

# What we talk about when we talk about play in artistic research

Ivan Postiga  
Domingos Loureiro  
Universidade do Porto (U.Porto)

## Resumo

O presente artigo ensaia a noção de “jogo” nos territórios do pensamento e das práticas artísticas contemporâneas, como um “dispositivo” ou “contra-dispositivo” representacional. Para tal, analisa o modo como a sua aparente paradoxalidade – dada pela sua indefinibilidade – lhe permitem não só operar como condição aporética de toda a obra de arte e da sua irredutibilidade no plano da interpretação, mas, simultaneamente, assumir-se como “literalidade” ao nível das suas táticas, atitudes, estratégias e processos criativos, onde a noção – “jogo” – se transforma não só em termos estéticos e poéticos no mote para uma “apropriação” e transfiguração de práticas, contextos, objetos e comportamentos, como os seus resultados ampliam e “re-significam” o seu próprio conceito e definição.

**Palavras-chave:** arte; jogo; atitude lúdica; estratégias e processos criativos; dispositivos ou contra-dispositivos representacionais.

*To see something as Art  
requires something the eye cannot decry.*

Danto, 1964, p. 580

## 01

### Paradoxes that perplex and paradoxes that prove: statements on a problem

X

A letra X foi usada na Filosofia Ocidental como símbolo de incógnita, do problemático e do desconhecido. Foi utilizada pelo filósofo alemão Immanuel Kant na primeira edição da *Crítica da Razão Pura* (1781) e em *Opus Postumum* (1804) como o objeto que transcende a definibilidade de algo ou alguma coisa = X. Coisa essa entendida como uma visão parcial, um fragmento de um todo inteligível, praticamente indecifrável e indefinível quanto à sua verdadeira

natureza, que somente constituiu uma vaga aproximação a uma dada realidade, ideia ou definição (Kant cit.\* Abbagnano, 2007 [1971], p. 1012). Na atualidade, ainda que o X constitua o indeterminado que o processo tende a procurar determinar – isto é, o incógnito, o não-linear, o espaço “indecidível”<sup>1</sup> em termos derridarianos –, ele permite que a cada passo se possam mapear evidências de outros aspetos mais obscurecidos da matéria do conhecimento, fazendo com que na lógica contemporânea se apresente como fundamento de uma qualquer função (V) que opera interrogativamente sobre si mesma, como um problema simbólico inserido dentro de um sistema de logicidade. Ora, o mesmo se passa quando analisamos a noção – “Jogo” – à luz da sua estreita relação (antagónica ou simbiótica) com os territórios da arte e da criação.

Conceptualizar um domínio de atuação alargado – como é o da relação entre os conceitos “arte” e “jogo” – tornou-se, no contexto atual, num verdadeiro problema! Talvez, para isso, contribua a perceção distorcida que, se por um lado, afasta por completo as relações entre estes dois termos, tornando-os polos antagónicos de uma mesma equação; por outro, assume com um certo grau de naturalidade a relação dialógica entre as partes, como sendo algo totalmente consensual. Contudo, nem sempre o são, nem sempre o foram, nem sempre o serão! A sua relação histórica talvez seja prova disso, opondo, em diferentes períodos e contextos históricos, diversos conceitos de “arte” e “jogo” em categorizações conflituantes: – mentalidades racionais vs pré-racionais<sup>2</sup>; – a noção de “mimésis” e a ideia de representação vs abordagens “não-miméticas” e “não-representacionais”; – a primazia da conceção de “jogo” sobre a ideia de trabalho; – o jogo como liberdade domesticada dentro dos domínios calculados da razão; – o sério ao não-sério; – a “paidia” ao “ludus”; – o comportamento caótico de forças selvagens, violentas e “dionisíacas” ao terreno das formas

---

\* Nota do Editor. Por ter origem portuguesa, a formatação do artigo segue apenas parcialmente as normas técnicas brasileiras, mas buscando não se afastar dos padrões editoriais da revista *ARJ*. Os autores solicitaram a manutenção do título em inglês.

<sup>1</sup> Noção Derridariana de “indecidível”, desenvolvida a partir da análise do termo “phármakon” em “A farmácia de Platão” (2005 [1972]), que reflete o valor duplo e contraditório de toda a interpretação de uma marca ou signo, bem como, o carácter “poli-nodal” da sua significação, no seio de uma estrutura. Demarca, por essa via, uma paralisia diante da unidade e do sentido, que não deixa de abrir a um contexto de múltiplas posições dentro de um plano de interpretações possíveis, interferindo com a conceção de “origem” e fazendo dela, como em *Gramatologia* (2006 [1967]), – o jogo da diferença –, o rasto de uma inscrição e apagamento que rompe com a própria comunicação literal e linear da linguagem (p. 43-48).

<sup>2</sup> Em “Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse” (1989) o professor romeno Mihai I. Spariou distingue duas visões de jogo ao longo da história da filosofia do pensamento ocidental. Por um lado, a visão racionalista: – “jogo da mimésis” de Platão (2002 [séc. IV a. C.]); – “jogo desinteressado da razão” ou “purposiveness without purpose” de Immanuel Kant (2001 [1781] & 2018 [1790]); e – jogo como modelo hipotético (“as if”) do pensamento de Friedrich Schiller (2004 [1794]), que subordinava a arte e o jogo ao domínio da razão. E, por outro lado, uma visão contrária pré-racionalista, inspirada na conceção pré-platónica de Heráclito: – “jogo dionisíaco” do acaso e da necessidade de Friedrich Nietzsche (1992 [1872]); – “jogo do ser” de Martin Heidegger (2010 [1950]); – “jogo do mundo” de Eugen Fink (2016 [1960]); – jogo como conceito hermenêutico e ontológico da arte de Hans-Georg Gadamer (2015 [1960]); – “jogo ideal” e “jogo do simulacro” de Gilles Deleuze (2015 [1969]); e, por último, – “jogo da interpretação” e da “diferença” de Jacques Derrida (2006 [1967]), onde “arte” e “jogo” são tomados como manifestações e fenómenos que transcendem o universo e o crivo exclusivo da razão.

“apolíneas” mediadas pelo poder, pela razão e pelas regras da cultura e das convenções sociais (Spariosu, 1989, p. 22-23).

Para contrariar essa tendência, escolhemos um outro caminho: analisar a noção de “jogo” como um possível modelo de entendimento do fenômeno arte (sobretudo, em termos processuais e operativos), como algo que é convocado para o seio da esfera da experimentação artística e que está, direta ou indiretamente, implicado nos territórios da sua produção. Tal situação implicará, por isso, necessariamente indagar o modo como o território artístico é indispensável para “re-interpretar” e “re-significar” sistematicamente aquilo que entendemos por esta aceção – “Jogo” – sem, com isso, menosprezar as evidências e implicações contrárias que este conceito presta aos seus mais variados métodos, contextos, resultados e significações. Esboçar a abrangência de tal problema, perplexos com a infinidade de estradas sem saída, deve hoje significar a construção de paradoxos que comprovam a existência de vínculo entre dois universos que se retroalimentam mutuamente e, por assim dizer, “gravitam” em torno um do outro, construindo um conjunto de interrogações que indiciam um mapa das suas possíveis ramificações. Mas, – Que proximidades são hoje visíveis entre os domínios da “arte” e do “jogo” que nos permitem reconsiderar a sua conceptualização? – Será legítimo olharmos para a prática artística como instância desse jogar? – Como extrair desta aparente circularidade algo mais do que a mera afirmação tautológica “Arte – Jogo – Jogo – Arte”? – Como produzir uma definição de jogo que englobe esse “caosmos” de causas, efeitos e fins que as práticas artísticas tendem a gerar?

Perante as possíveis extensões ou supressões deste termo, principalmente no contexto contemporâneo, – Como proceder perante as constantes flutuações da(s) sua(s) forma(s) e sentido(s) para delimitarmos com algum grau de certeza onde começam e acabam as esferas do “jogo”, do “quase-jogo”, ou do “não-jogo”? – De que forma poderão as atuais estratégias artísticas estar a contribuir para consolidar ou engrandecer essa ambiguidade estrutural? E, – Que impacto é que estas detêm na construção da experiência artística? Na transformação e/ou modificação do seu instável e, até mesmo, contraditório entendimento?

## 02

### **Things beyond resemblance: Art playing with “play” definition(s)**

Se a relação entre Arte e Jogo nos parece um problema, aparentemente estranho e atraente é, sem dúvida, porque esta não é inofensiva e inocente (Zourabichvili, 2020, p. 16). Desde o passado mais remoto nos acenam, das ruínas que dele ficaram, vestígios indubitáveis dessa ponte que interliga a arte e a criação em geral, com a expressão e o plano “improdutivo” – princípio do jogo – das puras formas da percepção e dos sentidos (Almeida, 2018, p. 35). Movida pelo mais desregrado impulso “dionisíaco” do caos e da desordem –

como as reflexões do filósofo alemão Friedrich Nietzsche<sup>3</sup> e do filósofo francês Georges Bataille<sup>4</sup> parecem indicar –, ou por uma espécie de impulso ou pulsão arqueológica – como parece inquirir “A origem da obra de arte” (2010 [1950]) Heideggeriana<sup>5</sup> –, a possível existência de um vínculo genealógico entre as noções de “arte” e “jogo” parecem levar-nos a envolvê-las, indissociavelmente, num mesmo desfecho. Isto porque, definir o conceito de “jogo”, do mesmo modo que definir o conceito de “arte”, colocando-os sob uma redoma de vidro que corte a sua ligação com o meio envolvente (leia-se, com o seu exterior), significaria não só cair na armadilha da aporia e do paradoxo, como também paralisados por muitas das suas já antigas questões e problemas.

De facto, é complexa a aceitação sem restrições da definição tradicional de “jogo” sem, necessariamente, a revermos e renegociarmos constantemente (Flanagan, 2009 p. 21). Pela proposição – “a arte é um jogo” –, a arte ganha sentido na sua relação com o jogo, e o mesmo vale para o jogo que se constitui como jogo na sua estreita relação com a arte (Zourabichvili 2020 p. 15-16). Criar esta relação “arte-jogo” como um campo de forças experimental estabelece como condição a premissa de não utilizarmos o conceito de “jogo” como algo pré-concebido de antemão, mas antes, como um conceito a ser “re-construído” e a “re-constituir-se”, simultaneamente, por essa relação dialógica com a noção de “arte” (*Id., Ibid.*). Não mais no sentido metafórico que, até então, marcara a tangência e a interseção entre os dois territórios, mas, enquanto “literalidade”<sup>6</sup>, entendida no sentido necessariamente primário do termo (*Id., Ibid.*). Um sentido que ultrapassa o seu próprio limite de “definibilidade”, tal como impele a visão do filósofo austríaco Ludwig Wittgenstein em “Philosophical Investigations” (1986 [1953], p. 32-33). Isto é, um sentido contruído pelo conjunto das atividades e situações que derivem, comunguem ou possam, de alguma forma, ser vistas como próximas ou mesmo pertencentes a um mesmo contexto, a uma mesma família – “family resemblances” –, estabelecendo um certo grau de parentesco numa complicada rede de semelhanças que se sobrepõem e se entrecruzam numa mesma definição: “a soma dos conceitos individuais mutuamente aparentados e a soma lógica dos conceitos parciais correspondentes” (*Id., Ibid.*).

