

Tordos Americanos Miami, Macacos de Imitação Voam

O que pode o an-artista fazer quando a arte é deixada para trás? Imitar a vida como antes. Cair dentro. Mostrar aos outros como.

A não-arte mencionada na Parte I é uma arte de imitação. Ela é *como-a-vida* [*lifelike*]² e o “como” aponta para similaridades. Arte Conceitual reflete as formas de linguagem e método epistemológico; *Earthworks* duplicam técnicas de arado e escavação ou padrões de vento na areia; Atividades³ replicam as operações do trabalho organizado – digamos, como uma via expressa é feita; música de ruídos que reproduz eletronicamente o som da estática de rádio; exemplos de videotape de *Bodyworks* que se parecem com *close-ups* de axilas em comerciais de desodorantes.

Versões *ready-made* do mesmo gênero, identificadas e usualmente reclamadas por artistas como suas, são imitações no sentido de que a condição de “arte”, atribuída a algo que não era arte, cria um algo novo que se ajusta ao velho. Mais acuradamente, ela foi re-criada em pensamento sem encenar ou construir uma duplicata física. Por exemplo, lavando um carro.

A coisa ou situação completa é então transportada para a galeria, palco ou salão; ou são publicados documentos e narrativas a seu respeito; ou a ela somos levados pelo artista atuando como guia. O praticante conservador estende o gesto de Duchamp de deslocar o objeto ou ação para o contexto da arte, que o classifica como arte, enquanto o sofisticado precisa apenas de aliados cômicos-de-arte, os quais carregam a classificação de arte *ready-made* em suas cabeças para aplicação instantânea em qualquer parte. Esses movimentos identificam a transação entre modelo e réplica.

Depois, o que quer que se pareça com o *Ready-made* é automaticamente outro *Ready-made*. O círculo se fecha: conforme a arte esteja designada a imitar a vida, a vida imita a arte. Todas as pás de neve nas lojas de utensílios domésticos imitam a de Duchamp no museu.

Essa recriação em arte de um questionamento filosófico e pessoal, as forças da natureza, nossa transformação do meio ambiente, e as experiências táteis e auditivas da “era elétrica” não surgem, como se poderia supor, de um interesse renovado na teoria da arte como mimese. Quer estejamos falando de cópias próximas, aproximações ou analogias, tais imitações não têm, de forma alguma, base na estética – e essa deve ser a sua posição. Mas tampouco é baseada num aprendizado sobre campos não familiares à arte, após o qual ela seria indistinta da política, manufatura

Revisão técnica de Ricardo Basbaum.

1 O texto *The Education of the Un-Artist, Part I*, publicado em *Cocinnitas* 4, teve seu título incorretamente traduzido para *A Educação do Não-Artista, Parte I*. Como o próprio texto esclarece, Allan Kaprow elabora quatro senhas para os membros do clube da arte: *Nonart*, traduzida como Não-arte; *Antiart*, traduzida como Antiarte; *Art-art*, traduzida como Arte-Arte; *Un-art*, traduzida equivocadamente como Não-arte. A tradução mais adequada seria A-arte, ou An-arte, conforme adotamos agora na Parte II. Publicado originalmente em *ArtNews*, nº3, pp. 34-39, 1972. Traduzido a partir da versão publicada em Allan Kaprow, *Essays on the blurring of art and life*, Jeff Kelley (Org.), University of California Press, 1993.

2 O autor utiliza freqüentemente a expressão *lifelike art* para se referir a um modo de se praticar arte que torna fluidas as fronteiras entre arte e vida. “O artista experimental de hoje é o an-artista. Não o anti-artista, mas o artista esvaziado de arte. O an-artista, como quer o nome, iniciou-se convencionalmente, como um modernista, mas a partir de certo ponto, em torno dos anos 50, começou a esvaziar seu trabalho de praticamente todos os elementos que pudessem fazer qualquer um lembrar de arte. O an-artista não faz arte real, mas o que chamo de arte como-a-vida [*lifelike art*], arte que nos faz principalmente lembrar de nossas vidas.” Allan Kaprow, *The meaning of life* (1990). (NRT)

3 *Activities* ou Atividades nomeiam uma forma de ação desenvolvida por Allan Kaprow logo após os *happenings*. As Atividades consistem geralmente em uma seqüência de instruções para serem executadas por participantes voluntários, sem presença de público. Em geral as ações envolvem gestos e movimentos cotidianos, trabalhados – individualmente, em duplas ou em grupo – de forma repetida, com modificações sucessivas. No texto *Nontheatrical Performance* (1976), Kaprow enfatiza o caráter não teatral das Atividades.

ou biologia. Devido ao fato de os não-artistas poderem ser intuitivamente atraídos para um comportamento mimético já presente nesses campos e também na natureza, suas atividades traçam um paralelo com aspectos da cultura e a realidade como um todo.

