

O Jogo e o Acaso nos experimentos surrealistas¹

Rosemery Emika Saçashima²

Universidade de São Paulo - USP

Resumo

Esta pesquisa irá abordar a aproximação do jogo e as Artes , e de maneira mais específica no surrealismo , no qual a atividade lúdica do jogo , enquanto procedimento artístico , foi o desencadeador da imaginação e criações coletivas.

Palavras-chave

Cadavre exquis , jogos surrealistas , jogo.

Introdução

O jogo ,atualmente, no mundo das artes , mais especificamente nas artes digitais, ganhou espaço estético próprio nas produções denominadas de Gamearte. Os projetos artísticos que se enquadram nesse conceito estético se apropriam da cultura dos jogos para criar obras críticas e subversivas voltadas às questões inerentes a esse meio.Porém esta aproximação entre jogo e Arte apresenta antecedentes históricos nos experimentos surrealistas, entre eles os denominados *cadavre exquis*.

Este artigo irá expor os vários procedimentos artísticos criados e utilizados pelos surrealistas que adotaram o caráter lúdico do jogo como uma estratégia artística e um meio de romper com um padrão racionalista estabelecido e provocar o afloramento do novo . Dessa forma , o acaso e o imprevisível que surge enquanto se joga revela segundo as necessidades dos artistas do surrealismo aspectos do inconsciente coletivo.

Veremos então , nesses procedimentos lúdicos do surrealismo , alguns embriões de características presentes na cultura dos jogos : as questões do colaboracionismo (jogos em rede, ou mesmo em grupo) , a importância do processo (o prazer de jogar) e o acaso nos resultados.

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Estéticas e ciberarte”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Mestranda em Artes Visuais na ECA/USP e graduada em cinema pela ECA/USP, rosima@uol.com.br

O ato de jogar

Podemos ilustrar a importância do jogo e o prazer de jogar através de várias observações expostas por Johan Huizinga. Ao sugerir o termo *Homo Ludens*, o autor verifica nas ações humanas uma capacidade ou necessidade inata de jogar. Desse modo, a noção de jogo estaria presente em toda atividade humana, inclusive no desenvolvimento das civilizações.

Para nossa análise das produções e procedimentos surrealistas é interessante descrever aspectos do ato de jogar expostos por Huizinga: o jogo é uma atividade voluntária e temporária onde o jogador sente prazer em passar seu tempo nessa atividade fora de sua rotina; o jogo tem regras próprias e ao jogar estamos aceitando essas regras e sem contestar e quando a atividade do jogo está ocorrendo, tudo é mudança, alternância e movimento em muitas possíveis direções.

Marcel Duchamp e o jogo de xadrez

Célebre artista de vanguarda, Marcel Duchamp também era um exímio jogador de xadrez, e pelas suas próprias palavras podemos verificar seu modo pessoal de relacionar a atividade artística com a de um jogador: “What is art? That little game that men have always played with one another.” (Pearce, 2)



Figura 1: Duchamp e Man Ray em *Entr'acte* de René Clair

Marcel Duchamp foi muitas vezes representado jogando xadrez e na última fase de sua vida o seu tempo gasto a jogar xadrez era maior que aquele gasto a criar arte.

“No mundo do xadrez, geralmente define-se um jogador a partir de duas características - estratégico ou tático. O jogador estratégico seria aquele que conduz a partida em ritmo lento, movendo as peças mais pela conquista de espaço e posição no tabuleiro até um arremate

tranquilo. Diferente seria o jogador tático: aquele que sugere, desde a abertura, linhas de movimento agressivas, muitas vezes sacrificando as próprias peças em nome do risco e lances definitivos. O grande jogador, no entanto, é aquele que consegue confundir as duas características, propondo um equilíbrio entre tática e estratégia. Marcel Duchamp era, antes de qualquer coisa, um jogador de xadrez - enquanto artista ou enquanto jogador de xadrez mesmo.”

