nos maleáveis, ela supõe dois momentos: o tempo do tecer realizado pelo autor e o tempo do desenhar do jogador (espectador). Esses dois momentos partilham de algo em comum: não há uma determinação específica sobre a quantidade do tempo, pois quem define o início e o fim do jogo são os “atores do jogo”. Não se trata de um conjunto de sequências passo-a-passo que devem ser concluídas em determinado tempo imposto, como em alguns jogos. Começa-se a tecer, entrelaçar, compor o desenho e, por fim, concluí-lo. O tempo aqui é o da experiência do jogador, um tempo subjetivo, simbólico. Suas linhas e estruturas são pensadas e propostas na esfera performativa de desenho, enquanto experiência incorporada.

Para além do tempo, temos a relação particular com o objeto. Schechner nos diz que, em jogos, teatro ou performances, os objetos recebem uma atenção especial; muitas vezes chegam a ser o foco de toda atividade. No processo de confecção dos desenhos maleáveis, tanto a escolha do material, sua dimensão e a forma como este é entrelaçado (mais ou menos comprimido), permite diferentes formas e resultados em sua manipulação; o foco não está no valor material, e sim formal e estético. Estes desenhos constituem uma composição de linhas abstratas e que adquirem, através da sua manipulação, um valor simbólico atribuído pelo jogador. Uma linha livre pode ser uma cobra, um órgão do corpo, um acessório, etc., ou simplesmente continuar a ser uma composição abstrata cujo valor simbólico é partilhado somente por quem o experiencia, como um conceito incorporado. O desenho acontece durante o *jogo* e, terminado o jogo, a linha volta ao seu estado inicial e o que fica é somente a experiência e a memória do jogo<sup>18</sup>.

No que diz respeito às regras, estas não são impostas, mas são criadas pelos jogadores que, assim, podem organizar o tempo do jogo e atribuir valor

17 Ver, nesse caso é desenhar, é projetar em seu corpo a percepção de quem está a desenhar e partilha o lugar da ação. Silva afirma: “através do olhar, o corpo conquista o lugar, delimita-o, demarca-o. Inscreve-o em seu lugar, em si” e José Gil complementa: “[...] o olhar é capaz de arrebatara a imagem do outro e de absorvê-la no corpo [...]” (GIL, 1997, p. 94). O olhar é performativo e, portanto, o movimento de quem está a desenhar com os maleáveis convoca-o também a desenhar: “O olhar, mais do que um elemento perceptivo, é, assim, um elemento da acção, um elemento performativo. Nesse contexto, a performance está, como sugere Alpert (1984), profundamente ligada ao imaginário visual. O lugar visualizado pede ao corpo para ser vivido, convoca-o para uma ‘passagem ao acto’” (SILVA, 1999, p. 33-34). Ao propormos uma linha materializada e expandida no espaço através do movimento do jogador, passamos a ter uma consciência maior do espaço como elemento ativo nessa obra, somando-se aí ao conceito de tempo.

18 O que nos leva a refletir sobre os jogos e a ausência da produção de bens citado por Caillois: “no fim do lance, tudo pode e deve voltar ao ponto de partida, sem que nada de novo tenha surgido: nem colheitas, nem objectos manufacturados, nem obra-prima, nem capital acrescido” (1990, p. 25).

aos seus gestos. É no jogo entre o maleável e o jogador que, de uma forma implícita, surgem as regras que não limitam o jogo, mas que o orientam através das possibilidades dos movimentos na sua manipulação.

Por último, um jogo compreende uma utilização particular de espaços. Nos esportes temos os espaços definidos no campo de futebol ou na quadra de basquete, assim como nos rituais temos o círculo sagrado. Muitas vezes esses espaços são delimitados por linhas apenas. Os maleáveis estabelecem essa relação com o espaço em dois sentidos: o lugar físico que o próprio desenho cria quando é instalado, e se apresenta como objeto, e a ampliação desse lugar através do seu movimento, quando associado ao corpo: o espaço é “*um lugar praticado*”, um “*cruzamento de corpos móveis*”, dentro de um espaço maior, o espaço expositivo, reconfigurado mediante a ação. As linhas dos maleáveis deixam de ocupar somente o seu para conquistar outros espaços.

Os maleáveis estariam mais próximos dos jogos das crianças – mais livres e exploratórios – que aos dos adultos – limitados por regras (*ibid.*). Eles estão numa via de mão dupla entre o desenho e o jogo: tem sua origem em uma memória atualizada como comportamento restaurado, permeado pelo jogo, e constituem-se como desenhos que se enunciam como atos<sup>19</sup>.

Ao entendermos o ato de criação em desenho como um comportamento restaurado, torna-se implícito ser também um ato de jogo<sup>20</sup>.