Por exemplo, uma cidade pequena, bem como uma nação, é uma versão ampliada de uma família nuclear. Deus e o papa são projeções adultas dos sentimentos de uma criança sobre a divindade de seu pai. A autoridade da Igreja, e do paraíso e inferno, na Idade Média ecoou nos trabalhos dos governos seculares de sua época.

A planta de uma cidade é como o sistema circulatório humano, com um coração e estradas principais chamadas de artérias. Um computador alude a um cérebro rudimentar. Uma poltrona vitoriana era feita na forma de uma mulher com anquinhas e usava, de fato, um vestido.

Nem tudo é antropomórfico. Máquinas imitam as formas de animais e insetos: aviões são pássaros, submarinos são peixes, Volkswagens são besouros. Eles também imitam uns aos outros. *Design* de automóveis, na linha longitudinal dos anos 30 e nos rabos-de-peixe dos 50, tinha o avião em mente. Utensílios de cozinha têm painéis de controle que se parecem com aqueles dos estúdios de gravação. Estojos de batom lembram balas de revólver. Pistolas de marcenaria, que disparam pregos, e câmaras de filmes, que abrem o disparador para filmar pessoas e cenas, têm gatilhos e formatos de armas.

Também os ritmos da vida e da morte: nós falamos sobre um mercado de ações ou uma civilização crescendo e declinando, como se cada um fosse um organismo vivo. Imaginamos a história da família como uma árvore e colocamos nossos ancestrais em seus galhos. Por extensão, a teoria ancestral da história ocidental propõe que cada geração reaja a seu passado imediato como um filho reage a seu pai. Uma vez que o passado reagiu ao *seu* passado, também, todas as outras gerações são similares.⁴

O mundo não humano também parece imitar: fetos de diferentes espécies parecem similares nos primeiros estágios de desenvolvimentos, ao mesmo tempo, que algumas borboletas de espécies diferentes são dessemelhantes quando jovens, mas parecem iguais na maturidade. Certos peixes, insetos e animais são camuflados para desaparecer em seu meio ambiente. O *modling-bird*⁵ imita as vozes de outros pássaros. As raízes de uma planta refletem seus galhos. Um átomo é um minúsculo sistema planetário. Tais comparações continuam aparentemente sem fim, diferindo apenas em grau e detalhe.

A inferência de que nosso papel pode ser o do macaco de imitação em vez de o do mestre da natureza não é segredo para os cientistas. Quentin Fiore e Marshall McLuhan⁶ citam Ludwig von Bertalanffy a respeito: “Com poucas exceções (...) a tecnologia da natureza supera a do homem – a ponto de a tradicional relação entre

4 Shapiro, Meyer. *Nature of Abstract Art* [A Natureza da Arte Abstrata]. *Marxist Quarterly*, janeiro-março 1937.

5 Pássaro canoro americano (*Mimus polyglottus*) (NT)

6 *War and Peace in The Global Village* [Guerra e Paz na Aldeia Global]. Nova York: McGraw-Hill, 1968, p. 56.

a biologia e a tecnologia ter sido recentemente revertida: enquanto a biologia mecanicista tentou explicar funções orgânicas em termos de máquinas feitas pelo homem, a jovem ciência da biônica tenta imitar as invenções naturais”.

Imitações desse tipo em ciência ou arte configuram tarefa que requer muitas ponderações. Até mesmo sua sabedoria cotidiana é profunda, algumas vezes se aproximando de testes e provas existenciais. Mas, quando se evidencia que as mais modernas das artes estão engajadas em imitações de um mundo que continuamente imita a si mesmo, a arte pode ser tomada como nada mais do que uma instância de um esquema maior e não como sua fonte primária. A obsolescência dessa instância não desacredita o impulso mimético, mas coloca em destaque o papel histórico da arte como uma disciplina isoladora num momento em que a participação é evocada. Deixar as artes não é o bastante para superar esse obstáculo; a tarefa, para si mesmo e para outros, é restaurar a participação no *design* natural por meio da emulação consciente de suas características não artísticas. O sentimento de que se é parte do mundo seria uma realização e tanto por si mesma, mas há um bônus extra: o retorno nunca é exato. Como eu disse, algo de novo surge no processo – conhecimento, bem-estar, surpresa ou, no caso da biônica, tecnologia útil.

Todo lugar como *playground*

Quando o an-artista copia o que está acontecendo fora da arte ou copia uma nem tão visível “natureza em seu modo de operação” (Coomaraswamy), isso não precisa ser um negócio grave e austero. Seria demais parecido com o trabalho. É para ser feito com gosto, humor, alegria; é para jogar-brincar [*play*].⁷

Jogar-brincar [*play*] é uma palavra suja. Utilizada no sentido comum de correr alegremente, fazer de conta e ter uma atitude livre de preocupações com uso moral ou prático, ela conota, para os americanos e muitos europeus, preguiça, imaturidade e falta de seriedade e substância. Ela talvez seja mais difícil de engolir do que *imitação*, com seu desafio a nossa tradição do novo e original. Mas (como se fosse para aumentar a indiscrição), intelectuais desde o tempo de Platão têm notado um elo vital entre a idéia de jogo-brincadeira e a de imitação. Além de seu papel sofisticado nos rituais, a imitação instintiva nos jovens animais e humanos toma a forma de jogo-brincadeira. Entre si, os jovens imitam seus pais em seus movimentos, sons e padrões sociais. Sabemos com alguma certeza que fazem isso para crescer e sobreviver. Eles, porém, jogam-brincam sem essa intenção consciente, aparentemente, e sua única razão evidente é o prazer que isso lhes proporciona. Assim, sentem-se próximos a e se tornam parte da crescente comunidade.

