

O SER HUMANO COMO PARTICIPANTE E CONHECEDOR DO UNIVERSO

Reflexões sobre a dimensão lúdica na obra de Jesús Soto

Mariela Brazón Hernández*

*Doutora em Artes Visuais (Escola de Belas Artes - UFRJ). Mestre em Artes Visuais (Escola de Belas Artes - UFRJ). Graduada em História da Arte (Universidad Central de Venezuela) e em Ciências da Computação (Universidad Central de Venezuela). Linhas de pesquisa: arte latino-americana, arte cinética e relações entre arte e ciência. E-mail: marielabrazon@yahoo.com.br.

Resumo:

Todo jogo tem um sentido que transcende o desfrute imediato. Da mesma forma, toda obra de arte, inclusive a mais hermética, tem o poder de encantar-nos e transladar-nos a mundos paralelos. Neste texto estudamos as relações entre as obras do venezuelano Jesús Soto (1923-2005) e a atividade lúdica, ao tempo que analisamos a maneira como essas relações favorecem a transmissão de uma determinada visão de mundo. Soto faz com que o fruidor se integre à obra e determine em grande medida sua *performance*, também vendo-se afetado por ela. Um dos objetivos deste pioneiro da arte cinética é criar metáforas do dinamismo existente na Natureza e fazer das obras plásticas espaços abertos onde o espectador-participante possa vivenciar ativamente essa realidade. Nesse sentido, veremos que as potencialidades cognitivas da arte e do jogo são amplamente exploradas pelo artista.

Palavras-chave: arte cinética, Jesús Soto, arte e conhecimento, dimensão lúdica da arte.

Todo ato de perceber é ao mesmo tempo pensamento;
todo ato de raciocinar, intuição;
todo ato de observar, invenção.

Rudolf Arnheim.

Uma das premissas que sustenta esta pesquisa é a inseparabilidade entre *sensação*, *interpretação* e *assimilação cognitiva*. No ato perceptivo, o dado puramente sensorial não está dissociado daquilo que o sujeito rememora, interpreta, sente e aprende. Na verdade, a cada nova imagem captada – e em geral, em cada experiência sensorial – reestrutura-se o campo perceptual, enriquecendo-se nossa bagagem de conhecimentos.¹ Perceber não é, meramente, ver, ouvir ou palpar. Perceber é, concomitantemente, ver, ouvir e palpar, recordando, associando e assimilando cognitivamente; quer dizer, abordando, conhecendo e compreendendo de maneira ativa o mundo do qual fazemos parte.

Seguindo princípios gestálticos, partimos do fato de que percebemos **totalidades estruturadas** e não elementos desarticulados da reali-

¹ Cfr. PENNA, Antônio Gomes. *Percepção e realidade: Introdução ao estudo da atividade perceptiva*. Rio de Janeiro: Imago, 1993, p. 166-167.

dade. Portanto, em toda imagem percebida e ato vivenciado, a importância de cada elemento não é determinada por seu grau particular de complexidade, e sim pelas relações existentes entre o dito elemento e os componentes do fenômeno; isto é, pela maneira como as partes se integram em uma totalidade, e como esta, por sua vez, as afeta individualmente. Todo dado “sensorial” (seja ele visual, tátil ou auditivo) está sujeito à influência de outros dados e das estruturas que o contêm.

Para compreendermos a relação participativa e inclusiva para a qual convidam as obras do venezuelano Jesús Soto (1923-2005), pioneiro da arte cinética, é importante ter em conta que nossa relação perceptiva com o mundo não é comparável ao vínculo que existe entre um pensador e seu objeto de pensamento – afirmação feita pelos psicólogos da Gestalt e destacada pelos seguidores da tendência fenomenológica.² Dito de outro modo, a percepção não é um processo de natureza intelectual, nem parte do racional. Sua função não é decifrar, interpretar ou ordenar uma matéria que, supostamente, chegaria aos sentidos desvinculada de forma, pois, como explica Merleau-Ponty: “*Matter is «pregnant» with its form*”³ – isto é, perceber e dar forma à matéria percebida são atos que se realizam de maneira conjunta. Analisada com base nestas premissas, a obra de Soto revela-se, não como um discurso sobre certas características do mundo físico que espera ser decifrado, e sim como a possibilidade concreta de percebermos e vivenciarmos ativamente tais propriedades, reconhecendo-nos como partícipes do Universo e de seu dinamismo.