Como jogo entre o desenho, o objeto e a performance, os maleáveis se aproximam ao que Marshall e Sawdon (2012) chamaram de *hiperdesenho*, ou seja, desenhos que se encontram e/ou se manifestam no espaço, que exploram estar “acima” e “para além” do plano bidimensional, implicando aí o “excesso”, o “exagero” ou o “mais do que o normal”. Por serem, os *Desenhos Maleáveis*,

19 É com Richard Schechner, numa análise da abordagem etológica do jogo, que podemos clarificar essa relação: uma sequência do jogo inclui as ações de ‘não-jogo’, que são fragmentadas, reordenadas, exageradas e repetidas. A criatividade do jogo vem nas formas em que comportamentos restaurados já conhecidos são reorganizados, criando sequências novas... o jogo é um exemplo muito convincente de ‘comportamento restaurado’” (*ibid.* p. 91).

20 Uma comparação entre os desenhos maleáveis e a análise de Schechner sobre o ato 5 da cena 2 de *Otelo*, de Shakespeare permitirá uma prévia conclusão acerca da nossa questão. Esta cena consiste no assassinato de Desdêmona feito pelo Mouro, seu esposo. Aqui há três ações que ocorrem simultaneamente: 1- Otelo assassina Desdêmona; 2- dois atores interpretam uma cena; 3-espectadores experienciam uma peça de teatro. Segundo Schechner, na primeira ação não há jogo, pois Otelo comete o assassinato sem enviar nenhuma mensagem à Desdêmona de que ele está apenas jogando. O jogo entra na segunda ação, onde os atores se comunicam e têm a consciência de que fazem parte de um jogo de representação, eles estão jogando entre si e não realmente assassinando. O que leva à terceira ação, a das experiências dos espectadores numa interação entre essa e a segunda ação. Tal como diz Schechner, “não importa o quão envolvido ou descontente, ninguém salta para o palco para parar o assassino” (*ibid.*, p. 94), portanto, também há jogo. Com os desenhos maleáveis, também temos três ações: 1- a memória da infância de confeccionar porta-chaves com uma técnica manual e a negociação na venda com os colegas na escola; 2- a atualização dessa memória permeada pelo comportamento restaurado; 3- a interação com os espectadores/jogadores. Na primeira ação, temos a memória como um dado real, uma atividade cotidiana encontrada na infância e, mediante a negociação com os colegas, já encontramos a noção de jogo. Na segunda, conforme vimos, ao retrabalhar, repetir e exagerar no comportamento restaurado, encontramos o jogo. Assim como na terceira ação, o jogo se dá na ação e reação entre o jogador e o desenho maleável. Portanto, o que define a condição de jogo é a atitude e consciência de quem está a jogar e de quem observa “isto é um jogo”, dentro de contextos temporais, espaciais e performativos que separam a vida e o jogo.

desenhos expandidos no espaço, linhas matéricas e escultóricas: “*O Hiperdesenho também se revela na oportunidade de explorar e quebrar dimensões*”.

A prática do hiperdesenho define alguma coisa para que algo aconteça:

É este o sentido que tal prática pode ser prefixada com o termo “hiper”, pois seu investimento não é na articulação do que é, mas na expectativa do que pode ser longo, acima e além dos termos da situação existente - o potencial que pode ainda ser” (COCKER, 2012, p. XIII).

Os maleáveis são vistos como hiperdesenhos no sentido de que na sua manipulação é “onde é ativado como um processo de pensamento vivo e reflexivo que ocorre apenas no momento presente” (ibid). O corpo em movimento realiza o desenho no tempo e no espaço para além do domínio de duas dimensões ao gravar linhas invisíveis através do chão de terrenos mais amplos.

Trata-se de uma prática inquieta, hiperativa onde “sua inquietação não descreve apenas os meandros sem restrições de uma linha nômade que se deslocam sempre para frente”, mas sim “um ricochete entre vários pontos ou posições, uma performance sem fim, oscilando para trás e para frente e para trás”<sup>21</sup>.

Portanto, dentro da prática do hiperdesenho, o artista pode fazer um desenho sem controlar diretamente a linha, mas estabelecendo seus limites e restrições. Mas também a linha desenhada “não pode ser concebida de forma independente do sujeito crítico do desenho, mas é considerado sinônimo com ele”. No hiperdesenho, “cada um torna-se um canal para o outro. Ambos são, portanto, sujeitos aos mesmos limites” (ibid).

A condição *trans* se encontra nessa fronteira entre o objeto e a ação, entre a escultura e o desenho, entre o tempo presente do gesto e a memória processual que o suporta, que a condição maleável destes desenhos, de todos os desenhos, se revela.

Vimos, portanto, que nas relações entre a memória processual usada como elemento base para o processo criativo, aqui entendido como um processo de jogo mediante os comportamentos restaurados, temos vários momentos que se cruzam com a dinâmica do jogo. Tanto no jogo da criação com a memória processual quanto na abertura dos maleáveis na sua dinâmica de interação, encontramos uma possível expansão das regras do jogo, das regras do desenho que agora se encontram expandidos, que se abrem para os hiperdesenhos.