Para os adultos do passado, cerimônias de imitação eram jogos-brincadeiras que os aproximavam da realidade em seu aspecto mais sensível ou transcendente. Johan Huizinga escreve, no primeiro capítulo de seu valioso livro *Homo Ludens*,⁸

7 Nesta parte, o autor desenvolve sua argumentação a partir do termo *play*, que pode ser traduzido em português, em sua forma verbal, tanto por *jogar* como por *brincar*, ou ainda interpretar um papel e tocar um instrumento. Em inglês, *play* diferencia-se de *game*, por não envolver competição ou disputa, transmitindo a idéia de um *jogar desinteressado*, envolvendo prazer e alegria. Para facilitar a compreensão, *play* será traduzido por *jogar-brincar*, *game* por *disputar*. Quando houver dificuldade de compreensão ou tradução, o termo original virá entre colchetes. (NRT)

8 Johan Huizinga. *Homo Ludens*. Boston: Beacon, 1955. O autor utiliza os diferentes significados da palavra *play* em inglês: “brincar”, “interpretar um papel”, “tocar um instrumento”, “jogar”. Escolhi a tradução que me pareceu mais adequada à frase. Porém, a escolha de *play* em vez de *roleplay* pode indicar o desejo por parte do autor de imbricar mais de um significado na frase. (NT)

que o “ato ritual” representa um acontecimento cósmico, um evento no processo natural. A palavra “representa”, contudo, não cobre o significado exato do ato, pelo menos não sem sua conotação mais ampla e moderna; pois aqui “representação” é realmente a *identificação* do evento. O ritual produz um efeito que é então não tanto *mostrado figurativamente* quanto de fato *reproduzido* na ação. A função do ritual, portanto, está longe de ser meramente imitativa; ela faz com que os adoradores participem do próprio acontecimento sagrado.

No mesmo capítulo, registra:

Conforme Leo Frobenius aponta, o homem arcaico *interpreta [plays]* a ordem da natureza tal como impressa em sua consciência. No passado remoto, assim pensa Frobenius, o homem primeiro assimilou o fenômeno da vegetação e da vida animal e então concebeu a idéia de tempo e espaço, de meses e estações, do curso do sol e da lua. E, agora, ele *interpreta [plays]* essa grande ordem processual de existência em um jogo-brincadeira sagrado, dentro e por meio da qual atualiza novamente ou “recria” os eventos representados e assim ajuda a manter a ordem cósmica. Frobenius tira conclusões que vão ainda mais longe desse “interpretar [*playing*] a natureza”. Ele o considera o ponto inicial de toda ordem social e também das instituições sociais.

Jogos-brincadeiras de representação são, portanto, tão instrumentais ou ecológicos quanto sagrados. Huizinga, logo após tecer comentários sobre Frobenius, cita as *Leis*, de Platão:

“Deus sozinho é digno de suprema seriedade, mas o homem é o brinquedo [*plaything*] de Deus, e essa é sua melhor parte. Portanto, cada homem e mulher deveria viver a vida de acordo e jogar [*play*] a mais nobre das disputas, e ter uma mentalidade diferente do que são no presente”. [Platão condena a guerra e continua] “A vida deve ser vivida como jogo-brincadeira, brincando de certas disputas, fazendo certos sacrifícios, cantando e dançando, e então um homem será capaz de ganhar as graças dos deuses e defender-se de seus inimigos, e vencer a competição.”

Huizinga prossegue perguntando: “Até que ponto tais atividades sagradas conduzidas sob a forma de jogos-brincadeiras [i.e. formas miméticas] também são conduzidas sob as atitudes e o espírito do jogo-brincadeira?”

Ele responde: “Jogo-brincadeira genuíno e espontâneo também pode ser profundamente sério... A alegria inextricavelmente ligada ao jogar-brincar pode transformar-se não apenas em tensão, mas em exultação. Frivolidade e êxtase são os pólos gêmeos entre os quais a brincadeira se move”.

Esportes, festejos e festas em feriados (dias santos) não são menos sagrados por ser divertidos.