A racionalidade, afirma Merleau-Ponty, não está separada da experiência. Esta última é fundamental na formação de conceitos absolutos (verdades e valores). Tais conceitos começam a surgir no momento mesmo em que se confrontam as incertezas da realidade percebida com a convicção de estarmos compartilhando, com os outros seres humanos, um mundo de verdades em comum. Justamente, essa certeza é a base da comunicabilidade e da racionalidade, pois a partir dela se faz possível conceituar o mundo em que vivemos, descobrir nele leis, estudar fenômenos e formular conclusões. A percepção, vista desse ângulo, é um ato que nos leva a colocar nossas experiências na mira dos outros, e a partir do qual começamos a construir a imagem de nós mesmos e da realidade que nos rodeia. Como explica o filósofo francês: “...a percepção de uma coisa abre-me ao ser, ao me fazer consciente da síntese paradoxal de uma infinidade de aspectos perceptivos...”⁴

² MERLEAU-PONTY, Maurice. The primacy of perception and its philosophical consequences. *The primacy of perception and other essays on phenomenological psychology, the philosophy of arts, history and politics*. [s.l.]: Northwestern University Press, 1964. p. 12-42, p. 12 e ss.

³ *Ibidem*, p. 12.

⁴ *Ibidem*, p. 26.

Jesús Soto explorou em várias obras a possibilidade de abrir espaços para o cruzamento das experiências perceptivas. Entretanto, é no **Penetrável** onde melhor podemos apreciar como se dá com plenitude essa conscientização do campo perceptivo, de nossa situação dentro desse campo e dos vínculos que nos ligam a outras subjetividades [Imagem 1]. A comunicabilidade que existe entre os pontos da obra, resultado, em boa medida, de sua natureza material e da distribuição de seus componentes, coloca em evidência, de maneira direta (*i.e.* através de sensações), nossa própria presença e a presença dos outros. Nesse sentido, o Penetrável é um espaço de encontro de um conjunto de subjetividades que se cruzam e medem mutuamente. É um ente que, ao ser fruído, deixa de ser “objeto percebido”, para tornar-se parte dos seres que o percebem. A cada movimento (alheio ou próprio), a cada risada emitida, a cada gesto corporal, as peças penduradas mover-se-ão, obstaculizando nossa passagem ou nos abrindo caminhos; e, graças a esses movimentos, poderemos sentir nossa própria presença e a dos outros. A cada olhar, os que estavam “ali”



Fig 1. “Penetrable sonoro” (1970). Fonte: JORAY, Marcel, SOTO, Jesús. Soto, Nêuchatel: Griffon, 1984,

desaparecem, se afastam ou se aproximam (não sabemos bem), e o bosque de linhas do Penetrável parece vibrar junto com seus habitantes. Depois de um tempo de pausas e deslocamentos, e à medida que o público vai saindo, o *continuum* de luz, massa, energia e movimento, que é o Penetrável, vai estabilizando-se, aos poucos, até impressionar novamente com sua regularidade.

Percebendo um mundo estruturado

O artista, ao elaborar uma obra, mais do que copiar o conteúdo de uma imagem (real ou imaginada), translada “conceitos perceptuais” (propriedades estruturais captadas ao nível da percepção) a “conceitos representativos” (concepções formais por meio das quais a estrutura percebida é representada, usando um determinado meio artístico: pintura, escultura, desenho, cinema, meios híbridos, etc.).⁵ Certos artistas – como Soto – trabalham para que a imagem artística priorize a estrutura subjacente aos fenômenos, dando-lhe mais visibilidade do que aos elementos isolados. Soto insiste para que, tanto ao nível perceptivo quanto ao representativo, as relações entre as partes sejam mais relevantes que as partes mesmas.

