

O LÚDICO EM APROXIMAÇÃO COM O TOY ART

PAULA PEREIRA PINTO¹; URSULA ROSA DA SILVA²

¹Universidade Federal de Pelotas – paula.artesvisuais@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – ursularsilva@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho é parte da pesquisa de dissertação da autora, dentro do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Mestrado, da UFPel. Surgiu das inquietações sobre o aspecto lúdico dentro das Artes Visuais, mais especificamente sobre a linguagem do *Toy Art*.

Objetiva-se discutir os diferentes conceitos sobre a brincadeira e o jogo em MAFFESOLI (2005), MATURANA e VERDEN-ZÖLLER (2004) e HUIZINGA (2010) aproximando ao *Toy Art* que vem se destacando dentro da arte contemporânea.

O presente trabalho foi realizado com apoio da FAPERGS, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul, Brasil.

2. METODOLOGIA

A pesquisa contou com levantamento bibliográfico dos diferentes conceitos de brincadeira e jogo, partindo para uma análise comparativa dos mesmos, encontrando-se os pontos convergentes e divergentes entre os autores. A relação com o *Toy Art* se deu no encontro das características lúdicas dentro da linguagem.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O sujeito pós-moderno não possui mais uma identidade única e fixa, que o caracterize de uma forma fechada assim como acontecia no racionalismo moderno. Nesses tempos em que se vive o ser humano é plural, a todo tempo mudando o mundo e sendo modificado, criando novas ideias e opiniões. A identificação ocorre com aqueles artefatos que expressam algum desejo, ideologia ou projeção do sujeito. Assim, consomem-se objetos, roupas, músicas que dizem um pouco de seu consumidor.

O sujeito busca aquilo que o satisfaça, que o torne pleno nos seus desejos. É comum ao animal buscar excitação e intensidade nos rituais da vida social, e esses demonstram a ludicidade da vida, pois “[...] o lúdico é uma maneira de a sociedade expressar-se.” (MAFFESOLI, 2005, p. 47).

Para MAFFESOLI (2005) o jogo revela o querer viver fundamental, sem necessitar seguir a lógica ou a ética. É como o cotidiano no qual se têm opções a escolher pelas quais se define o rumo da vida. O jogo opera na vida social, nas relações familiares, no jogo político ou dos negócios. “O lúdico não é, portanto, um divertimento de uso privado, mas fundamentalmente o efeito e a consequência de toda socialidade em ato.” (MAFFESOLI, 2005, p. 55).

O conceito de jogo de MAFFESOLI (2005) se assemelha ao de brincadeira de MATURA e VERDEN-ZÖLLER (2004, p. 144), segundo os quais brincadeira é “[...] qualquer atividade vivida no presente de sua realização e desempenhada de modo

emocional, sem nenhum propósito que lhe seja exterior.”. O que caracteriza a brincadeira não são as operações realizadas como pular amarelinha, apertar um botão que gera um comando no vídeo game, mas sim a “orientação interna” sob a qual o ato é vivido enquanto se realiza. O brincar, o envolvimento, só ocorre quando há aceitação do jogo, proporcionando o “emocionar-se”. Dessa maneira, basta se estar completamente envolvido na situação e a realizar de forma plena para estar no ato da brincadeira. “Brinca-se quando se está atento ao que se faz no momento em que se faz.” (MATURANA, VERDEN-ZÖLLER, 2004, p. 230). HUIZINGA (2010, p. 33) traz uma definição de jogo muito semelhante à de brincadeira recém apresentada:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA, 2010, p. 33)

Justamente no item “vida cotidiana” que o autor ressalta que o jogo opera diferente do cotidiano, pois é uma esfera a parte, irreal, diferente do viver aqui e agora.

A seriedade na fase adulta afasta o sujeito do brincar, do jogo, pois o fecha àquilo que parece não ser necessário ou não ter utilidade. O jogo não pode ser considerado como inútil ou desnecessário à socialidade, pois ele está aí “[...] para provocar curto-circuito na seriedade, no produtivismo e na secura da verdade do racional.” (MAFFESOLI, 2005, p. 52).