Tem sido bastante e freqüentemente observado que hoje em dia nós não temos mais rituais sagrados que sejam, mesmo remotamente, de representação, e, portanto, propiciatórios, função que ninguém pode observar, muito menos

sentir. Apenas em esportes como surfe, corridas de motocicletas e salto de pára-quedas, em protestos sociais como os *sit-ins*, e em apostas contra o desconhecido como pousos na lua nós nos aproximamos não oficialmente deles. E para a maioria de nós essas experiências são adquiridas indiretamente, via televisão. Delas participamos sozinhos, imobilizados.

A atividade imitativa dos adultos modernos descrita antes é provavelmente instintiva, como a de uma criança. Como a das crianças, ela também vai de um aspecto inconsciente, como suponho que foi a 'feminilização' do mobiliário na era vitoriana, a um aspecto deliberado e consciente, como no caso de certos artistas e cientistas de hoje em dia. Mas no geral ela é aleatória e ocasional, uma função especializada de profissões preocupadas com outros assuntos. O projetista de um submarino atômico não pensa que ele é Jonas fazendo uma baleia para si mesmo, mesmo sabendo que seus predecessores estudaram baleias e peixes, assim como sua aquadínâmica. O construtor de um foguete Apollo pode estar familiarizado com o popular simbolismo freudiano, mas não está se dedicando principalmente a criar um pênis ereto. Nem está lá principalmente para se divertir.

Práticas "sérias", competição, dinheiro e outras considerações que implicam sobriedade entram no caminho. Tal descontinuidade e especialização produzem uma sensação de separação do todo da vida e também colocam um véu sobre a atividade imitativa juntamente com a diversão que dela poderia ser obtida. O resultado não é jogo-brincadeira; é trabalho.

Trabalho, Trabalho, Trabalho

Epworth, Inglaterra (UPI) – Minutos após uma equipe de trabalhadores ter colocado uma nova cobertura de asfalto sobre a rua principal nessa pequena cidade das Midlands, outra equipe de trabalhadores aparece e começa a escavá-la. "Foi apenas coincidência que ambas as equipes estivessem trabalhando ao mesmo tempo", disse um membro do governo local. "Ambos os trabalhos tinham que ser feitos".⁹

Corredor

St. Louis, Missouri, Universidade de Washington – (Primeiro dia) Uma milha de rolo de asfalto é desenrolada ao longo do acostamento da estrada. Blocos de concreto são colocados sobre o asfalto a cada 20 pés.

(Segundo dia) O procedimento é repetido ao reverso, a segunda cobertura de asfalto colocada sobre a primeira. Novamente repetido na direção oposta.

(Terceiro dia) O asfalto e os blocos de concreto são removidos.

(Atividade, A.K., 9 a 11 de fevereiro de 1968)

Imitação como é praticada pelos não-artistas pode ser um modo de enfocar o jogo-brincadeira num plano moderno e ainda assim transcendente, o qual, por ser intelectual – ou, melhor, *inteligente* – pode ser desfrutado por adultos que temam parecer crianças. Do mesmo modo como o jogo-brincadeira de imitação das crianças pode ser um ritual de sobrevivência, esse pode ser um estratagema para a sobrevivência da sociedade. Na passagem da arte para a an-arte o talento do artista para revelar o intercâmbio das coisas pode ser tornado disponível para “o mal-estar da civilização” – em outras palavras, pode ser usado para unir o que foi separado.

Mas se todo o mundo secular é potencialmente um *playground*, deve-se ao nosso vício à idéia de trabalho o tabu contra jogar-brincar nele. O trabalho não pode ser banido por decreto; deve ser substituído por algo melhor. Adivinhar como isso pode ser feito requer um exame do significado do trabalho em nossa sociedade – mesmo que com um mínimo de perícia. Uma coisa está clara: o conceito de trabalho é incompatível com o de jogo-brincadeira, infantil ou sagrado.

Lição de Casa

A Europa Ocidental e os Estados Unidos, ao longo da industrialização, desenvolveram um estilo de vida prática de auto-sacrifício com o propósito de fazer crescerem e engordarem as máquinas. Tendo evoluído inicialmente como uma “trapaça” da classe média sobre os trabalhadores, logo trapaceou os trapaceiros. Trabalho e dor foram internalizados como verdades elevadas, corretas tanto para a alma quanto para o corpo (uma vez que eram passadas por dentro da máquina).

Mas o quadro mudou. A industrialização realizou seu propósito, e nós agora vivemos na “aldeia global” do contato comunicacional, com todas as novas percepções e problemas que isso traz. O assunto agora não é produção, mas distribuição; não é nem mesmo simples distribuição, mas a qualidade e os efeitos orgânicos da distribuição. E o que importa é a qualidade e a distribuição não apenas das mercadorias, mas também dos serviços.