Desde meus começos, sempre encarei minha obra movido pelo desejo de ver o que ela podia me ensinar, o que ela podia me fazer descobrir. Dos muitos valores universais que ela me tem feito pressentir, se desprende, particularmente, uma definição especial do conceito de «Relações», as quais têm para mim uma presença mais poderosa que os elementos mesmos. Os artistas, em geral, ocupam-se de elementos já situados dentro de um espaço definido, quando, na verdade, tais elementos devem servir para demonstrar a existência infinita de «relações», não apenas no espaço mas também no tempo.⁶

Tomando como ponto de partida a percepção sensorial – que já intrinsecamente se orienta às propriedades estruturais do percepto –,⁷ Soto envolve ativamente o espectador no reconhecimento, investigação e compreensão dessa natureza estrutural. Para isso, cria imagens que favorecem a exploração das articulações existentes entre um determinado grupo de elementos. São obras nas quais conjuntos reduzidos de componentes (formas, cores, superfícies) são apresentados em “situações” diversas, de maneira que os valores individuais dos elementos percam relevância, e que os elos entre as partes, bem como suas variações, conquistem nossa atenção. Trata-se de uma **poética**

⁵ ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual: psicología de la visión creadora*. 5. ed. Buenos Aires : Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1972, p. 133.

⁶ Soto *apud* JORAY, Marcel, SOTO, Jesús. *Soto*, Nêuchatel : Griffon, 1984, p. 28.

⁷ A Gestalt descobriu que além de objetos concretos, percebemos relações. Antes, pensava-se que as relações eram só acessíveis ao pensamento; “...o ato de perceber absorve não só as unidades concretas que as compõem, mas também, e em condições prioritárias, as relações que entre elas se estabelecem”. (PENNA, Antônio Gomes. *Op cit.*, p. 12).

serial que nos convida a visitar a produção do artista efetuando leituras por grupos de obras, ao invés de por instâncias particulares. Mediante a ênfase nas relações estruturais, o artista tenta mostrar que cada imagem é um recorte de uma realidade mais ampla. Realidade feita não mais de elementos desarticulados, e sim de relações e funções. É o Real que ganha existência (e consistência) desde o momento preciso em que o interrogamos, o exploramos e o interpretamos; como bem explica Merleau-Ponty:

...a percepção não é um fenômeno da ordem da causalidade física. Observamos uma resposta do organismo que «interpreta» os estímulos e lhes dá uma certa configuração. Parece-me impossível sustentar que esta configuração seja produzida pelos estímulos. Ela resulta do organismo e do comportamento do organismo em sua presença.⁸

⁸ MERLEAU-PONTY, Maurice. *Op cit.*, p. 39.

Veremos que para Soto foi prioritário colocar em evidência a instabilidade e a ambigüidade do mundo percebido através dos sentidos (em especial, do mundo das imagens visuais). Para alcançar esse objetivo, o venezuelano recorreu ao trabalho em série, por considerá-lo uma via idônea para apresentar um pensamento estruturado.

Percepção e realidade: a ambigüidade como característica intrínseca do mundo sensível

Uma das qualidades mais importantes da abordagem fenomenológica é que ela nos permite estudar nosso comportamento, não mais a partir de uma lógica binária que contrapõe estímulos “externos” (objetivos) a reações internas (subjetivas), mas sim em função de uma visão globalizante que integra, em uma mesma unidade, a realidade, dita “objetiva”, e a perspectiva humana, com todas suas imperfeições. É provável que, desse novo ângulo, resulte difícil discernir uma “verdade absoluta”, mas, em compensação, estaremos mais perto de identificarmos e compreendermos a maneira como se estruturam os nossos atos e pensamentos em função da realidade percebida. Soto incita-nos à dúvida constante e à recapitulação do percebido, pois trabalha, em grande medida, com as incertezas que caracterizam o ato perceptivo. Em suas obras, essas dúvidas são reforçadas deliberadamente – na maioria dos casos, através de efeitos ópticos –, com o objetivo de despertar inquietações e estimular questionamentos no fruidor a respeito do que seu aparelho sensitivo lhe informa com imperfeição. A ambigüidade do percebido traduz-se em convite, até

poderíamos dizer, em provocação, para burlarmos os obstáculos e nos reaproximarmos criticamente da “sólida e inalterável realidade” em que estamos acostumados a acreditar. Talvez aqui resida uma das características mais interessantes da produção do artista: alimentar a curiosidade do público e levá-lo a revisitar aquilo que aparece como inexato. Dessa maneira, o fruidor examina com atenção o que aparenta ser inaccessível, para descobrir que, efetivamente, é inaccessível, e que essa condição, indefinível e indefinida, é uma característica substancial da realidade. Ainda mais, a cada instante, o espectador-participante comprova que essa suposta “verdade” que lhe interroga constantemente não é sempre “a mesma verdade”, pois tudo existe imerso em uma eterna transformação. A realidade estável, atemporal, que transmite tanta segurança ao ser humano, vê-se aos poucos deslocada por uma realidade fugaz, menos ideal e mais ligada aos sentidos; uma realidade que se revela “fecunda” devido à multiplicidade de suas possíveis leituras. Soto sabe que a exploração da realidade perceptiva (realidade inexata e temporária) estimula nosso raciocínio, que trata de procurar os porquês. Desse modo, o ato de perceber atua como detonante do pensamento; de um pensamento apoiado na dúvida, e que questiona os objetos da experiência.⁹ “Este pensamento, que se sente a si mesmo mais do que se vê, que procura clareza em vez de possuí-la, e que cria verdade em vez de procurá-la...”.¹⁰