21 Neste sentido: A forma inquieta de desenho - de hiper-drawing - envolve, então, determinado a não cair muito rapidamente para a forma ou o padrão de formas de jogo: a sua atenção é dirigida no sentido de manter as coisas em aberto e mutáveis (COCKER, 2012, p. XIV).

## Referências bibliográficas

AMBRIZZI, Miguel Luiz. Os jogos e as artes: agôn, alea, mimicry e ilinx e os processos de criação artística. In: MONTEIRO, R. H. e ROCHA, C. (orgs.). *anais do V Seminário Nacional de Pesquisa em arte e Cultura Visual*. Goiânia-GO: UFG, FAV. 2012. [Online]. Disponível: <[http://www.fav.ufg.br/seminariodeculturavisual/images/anais\\_2012/73\\_os\\_jogos\\_e\\_as\\_artes.pdf](http://www.fav.ufg.br/seminariodeculturavisual/images/anais_2012/73_os_jogos_e_as_artes.pdf)> [Acesso em: 10/02/2013].

AUGÉ, Marc. *Não-lugares* – introdução a uma antropologia da sobre-modernidade. Bertrand, Venda Nova, 1994.

BADDELEY, Alan; ANDERSON, Michael C.; EYSENCK, Michael W. *Memória*. Porto Alegre: Artmed, 2011.

BAUDRILLARD, Jean. La Pásion de la Regla. In: *De la Seducción*. Madrid: Cátedra, 1998. pp. 125-144.

BRETT, Guy. *Brasil experimental – arte/vida*: proposições e paradoxos. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2005.

BUTLER, Cornelia H.; DE ZEGHER, Catherine. *On Line*: Drawing through the Twentieth Century. New York: MoMA, 2010.

CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens*. trad De J.G.Palha. Lisboa: Cotovla, 1990.

CASSUNDÉ, Bitu. Leonilson e a catalogação da vida. In: Caderno 3 – Jornal “Diário do Nordeste” – Brasil. 08/02/2009.

COCKER, Emma. The restless line, Drawing. In: SAWDON, Phil; MARSHAL, Russell. *Hyperdrawing – beyond the lines of contemporary art*. New York: I.B Tauris & CO Ltd., 2012.

DUFF, Leo. Mapping and memory. In: *Tracey Journal*. 2001. [Online]. Disponível: <<http://www.lboro.ac.uk/departments/sota/tracey/journal/mam1.html>>. [Acesso em: 03/03/2013].

ELLIS, C. *The ethnographic I: A methodological novel about autoethnography*. Walnut Creek, CA: Altamira Press, 2009.

FOSTER, Jonathan K. *Memória*. Trad. Camila Werner. Porto Alegre: L&PM, 2011.

GIBBONS, Joan. *Contemporary Art and Memory – images of recollection and remembrance*. London, New York: I.B. Tauris, 2007.

GIL, José. *Metamorfoses do Corpo*. Lisboa: Relógio d’Agua, 1997.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Trad. De J.F. Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980.

OITICICA, Hélio. A transição da cor do quadro para o espaço e o sentido de construtividade. In: FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília. *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

PEDROSA, Mário. Significação de Lygia Clark. In: *Lygia Clark*. Rio de Janeiro: Funarte, 1980.

PITHOUSE, K., MITCHELL, C., MOLETSANE, R. (eds.). *Making Connections: Self Study and Social Action*. New York: Peter Lang, 2009.

RIESSMAN, Catherine Kohler. *Narrative Methods for the Human Sciences*. Thousand Oaks: Sage, 2008.

SAWDON, Phil; MARSHAL, Russell. *Hyperdrawing – beyond the lines of contemporary art*. New York: I.B Tauris & CO Ltd., 2012

SCHECHNER, Richard. *Between Theater and Anthropology*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1985.

SCHECHNER, Richard. *Performance Studies: an Introduction*. New York and London: Roudledge, 2002.

SCHECHNER, Richard. *Performance Theory*. New York and London: Roudledge, 1988 [2003].

SILVA, Paulo Cunha e.. *O lugar do corpo – elementos para uma cartografia fractal*. Lisboa: Instituto Piaget, 1999.

---

## Minicurrículo

Miguel Luiz Ambrizzi é doutorando em Arte e Design pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto – Portugal. Bolsista da Fundação para a Ciência e Tecnologia de Portugal, sob orientação do Professor Doutor Paulo Luís Ferreira de Almeida. Mestre em Cultura Visual pela FAV-UFG (Bolsa CAPES), licenciado em Educação Artística – Habilitação em Artes Plásticas pela Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – UNESP (Bolsa de IC FAPESP).