(Victor da Rosa, 2008)

André Breton, figura central e muitas vezes centralizadora do surrealismo, admirava a extrema inteligência de Marcel Duchamp, porém a grande dedicação deste ao jogo de xadrez entristecida Breton pois este esperava que Duchamp dedicasse mais tempo às artes.³

Porém, este mesmo Breton iria utilizar e criar vários jogos surrealistas para dar suporte aos vários conceitos surrealistas.

O Jogo e o Acaso nos experimentos surrealistas

Mesmo com o exemplo de Marcel Duchamp e a sua dedicação e grande afinidade com o jogo de xadrez, é no surrealismo que o ato de jogar auxiliou de maneira mais evidente a criação de várias obras, tanto na literatura como nas artes visuais.

A criação de jogos e a sua utilização por parte dos surrealistas foi uma estratégia artística que alimentou várias de suas expectativas, entre elas, a quebra da lógica racionalista dominante, a manifestação do inconsciente coletivo, o questionamento sobre a autoria individual de uma obra, entre outras.

André Breton, influenciado pelas descobertas de Freud e a psicanálise, escreve no manifesto surrealista em 1924:

“SURREALISMO, s.m. Automatismo psíquico puro pelo qual se propõe exprimir, seja verbalmente, seja por escrito, seja de qualquer outra maneira, o funcionamento real do pensamento. Ditado do pensamento, na ausência de todo controle exercido pela razão, fora de toda preocupação estética ou moral.”

Na literatura, vemos na escrita automática, o experimento que busca esse funcionamento real do pensamento. Ao deixar correr solto o fluxo de palavras, sem se importar com pontuações, os surrealistas conseguiam trazer a tona essas revelações primeiras. Porém, segundo Breton, essa escrita não seria ainda uma obra literária final mas um afloramento da linguagem interior do sujeito.

³ De acordo com Celia Pearce: Breton regarded Duchamp as “ the most intelligent man of the 20th Century ”, but was dismayed to find that artist spent the majority of his time playing chess.

“A escrita automática não procura ser um fazer literário , é espontânea , não dirigida , mas , quando se converte em técnica para fazer literatura , ela tende a desaparecer e perde intensidade , deixando de ser “brilho puro ” . O importante nesse procedimento é o que ele revela enquanto afloramento da linguagem interior do sujeito. Analogicamente à busca dos alquimistas , essa escrita procura “ a matéria primeira da linguagem” .
(Rebouças,40)

Esse automatismo seria uma estratégia de criação e também estaria presente nos jogos surrealistas , pois ao deixar fluir os acasos durante o jogo deixaria surgir a matéria primeira da criação.

“Apesar de todos os esforços empregados para burlar qualquer tipo de preocupação estética ou moral, as obras não eram somente resultados do acaso, mas esse tinha um papel relevante e pode ser entendido como o passo inicial para a produção surrealista.”
(Pianovski)

Além dos acasos , André Breton estava disposto a cultivar o caráter lúdico dos jogos para trazer o frescor do divertimento da infância que os adultos haviam perdido. Acreditava que ali estaria o essencial da vida , uma fonte de imaginação.

“Ele entoava um hino à imaginação. Talvez seja a infância que mais se aproxima da “vida verdadeira”; a infância além da qual o homem só dispõe, além de seu salvo-conduto, de alguns bilhetes de favor; a infância onde tudo concorria entretanto para a posse eficaz, e sem acasos, de se si mesmo. Graças o surrealismo, parece que estas chances voltam.”
(Alexandrian ,51)

Os surrealistas enxergaram nas atividades lúdicas dos jogos uma forma de ampliar o repertório imagético e trazer a tona o inconsciente , de certa forma o inconsciente coletivo, pois as obras originadas desse processo não eram frutos de um gênio único mas de um conjunto de gênios. Para essa finalidade , os artistas surrealistas inventaram e cultivaram vários tipos de jogos coletivos.