Na cultura contemporânea, quando lançamos mão do conceito de “jogo”, mais do que uma “função significativa” – nos tramites em que foi desenhada pelo historiador alemão Johan

---

<sup>3</sup> Ver Nietzsche, 1992.

<sup>4</sup> Ver *O Nascimento da Arte* (1955) e *A parte maldita – Precedida de A noção de dispêndio* (2013 [1949]), onde o autor desenvolve noções-chave dentro do seu pensamento, tais como os conceitos de “dispêndio”, “excesso”, “sacrifício”, “luxo” e “sagrado”.

<sup>5</sup> Obra onde o autor analisa o carácter enigmático da obra arte e o seu conceito, enquanto “verdade ôntica”, isto é, aquilo que é relativo ou pertencente ao ser, à sua estrutura profunda, ao estudo das suas características em oposição ao ontológico, que se refere à essência ou natureza geral de cada particularidade existente. Neste sentido, para Heidegger a essência da obra de arte só pode ser definida apenas como um “jogo” (Heidegger cit. Spairosu, 1989, p. 104-107). Para tratamentos mais específicos acerca deste assunto, ver a obra completa “A origem da obra de arte” (2010 [1950]).

<sup>6</sup> Ver Zourabichvili, 2011, mais especificamente os capítulos 1, 2 e 3.

Huizinga (2000 [1938], p. 5) – e, quiçá, mais do que a “atividade específica que nomeia algo ou alguma coisa, mais do que a totalidade das imagens, dos símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma atividade ou funcionamento” – tal como identificada, mais tarde, pelo sociólogo e crítico literário francês Roger Caillois (1990 [1958], p. 10) –, falamos de um “estado em potência”. Isto é, da abertura do termo “jogo” a uma dimensão hipotética = X alargada e integrada no conjunto de situações e atividades que lhe são mais ou menos familiares e subliminares (incluindo a prática artística), alinhada com as formas e os conteúdos que lhe podem ser, de algum modo, imputados e negociados, direta ou indiretamente relacionáveis, dialogáveis ou, ainda, passíveis de serem lidos à luz da(s) sua(s) lente(s).

Mesmo dentro do território artístico, reconhecer o jogo é reconhecer forçosamente o espírito que joga (Huizinga, 2000 [1938], p. 7). Seja qual for a sua essência, o jogo existe bem para lá de uma mera dimensão material das coisas (*Id.*, *Ibid.*). Implica a compreensão total de um “meta-mundo” que é múltiplo, complexo e heterogêneo, e que, no cruzamento entre fenómeno e intencionalidade, realidade e ficção, desenha a sua natureza “supra-lógica”, excedendo os limites da própria compreensão e cognição humana (Caillois, 1990 [1958], p. 202). A ambiguidade existente na palavra inglesa – “Play” – pode espelhar e espessar este argumento, uma vez que pode significar, em momentos distintos, “jogar”, “brincar”, “tocar” – ambiguidade essa que, de sobremaneira, altera a relação entre os conceitos, bem como, a expansibilidade, a natureza, as características e, mesmo, os hibridismos inerentes ao fenómeno. Decidimos, por isso, utilizar o termo “jogo” com alguma imprecisão, sabendo, de antemão, dessa variabilidade envolvente (e.g.: – ação, forma de divertimento, brincadeira; – modo de agir (operativo ou inoperativo), artimanha, estratagema; – modo de pensar e de fazer; – funcionamento (ou disfuncionalidade) de um sistema, organização (ou desordem) dos elementos de um conjunto; – regras; – série de movimentos que produzem um efeito estético: relação poética entre diferentes elementos e linguagens; série de ações ou objetos de diferentes ou de uma mesma natureza; – brinquedo, máquina ou objeto técnico; – atividade ficcional, intenção, modo de comportamento ou atitude lusória<sup>7</sup>; – expressividade, expansividade livre, espontaneidade, improvisado, atividade improdutiva e inútil do domínio do ócio ou do “faz-de-conta”) (Marcuse, 1974 [1955], cap. IX).

Por certo, a ambiguidade do jogo pode ser expressa em vários níveis. Para o antropólogo inglês Gregory Bateson, a natureza e o caráter paradoxal do jogo<sup>8</sup>, permitem-lhe ser e, simultaneamente, não ser o que aparenta (2000 [1972], p. 180). Se atentarmos às

---

<sup>7</sup> Referência à noção “lusory attitude”, cunhada em *The Grasshopper: Games, Life and Utopia* (2005 [1978], p. 9) por Bernard Suits, a qual se desenvolve de acordo com um determinado conjunto de regras arbitrárias de um jogo, no sentido de facilitar a experiência resultante.

<sup>8</sup> Para uma discussão detalhada acerca da teoria do jogo de Bateson, ver *Steps to an ecology of mind* (2000 [1972], cap. 1, sub. cap. 1 e 3), que se aplica a interpretar o conceito de “paradoxo lógico” de Bertrand Russell, como uma “classe de classes que não são membros de si mesmas”.

definições de Huizinga em *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* (2000 [1938]), vemos que este conceito é livre, separado da vida quotidiana, isolado no espaço e no tempo (autotélico), gratuito, mas, simultaneamente, ordenado e, sobretudo, estruturado na forma de regras (p. 28). O mesmo acontece para Caillois, onde este termo parece ser definido como uma atividade que é livre, separada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia, mas, dividida em duas tendências ou atitudes distintas: – “paidia” – a possibilidade de ser livre, improvisado, errante, fantasioso, coberto de energia, diversão e turbulência; e – “ludus” – resultante da tendência disciplinadora em que as regras e as convenções controlam e disciplinam os comportamentos possíveis dentro de um determinado domínio (1990 [1958], p. 43). Podendo ainda ser definível, como advoga o filósofo americano Bernard Suits, via uma “atitude lusória” que articula a construção de determinada ação ou atividade (2005 [1978], pp 54-55), o jogo assume-se, particularmente a esse nível, como uma *facsimilização* – tal como aponta o teórico neozelandês Brian Sutton-Smith<sup>9</sup>, que tem por natureza uma variabilidade adaptativa que é, fundamentalmente, camaleónica e “carnavalesca”<sup>10</sup>, envolvendo a apropriação do mundo pela brincadeira e pela fantasia (1997, p. 174). E, por isso, pertencente aos domínios onde reinam tanto o livre arbítrio, o risco, a sorte, a regra e a espontaneidade, como, pela sua ambiguidade estrutural, a imaginação, o “nonsense”, a subversão da ordem e a transgressão da própria regra (*Id., Ibid.*, p. 174-176).

Tais definições ajudam a elucidar alguns dos contornos deste conceito, mas, não resolvem na totalidade o problema. Neste artigo escolhemos não seguir essas definições de uma forma estrita e tradicional, uma vez que o conceito de “jogo”, quando tomado no sentido estético, poético e poiético da arte, pode ser considerado de forma ainda mais experimental, gerando situações e procedimentos transformadores e alternativos, onde assume ainda maior autonomia, com limites e características mais porosos e maleáveis. Mesmo recorrendo ao método Wittgensteiniano, via a noção “family resemblances”<sup>11</sup>, permanece a estranha sensação que envolve o conjunto de situações, por assim dizer, cinzentas (1986 [1953], p. 34-35). Zonas que, atuando no limite, na “boarderline” dessas

---

<sup>9</sup> Em *The Ambiguity of Play* (1997), Sutton-Smith detalha sete retóricas de jogo ou ideologias que têm sido usadas para explicar, justificar e privilegiar determinadas formas de o definir: “progresso”, “destino”, “poder”, conceitos antigos associados ao domínio do coletivo, da identidade, do imaginário e do “self”; mais recentes, associados a uma visão moderna centrada, mais especificamente, no indivíduo, com enfoque, sobretudo, nas suas características e idiosincrasias; e, por último, “frivolidade” que o autor argumenta ser a sétima retórica que surge como território livre, transformativo e não hegemónico do jogo e das suas formas de atividade.

<sup>10</sup> Termo usado no sentido do filósofo russo Mikhail Bakhtin, como um conjunto de manifestações lúdicas, espontâneas e subversivas, onde radica o uso da máscara, do riso e da utopia. Tratamentos mais específicos acerca deste assunto podem ser encontrados em *Rabelais and His World* (1984 [1965]) do autor em questão.

<sup>11</sup> “Familienähnlichkeit” ou “family resemblances” é uma ideia filosófica popularizada por Wittgenstein, com a exposição mais conhecida dada no seu livro publicado postumamente “Philosophical Investigations” (1986 [1953]). O autor argumenta que determinadas coisas podem ser conectadas por uma característica comum essencial, isto é, por uma série de “semelhanças de família” sobrepostas, onde nenhuma característica é comum a todas as coisas e, por si só, suficiente para as explicar.

categorizações, fogem a essa possível leitura, situando-se ao nível das suas margens fundamentalmente difusas. Nas palavras de Wittgenstein, “podemos falar de todos os jogos possíveis sem, contudo, dizer em nenhum lugar qual é então a essência do jogo” (Wittgenstein, 2022 [1953], p. 66-68). Segundo o autor, desconhecemos os seus limites devido ao facto de que nenhum foi traçado, onde o conceito de “jogo” permanece não delimitado e, neste sentido, nenhuma imagem pode ser exata para a construção de uma definição tão englobante (*Id., Ibid.*, p. 70-72). E, aqui, é colocado o ónus do problema: – o jogo, a brincadeira, o lúdico – existem dentro desse círculo, da família de situações que, na atualidade, interferem com a possível definição e compreensão do fenómeno – Arte –, mas, talvez, o contrário também se verifique. Isto é, que sejam os múltiplos processos e estratégias de reinvenção, exploração e experimentação artística, uma parte significativa da construção de territórios de fronteira entre o lúdico e a brincadeira a que, com uma certa naturalidade, nos habituamos a chamar – Jogo<sup>12</sup>. Encontrar modos possíveis de responder a este problema poderia implicar a necessidade de revirar alguns dos questionamentos dispostos acima, usando-os do avesso, procurando o seu contrário, expandindo-os para o seu inverso como, por exemplo: – Que impacto pode deter a(s) esfera(s) da experimentação artística na atualização deste território conceptual do jogo? – Necessitará esta simbiose com o terreno do jogo ser palpável e visível para podermos falar dos seus domínios? – Não poderá este lado operativo do jogo estar dissimulado no seio de uma nebulosa de estratégias e processos criativos que o artista convoca, consciente e inconscientemente, nas diferentes dimensões do seu “pensar” e do seu “fazer”? E, se assim for, – Estaremos, necessariamente, a propor alterações a essa definição de “jogo” que transpõe as suas já existentes categorias? – Deixará o que definimos como “jogo” de poder ser visto como tal?