Agropecuária, mineração e manufatura neste país, amplamente mecanizadas, a cada ano requerem menos trabalhadores adicionais para implementar níveis crescentes de rendimentos. É provável que a força de trabalho atinja um nível máximo e depois comece a cair rapidamente com a automação crescente. Em contraste, a expansão das indústrias de serviço, que consiste principalmente de pessoas em vez de bens e equipamentos, representa agora 50% dos empregados da nação e espera-se que suba para 70% da força de trabalho nas próximas décadas.¹⁰

Mas os serviços – que incluem governo local e federal, transportes, utilitários e comunicações, assim como comércio, finanças, seguros, mercado imobiliário e as profissões liberais – em si estão mudando. Trabalhadores

¹⁰ *Fortune*, março 1970, p. 87.

braçais e domésticos, e outros trabalhadores de serviços de rotina, como transportadores de malotes, mecânicos, empregadas, atendentes, motoristas de ônibus e agentes de seguros, estão em empregos com pouco potencial de crescimento; nenhum deles tem *status* social significativo, todos pagam mal e há neles pouco ou nenhum interesse intrínseco como vocações. Em um período de mobilidade em grande escala, física e social, eles parecem ser becos sem saída, vagamente implicando a idéia de que aqueles que realizam tais trabalhos estão mortos.

Enquanto isso cartazes, revistas e *shows* de televisão atraem todos para a boa vida da viagem aventureira, de sexo e juventude eterna; o próprio presidente dos EUA dedica seu governo ao aprimoramento da "qualidade de vida". Sindicatos de trabalhadores entram em greve não apenas por melhores salários, mas também por melhores condições de trabalho e benefícios, menos horas e férias pagas mais longas. Diversão e renovação para todos. Dadas essas pressões, é provável que muitas das ocupações enfadonhas sejam eventualmente automatizadas junto com a indústria, enquanto outras simplesmente desapareçam à medida que os trabalhadores as abandonem.

Os serviços mais modernos, porém, como administração corporativa, pesquisa científica e tecnológica, aprimoramento do meio ambiente, comunicações, consultoria de planejamento, dinâmica social, o amplo campo da educação de massa, legislação internacional, espacial e submarina, estão crescendo exponencialmente. São ocupações vitais, com possibilidades aparentemente ilimitadas de desenvolvimento (logo, para desenvolvimento pessoal); oferecem deslocamento global e experiências novas; pagam bem, e seu *status* é considerável.

Enquanto serviços de rotina são meramente necessários, os novos serviços são importantes. Serviços de rotina requerem regularmente menos do tempo total de um trabalhador, graças às máquinas e à legislação; apesar de os novos serviços na verdade tomarem mais tempo, eles funcionam de forma mais flexível e, em um certo sentido, em tempo "crescente". Tempo que é meramente preenchido é degradante, mas tempo que é flexível e personalizado é um tempo libertador. A habilidade de se mover, no espaço, horas e mente, é uma medida de liberação. À medida que mais jovens demandarem e receberem educação extensiva, as fileiras dos serviços modernos crescerão, o apetite público para consumir o que eles oferecem crescerá, e o mundo continuará a mudar – enquanto, bem possivelmente, sua base moral permanecerá enraizada no passado: trabalho.

Trabalho? Para quase todos, a semana de trabalho foi reduzida para cinco dias. Dias de trabalho são encurtados regularmente, períodos de feriados, alongados. A semana de quatro dias está sendo cada vez mais testada, e uma semana de três dias foi prevista. Mesmo que esta última previsão seja um tanto utópica, a expectativa

psicológica é popular e afeta a *performance* no trabalho. Como resultado, o significado do trabalho está se tornando menos claro, uma vez que uma pressão contínua é sentida para eliminá-lo ou falsificá-lo se ele não puder ser eliminado.

A questão é tradicionalmente combatida pelas grandes empresas (isto é, as indústrias de produção, bens, transportes e serviços básicos) e pelos sindicatos trabalhistas, os quais ainda representam o grosso da força de trabalho do país. Digamos que a empresa queira automatizar e cortar folhas de pagamento caras. Essa decisão pode significar uma semana de trabalho mais curta, a qual, por sua vez, pode custar empregos a milhares de pessoas e, à sociedade, mais do que ela poderia suportar em uma reação em cadeia. Os resultados raramente são evidentes por si mesmos. O sindicato entra em ação imediatamente e insiste em equipes de trabalho quando um trabalhador ou nenhum é tudo que é necessário. A administração sofre por ser impedida de se modernizar; os trabalhadores sofrem por fazer um trabalho evidentemente desonesto. O ponto é o seguinte: nem a empresa, nem o sindicato estão particularmente interessados em estender o tempo de lazer; eles querem ganhar mais dinheiro, e o dinheiro é um símbolo do trabalho. O sindicato aceitará menos horas se a administração pagar por elas, mas, quando uma semana de trabalho mais curta significar abrir mão de empregos ou uma garantia de horas extras obtida a duras penas, o sindicato se oporá à mudança como de fato o faz.¹¹ Por isso o conceito de "trabalho", mantido artificialmente, pode apenas evocar as mais cínicas respostas da sociedade.