⁹ *Ibidem*, p. 22.

¹⁰ *Idem*.

Na maioria das obras não-penetráveis, Soto coloca-nos perante objetos tridimensionais, cuja natureza semitransparente permite que apreciemos o que se move no entorno, mas apenas parcialmente. Ao circularmos ao redor deles, podemos perceber as imagens de outros fruidores; algumas nítidas, outras difusas por causa dos planos listrados que se cortam e interpõem no campo visual [Imagem 2]. O que em um instante determinado aparece sólido, no momento seguinte desaparece virtualmente, fundindo-se em um cruzamento infinito de linhas. A dualidade preciso/ambíguo repete-se em cada imagem que percorre a sala; isto é, para cada espectador que se movimenta no entorno, algumas de suas partes corporais parecem afastar-se, vagas e nebulosas, quando se cortam visualmente com as áreas listradas, enquanto outras se distinguem claramente através das parcelas livres ou as faces transparentes de plexiglás. Em meio dessa atmosfera de ambigüidades, nossa presença é a única coisa que não nos parece vibrar ou se diluir. Nosso corpo, que permanece íntegro apenas para nós mesmos, entra em conflito com a visão desses “outros” corpos, frag-



Fig 2. Soto e planos listrados de uma de suas obras (Munich, 1970). Fonte: BOULTON, Alfredo. Soto. Caracas: Armitano, 1973, p. 194.

mentados e difusos, que se movimentam na vizinhança. Sabemos que esses “outros” possuem, *grosso modo*, uma subjetividade similar à nossa e que nos contemplam de maneira análoga a como os contemplamos. Portanto, é de supor-se que eles também estejam surpresos pelas aparentes contradições perceptivas que experimentam. Neste sentido, a obra de Soto permite que as subjetividades se cruzem, se encontrem e se interroguem, movidas por um recorrente espírito de curiosidade.

Com os Penetráveis, Soto dá um passo à frente, incorporando totalmente o fruidor em um jogo de difrações, flutuações e ambivalências que se renova incessantemente. Em um Penetrável, nossa vizinhança se entrecruza perceptivamente com as vizinhanças de outros fruidores – cruzamento que percebemos intensamente graças à maneira como os tubos (plásticos ou metálicos) “adensam” o ambiente em que nos movemos. Por outro lado, a materialidade da obra coloca em evidência e acentua nossa própria sensibilidade. O Penetrável atua, não apenas como um corpo físico, mas também como um **campo sensível**, pois cria um entorno, um meio ambiente, cuja presença aguça a consciência que temos dos outros e de nós mesmos. Embora as imagens

dentro de um Penetrável se nos ofereçam apenas parcialmente, e que não consigamos medir exatamente as distâncias, nem distinguir com clareza densidades nem limites, sabemos perceptualmente que os outros estão “ali”. Como me explicou um visitante de uma exposição de Soto, depois de entrar repetidas vezes em um Penetrável: «... gosto muito... sei que as coisas e os outros estão ali, mas eles parecem desmaterializar-se a cada instante... e, mesmo assim, sinto que estão ali...».¹¹