Se sim, – Como ignorar a natureza transformadora dos seus resultados? – E o modo como muitos dos seus fenómenos alteram, de sobremaneira, tanto a ação criativa como o “modus operandi” dos artistas? Se não, – Como enquadrar nas suas definições e paradigmas uma autonomia estratégica das práticas artísticas capaz de subverter algumas das suas características mais identitárias e basilares, como são o caso das ideias de regra, limite e improdutividade? Mas, então – Que papel desempenha a arte na definição das suas especificidades?

---

<sup>12</sup> Relação umbilical entre as noções de “arte” e “jogo”, inicialmente ensaiadas por Johan Huizinga em “Homo ludens: A Study of the Play-Element in Culture” (2000 [1938]), quando fala a respeito das formas lúdicas da arte: “É certo que quando contemplamos certos exemplos dos riquíssimos tesouros das artes plásticas achamos difícil afastar a ideia de jogo e de fantasia, da criatividade lúdica do espírito ou das mãos. O grotesco das máscaras de dança dos povos selvagens, a monstruosa confusão de figuras dos totens, as distorções caricaturais das formas humanas e animais, todos estes exemplos parecem sugerir que o jogo é a origem da arte” (p. 122). Ideia corroborada, uns anos mais tarde, por Roger Caillois em “Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem” (1990 [1958]), quando este menciona a designação de jogos figurativos de Jean Chateau ou, nas palavras do autor, – “mimicry” – e a sua inevitável relação com as conceções de “representação” e “não-representação”, desembocando em duas ideias distintas: por um lado, uma postura mimética baseada nos princípios da “mimésis” e da imitação do real; e, por outro lado, uma postura “não-mimética” – simulacro e imaginação (p. 194-195).

**03****Some words on Art and “Play-Made Worlds”:  
Play(in) Process**

Tal como notara o filósofo alemão Hans-Georg Gadamer, “todos os usos [da palavra jogo] no qual se encontram subentendidos – o ‘lúdico’ e o ‘brincar’ – implicam, ao nível de uma análise do seu ‘uso’, a ideia de um movimento (circular), de um vaivém que não está atrelado a qualquer prática específica, a nenhum objeto ou objetivo estabelecido”, mas, a uma condição hipotética e aporética que é similar à que orbita o interior da própria condição de arte e da sua constante problematização (2015 [1960], p. 121.). Mesmo as perguntas mais significativas, mas, igualmente, paradoxais – O que é Arte? – remetem-nos, infinitamente, para esse retorno eterno e lúdico, no sentido Nietzscheano, a uma pergunta quase irresolúvel, a um enigma profundo que, teimosamente, tende em volver e a assumir as mais variadas facetas. Como operação do domínio do problemático, este jogo com o qual a prática artística não pode deixar de se envolver – tal como advoga o filósofo francês Gilles Deleuze em “Lógica do Sentido” (2015 [1969]) –, faz-se vital e mesmo nuclear, um gatilho da sua contínua inventividade (p. 16). Ou, talvez a melhor expressão para compreendermos a amplitude que esta relação com a noção “jogo” admite nos territórios da criação, seja mesmo, como diria o filósofo francês Michel de Certeau, “um modo de pensar investido num modo de agir” (1984 [1980], p. XV), uma vez que sob a sua alçada e usando as suas máscaras, estratégias e processos, as propostas artísticas infiltram-se dissimuladamente por entre os mais variados territórios e contextos. Invadem e transfiguram<sup>13</sup> com a sua plasticidade – como diria o crítico de arte norte-americano Arthur C. Danto – os lugares da fala e os territórios do gesto, interferindo com a sua livre-ação, nas regras e convenções ossificadas e cristalizadas que se impõem ao artista com determinados usos, formas e sentidos.

Tal como admite o historiador de arte alemão Hans Belting, “cada nova obra gera por definição uma espécie de programa próprio e autónomo que se propõe a ser julgado (e jogado) como um argumento a favor da teoria geral da arte” (2001, p. 4). Cada proposta artística desenha e mapeia novos hipotéticos entendimentos de “jogo”. Cada proposição traz uma conceção de arte, funda uma espécie de “house rules”, isto é, regras próprias que torcem e distorcem o entendimento e o uso real do termo “jogo”, bebendo, inserindo ou rompendo uma tradição já existente. Inventando e reinventando mundos próprios que nos arrastam, invariavelmente, para o sentido em que a arte possa ser em si mesma parte de um enorme “jogo” que a constitui ao mesmo tempo que é constituído por “si”, num plano em que se joga

---

<sup>13</sup> Termo usado pelo autor em *A transfiguração do lugar comum: uma filosofia da arte* (2005 [1981]), para se referir a “transfigurações do lugar-comum, banalidades transformadas em arte” (p. 23).

a definição ou a ampliação dos seus limites, mas, também, se delinea o campo das suas significações e, sobretudo, dos processos que a fundamentam. Ora, esta visão permite-nos “entre-ler” numa percentagem considerável das práticas artísticas do séc. XX e XXI um conjunto alargado de tais situações. Isso significa que podemos ver em certas propostas artísticas efeitos dessa aproximação ao universo do jogo dentro de um quadro flexível onde a prática artística e a sua produção estão mergulhadas num “continuum” de processos e ações performativas onde comportamentos e atitude(s) lúdica(s), mas, também estéticas<sup>14</sup>, são convocados.

Atentos às categorias de “jogo” de Roger Caillois poderíamos encontrar, num primeiro momento, e a partir de um modelo operativo que tem por base o critério da aleatoriedade – “alea” –, um princípio de entendimento de algumas dessas operações. Partindo do uso não intencional do seu gesto nas suas propostas de desenho automático, o artista francês André Masson encontrou no – “acaso objetivo” – das técnicas automáticas surrealistas, um modo furtivo de produzir e descobrir imagens figurativas (e.g.: torsos humanos, seios, formas de pássaros, animais, e figuras híbridas) por entre os escombros das suas formas fugazes e arabescos. Para Masson, em obras como *Dessin Automatic* (1924), o universo do jogo orquestrou um modo de – pesquisa do inconsciente –, um “jogo aleatório” de gestos cegos e incoerentes onde o acaso, tal como aponta o historiador e crítico de arte americano William Rubin em *Dada, Surrealism and their heritage* (1968), se transformou não só num procedimento lúdico, mas, no motor da experiência perceptiva (p. 82). À imagem de Masson, importantes processos e ferramentas lúdicas – apelidadas de “automatismos da psique” pelo escritor e poeta francês André Breton – transformaram-se para os artistas alemães Max Ernst e Jean Arp, mas, também, para certas experiências do artista francês Marcel Duchamp, numa forma de informar o processo criativo. Sendo de destacar, no caso do primeiro, em *Blue and Rose Doves* (1926) e *The Hundred Headless Woman [La Femme 100 têtes]* (1929), os seus usos das técnicas de colagem e “frottage” que atuavam como gatilhos ou “disparadores” de captação e transformação de elementos, formas e linhas sugestivas. E no segundo e terceiro caso, em obras como *Collage with Squares Arranged According to the Laws of Chance* (1916-1917) e em *Three Stoppages Étalon* (1964) respetivamente, numa componente contingencial da ação, onde existe tentativa de replicar o resultado de configurações aleatórias obtidas mediante experiências como objetos cortados, rasgados ou deixados cair sobre a superfície da obra (figura 1).

---

<sup>14</sup> Conceito desenvolvido pelo antropólogo e paleontólogo francês André Leroi-Gourhan em *Evolução e Técnicas I – O Homem e a Matéria* (1971 [1943]) e *O Gesto e a Palavra 2 – Memória e Ritmos* (1983 [1964]), para se referir ao simbolismo e à natureza estética dos ritmos e das formas humanas.



Figura 1: Marcel Duchamp, *Three Stoppages Étalon* (1964), réplica de *Three Standard Stoppages* (1913-1914); madeira, vidro e tinta sobre tela, dimensões variadas, Tate Modern, Londres, Inglaterra (fonte: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/duchamp-3-stoppages-etalon-3-standard-stoppages-t07507>)

Recorrendo às ideias defendidas pelos críticos de arte ingleses Alastair Brotchie e Mel Gooding em *A Book of Surrealist Games* (1995, p. 10-12), percebemos que, para os autores, jogos surrealistas – como o *Cadavre Exquis* (um jogo coletivo que teve por exercício criar ligações desconexas entre traços de diferentes figuras, onde o acaso servia como uma metodologia de reinvenção da componente imaginativa do desenho dos vários intervenientes) – se tornaram, pela sua dimensão operativa, em dispositivos ou contra-dispositivos representacionais, permitindo falar de um alienamento do sujeito das esferas de decisão e autoria, da perda de controlo sob algumas etapas da ação, mas, sobretudo, de uma permeabilidade a um tipo de “errância caótica”, onde o gesto autoral é comandado e, por assim dizer, reinventado pela força de um hipotético “lance de dados” que desencadeia o resultado ou desfecho do seu processo de experimentação.

Dentro destas estratégias podemos ainda alocar inúmeros procedimentos onde o jogo se torna determinante na forma como a prática autoral é conduzida, induzida e espetável pelo próprio autor, mas, em sentido inverso, também alterado pelos seus múltiplos fatores (Postiga & Loureiro, 2022, p. 212). A esse nível, o caso do artista holandês Willem de Kooning é talvez o mais particular, uma vez que o gesto de pintar com os “olhos vendados” praticado pelo autor – *Women I* (1949-1950) – é marcado por uma clara intenção de colocar em prática uma espécie de gesto espontâneo e não controlável, numa procura por resultados de natureza aleatória e imprevisível. Induzido artificialmente como uma instrução ou um constrangimento

estratégico para espoletar a transgressão ou a libertação dos processos de controlo recorrentemente escolhidos pela razão, esta ideia de um “eu” para lá do seu próprio comando – como se “fizesse de conta” ser um outro –, forja ou induz como em de Kooning, o seu próprio descontrolo, exteriorização e desinteresse quanto à determinação dos fins da experiência artística, introduzindo uma segunda categoria do jogo igualmente importante para sustentar o papel transformativo, “simulativo” e até mesmo “ritualístico” envolvido na construção da obra de arte – “mimicry” (Caillois, 1990 [1958], p. 39). De facto, como aponta Caillois, o artista como um “jogador” esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir ou assumir uma outra (e.g.: natureza, identidade, propósito, impulso, intencionalidade ou condição), acolhendo no seio do seu fazer a aceitação temporária de uma ilusão (“in-lusio”) ou, pelo menos, a convenção (e.g.: regra; instrução; constrangimento) de um universo fechado e, sob alguns aspetos, hipotético, imaginário e alternativo (*Id., Ibid.*, p. 45-47). Apesar dos diferentes exemplos que poderiam ser convocados para pensar esta dimensão da prática artística, destacamos as ações em cadeia – *The Ways Things Go [Der Lauf der Dinge]* (1987) – dos artistas suíços Peter Fischli e David Weiss que, concebendo “máquinas autónomas”, acasos e “acidentes perfeitos” como uma espécie de “efeito dominó” (fig. 2), constroem um programa ou método de criação onde o lado accidental da ação é amplamente planeado e antecipado metodologicamente (Postiga, 2019, p. 219).