“Durante a década de vinte, os surrealistas desenvolveram uma variedade de técnicas para excitar a imaginação e desvelar o inconsciente. Dentre essas técnicas, criaram ou adaptaram jogos infantis com o objetivo de exercitar o automatismo, bem como para descobrir elementos comuns da imaginação dos seus participantes. Além disso, essas atividades proporcionavam o afloramento da profundidade onírica mais secretas que refletia-se também na obra individual de cada um deles. Os jogos mais comuns eram o "jeu du «si c'était...» (variant do «portrait»), jeu de la verité (que servit de prétext à d'innombrables discussions et brouillies), jeu de la phrase orale, jeu de l'assassin [...], jeu du cadavre exquis"(JEAN, 1983 : s.p.). Além desses, havia ainda o jogo das condições, o jogo de perguntas e respostas e vários jogos eróticos.”
(Pianovski)

Um dos jogos mais importante inventado pelos surrealistas foi o cadavre exquis (cadáver delicado)⁴. “Os cadáveres delicados foram usados inicialmente para criação verbal mas logo depois também para a criação visual através do uso das técnicas, inicialmente, de desenho e, posteriormente, de colagem.”(Pianovski)

O *cadavre exquis* era jogado por 3 a 5 pessoas . No caso do jogo para a criação literária , o primeiro jogador anota um substantivo num papel , dobra e entrega ao segundo jogador que não sabe o que o anterior escreveu e contribui com um verbo e passa o papel para o jogador seguinte até formar uma frase completa que é o resultado de uma contribuição coletiva mas imprevisível pois uma nunca sabe o que o jogador anterior escreveu. “A primeira frase obtida batizou o jogo: Le cadavre exquis boira le vin nouveau (O cadáver delicado beberá o vinho novo)”.(Rebouças, 50)

A variação visual desse jogo é descrita pela artista Tzara (1948):

“O número ideal de participantes é três e a seqüência a ser seguida é: «cabeça-tronco-pernas»; além disso, há a questão das cores que podem ser utilizadas, mas que devem ser restringidas no transcurso do jogo ao número de cores usado pelo primeiro jogador e de que o desenho deve se prolongar por duas ou três linhas para que o próximo participante possa continuá-lo. De acordo com essas regras, os cadáveres exquis visuais acabam ficando mais limitados que os verbais, pois nesses últimos não há esse controle preestabelecido para realizar a escolha do substantivo, adjetivo, verbo ou advérbio, como ocorre com as cores e com as «linhas-guia». Por outro lado, enquanto há uma ordem prescrita – estrutura gramatical - para que os resultados verbais tenham coerência, o visual, não precisa seguir rigidamente a seqüência predeterminada de «cabeça-corpo-pernas» para garantir a comunicação.”
(Pianovski)

O resultado sem controle , antes aplicado na escrita automática , cumpriria algum dos ideais surrealistas , entre eles o rompimento com a lógica racionalista .

“A imagem ou o texto resultante , uma vez executado por vários jogadores , teria sido produzido fora do controle consciente de cada participante individual . Todas as formas de produção automática compartilhavam essa intenção de escapar do que Breton denominou “qualquer controle exercido pela razão.”
(BATCHELOR, David , FER, Briony, WOOD, Paul , 55)

O caráter coletivo desses experimentos surrealistas iria subverter o conceito do gênio individual. “Uma imagem sem propriedade, é assim que se pode definir os cadáveres exquis. Uma imagem de todos e ao mesmo tempo de ninguém. Uma imagem livre.” (Pianovski). E também segundo Paul Eluard:

⁴ Tradução do termo para o português retirada do texto de Fabiane Pianowski .