Através de um Penetrável vemos objetos e seres como entidades inexatas, imprecisas e incompletas; entretanto, essa informidade não afeta nossa certeza de realidade. As coisas que percebemos, dizia Merleau-Ponty, as percebemos deformadas justamente porque são “reais”.¹² Perante um conjunto insuficiente de dados, o ser humano possui a admirável capacidade de incorporar, já do nível perceptivo, a informação faltante – por exemplo, aquilo que veria de outros pontos de vista. A questão é: como conseguimos captar e processar o que não está dentro do nosso raio imediato, ou as coisas que se apresentam apenas parcialmente? Podemos fazê-lo porque nosso corpo atua conectado aos objetos e aos seres do entorno através de um **campo perceptivo**. Dessa maneira, os entes (objetos ou seres) que se apresentam parcialmente aos sentidos, são apreendidos como totalidades e não como fragmentos; e isto acontece, não a partir de uma análise racional, mas sim como o resultado de uma **síntese** efetuada já no nível perceptual. Em especial, dentro de um Penetrável, para sentir com clareza o “outro”, não é necessário esbarrar nele ou estender a mão e tocá-lo, pois as partes desse “outro”, inclusive as menos visíveis, incidem na regularidade e na estabilidade circunvizinha, afetando-a e atingindo nosso campo perceptivo.

Visível e móvel, meu corpo é uma coisa entre outras coisas; está preso no tecido do mundo, e tem a coesão de uma coisa. Mas, como se move por si mesmo e vê, sustenta coisas em um círculo ao seu redor. As coisas são um anexo ou uma prolongação dele mesmo; elas estão incrustadas em sua carne, são partes de sua definição; o mundo está feito do mesmo material que o corpo.¹³

Cada situação exposta por Jesús Soto existe em função de inúmeras indefinições e ambigüidades. Nossa reação ante suas obras, do momento mesmo da percepção, não é passiva; pelo contrário, é notá-

¹¹ Diálogos mantidos com visitantes da exposição “Soto, a construção da imaterialidade”, CCBB-RJ, fevereiro-março de 2005. Curadoria: Paulo Venâncio Filho.

¹² MERLEAU-PONTY, Maurice. *Op cit.*, p. 16.

¹³ MERLEAU-PONTY, Maurice. *Eye and mind. The primacy of perception and other essays on phenomenological psychology, the philosophy of arts, history and politics*. [s.l.]: Northwestern University Press, 1964. p. 159-190, p. 163.

¹⁵ ARNHEIM, Rudolf. *Op cit.*
p. 28.

¹⁶ *Ibidem*, p. 370.

vel quão imediatas são nossas respostas, tanto as motoras, quanto as imaginativas e as racionais. Como diria Rudolf Arnheim, “saímos ao encontro” desses objetos,¹⁴ estimulados por forças que procuram equilibrar-se e que encontram eco em nosso próprio ser. Experimentamos, através dos sentidos, estruturas dinâmicas difíceis de descrever com palavras, e nos vivenciamos como partes ativas dessas estruturas. Mais ainda, sentimos que “as forças que se agitam em nós são apenas exemplos isolados das mesmas forças que atuam no universo todo”.¹⁵

Soto e a apropriação lúdica do entorno

As obras de Soto atraem e fascinam, trasladando-nos a uma esfera onde o lúdico possui caráter primordial. Em geral, são peças que divertem, maravilham e intrigam, incitando à ação e à indagação. Como acontece na maioria dos jogos, elas nos colocam perante situações que desafiam e cativam, seja pela complexidade, pela indeterminação, pela multiplicidade de opções geradas ou pela beleza, estabelecendo-se assim um diálogo com o espectador que transcorrerá movido pelo desfrute do inesperado e a possibilidade de repetição.

Começamos pelas obras não-penetráveis, isto é, aquelas que não podemos percorrer fisicamente. Ao entrarmos em contato visual com elas, é comum deslocar-nos no entorno ou efetuarmos movimentos curtos, comparáveis aos de uma coreografia livre. Desde o primeiro deslocamento, descobrimos que temos certo “controle” sobre os efeitos que vão se desencadeando: podemos “ativar” ou “desativar” vibrações, conforme avancemos ou nos detenhamos; ou aumentarmos a intensidade das oscilações, conforme caminhemos com maior ou menor velocidade; ou, inclusive, alterarmos sutilmente a posição de certos elementos, valendo-nos apenas das correntes de ar que geramos quando nos deslocamos pela sala. As obras de Soto permitem que conscientizemos, com surpreendente imediatismo, a capacidade que temos de “modificar” imagens, apoiando-nos em nossa motilidade e nas propriedades de nossa visão (não apenas nas vantagens da visão, mas também nas suas limitações). Em essência, ao deslocar-nos repetidamente na frente da obra, tornam-se mais claras as relações de causa-efeito existentes entre nosso corpo em movimento e as vibrações geradas. Mais ainda, graças a esse reconhecimento, vamos descobrindo o que “devemos” fazer para que o movimento se manifeste na obra; ou, dito de outra maneira, vamos descobrindo as “regras do jogo”, as “pautas” segundo as quais ela “funciona”.