Figura 2: Peter Fischli e David Weiss, *The Ways Things Go [Der Lauf der Dinge]* (1987); fotogramas, filme 16 mm, 30 min., apresentado pela primeira vez na *documenta 8*, de Kassel, Alemanha; câmara: Pio Corradi (fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=9OejNrrFqy0>)

Para Fischli e Weiss este domínio imersivo, entre o real e o simulado – ação livre, vivida como fictícia e vice-versa –, parece ser uma das condições para a construção dos seus “playgrounds” transgressivos e destrutivos que têm tanto de encenação e “faz-de-conta” num

sentido performativo, como de repetição, espontaneidade e improviso – ou, recuperando algumas das ideias defendidas pelo teórico neozelandês Brian Sutton-Smith em *The Ambiguity of Play* (1997) – liberdade, convenção, suspensão do real, espaço e tempo delimitados (p. 166). Universos onde coabitam o “fazer de conta”, os princípios do descontrolo, da errância e da fantasia (Caillois, 1990 [1958], p. 42-43).

De facto, conjugações entre – “mimicry” e “alea” – são capazes de produzir momentos de rutura – “ilinx” (vertigem) – que destroem, por instantes, a estabilidade da percepção, infligindo à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico, perda de controlo, êxtase ou estonteamento que desvanece com brusquidão os limites da consciência e da realidade (*Id., Ibid.*, p. 45). O sentimento de surpresa, a tensão da incerteza do resultado, o descontrolo sob algumas etapas podem potenciar, para o artista, situações análogas (i.e.: imperiosas degenerações do visível, aparentes estados de incompreensão ou repentinas epifanias; manifestações do excesso, do êxtase e da catarse, só explicáveis por um certo “nonsense” e sedução íntima associados, que vão desde o turbilhão insidioso de figuras até às furibundas, trepidantes e convulsivas formas de gesticulação, emulação e “dark play”) (Sutton-Smith, 1997, p. 166). Como uma experiência disruptiva e disfuncional do “eu”, a vertigem – “ilinx” – origina a fuga aos padrões mais frequentemente escolhidos pela razão, podendo-se evidenciar através do sonho, dos automatismos da psique, do acaso, do acidente e em estados alterados da consciência que permitem ao “artista-jogador” edificar um outro mundo onde o jogo se assume como um elemento hipotético e “liminal”.

Por fim, Caillois fala ainda de uma última categoria – “agon” (competição) – que, contrariamente ao autor, podemos utilizar para enquadrar um conjunto de etapas e processos da prática artística mergulhados num conflito (leia-se também, jogo) de forças antagónicas. Ou, como diria Rancière, “logos” vs “pathos”, aparência “Apolínea” vs pulsão “Dionisíaca”; “ludus” vs “paidia”, regra vs transgressão da regra, que permitem confluir num mesmo raciocínio, na operação artística, procedimentos conscientes e produções inconscientes, ações voluntárias e processos involuntários (2009 [2001], p. 30-31). E, talvez concordando com Huizinga, quando afirma que o jogo comporta em si, ao mesmo tempo, uma miríade de jogos: jogos de força e habilidade; jogos de invenção, experimentação e hipótese; brincadeiras; jogos de adivinhação; jogos espirituais e ritualísticos; jogos de azar; jogos estéticos, poéticos e linguísticos; jogos identitários e ativistas; jogos de subversão e resistência; jogos da razão e da loucura, do controlo e da ausência de regra (2000 [1938], p. 149). Mas, igualmente: jogos de rutura, destrutivos e transgressivos; jogos de apropriação e parasitismo; jogos de exibição e performances de todos os tipos (Caillois, 1990 [1958], p. 32-34). Jogos de poder; jogos da frivolidade e da simulação; jogos ilusionistas, projetivos, dissociativos e vertiginosos, apenas para invocar alguns exemplos que fornecem visões e revisões utópicas e lúdicas das possibilidades que esta conceção de “jogo” translada para os territórios das práticas artísticas contemporâneas e que estas devolvem, de

sobremaneira, diferidas e alteradas pela força das suas poéticas e poiéticas; pela alteridade das suas linguagens e abordagens limite; pela diferença que fura, interfere e desestabiliza as ideias, as crenças e as expectativas criadas, transformando-as e “re-significando-as” a partir do seu gesto criador. Do seu poder transformador – ou como diria Duchamp – da sua propensão irreprimível para a transfiguração de objetos, comportamentos e ideias (1973, p. 123).

Para a historiadora e crítica de arte inglesa Claire Bishop em *Participation: Documents of Contemporary Art* (2006), muitas das propostas de arte que hoje permeiam o mundo contemporâneo são herdeiras destes princípios, replicando-os ou exacerbando o seu questionamento ao nível das diferentes ferramentas, processos e metodologias que convocam; dos comportamentos e “modus operandi”, mais ou menos desviantes, que praticam; das formas radicais e disruptivas que instituem; dos modos comunicacionais, relacionais e participativos que potenciam; sem esquecer, a imprevisibilidade das experiências, dos resultados e das interpretações que produzem (p. 38-39). Em todos, o denominador jogo transformou-se em algo estruturante e, mesmo, transversal com os domínios da criação. Uma “espécie-mãe” de agentes, situações, espaços, tempos, estratégias, processos e tecnologias, capazes de veicular determinado conjunto de intenções e atitudes aos seus comportamentos. “Rearmando” novamente a questão: – Mas como saber distinguir o que abarca e foge a esta gigantesca “teia rizomática”? – Que é, ao mesmo tempo, tão estrutural como um estranho equilíbrio que sustém, por estreitas ramificações, as relações dialógicas entre os territórios?

#### **04 Poetic and Poietic Machinations: Art-Playing Strategies**

Tal como defende o artista americano Allan Kaprow, “o impulso de jogar surge não apenas em jogos verdadeiros, mas, sobretudo, em jogos não declarados” (2003, p. 121) – precisamente os que pretendemos analisar. A prática artística e a obra de arte atuam sempre na “liminaridade”<sup>15</sup> de um “quase-jogo” que encerra em si todo o potencial criativo e subversivo do brincar que quebra o mundo, colapsa os arranjos sociais, não se limitando a um fim ou a um resultado específico, e cuja apetência é, essencialmente, performativa e expressiva, transladando, para dentro do ato criativo, um misto de constrangimento e autonomia. Constrangimento, devido às condições iniciais (contexto) que circunscrevem à priori toda a ação do artista e a criação da própria obra (i.e.: escolher jogar a um certo jogo, segundo um determinado conjunto de regras ou ausência das mesmas). E, autonomia, porque pressupõe um grau de manipulação das condicionantes ou contingências iniciais ou posteriores, que pertence ao domínio do improvisado, da espontaneidade e da manipulação livre, e permitem à

---

<sup>15</sup> Ver: Turner, 1974, p. 53-92.

obra de arte transmutar-se e/ou inverter qualquer contexto e sentido, apropriar-se dele, modificá-lo ou inserir-lhes determinado conjunto de alterações (*Id., Ibid.*, p. 230-231).

Se alguém tem tal poder é o artista. A “autonomia estratégica” (Foster, 2014 [1996], p. 21) da obra de arte e da criação em geral permite-lhe experimentar o mundo – “criar mundo” como diria o filósofo americano Nelson Goodman (1990 [1978], p. 25-31) –, desenhar regras que permitem a transgressão da própria regra. E, mesmo assim, impor uma regra que permite, simultaneamente, estar dentro e fora da convenção, atuar de acordo e de forma marginal ao seu funcionamento, tal como acontece nas propostas visuais do coletivo de artistas neerlandeses Joan Heemskerk e Dirk Paesmans – JODI. Palavras como as proferidas por Wittgenstein – “make up the rules as we go along” (2022 [1953], p. 82) – parecem ser o mote por parte destes artistas para uma “disfuncionalização”, alteração ou modificação operativa e visual do universo do jogo. Obras como, *SOD* (1996), *Untitled-Game* (1996-2001) e a série de “mods” – *Composite Club* (2007) – exploram obsolescências e incoerências gráficas, sobreposições de informação em cima das suas funcionalidades e conteúdo, produzindo ações dentro do sistema de programação (num sentido operativo e inoperativo do mesmo), curto-circuitando o seu correto funcionamento ou transmissão (fig. 3). Tal como acontece nas propostas de JODI, esta espécie de “cult coding” poderia ser alargada, igualmente, a obras como *Datamatics* (2006) e *Micro|Macro [pavilion]* (2022), do artista japonês Ryoji Ikeda, bem como, *Xilitla* (2012-2014) e *Compress Process* (2012) da artista neerlandesa Rosa Menkman, onde a exploração do erro maquínico e da falha das convenções visuais trazem o jogo da experimentação para uma dimensão mais processual (fig. 4).