As artes estão entre os últimos vestígios de alto *status* das indústrias de trabalho manual e familiar. É curioso notar quão profundamente amarradas elas estão à idéia do trabalho. Os artistas trabalham em suas pinturas e poemas; desse suor surgem os trabalhos de arte. Em seguida à Revolução Russa, artistas por toda parte começaram a se chamar de trabalhadores, não diferentes daqueles das fábricas. Hoje em dia, a politicamente reformista Art Workers Coalition,¹² em seu nome e em parte de sua retórica, continua a apelar para valores como o "povo" e "um dia de trabalho honesto". A arte, como o trabalho, é elegantemente antiquada.

Em contraste com essa ética de trabalho, nossas atitudes subjacentes em relação aos objetivos de vida estão mudando, e não apenas nos hábitos de trabalho. O "mercado de diversão" – entretenimento, recreação, turismo – de acordo com a revista *Look*¹³, representa em torno de 150 bilhões de dólares por ano, e a previsão é de que chegue a 250 bilhões de dólares em 1975, "ultrapassando todo o resto da economia". Mas, para se redimir dessa indulgência, o público americano permitiu que seu governo em

11 veja, por exemplo: *Nesweek*, 23 de agosto de 1971, p. 63.

12 A organização Art Workers Coalition foi criada em 1969 por um grupo de artistas e críticos atuantes em Nova York, com o objetivo de defender direitos dos artistas frente ao circuito institucional e o mercado de arte. Entre seus fundadores, encontravam-se Robert Morris, Carl Andre e Lucy Lippard. Defendiam, por exemplo, que a administração de um museu fosse composta por um terço de conselheiros, um terço de curadores e museólogos, e um terço de artistas. Além disso, defendiam o pagamento de uma porcentagem do valor de revenda de obras diretamente aos artistas e seus herdeiros. (NRT) 13 29 de julho de 1970, p. 25.

1970 gastasse mais de 73 bilhões de dólares, ou 37% de seu orçamento anual, em guerra e armamentos (confiantemente encorajado por um gasto global, em 1969, de uns 200 bilhões de dólares). De fato, de acordo com o senador Vance Hartke em um relatório ao Comitê de Finanças do Senado, nosso gasto militar foi de aproximadamente 79 bilhões de dólares em 1968 e tem crescido anualmente 12% desde 1964; com essa taxa de crescimento, o gasto militar em 1971 será de 107,4 bilhões¹⁴.

O Estado é nossa consciência falando abertamente. Diversão, ao que parece, ainda não é diversão; ela dificilmente nos desviou da comum "neurose do final de semana", que nos deixa ansiosos por nos divertir [*play*], mas incapazes de fazê-lo. Mais expiação de culpa por tentar. Está suficientemente claro que não queremos trabalhar, mas sentimos que devemos. Então resmungamos e lutamos.

Jogar-brincar é realmente um pecado. Todos os dias centenas de livros, filmes, palestras, seminários, sessões de sensibilização e artigos reconhecem com gravidade as preocupações que temos acerca de nossa incapacidade para desfrutar livremente de qualquer coisa. Mas tais comentários, quando oferecem ajuda, o fazem equivocadamente ao recitar a fórmula padrão: *trabalhe no sexo, trabalhe ao jogar-brincar*. Para ajudar, deveriam nos impelir a uma revisão completa de nosso compromisso com o trabalho e a culpa, coisa que não fazem. Vivemos com a mentalidade de escassez em uma economia potencialmente de excedentes. Com tempo em nossas mãos que não conseguimos infundir em nossas vidas pessoais, nós nos condenamos, conforme fomos ensinados, por desperdiçar o tempo.

Basicamente, nosso modo de vida, refletido em nossa vida amorosa tanto quanto em nossa política externa, acredita no modo como as coisas costumavam ser. Desde a época da redação da Declaração da Independência, uma ambivalência em relação ao prazer estava indicada na saudação a nosso direito à "vida, liberdade e busca da felicidade". A parte da "busca" parece ter ocupado a maior parte de nosso tempo, implicando que a felicidade seja apenas um sonho... Nós lutamos para não lutar.

Jogando e Disputando

O sistema educacional da nação deve assumir muito da responsabilidade por perpetuar e exaltar o que há de errado conosco: nossos valores, nossos bens e males, os "faça" e "não faça". Educadores no século 20, todos sabemos, operam *in loco parentis*. Diretores e supervisores gostam de dizer essas palavras em latim de modo a produzir certezas, porque sabem como é quase impossível para mães e pais criar suas crianças com todo o seu tempo consumido em deslocamento nas vias expressas, fazendo compras, em férias e trabalhando. E, além disso, como todo mundo, pais são especializados no

14 *Vista*, março-abril de 1970, p. 52.

que quer que eles façam. Logo, eles dependem de outros especialistas, os educadores, para fazer o que eles não podem e se preocupar sobre se a televisão está fazendo um trabalho melhor do que ambos.