Pelo lúdico, o sujeito pós-moderno tem encontrado maneiras de expressão e de fuga da dita “realidade”, pois o jogo “[...] trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.” (HUIZINGA, 2010, p. 11). Para o praticar é necessário pura e simplesmente disposição e abertura ao irreal. HUIZINGA (2010, p. 05) pondera que a essência primordial do jogo está no encantamento que ele sugere, na fascinação e excitação que exerce sobre quem o pratica.

A arte tem aproveitado essa fascinação exercida pelo lúdico, para criar obras divertidas, sarcásticas e engraçadas como a linguagem do *Toy Art*. A arte, sendo um canal de expressão e comunicação com o mundo, também possibilita essa brecha para escoamento dos pensamentos ou materialização em uma forma. E por esse motivo a arte contemporânea também possui suas barreiras fluidas assim como o sujeito pós-moderno. Nela tudo é possível. Arte, vida, *design*, cotidiano, moda, sensibilidade, publicidade se misturam criando a expressão de um tempo. O *Toy Art* é uma dessas tantas expressões híbridas, misto de diversos campos, que vem ganhando adeptos pela linguagem divertida.

Em síntese, *Toys Art* são, conforme tradução do termo, brinquedos de arte. São personagens caricatos, que apresentam desproporção corporal com grandes cabeças sustentadas por pequenos corpos. A linguagem é lúdica em seu cerne, pois critica e ironiza a sociedade criando personagens com um toque de humor refinado. Na maioria das vezes têm grande apelo visual, tanto pelo colorido, quanto como objeto colecionável. O *Toy* é uma concretização material do imagético e do pensamento que circula na cabeça de seu criador.

Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em

imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa 'imaginação'. (HUIZINGA, 2010, p. 07)

Como objeto de arte criado contemporaneamente ele merece especial atenção, pois é fruto desses sujeitos pós-modernos que são múltiplos no pensamento. ANNE CAUQUELIN (2005, p. 90) pondera que a Arte Contemporânea está presente em quase todas as esferas da atividade humana, em menor ou maior grau. Inclusive participando do cotidiano e estando mais acessível ao consumo da sociedade de massa. Ao brincar com a linguagem, o artista manipula toda a sua imagética e a materializa em um boneco que apresenta metáforas do modo de viver de agora. "Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza." (HUIZINGA, 2010, p. 07).

MAFFESOLI (1998, p. 20) ressalta a "[...] 'contemplação do mundo' como figura maior da pós-modernidade." A arte como expressão desse cotidiano vivido, pois o jogo de imagens que circula anima a sociedade e por ela é consumida. O jogo, assim como a arte, "[...] situa-se fora da sensatez da vida prática, nada tem a ver com a necessidade ou a utilidade, com o dever ou com a verdade." (HUIZINGA, 2010, p. 177), mas ambos atuam como catalisadores do pensamento da época.

4. CONCLUSÕES

O jogo, a diversão, o brincar são necessários na urgência de suprir a carga de prazer. Por esse fato *Toys Art* acabaram sendo objetos de coleção. Há um fetiche ao agrupar objetos, é como possuir e juntar toda a carga de significação contida neles e trazer para si. É o pensamento erótico (MAFFESOLI, 1998), o pensamento amoroso com as coisas possuídas que faz com que o sujeito reúna tudo aquilo que, de certa forma, o representa.

Na pós-modernidade há um retorno da sensibilidade diminuída na modernidade. Há que se recuperar a parcela de humanidade em todas as esferas de atividades e o lúdico é um meio de tocar no cerne do humano. Estar atento ao lado lúdico das coisas é pensar no lado bom da vida porque todos que habitam este planeta aqui estão para serem felizes.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAUQUELIN, A. **Arte contemporânea**: uma introdução. Tradução de Rejane Janowitz. São Paulo: Martins: 2005.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 6. ed. São Paulo: Perspectiva: 2010.

MAFFESOLI, M. **Elogio da razão sensível**. Tradução de Albert Christophe Migueis Stuckenbruck. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

_____. **O mistério da conjunção**: ensaios sobre comunicação, corpo e socialidade. Tradução de Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MATURANA, H; VERDEN-ZÖLLER, G. **Amar e Brincar**: fundamentos esquecidos do humano, do patriarcado à democracia. Tradução de Humberto Mariotti e Lia Diskin. São Paulo: Palas Athena, 2004.