Figura 3: JODI, *Composite Club* (2007), *Mods* – modificação de videojogos – a partir da sobreposição de videoclips pré-gravados (fonte: <https://compositeclub.cc>)

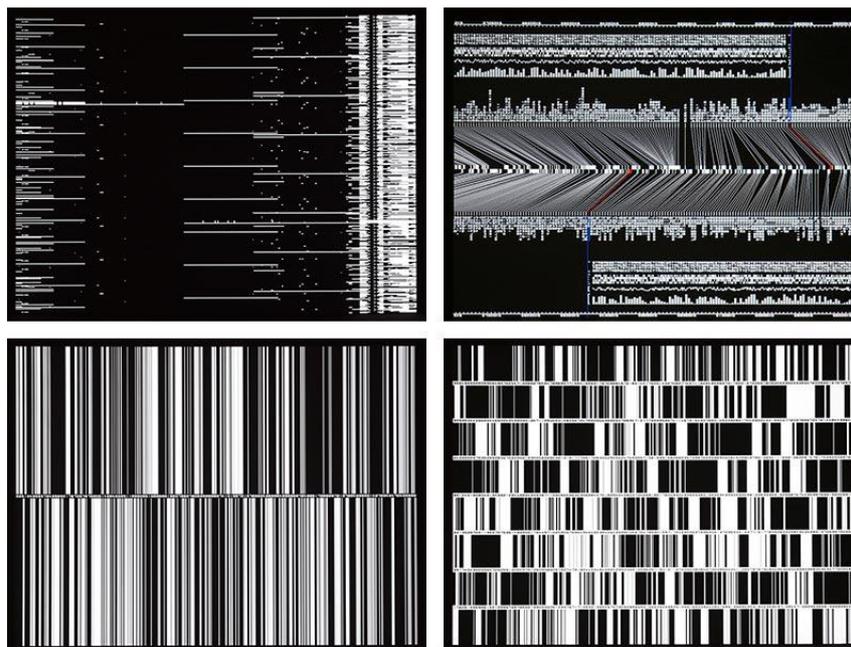


Figura 4: Ryoji Ikeda, *datamatics [prototype-ver.2.0]* (2006-2008), concerto áudio-visual, computação gráfica e programação de Sohei Matsukawa, Norimichi Hirakawa e Tomonaga Tokoyama; cocomissariado por AV Festival 06, ZeroOne San Jose e ISEA, 2006; coproduzido por Les Spectacles vivants, Centre Georges Pompidou e Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM), 2008; suportado por Recombinant Media Labs (fonte: <https://www.ryoji Ikeda.com/project/datamatics/>)

A partir de práticas que utilizam uma espécie de “programação errante”, artistas como JODI Ikeda e Menkman procuram que os seus processos de “interferência” com o aparato computacional, os seus modos de processamento, renderização e transmissão disfuncionais desenterrem, do ponto de vista visual, as possibilidades criativas do erro, da falha e do acidente contidas na inoperância dos nossos gestos. Neste sentido, há uma dimensão de hipótese relacionada com a produção da ação ou do objeto, que traz o jogo não só metaforicamente para o campo do fazer da arte – como as teses do filósofo americano Kendall Walton parecem apontar em *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts* (1990, p. 4), onde o “fazer-de-conta” se torna o gatilho e o motor da experimentação –, mas, também, literalmente como seu processo operativo – tal como adverte o filósofo francês François Zourabichvili em *La littéralité et autres essais sur l’art* (2011, p. 230). Um jogo de experimentação do artista para consigo mesmo e para com os seus meios e linguagens, que invade a produção artística no verdadeiro sentido do termo. Tal como Zourabichvili nos leva a constatar em *L’Art comme Jeu* (2020), recuperando o raciocínio desenvolvido por Nietzsche<sup>16</sup>, a presença do jogo no domínio da criação e da experimentação artística pode ser tanto contingente quanto necessária: se é contingente, então a arte é um jogo, onde se comporta como um jogo e deve ser entendível enquanto tal (mesmo em termos das suas operações, estratégias e resultados);

<sup>16</sup> Paralelamente às noções de “acaso” e “necessidade” de Friedrich Nietzsche, François Zourabichvili argumenta que as relações entre arte e jogo são, de igual modo, da ordem da “necessidade” e da “contingência”.

se for necessária, devemos descobrir a que necessidade corresponde, ainda que, mesmo nessa situação, a necessidade possa ser de ordem lúdica, envolvendo o jogo e a brincadeira como uma necessidade de experimentação, de expressão e de transformação do mundo ou dos seus gestos criativos (p. 101-102).

Ora, aqui não poderíamos deixar de recuperar o caso de Willem de Kooning, onde a imposição de uma regra rigorosa por parte do autor à sua própria ação – pintar de olhos vendados – pode ser um exemplo das duas formas de encararmos o jogo no território da criação. Por um lado, – uma necessidade – de superação dos recursos recorrentemente escolhidos pela razão, no sentido de forçar ou potenciar uma reinvenção do seu gesto autoral e as dinâmicas que lhe estão conectadas, nomeadamente, a visualidade que estrutura o gesto de pintar. E, por outro, – um lado contingencial – o acaso a que Nietzsche se refere, onde o constrangimento de uma cegueira autoinfligida se transforma numa metodologia de trabalho, num estado ou espaço criativo e libertador pensado para acolher a incerteza que envolve o manancial de gestos incoerentes e disfuncionais, onde o efeito da regra (cegueira) resulta precisamente no contrário daquilo que inicialmente orienta o processo de experimentação. Fazendo da impossibilidade de determinar de antemão e controlar o resultado das suas experiências visuais um mecanismo de libertação, fatores como a indeterminação e a aleatoriedade do processo surgem como elementos de subversão da origem e da finalidade da regra, permitindo criar apesar do seu aparente impedimento. O certo é que, ao invés de destituir e destruir o jogo com que “joga” a arte, e que surge associado ao seu “saber fazer” e aos cânones que envolvem os seus sistemas de representação, os constrangimentos de Kooning impõem a regra num sentido de superação dos seus limites. Ter uma vontade racional de constranger ou controlar a experiência artística pode ser, por isso, entendido como um catalisador ou um amplificador da mesma. Isto é, a regra implica a ausência de regra, já que, ao determinar não ver ou não controlar aquilo que está a ser feito, desenha – à imagem do “círculo mágico” Huizinguiano<sup>17</sup> – um espaço onde o gesto criativo pode deambular livremente, justamente por causa dessa condição de liberdade que lhe é imposta à priori. Por sua vez, os resultados serão sempre inesperados, livres, porque se encontram fora do que se poderia esperar. E, neste sentido, nem sempre uma regra significa o fechamento das possibilidades de “output”. A adoção deste tipo de metodologia pode funcionar como uma espécie de “psicologia inversa” e, desta forma, conduzir ao aumento de possibilidades ou de fins.

Este estar dentro ou fora das regras poderia ser outra situação para complexificar o nosso entendimento da noção – “jogo”. Um jogo lido particularmente à luz da arte, onde tanto o cumprir como o não cumprir, ou cumprir parcialmente, pode suspender as definições de jogo, ao mesmo

---

<sup>17</sup> É uma convenção criada por Huizinga, uma espécie de “bolha alternativa” dentro da seriedade da vida, que define um espaço e um tempo onde o fenómeno do jogo acontece: “A arena, a mesa de jogo [...] o templo, o palco, a tela [...] têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares [...] mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial” (2000 [1938], p. 11).

tempo que constroem por cima dos sentidos já existentes uma sequência infinita de estados e de variações significativas na sua interpretação ou entendimento. Os “ready-mades” de Marcel Duchamp, pelos seus múltiplos aspetos lúdicos, são disso exemplo paradigmático. Para além de certa dimensão de “faz de conta” que sustenta, explícita e implicitamente, os seus gestos transformativos (diga-se, igualmente, operativos – porque se tratam literalmente de operações de transformação), falam, simultaneamente, desse estar “dentro” e “fora” do sistema artístico, “dentro” e “fora” do domínio do jogo e das regras, jogando com a apropriação e transfiguração dos seus limites, dos seus jogadores (uso de pseudónimos e alter-egos), dos seus sentidos (trocadilhos de palavras, processos de “détournement”) e funções, inspiradas, em parte, na sua obsessão pelas operações xadrezistas. À luz desta tradição de “apropriação” e “transformação”, poderíamos mencionar obras como *Tomato Heads* (1994) do artista americano Paul McCarthy, onde a noção de “brinquedo infantil” – do icónico Mr. Potato Head – é transformada numa instalação de objetos permutáveis que oferece ao espectador um “playground interativo e participativo” sem regra aparente, onde a ausência de ordem lógica e causal entre os diferentes elementos da cena surge articulada a uma dialética de parque temático (fig. 5). Uma mistura e combinação de acessórios e partes do corpo, de metamorfoses desconexas que, em tudo, parecem lembrar a tradição surrealista do *Cadavre Exquis*, as composições híbridas de Max Ernst ou as bonecas recombinaíveis – como *La Poupée* (1936) – do artista alemão Hans Bellmer, onde a possibilidade incoerente e disfuncional de ligação dos elementos da figura abrem uma espécie de “jogo transgressivo” em que máscaras e fantasias bizarras dão lugar a configurações “abjetas” e grotescas de cariz sexual, associadas ao uso de adereços “como uma criança pode usá-los para manipular um mundo através dos seus brinquedos” (Foster, 2016 [2004], p. 748-749).



Figura 5: Paul McCarthy, *Tomato Heads* (1994), fibra de vidro, poliuretano, borracha, metal, plástico, tecido e base de metal; exposição *Paul McCarthy* (2001), New Museum of Contemporary Art, Nova Iorque, EUA (fonte: <https://archive.newmuseum.org/exhibitions/366>)

Estas modificações do universo do objeto, incluindo objetos que já tem uma componente lúdica associada – jogos e/ou brinquedos –, poderiam levar-nos para o plano de obras como *Horses Running Endlessly* (1995) do artista mexicano Gabriel Orozco, onde o que à primeira vista parece um tabuleiro de xadrez – um objeto simples do quotidiano, um “ready-made” na tradição de Marcel Duchamp –, sob um exame mais atento revela uma lógica de subversão do jogo convencional, do contexto onde ele se insere, das regras e das finalidades que o estruturam e norteiam (fig. 6). Feito de quatro cores em vez das duas padrão, o xadrez de Orozco foi reconfigurado das tradicionais 32 peças padrão para apenas jogadores “cavaleiros”, num tabuleiro que foi calculado para medidas de 16 x16 quadrados (num total de 256 quadrados), permitindo jogar indefinidamente e infinitamente pelo espaço, sem serem controlados por outros jogadores (MoMA, 2023). Partindo deste paradoxo visual, numa trajetória infinita, o artista orquestrou o espaço e o movimento do jogo, mudando a sua lógica racional para um estado em que não só o seu funcionamento é corrompido, mas, sobretudo, o seu modelo de competição é abolido, nomeadamente, a ideia de vencedor e de vencido.



Figura 6: Gabriel Orozco, *Horses Running Endlessly* (1995), madeira, 8,7 x 87,5 x 87, 5 cm; presente de Agnes Gund e Lewis B. Cullman em honra do xadrez nas Escolas (fonte: <https://www.mariangoodman.com/artists/56-gabriel-orozco/works/39294/>)

Mudar a finalidade do jogo tornou-se a preocupação de autores como o cineasta e artista alemão Harun Farocki ou o artista iraquiano-americano Wafaa Bilal. Se no primeiro caso, obras como *Deep Play* (2007) exploram uma espécie de narração expandida em torno do nosso entendimento quase meta-analítico de um jogo de futebol, convocando diferentes perspectivas de análise da final da Taça do Mundo de 2006, em obras como *Serious Games 1: Immersion* (2009) ainda do mesmo autor, uma projeção de vídeo de dois canais explora os paralelismo entre facto e ficção (fig. 7), entre a simulação dos videojogos e a realidade (in

loco) da guerra no Iraque (Joselit, 2016 [2004], p. 822-823). No caso de *Domestic Tension* (2007) de Wafaa Bilal, o jogo mediado tecnologicamente permitiu ao autor construir uma aproximação do carácter indeferido e simulado do jogo ao domínio sério da vida e da realidade (fig. 8) (Flannagan, 2009, p. 236-238). Explorando a posição do civil iraquiano, em maio de 2007 Bilal confinou-se nas Galerias Flatfile em Chicago por trinta dias sob vigilância 24 horas por webcam para aumentar a conscientização sobre a vida quotidiana dos cidadãos iraquianos e o confinamento domiciliário que estes enfrentam diariamente, devido à violência e vigilância permanentes sobre as suas cidades (*Id., Ibid.*, p. 236).