A mesma magia que nos envolve quando manipulamos um caleidoscópio e exploramos como devemos rotá-lo para fazê-lo funcionar, como temos que movê-lo para que se gerem imagens novas, de que ângulo se visualiza melhor seu brilho e seu colorido; essa mesma magia, acreditamos, é a que se manifesta quando interagimos com uma obra de Jesús Soto. Durante os primeiros instantes de contato, não apenas a contemplamos, mas também a “investigamos” mediante uma exploração visual-motriz que permite apropriar-nos do objeto, ainda que ele se encontre a uma certa distância. Sentimo-nos fascinados pela maneira como os elementos coloridos parecem flutuar, cada um a uma altura difícil de determinar. A curiosidade leva-nos então a examinar o “funcionamento” da obra. O desejo intenso por apreendê-la faz com que nos aproximemos dela, para vê-la de um lado, vê-la do outro e, nesse processo, descobrir, com surpresa, características desconcertantes, imagens que entram em contradição com o que acabáramos de perceber. Retornamos, então, à posição inicial, para observar a obra, agora com mais atenção; no entanto, as ambigüidades, ao invés de se dissiparem, reaparecem. Produz-se, desta maneira, um choque entre duas situações: uma, que parece ser ilusória e enganosa (“esse quadrado amarelo parece estar mais próximo de mim do que aquele azul”), e outra, que aparenta ser mais sólida e real (“esse quadrado amarelo e esse azul estão à mesma distância”). Um dos fatos que resulta mais impressionante para o fruidor, depois de retornar à posição inicial, é que não consegue ver a imagem “como ela é”, apesar de que agora acredita saber “como ela é”. Esse fato, aparentemente confuso, explica-se pelo caráter coercitivo dos efeitos ópticos usados por Soto, como o *moiré*¹⁶ e a localização instável de formas e cores.¹⁷ O ir e vir, para “compreendernos” e desfrutarmos da imagem, repete-se, independentemente de ser a primeira, segunda ou terceira vez que contemplemos a obra em questão. Em cada exploração, seus segredos são revelados, mas nunca por completo. A sensação de estarmos descobrindo algo que escapa aos sentidos nos fascina, atraindo-nos insistentemente para as obras, sem que por isso se esgote nossa curiosidade. Desse ponto de vista, podemos dizer que o artista propicia uma espécie de “brincadeira” que dificilmente cansa ou aborrece os jogadores.

A obra de Soto é lúdica, entre outros motivos, porque intriga. Ela é uma espécie de adivinhação formulada à percepção e, como toda adivinhação, espera ser decifrada. O desafio que ela propõe aos senti-

¹⁶ O efeito *Moiré* é um efeito óptico que surge como resultado da superposição de várias figuras com padrões geométricos repetitivos – por exemplo, duas retículas colocadas uma sobre a outra, ligeiramente deslocadas ou formando um certo ângulo. Obtém-se assim um novo padrão repetitivo, a maioria das vezes de grande intensidade visual.

¹⁷ BERTOLA, Helena. *El arte cinético : El movimiento y la transformación - Análisis perceptivo y funcional*. Buenos Aires : Nueva Visión, 1973, p. 29-30.

¹⁸ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: a study of the play element in culture*. 5. ed. Boston : Beacon Press, 1966 (1950), p. 11.

¹⁹ *Ibidem*, p. 36 e ss.

²⁰ GRAV: Groupe de Recherche d'Art Visuel, ativo (como grupo) entre 1960 e 1966. Integrado por Julio Le Parc (argentino), Hugo Rodolfo Demarco (argentino), Horacio García-Rossi (argentino), François Morellet (francês), Francisco Sobrino (espanhol), Joel Stein (francês) y Jean-Pierre Yvaral (francês).