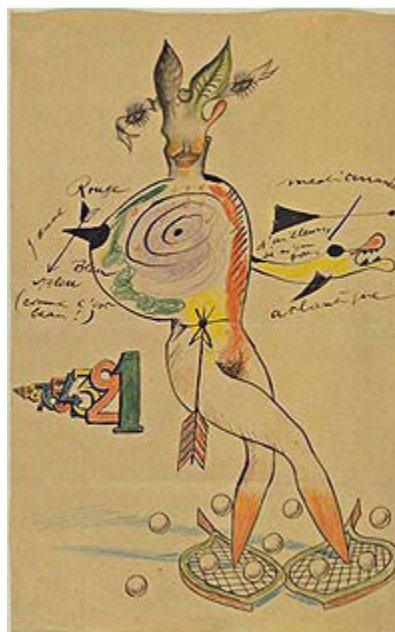
“O ideal dos surrealistas era pôr em comum o gênio , sem que ninguém tivesse que abdicar da sua individualidade . Foi esta a razão dos jogos surrealistas , que eram mais do que simples divertimentos . Reunidos ora em casa de um , ora em casa de outro , todos estes amigos sentiam a fraternidade das suas imaginações.”
(Pianovski)

O caráter lúdico e desprezioso dessas produções surrealistas também foram as causas da pouca documentação das obras visuais resultantes.

“Mesmo sendo um processo de criação importante adotado pelos surrealistas o cadavre exquis devido a ausência da "aura" da obra de arte e a dúvida de quais artistas realmente foram seus realizadores tornou essas produções pouco conhecidas e pesquisadas.”
(Pianovski)



Cadavre Exquis de Man Ray, Yves Tanguy, Joan Miró e Max Morise.



Cadavre Exquis de Man Ray, Joan Miró, Max Morise e Yves Tanguy. Nude. (1926-27).

Interessante notar também que mesmo sem abdicar da individualidade, os jogadores surrealistas conseguiam produzir obras com uma coerência estética e uma certa harmonia , uma parte se deve a entrega total a uma atividade para uma finalidade comum e outra também a aceitação total das regras , um aspecto importante presente nos jogos. Nas palavras de Paul Válerly : “No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual eles assentam é uma verdade apresentada como inabalável” (Huizinga ,14)

A competição , uma característica dos jogos em geral , no caso dos jogos surrealistas abre espaço para um espírito mais colaborativo. Isso também pode ser um item de questionamento nas obras de gamearte , como é colocado aqui : “A idéia central é demonstrar

que nem todo jogo precisa valorizar a competição.” (Venturelli ,8). E nas declarações do poeta Paul Éluard :

“A rivalidade consistia em quem encontraria mais encanto , mais unidade , mais audácia nessa poesia determinada coletivamente. Não havia mais preocupação alguma, nenhuma lembrança da miséria , do aborrecimento , do hábito . Nós brincávamos com as imagens e não havia perdedores . Cada um queria que cada vez mais seu vizinho ganhasse ; queríamos dar tudo ao nosso companheiro . O apetite de maravilhoso estava saciado . Nós nos tornávamos um só”
(Rebouças, 50)

Outro aspecto presente nos jogos surrealistas é a troca de papéis. “A capacidade de tornar-se outro e o mistério do jogo manifestam-se de modo marcante no costume da mascarada.”(Huizinga , 16) E nas questões nas artes da era digital como na gamerate podemos, localizar a característica de ser o outro nos *avatares*.

“Na brincadeira é possível roubar, mudar, emprestar outras identidades. Mas, podemos nos perguntar, o que é uma identidade no cenário dos jogos? Lembremos que o avatar é aquilo que nos representa no ciberespaço.”
(Leão, 3)

Ao incorporar um outro personagem nos jogos surrealistas , o jogador pode se separar momentaneamente de sua personalidade e deixar aflorar um mundo ainda não conhecido.