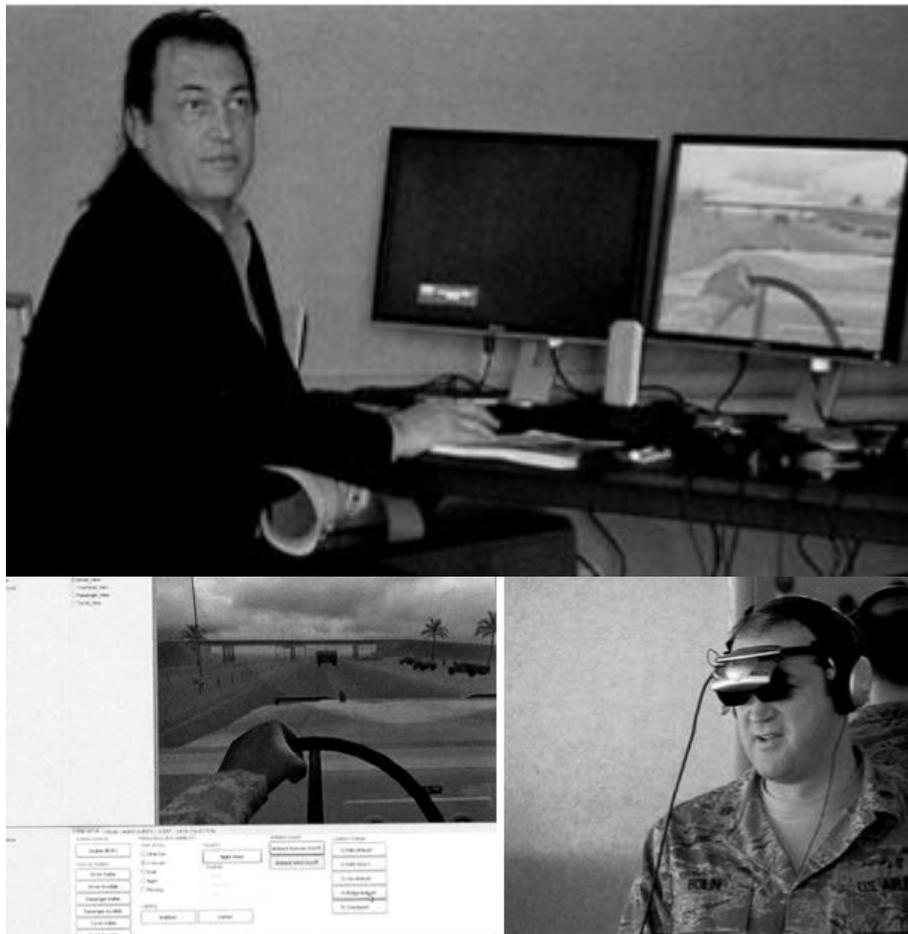


Figura 7: Harun Farocki, *Serious Game 1: Imersion* (2009), instalação de vídeo de dois canais, duração de 20 min. (fonte: Foster; Krauss; Bois; Buchloh; Joselit, 2016, p. 806)



Figura 8: Wafaa Bilal, *Domestic Tension* (2007), performance e instalação interativa de vídeo; duração: 1 mês; Flatfile Gallery, Chicago, EUA (fonte: <https://wafaabilal.com/domestic-tension/>)

Ao longo de um mês, o público pôde visitar o site do projeto de Bilal, assisti-lo via webcam e decidir disparar ou não disparar sobre ele com uma arma de paintball controlada remotamente, numa das mais fortes declarações antiguerra do Iraque feitas durante o conflito, numa experiência que recebeu cerca de oitenta milhões de acessos online e sessenta mil bolas de paintball disparadas. Sendo de destacar a esse nível, o facto de vários espectadores terem conseguido formar grupos de proteção – “comunidades de escudo humano” –, onde os espectadores, aceitando jogar o jogo, agiam por turnos para boicotar a sua finalidade ao apontarem a arma para longe do artista (*Id., Ibid.*, p. 237). Estas diferentes formas de ser, experimentar e “estar em jogo” na prática artística levar-nos-iam ainda a poder convocar nomes como o do artista americano Alan Kaprow pelo lado espontâneo e de improvisação dos seus *Six Ordinary Happenings* (1969); as não-performances do artista americano Jonh Cage – das quais, a mais célebre *4'33"* (1952); o efeito da jogabilidade dos instrumentos lúdicos dos artistas Fluxus – *Fluxkit* (1965-1966); e, de entre outros, as instruções do artista americano Sol LeWitt – *Drawing Now: 1955-1975* (1976) – que, para além de brincarem com a ideia de execução de uma receita ou regra para construir uma obra de arte, se transformaram, direta ou indiretamente, numa problematização da noção de “obra”, “gesto” e “autoria”, operando como uma extensão dos seus processos de criação.

De facto, como adverte a autora e artista americana Mary Flanagan em *Critical Play* (2009), verificamos, na generalidade destas propostas artísticas, os usos reias da conceção de “jogo” como uma estratégia criativa, um meio ou um processo de expressão que manipula

elementos comuns: sistemas e estilos de representação; regras de progresso, processualidades e modelos operativos; códigos de conduta, contexto de recepção e paradigmas de interação, relação, participação e interpretação da ação ou do objeto artístico (p. 3-4). Apesar do esforço em perceber a sua amplitude, a construção de uma definição alargada, permanece fundamentalmente ambígua e aberta, sendo precisamente essas características que oferecem, pelas suas tangências, teorias culturais alternativas que, necessariamente, contaminam e informam o processo criativo e o plano da sua interpretação (Bourriaud, 2009 [1998], p. 58). A obra de arte, não só como algo que conglobera as características do jogo, mas, igualmente, comportamentos e certas atitudes lúdicas – jogos participativos e jogos como métodos de pesquisa, experiência artística e ferramentas sociais –, permitem quer apropriar-se do real quer desconstruí-lo, reinventá-lo e “re-significá-lo” no sentido tático de Certeau<sup>18</sup>, especialmente quando examinamos as maneiras pelas quais os autores determinam o seu comportamento. E, isso, inclui enganar formas, figuras ou discursos de autoridade; utilizar linguagem codificada ou meta-comunicativa para comentar, alterar ou inverter determinadas práticas ou entendimentos; bem como, refazer experiências, papéis, identidades e significados, introduzindo humor, “nonsense” ou absurdidade nas suas leituras ou funcionamentos (Flannagan, 2009, p. 190-192). Esta dimensão suplementar<sup>19</sup> que é acrescida pelo jogo, mas, também, ao próprio conceito de “jogo” como uma espécie de brincadeira transformadora – nas palavras dos designers de jogos americanos Katie Salen e Eric Zimmerman – permitem hoje às propostas artísticas rearmar *ad infinitum* o seu vasto campo de possibilidades, ferindo a seriedade da vida com as suas interferências criativas, escapando, assim, ao domínio da univocidade das coisas e produzindo desvios, ruídos e opacidades lúdicas que emanam, de forma rarefeita da sua irredutibilidade, um elo de ligação com essa ecologia do jogo e da brincadeira, onde o artista, vestindo a pele do jogador, entrega, por instantes que seja, todos os seus gestos, processos e estratégias criativas à dimensão errante do jogar (2004, p. 305).

## 05

### **Aporetic Condition: working with possible and impossible Conclusion(s)**

Apesar da importância do jogo na nossa cultura e da sua presença crescente em grande parte das atividades arquetípicas da sociedade humana (Huizinga, 2000 [1938], p. 7), ainda

---

<sup>18</sup> As ideias de Certeau podem ser usadas para argumentar a eficácia de táticas intervencionistas ou experimentalistas subtis, ou mesmo, radicais, no que diz respeito à forma como reinventamos os nossos gestos mais rotineiros e inócuos, e vemos neles potencial inovador e criativo. Ver de Certeau, 1984, p. 37.

<sup>19</sup> De acordo com Jacques Derrida em *A farmácia de Platão* (2005 [1972]), a lógica da “suplementaridade” é o elemento que excede os binarismos pretensamente naturais, a forma tornada desviante, o jogo do significante/significado tornado excesso de sentido (p. 9).

estamos a tentar entender os seus domínios com muitos dos modelos herdados do passado<sup>20</sup> (Sicart, 2014, p. 2). Num quadro atual, essas definições e limites parecem, mais do que estagnar, estar dia-após-dia a extravasar os seus antigos lugares, a expandir formas e sentidos, a reelaborar e a “re-significar” as práticas, estratégias e modelos operativos. Ainda que não possamos negar ou obliterar as suas heranças, não podemos deixar de assinalar muitas das suas paradoxalidades e obsolescências. Apesar de existirem tempos na História da Humanidade<sup>21</sup> que trouxeram a marca do jogo de uma forma mais evidente do que a nossa, tempos – tal como aponta o filósofo alemão Eugen Fink em *Play as Symbol of the World and Other Writings* (2016 [1960]) – que conheceram mais profunda e proficuamente as diferentes dimensões lúdicas do brincar e do prazer, nenhuma época teve mais possibilidades objetivas de jogo, situações de jogo e oportunidades de jogo do que a nossa (p. 1). Nenhum tempo tinha à sua disposição um “apparatus” de vida tão gigantesco (*Id., Ibid.*).

Seguindo as afirmações de Wittgenstein, o paroxismo que envolve o termo – “jogo” – só pode desaparecer quando rompermos radicalmente com a ideia de um conceito que funciona sempre de um mesmo modo, que serve sempre um mesmo propósito ou fim (2022 [1953], p. 210). De facto, numa das suas mais interessantes analogias relativamente à definição de “jogo” Wittgenstein afirmou: – “Uma fotografia desfocada pode, afinal, ser mais precisa do que aparenta?” – Poder-se-á substituir sempre com vantagem uma imagem desfocada por uma bem focada? – Até que ponto não é, muitas vezes, a imagem desfocada justamente aquela que precisamos? (*Id., Ibid.*, p. 72).