Considere o que acontece com crianças após a idade de cinco ou seis anos. Primeiro, apreciam a escola, freqüentemente pedem para ir. A professora (ou professor) parece gostar também. Tanto a professora quanto as crianças brincam. Mas, já no primeiro ou segundo ano, Dick e Jane descobrem que aprender e ganhar um lugar no mundo não é brincar de criança [*children's play*], mas um trabalho árduo, com freqüência terrivelmente tedioso.

Esse valor é subjacente a quase todos os programas educacionais. "Trabalhe duro e você irá adiante" é um guia não apenas para os estudantes, mas para os educadores. "Adiante" significa ser o cabeça. O autoritarismo fecha o papel convidativo do jogo-brincadeira e o substitui pela disputa competitiva. A ameaça de fracasso e demissão por não ser forte o bastante paira sobre todos os indivíduos, do presidente do grêmio estudantil ao superintendente da escola, até os cargos mais baixos.

Os estudantes competem por notas, os professores por classes bem comportadas, diretores por orçamentos mais altos. Cada um realiza o ritual da disputa de acordo com regras estritas, algumas vezes com arte, mas permanece o fato de que muitos estão lutando por algo que apenas alguns podem ter: poder.

Calendário

plantar um quadrado de turfa
entre grama igual a ela

plantar outro,
entre grama um pouco menos verde

plantar mais quatro quadrados
em lugares progressivamente mais secos

plantar um quadrado de turfa seca
entre grama igual a ela

plantar outro
entre grama um pouco menos seca

plantar mais quatro quadrados
em lugares progressivamente mais verdes

(Atividade, A.K., Califórnia, Instituto de Arte, 2 de novembro de 1971)

Apesar das descobertas de Freud e outros psicólogos, e talvez devido a elas, os jogos que as pessoas disputam têm por objetivo vencer. As formas de esportes, xadrez e outras diversões são simbolicamente similares às formas de negócios, amor e batalha. O clássico de Huizinga *Homo Ludens*, já citado, documenta com riqueza o quão penetrantes são tais transferências. Como o jogo-brincadeira direto é negado aos adultos e gradualmente desencorajado às crianças, o impulso para jogar-brincar emerge não em jogos verdadeiramente por disputar, mas em disputas não assumidas de poder e manipulação; as pessoas se encontram jogando menos com as outras do que sobre ou contra as outras.

Uma criança joga [*plays*] sua mãe contra seu pai, usando o afeto como recompensa. Na disputa da diplomacia internacional, uma nação forte joga [*plays*] com as mais fracas, ajudando-as, para ganhar sua subordinação política e para forçar a mão de seus competidores. Um jovem executivo em ascensão joga [*plays off*] com a oferta de adiantamento de uma companhia contra a outra. No mesmo espírito, um grande empreendimento estimula e joga com os apetites do público em suas campanhas publicitárias, apostando contra táticas similares de toda a indústria. A própria guerra é o jogo [*play*] dos generais, cujas manobras são apropriadamente chamadas de jogos de guerra [*war games*]. Dado que a civilização vive para competir e compete para viver, não é por acaso que a educação na maioria das partes do mundo esteja profundamente envolvida em disputas de enfrentamento agressivo. A educação joga [*plays*] ignorando ou negando tais enfrentamentos (substituídos por metáforas de democracia) enquanto aperfeiçoa suas formas e encoraja a participação em todas as salas de aula (peguemos, por exemplo, uma de suas diversões mais agradáveis, a *abelha que soletra*¹⁵).

Aqueles que planejam os programas de instrução pública precisam primeiro aprender e então celebrar a idéia de jogar-brincar – mas jogo-brincadeira como intrinsecamente valiosa, destituída da teoria de jogos [*game theory*], isto é, de vencedores e perdedores. Huizinga, escrevendo e fazendo conferências nos anos 30 em uma Europa economicamente deprimida e politicamente instável, tendo finalmente publicado seu livro na Suíça durante a Segunda Guerra Mundial, não poderia facilmente ter imaginado o potencial social do jogo-brincadeira sem competição. Para Huizinga, jogar sob a forma de conflito era um modo de descarregar e clarificar a violência e a irracionalidade. Apesar de ele e teóricos anteriores, de Kant e Schiller a Lange e Groos, terem reconhecido o puro jogo-brincadeira, não acreditaram que fosse o bastante por si próprio; a sua era “primitiva”, e ele precisava das formas mais “elevadas” de consciência trágica, que as disputas (a arte vista como uma disputa) proporcionavam.

15 No original, *the spelling bee*: competição de soletrar, comum nas escolas norte-americanas, vencida pelo indivíduo ou grupo que soletrar corretamente o maior número de palavras. (NR)

Hoje em dia, as condições são diferentes e é óbvio que jogos agonísticos, não importa quão ritualizados, são expressões das forças que deveriam sublimar. Qualquer um que tenha visto *Berlin Olympiade*, o grande filme de Leni Riefenstahl sobre os jogos olímpicos de 1936, não precisa ser persuadido. Por meio da arte e do esporte, ele poderosamente convence os espectadores de que uma raça magistral era o prêmio da luta perpétua.