²¹ LE PARC, Julio. A propos de art-spectacle, spectateur actif, instabilité et programmation dans l'art visuel. *Magasin Centre d'Art Contemporain de Grenoble*, Grenoble, juin-sept. 1998 (1962), p. 96-99, p. 98.

dos cria um estado de tensão entre obra e espectador que estimula a interação. Mais ainda, trata-se de uma tensão comparável à que caracteriza a maioria dos jogos.¹⁸ Johan Huizinga explica que em todo jogo se manifestam tensões porque neles sempre existe a possibilidade de tomar decisões e executar ações. O jogador tentará dar fim a essas tensões da melhor maneira possível, decidindo – freqüentemente por automatismos – o que fará ou não em um instante determinado. No caso da obra de Soto, são precisamente as ambigüidades, obstinadas e fascinantes, recorrentemente insolúveis, as que alimentam as incertezas e provocam o desejo imediato de procurar explicações e levar a cabo ações.

O **movimento** é uma característica essencial do jogo.¹⁹ Ao fazer esta afirmação, Huizinga se refere não só ao movimento corporal dos jogadores, mas também a um extenso espectro de situações de mudança, alternância, sucessão, associação, separação, esforço, repetição, etc., que estão presentes nas atividades lúdicas. Vários artistas cinéticos, cientes desse fato, têm elaborado trabalhos apoiando-se nos vínculos entre a “ação corporal” e o “desfrute”. É o caso do israelita Yaacov Agam e do venezuelano Carlos Cruz-Diez, cujas obras maravilham pela maneira como nelas se dissolvem as formas e se geram intensas atmosferas cromáticas, ao tempo que nos movimentamos. É também o caso dos membros do Groupe de Recherche d'Art Visuel,²⁰ que deram grande importância à participação direta do espectador, oferecendo-lhe ampla liberdade de ação e de manipulação. Em particular, o argentino Julio Le Parc, seu integrante mais conhecido, ao referir-se às obras que ganham sentido com o movimento do espectador, comentou:

...elas têm realmente um valor quando a percepção total do espectador, ao mover-se, responde aos mesmos dados de concepção e realização. O valor desta percepção reside, não na adição caprichosa de diferentes pontos de vista, cada um dos quais talvez é o equivalente de um quadro fixo tradicional, mas no deslocamento do espectador e nas múltiplas situações visuais resultantes.²¹

Nas obras de Soto, resulta tão divertido mover-se quanto perceber o movimento, basicamente porque as imagens que percebemos parecem depender exclusivamente, como diz Le Parc, dos deslocamentos do nosso corpo. Existe, portanto, o prazer de sentir-nos os motores da ação e, até poderíamos dizer, os genuínos criadores da obra.



Fig 3. Pessoas em Penetrável. Fotografia: Alain Bachellier. Fonte: http://www.flickr.com/photo_zoom.gne?id=106448392&size=l (acesso: 02 julho, 2007).

Os Penetráveis merecem atenção redobrada quando tratamos do caráter lúdico da produção de Jesús Soto. São obras que definem *loci* habitáveis, nos quais nos vemos impelidos a ingressar para vivenciarmos a plenitude do Espaço [Imagem 3]. Estando neles, sentimos parte intrínseca e até íntima de sua estrutura. São entidades limitadas, mas que, ao mesmo tempo, por serem “permeáveis” e “transponíveis”, possuem fronteiras que atuam como passagens abertas entre o “interior” e o “exterior”, e nunca como barreiras rígidas a serem forçadas pelo fruidor. Os formatos dados por Soto aos Penetráveis, sempre geométricos e regulares (paralelepípedos), contribuem para deixar claro que se trata de espaços diferenciados do entorno, dentro dos quais podemos experimentar sensações “diferentes”, atuar de maneira “diferente” e até nos sentirmos “diferentes”. Ainda mais, ao absorver-nos e cativar-nos, os Penetráveis também nos fazem vivenciar uma temporalidade “diferente”. Essa cisão espacial e temporária resulta estimulante, tanto do ponto de vista da ação, quanto do da imaginação, pois entrar em um Penetrável é como dar um passo fora da vida real e distanciar-nos em certos aspectos do resto do mundo. Desse modo, transladamo-nos a uma esfera lúdica, na qual é possível viver situações excepcionais e ignorar as normas habituais.²²

²² HUIZINGA, Johan. *Op cit.*, p. 12.

62 O Penetrável não está feito apenas para “passar por” ele. Sua estrutura e sua materialidade favorecem e estimulam a ação em seu

interior, sem oferecerem maiores obstáculos, permitindo uma ampla gama de movimentos corporais em um espaço onde se impõem poucas restrições ao fruidor (a não ser as limitações mínimas que resguardam a integridade da obra). Daí a sensação intensamente lúdica de “liberdade” que se experimenta em seu interior. Uma das muitas maneiras como o fruidor manifesta esse sentimento é através de gestos abertos, deslocamentos amplos, rápidos, suaves, cadenciados ou tempestuosos, contatos com a obra e com outros fruidores; ou seja, movimentos que refletem a plenitude da experiência que se está vivendo e que, talvez, o espectador não se sentiria motivado a realizar fora desse “círculo mágico”.