“O cadáver delicado permite ao homem libertar-se da triste realidade, para penetrar no mundo incoerente e do estranho. Os que se entregaram a este jogo , poderão separar-se de sua personalidade , para deixar que seu automatismo se revele.”
(Duplessis, 46)

Além dos cadáveres delicados, outros jogos foram criados e exercitados pelos surrealistas nas criações literárias . Um desses jogos é o *jogo de perguntas e respostas* na qual uma pessoa faz a pergunta e outra sem tê-la ouvido, responde qualquer coisa. Um exemplo do resultado desses encontros estonteantes: “- O que é o amor físico? - A metade do prazer.”(Rebouças, 50)

Outro jogo surrealista para criação surrealista seria o *Um no outro*. É um jogo de correspondências (analogias) que se aproxima dos enigmas. “Um jogador sai e pensa num objeto com o qual deve identificar-se ; quando volta , os companheiros lhe dizem o nome de um objeto que ele deve encarnar.” (Rebouças,50)

Um exemplo do resultado desse jogo pode ser ilustrado pela pintora tcheca surrealista Toyen que num desses jogos pensava que fosse um patim de gelo , mas era um pente: “Sou

um pente desprovido de dentes, que é utilizado para os pés , para fazer riscas numa cabeleira plana e resistente”. (Rebouças,52)

Dessa forma os experimentos surrealistas se beneficiaram dos aspectos lúdicos do jogo para expressar seus ideais. E essa aproximação entre jogo e arte pode ser considerada um percussor da gamearte:

“Os antecedentes históricos da gamearte podem ser encontrados tanto nos experimentos surrealistas com jogos (Exquisite Corpse, por exemplo), como em propostas pós-modernistas que revisitam produtos da cultura de massa e propõem sentidos imprevistos.”
(Leão, 1)

Considerações Finais

Os antecedentes da gamearte podem ser encontrados nos jogos surrealistas. Para esses artistas o jogo foi uma estratégia artística para dar forma aos seus ideais , o jogo foi um meio e não um fim em si mesmo. Porém ao valorizar a busca do acaso , do processo de criação coletiva e do inconsciente coletivo , muito desses processos podem ter paralelos nas questões atuais nas artes digitais como o colaboracionismo , a questão dos avatares e a questão lúdica dos jogos.

Referências bibliográficas

ALEXANDRIAN, Sarane (1973). “A conquista do maravilhoso”, In: O Surrealismo , Lisboa, Editorial Verbo, p. 50-62

BRADLEY , Fiona (1999) . Surrealismo , COSAC NAIFY (2ª Edição)

BATCHELOR, David , FER, Briony, WOOD, Paul . Realismo, Racionalismo, Surrealismo A Arte No Entre-Guerras , COSAC NAIFY (1ª Edição - 1999)

BRETON, André(1924). Manifesto do Surrealismo

CLAIR, René .Entreato (Entr'acte, 1924)

DUPLESSIS, Yves . (1956).”O Cadáver Delicado ”, In: O Surrealismo São Paulo : Difusão Européia do Livro, p.46-47.

HUIZINGA , Johan (s.d.). Homo Ludens , São Paulo, Editora Perspectiva

LEÃO, Lúcia . Da ciberarte à gamearte [ou da cibercultura à gamecultura]
<http://www.lucialeao.pro.br/PDFs/DaCiberarteAGamearte.pdf>

NADEAU, Maurice .(1985). “Manifesto do Surrealismo”,In: História do surrealismo , São Paulo : Perspectiva, p. 53-55

PEARCE, Celia (2006). "Games AS art: The Aesthetics of Play"
<http://www.intermass.com/files/pearce.pdf>

PIANOWSKI , Fabiane .Construção do imaginário surrealista através do jogo do *cadavre exquis* http://www.psikeba.com.ar/articulos/FP_surrealismo_cadaver_exquisito.htm

REBOUÇAS, Marilda de Vasconcellos(1986).”Os jogos Surrealistas” ,In: Surrealismo, São Paulo : Ática, p.49-69

ROSA, Victor da. “Dois ou três lances de atraso.”
http://www.revistazunai.com/ensaios/victor_da_rosa_marcel_duchamp.htm

VENTURELLI, Suzete . “A Estética da relação , da troca e da interação humano computador; arte e jogo em rede”