Sabendo de antemão que “o jogo é um labirinto de caminhos” (*Id., Ibid.*, pp 164-168) em que é difícil determinar quando estamos ou não estamos a jogar, se estamos ou não dentro do domínio do jogo, apesar de sentirmos que estamos a jogar (processo de experimentação autoral), o certo é que, por mais paradoxal que possa parecer essa “movência” e “polinização”, talvez seja precisamente a condição que procuramos para nos referirmos à realidade polissémica e hipercontextual dos usos reais do jogo no território da criação artística. Uma vez que, e em modo de concordância com o autor, caminhos que conhecemos, quando olhamos de uma determinada maneira, tornam-se, na verdade, irreconhecíveis, “anti-categoriais” quando vistos de uma outra perspetiva (*Id., Ibid.*). À luz dessas ideias, a noção de “jogo” transforma-se num potencial de associações vivas, móveis e cambiantes que, dentro do território da Arte Atual, transborda todas as determinações da sua receção e produção de

---

<sup>20</sup> Esta ideia é transversal a uma longa tradição de pensadores iniciada por autores como Platão, Immanuel Kant e Friedrich Schiller; e continuada por outros como Herbert Spencer, Jean-Marie Guyau, Wilhelm Wundt, Karl Groos, Friedrich Nietzsche, Martin Heidegger, Hans-Georg Gadamer; passando por figuras como Sigmund Freud, Eugen Fink, Johan Huizinga, Roger Caillois, Gregory Bateson, Ludwig Wittgenstein, Ernst Gombrich, Clément Rosset, Gilles Deleuze, Jacques Derrida, entre muitos outros. Uma visão mais aprofundada deste assunto pode ser encontrada em Spariosu, 1989.

<sup>21</sup> Este assunto pode ser ampliado, entre outros, a autores/obras como *The “Primitive” Unconscious of Modern Art* (1985) de Hal Foster, p. 45-70.

sentido. Transforma-se no território onde cada agente determina e configura, a partir da sua experiência de autor/criador/espectador, o território onde atua, mexendo e remexendo na sua estrutura, na sua definibilidade, virando do avesso o seu entendimento, as suas regras, as suas condições de leitura, os seus resultados e expectativas.

Mais do que um corpo de muitos corpos, esta concepção de “jogo” apresenta-se hoje sob a forma de um “void”. Um vazio conceptual, onde tudo o que concorre para a sua definibilidade parece poder ser alocado e misturado no espaço vazio da sua definição. E, se é certo que “não é difícil imaginar que tipo(s) de ‘monstro(s)’ tais operações combinatórias necessariamente podem gerar” (i.e.: torções, desvios e interferências) – como denotam as sábias palavras de Jacques Derrida (2006 [1967], p. 27-28) –, certo parece ser também a profunda destituição lógica da definibilidade desta noção – “jogo” – no território do pensamento e da prática artística, providenciando, por excesso, uma sobreabundância de sentido. Um sentido tornado, no terreno da arte, quase “a-significante”, ao mesmo tempo produtor de uma expansão significativa das teorias usadas para o explicar (i.e.: tradição herdada de Huizinga, 2000 [1938]; Sutton-Smith, 1997; Caillois, 1990 [1958]; Suits, 2005 [1978]; e DeKoven, 2002), permitindo não só alargar a sua direta ou indireta relação com os domínios criativos, mas, tomar o conceito de “jogo” em si mesmo como sendo algo que altera e é alterado, simultaneamente, por essa fenomenologia da experimentação.

Tal como demonstrado, ainda que, quando convocado pela experiência artística, o jogo possa ou não fazer parte de um processo consciente e metodológico do artista, está profundamente enraizado nas suas instanciações físicas e materiais, nos objetos, acidentes<sup>22</sup> e “agenciamentos”<sup>23</sup> que carregam na meta-comunicação subentendida e que contextualiza parte dos significados da atividade que ajudam a existir e a acontecer (Sicart, 2014, p. 45-47). Apesar de algumas práticas, propostas e resultados artísticos poderem ser iluminados pelas “lentes” que as categorias de jogo desenhadas pelos diferentes teóricos permitem construir, não deixam de abrir fissuras, inserir desvios, rasgar os seus modelos categoricamente, bem como, a definição que estas estruturam, movendo-se escorregadiamente por entre as suas fronteiras “anticategoriais”, as suas aparentes relações lógicas/ilógicas, os seus dissensos e “acordos discordantes”. Se esta relação entre estes universos – arte e jogo – existe, a obra de arte arrasta o jogo para fora de si próprio, ao mesmo tempo que é arrastada por si, numa interferência mútua tornada condição transitória na qual todas as práticas se encontram temporariamente destituídas das suas funções e significados anteriores, ocupando um “entre-lugar” indefinido no qual não é possível categorizá-las plenamente, criando uma espécie de “círculo mágico” onde se inscreve. Isto é, dentro da própria condição e definição de “jogo”, sendo que o inverso

---

<sup>22</sup> Virilio, 2005.

<sup>23</sup> Deleuze; Guattari, 2010.

também se verifica, numa relação que não deixa de interferir ativamente no outro que a constitui, principalmente ao nível da sua produção, tornando-se, em muitos dos casos, um para outro, não só o motor, mas a possibilidade dos seus gestos.

Apesar de todas as explicações sobre a relação entre arte e jogo nunca conseguirem resolver completamente o mistério do significado das suas interações, ou seja, da sua causa real, simbólica, poética, metafórica ou mesmo literal, talvez aqui concordemos com Deleuze na sua “Décima Segunda Série: Sobre o Paradoxo”, em *Lógica do Sentido* (2015 [1969]), não dizendo que os paradoxos dão uma falsa imagem do pensamento, inverosímil e, inutilmente, complicada (p. 90-98). Isso seria acreditar que o pensamento é um ato simples e não absurdo, claro para si e em si mesmo, que não pusesse em jogo todas as potências e “não-sensos” do pensar (*Id., Ibid.*). Acreditamos, precisamente, no contrário – que esse paradoxo pode ser útil. E, por isso, acabar com o paradoxo é afirmá-lo, como Wittgenstein o atestara (2022 [1953], p. 210). É afirmar a sua multiplicidade e a indefinibilidade como condição da sua própria definição. Como dínamo desse “círculo tautológico”, mas, igualmente, criativo, onde gravitam práticas, comportamentos, atitudes, intenções e objetos, aparentemente, contraditórios e impossíveis de conceptualizar. Desterritorializações e reterritorializações constantes que produzem um conjunto de marcas e sentidos que nos remetem, invariavelmente, de um ao outro, mas que, mais do que contribuírem para a construção ou a necessidade de uma definição, representam ou “provam” laços e relações que se fazem visíveis e dizíveis, apesar da sua impenetrabilidade.

Falar de Arte e Jogo, como defendera Derrida, é falar da “possibilidade da impossibilidade” em termos de uma definição una e fixa (1996, p. 121). E, talvez aí – na axiomática do “possível-impossível” – resida o seu interesse tático, processual e criativo, transformado numa espécie de arma lúdica pelos artistas e pelas suas mais variadas práticas, como um modo de as problematizarem no jogo, o jogo no qual estão envolvidas. Um jogo de paradoxos, mas, também, de certa “aporia” que se desdobra infinitamente a cada nova proposta, rearmando *ad infinitum* os seus próprios questionamentos (i.e.: a definição de “arte”; os processos, gestos e estratégias lúdicas convocados no sentido da produção das suas propostas; a condição de toda a comunicação, participação, interpretação e interação humana), que não podem senão estar mergulhados na materialidade dos seus objetos, situações, práticas e contextos. “Playgrounds” onde a arte se apodera do jogo e o jogo se transmuta em gesto criativo, num modo de ser e, simultaneamente, não ser, que é a sua mais profunda condição – “against method”<sup>24</sup>.

Não sendo certo que a arte culmine nessa expressão ou se esgote nessa operação, mas, talvez, numa experiência infinitamente mais rica e interessante – os jogos do estranho e do familiar, e do estranho no familiar –, jogos ou quási-jogos que nem cumprem a definição

---

<sup>24</sup> Feyerabend, 1993.

do termo original, mas, que são dialéticos e diegéticos deste, contaminando as suas características, negociando os seus usos e expandindo seus significados e fronteiras (Zourabichvili, 2020, p. 107). Em todos estes casos hipotéticos e, por vezes, até imperceptíveis, a obra de arte abre um vazio, um momento de silêncio, uma pergunta sem resposta, uma brecha sem reconciliação, onde não é o jogo que se torna pré-condição de si mesmo, mas, a mais profunda condição de toda a possibilidade criativa (Foucault, 2012 [1961], p. 529). “Possibilidade que nada diz, mas maquina” como diria Guattari. “Não é só expressiva ou representativa, mas, sobretudo, produtiva” (Deleuze e Guattari, 2010 [1972], p. 239). Um “bricoleur” supremo das frágeis construções transitórias (Schechner, 2004 [1993], p. 24-25).

O crucial para a compreensão desta relação de forças na atualidade, talvez seja a particularidade dessa variedade de contextos, usos, sentidos e significações do termo “jogo”, sem esquecer que cada variação do seu conceito pode compartilhar certas características gerais reconhecíveis com os seus “semelhantes”, como diria Wittgenstein. Contudo, mantêm igualmente a sua individualidade, inconfundível e dada pelo seu habitat histórico, contexto étnico-linguístico, território cultural e disciplinar específico. Uma bolha inter e intra-específica de condições e condicionantes, um “corpo enxertado” de diferentes subjetividades, atitudes, comportamentos, intencionalidades, funções e paradoxalidades múltiplas, onde as máscaras e os movimentos nem sempre são claros e evidentes. Mas, como diria o filósofo francês David Lapoujade, são “aberrantes”<sup>25</sup>. Um = X, onde o paradoxo e a incógnita se transmutam simbólica, metafórica, literal ou conceptualmente em potencial lusório – em espaço expandido<sup>26</sup> de criação. Fazendo com que falar dos “usos” reais deste termo no terreno das práticas artísticas contemporâneas, como espelham os exemplos convocados, nos arraste mais para a esfera da própria reinvenção do termo – “jogo” –, do que propriamente para a sua perpetuação à luz das suas condições convencionais.

“[...] há no jogo e na brincadeira uma componente de transformação livre do ambiente mundano [...] profundamente criativa” (Sartre, 1988, p. 170).

\* \* \*

Este trabalho foi financiado por fundos nacionais portugueses através da FCT — Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., Portugal, no âmbito do projeto 2020.09020.BD.

<sup>25</sup> Modelos absurdos e irracionais da ação. Ver: Lapoujade, 2015.