A capacidade de juntar as pessoas ao redor de um certo foco de atenção é uma propriedade em comum das obras de arte e das atividades lúdicas. As obras de Soto, por exemplo, despertam inquietações que atuam como fatores aglutinantes. Entretanto, vale a pena ressaltar que esse “algo importante” que o público de Soto compartilha entre si, gravita, fundamentalmente, ao redor de incertezas mais do que de convicções. São, em grande medida, as indefinições (no caso, as imagens não “resolvidas” e declaradamente irresolúveis), as que levam o fruidor a mergulhar numa espécie de perplexidade comum, a maravilhar-se em companhia de outros fruidores e a identificar-se com aqueles que experimentam sensações similares. No Penetrável, cuja natureza favorece a interação entre os participantes, não é estranho que chegue o momento em que o “jogo” deixe de ser um ato individual e passe a transcorrer em modo grupal.

A fruição de um Penetrável está bastante próxima da dança e da *performance*, atividades com desdobramentos lúdicos, que carecem da antítese de outras modalidades mais competitivas. Não serão raras, então, as ocasiões em que dentro de um Penetrável se ensaiem passos de bailes imaginários; coreografias que poderiam parecer ridículas ou absurdas em um ambiente cotidiano. Com palavras singelas do próprio artista: “...a gente... quando entra em um penetrável, sente que esse é outro espaço, e começa a brincar, a mover-se”.²³

Visto dessa perspectiva, é válido afirmar que jogamos “no” Penetrável, ao percorrê-lo e explorá-lo sensorialmente de múltiplos pontos de referência. Entretanto, também jogamos “com” o Penetrável, desde o momento preciso em que conscientizamos que nosso ser perturba integralmente sua estrutura e que, portanto, somos, junto com o

²³ JIMÉNEZ, Ariel. *Conversaciones con Jesús Soto*, Caracas : Fundación Cisneros, 2001. (Colección Patricia Cisneros, Cuaderno 6), p. 70.

artista, responsáveis ativos pelo seu comportamento. Eis aqui uma das funções mais significativas dessa obra: mostrar-nos que somos partes atuantes de uma “totalidade” da qual é impossível isolar-nos. Esse “todo”, não é apenas sensível à nossa presença, como também pode, em muitos sentidos, modificá-la. Entre nós e esse “todo” existe uma *einführung* que vai além do puramente material, abrangendo qualidades estruturais e relacionais. Portanto, “ser parte desse todo” significa também ser uma entidade “análoga a ele”, “existir nele”. Em grande medida, podemos dar esse sentido ao Penetrável devido à sua natureza lúdica, pois todo jogo instaura uma ordem própria que corresponde a uma determinada leitura do mundo.²⁴ Em suas obras, Soto exprime sua interpretação da realidade física – Universo aberto e dinâmico – através de imagens e sensações. Para isso, aposta na capacidade que tem o jogo de construir mundos paralelos e de incluir-nos ativamente neles, deixando-nos explorá-los e apreendê-los com liberdade.

²⁴ HUIZINGA, Johan. *Op cit.*, p. 10 e 46.

Em uma instância mais ambiciosa, a “aposta” de Soto se dirige aos poderes cognitivos do lúdico, quer dizer, à efetividade que o conjunto de estímulos-respostas gerados na fruição pode ter na estruturação de idéias e conceitos, com o apoio das sensações de prazer. Se Soto estiver certo, a partir do momento em que internalizarmos essas impressões, parecer-nos-á cada vez mais sem sentido, como seres humanos, falar de “entornos” que nos “rodeiam”, ou de entes materiais que “preenchem” os espaços “vazios”. Passaremos a pensar-nos como micro-universos feitos da mesma matéria e da mesma energia que qualquer outra instância da Natureza, e, dessa maneira, a atividade lúdica terá cumprido com sucesso uma de suas funções mais valiosas: a de ser uma ferramenta efetiva para conhecermos o mundo.

*As imagens citadas neste artigo são usadas com fins estritamente acadêmicos.