<sup>26</sup> Alusão ao conceito de “campo expandido” da crítica de arte norte-americana Rosalind Krauss em *Sculpture in the Expanded Field* (1979), que serviu para a autora pensar a ampliação das práticas e dos meios de expressão artísticos em curso no final da década de 1970, mais especificamente, a categoria de escultura e várias outras nas artes que estariam a sofrer um alargamento, isto é, a ser esticadas e torcidas, numa demonstração extraordinária da sua elasticidade, evidenciando a forma como o significado de um termo cultural pode ser ampliado ao ponto de incluir quase tudo (p. 30-44).

## Referências

- ABBAGNANO, N. *Dicionário de Filosofia*. Tradução: I. C. Benedetti. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. Obra original publicada em 1971.
- ALMEIDA, B. P. *Arte e Infinitude: O Contemporâneo: Entre a Arkhé e o tecnológico (O Seminário de Serralves)*. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2018.
- BAKHTIN, M. *Rabelais and His World*. Tradução: H. Iswolsky. Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 1984. Obra original publicada em 1965.
- BATAILLE, G. *A parte maldita – Precedida de “A noção de dispêndio”*. Tradução: J. C. Guimarães. Belo Horizonte: Autêntica, 2013. Obra original publicada em 1949.
- BATAILLE, G. *O Nascimento da Arte*. Tradução: A. Fernandes. Lisboa: Sistema Solar, 1955
- BATESON, G. *Steps to an ecology of mind*. Chicago, Illinois: The University of Chicago Press, 2000. Obra original publicada em 1972.
- BELTING, H. *Art History after Modernism*. Tradução: M. Cohen e K. J. Northcott. Chicago, Illinois: The University of Chicago Press, 2003.
- BISHOP, C. *Participation: Documents of Contemporary Art*. London, England; Cambridge, Massachusetts: Whitechapel Gallery; The MIT Press, 2006.
- BOURRIAUD, N. *Estética Relacional*. Tradução: D. Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009. Obra original publicada em 1998.
- BROTCHIE, A.; GOODING, M. *A Book of Surrealist Games*. Boston; London: Shambhala, 1995.
- CAILLOIS, R. *Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem*. Tradução: J. G. Palha. Lisboa: Cotovia, 1990. Obra original publicada em 1958.
- DANTO, A. C. *A transfiguração do lugar comum: Uma filosofia da arte*. Tradução: V. Pereira. São Paulo: Cosac Naif, 2005. Obra original publicada em 1981.
- DANTO, A. C. The Artworld. *The Journal of Philosophy*, v. 61, n. 19, p. 571-584, out. 1964.
- DE CERTEAU, M. *The Practice of Everyday Life*. Tradução: S. Rendall. Berkeley, California: University of California Press, 1984. Obra original publicada em 1980.
- DEKOVEN, B. *The Well-Played Game: Playfull Path to Wholeness*. Lincoln, Nebraska: Writers Club Press, 2002.
- DELEUZE, G. *Lógica do Sentido*. Tradução: L. R. S. Fortes. São Paulo: Perspectiva, 2015. Obra original publicada em 1969.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *O Anti-Édipo: Capitalismo e Esquizofrenia 1*. Tradução: J. M. Varela e M. M. Carilho. Lisboa: Assírio & Alvim, 2010. Obra original publicada em 1972.
- DERRIDA, J. *A farmácia de Platão*. Tradução: R. Costa. São Paulo: Iluminuras, 2005. Obra original publicada em 1972.
- DERRIDA, J. *Aporias: Mourir s'attendre aux « limites de la vérité »*. Paris: Galilée, 1996.
- DERRIDA, J. *Gramatologia*. Tradução: M. Schnaiderman e R. J. Ribeiro. São Paulo: Perspectiva, 2006. Obra original publicada em 1967.
- DUCHAMP, M. *Salt Seller: The Writings of Marcel Duchamp*. Organização: M. Sanouillet e E. Peterson. New York: Oxford University Press, 1973.
- FEYERABEND, P. *Against Method*. London: Verso, 1993. Obra original publicada em 1975.
- FINK, E. *Play as Symbol of the World and Other Writings*. Tradução: I. A. Moore e C. Turner. Bloomington; Indianapolis: Indiana University Press, 2016. Obra original publicada em 1960.

- FLANAGAN, M. *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2009.
- FOSTER, H. 1994a: A mid-career exhibition of Mike Kelley highlights a pervasive concern with states of regression and abjection, while Robert Gober, Kiki Smith, and others use figures of the broken body to address questions of sexuality and mortality. In: FOSTER, H.; KRAUSS, R.; BOIS, Y-A.; BUCHLOH, B. H. D.; JOSELIT, D. *Art Since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism*. 3. ed. London: Thames & Hudson, 2016. p. 747-751. Obra original publicada em 2004.
- FOSTER, H. The 'Primitive' Unconscious of Modern Art. *October*, n. 34, p. 45-70, Autumn, 1985.
- FOSTER, H. *The Return of the Real: The Avant-garde at the End of the Century*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2014. Obra original publicada em 1996.
- FOUCAULT, M. *História da Loucura na Idade Clássica*. Tradução: J. T. C. Netto. São Paulo: Editora Perspectiva, 2012. Obra original publicada em 1961.
- GADAMER, H-G. *Verdade e Método: Traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. Tradução: F. P. Meurer. Petrópolis: Vozes, 2015. Obra original publicada em 1960.
- GOODMAN, N. *Maneras de hacer mundos*. Tradução: C. Thiebaut. Madrid: La balsa de la Medusa, Visor, 1990. Obra original publicada em 1978.
- HEIDEGGER, M. *A origem da obra de arte*. Tradução: M. C. Costa. Lisboa: Edições 70, 2010. Obra original publicada em 1950.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Tradução: J. P. Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. Obra original publicada em 1938.
- JOSELIT, D. 2009c: Harun Farocki exhibits a range of works on the subject of war and vision at the Ludwig Museum in Cologne and Raven Row in London that demonstrate the relationship between popular forms of new-media entertainment such as video games and the conduct of modern war. In: FOSTER, H.; KRAUSS, R.; BOIS, Y-A.; BUCHLOH, B. H. D.; JOSELIT, D. *Art Since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism*. 3. ed. London: Thames & Hudson, 2016. p. 818-823. Obra original publicada em 2004.
- KANT, I. *Crítica da Faculdade de Julgar*. Tradução: F. C. Matos. Petrópolis: Vozes, 2018. Obra original publicada em 1790.
- KANT, I. *Crítica da Razão Pura*. Tradução: M. P. Santos e A. F. Morujão. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001. Obra original publicada em 1781.
- KAPROW, A. *Essays on Blurring of Art and Life*. Berkeley, California: University of California Press, 2003.
- KRAUSS, R. Sculpture in the Expanded Field. *October*, n. 8, p. 30-44, Spring, 1979.
- LAPOUJADE, D. *Deleuze, Os Movimentos Aberrantes*. Tradução: I. G. Santos. São Paulo: n-1 edições, 2015. Obra original publicada em 2014.
- LEROI-GOURHAN, A. *Evolução e Técnicas I – O Homem e a Matéria*. Tradução: F. P. Basto. Lisboa: Edições 70, 1971. Obra original publicada em 1943.
- LEROI-GOURHAN, A. *O Gesto e a Palavra 2 – Memória e Ritmos*. Tradução: E. Godinho. Lisboa: Edições 70, 1983. Obra original publicada em 1964.
- MARCUSE, H. *Eros and Civilization: Philosophical Inquiry into Freud*. Boston, Massachusetts: Beacon Press, 1974. Obra original publicada em 1955.
- MOMA. *Gabriel Orozco: Horses Running Endlessly*, 2023. Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/81977>. Acesso em: 15 fev. 2023.
- NIETZSCHE, F. *O Nascimento da Tragédia: ou Helenismo e Pessimismo*. Tradução: J. Guinsburg. São Paulo: Companhia de Bolso, 1992. Obra original publicada em 1872.

- PLATÃO. *República*. Tradução: E. Corvisiere. Rio de Janeiro: Best Seller, 2002. Obra original do século IV a. C.
- POSTIGA, I. *Inconsciente Estético: O pensamento sem imagem e a lógica de um significado expandido*. Dissertação (Mestrado em Artes Plásticas) – Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto, Porto, Portugal, 2019. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/124201/2/367248.pdf>.
- POSTIGA, I.; LOUREIRO, D. “Arché” Ludens: O jogo como imagem “desnormativa” de/para uma transfiguração estética. *Revista Internacional Interdisciplinar Art & Sensorium*, Curitiba, v. 9, n. 1, p. 204-222, jan.-jun. 2022. <https://doi.org/10.33871/23580437.2022.9.1.204-222>.
- RANCIÈRE, J. *O Inconsciente Estético*. Tradução: M. C. Netto. São Paulo: Editora 34, 2009. Obra original publicada em 2001.
- RUBIN, W. *Dada, Surrealism and their heritage*. New York: The Museum of Modern Art, 1968.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. (ed.). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.
- SARTRE, J-P. Play and Sports. In: MORGAN, William J.; MEIER, Klaus, V. (ed.). *Philosophic Inquiry in Sport*. Champaign, Illinois: Human Kinetics, 1988.
- SCHECHNER, R. *The Future of Ritual Process: Writings on Culture and Performance*. London; New York: Routledge, 2004. Obra original publicada em 1993.
- SCHILLER, F. *Letters on the Aesthetic Education of Man*. Tradução: R. Snell. Mineola, New York: Dover Publications, 2004. Obra original publicada em 1794.
- SICART, M. *Play Matters*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2014.
- SPARIOSU, M. I. *Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*. Ithaca, New York: Cornell University Press, 1989.
- SUITS, B. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Peterborough: Broadview Press, 2005. Obra original publicada em 1978.
- SUTTON-SMITH, B. *The Ambiguity of Play*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1997.
- TURNER, V. Liminal to Liminoid, in Play, Flow and Ritual: An Essay in Comparative Symbolology. *Rice Institute Pamphlet – Rice University Studies*, v. 60, n. 3, p. 53-92, 1974. Disponível em: <https://hdl.handle.net/1911/63159>.
- VIRILIO, P. *The Accident of Art*. New York: Semiotext(e), 2005.
- WALTON, K. L. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, Massachusetts; London, England: Harvard University Press, 1990.
- WITTGENSTEIN, L. *Investigações Filosóficas – Philosophische Untersuchungen*. Tradução: J. J. R. L. Almeida. Curitiba: Horle Books, 2022. Obra original publicada em 1953.
- WITTGENSTEIN, L. *Philosophical Investigations*. Tradução: G. E. M. Anscombe. 3. ed. Oxford: Basil Blackwell, 1986. Obra original publicada em 1953.
- ZOURABICHVILI, F. *L'Art comme Jeu*. Paris: Presses Universitaires de Paris Nanterre, 2020.
- ZOURABICHVILI, F. *La Littéralité et autres essais sur l'art*. Paris: Presses Universitaires de France, 2011. (Collection Lignes d'Art).