De forma similar, a verdadeira substância e o estímulo de nosso “mercado de diversão”, particularmente em entretenimento e recreação esportiva, são as superestrelas, os recordes de vendas, níveis de popularidade, prêmios, chegar em algum lugar primeiro, pegar o maior peixe, ganhar da casa em Las Vegas. Que diversão!

Caridade

comprar pilhas de roupas velhas

lavá-las

em lavanderias 24 horas

devolvê-las

para lojas de roupas usadas

(Atividade, A.K., Berkeley Unified School District, 7 de março de 1969)

Essa diferença crítica entre disputar e jogar-brincar não pode ser ignorada. Ambas as ações envolvem a livre fantasia e aparente espontaneidade, ambas podem ter estruturas claras, ambas podem (mas não precisam) requerer habilidades especiais que aprimorem a atividade. Jogar-brincar, porém, oferece satisfação, ainda que não em algum resultado prático assinalado, alguma realização imediata, mas, em vez disso, na participação contínua por si mesma. Tomar partido, vencer e derrotar, tudo isso, que é irrelevante no jogo-brincadeira, constitui os requisitos principais de uma disputa. No jogo-brincadeira a pessoa está despreocupada; em uma disputa está ansiosa por vencer.

Tornar o mundo despreocupado, converter a ética do trabalho em uma de jogo-brincadeira, significaria desistir de nosso senso de urgência (tempo é dinheiro) e não focar o jogo-brincadeira como mais uma disputa política, pois isso iria contradizer o que acabou de ser feito. Não podemos dizer que disputamos para não disputar. Isso é exatamente o que viemos fazendo por todo o caminho, com nossas virtudes judaico-cristãs e nossos ideais democráticos.

Ginástica, surfe, corrida de longa distância, asa delta estão entre aqueles esportes algumas vezes praticados à parte da competição e que quase se aproximam da condição de jogo-brincadeira. Em cada um deles, um ideal está provavelmente internalizado e age no lugar de um oponente; mas esse motivo para desenvolver

habilidades e um intenso envolvimento fica consideravelmente longe da mentalidade de combate da qual a maioria dos esportes, como o futebol americano, depende.

Geralmente, técnicos e professores de ginástica conduzem suas profissões com zelo militar e, algumas vezes, disciplina assassina. Mas uma nova geração, mais filosófica e orientada para o prazer, poderia usar os esportes não competitivos e sua semelhança com os movimentos dos animais, peixes e sementes levadas pelo vento como pontos de partida para a invenção, *pelos estudantes*, de atividades novas, desprovidas da possibilidade de ganhar ou perder.

Não é a história de crimes cometidos em nome de idéias que precisa ser destacada, mas os perfeitamente bem intencionados e simpáticos “bons trabalhos” da humanidade implícitos em expressões como “esporte bom e puro”, “bomba limpa”, “guerra justa”, “espírito combativo” e “livre empreendimento”. São a conivência, os votos comprados e os acordos ardilosos necessários para aprovar toda lei que lança nova luz sobre direitos civis, reformas sobre aborto ou oportunidades de emprego. Esse tipo particular de gratificação, referendada, aceita e desculpada como competição transcendente ou um mal necessário, tem feito com que pratiquemos exatamente o oposto do que pregamos.

Um exemplo típico de aprendizado inovador em escolas de ensino médio é o jogo de simulação. Estudantes em uma classe estudando política internacional assumem papéis de líderes de certas nações. Eles interpretam noticiários locais, obtêm “inteligência” de jornais políticos e espionam uns aos outros; tentam fazer acordos, exercer várias formas de pressão, usar “fóruns públicos” como suas próprias imprensas ou sua própria versão das Nações Unidas; calculam as probabilidades matemáticas de cada movimento proposto, tentam truques e farsas – e em geral tentam ganhar poder para o país que representam. O professor age como um observador/juiz e mantém o placar. Tal educação similar à vida tem provado ser eficaz, especialmente para os filhos e filhas de pais brancos influentes. Ela faz um paralelo próximo dos programas de treinamento dados por indústrias e pelo governo a sua elite mais promissora na alta administração, nos corpos diplomáticos e entre os militares.

O assunto é obviamente educacional. A educação pode ajudar a mudar o sistema, se receber tempo e dinheiro suficientes. Nem os pais, nem os vizinhos, nem comunidades que sentimentalizam o trabalho através de formas simples e controladas de compartilhamento podem afetar valores de forma tão mensurável. Na educação estão incluídos não só as escolas, mas também os mais convincentes e oportunos professores, a mídia de massa – televisão, rádio, filmes, revistas, cartazes – e a indústria do entretenimento. Tudo o que é necessário é seu compromisso com a tarefa.

Mas, lamentavelmente, a mídia e a indústria do entretenimento são candidatas improváveis para oferecer ajuda. São dominadas por interesses de lucro rápido, mesmo que suas tecnologias sejam desenvolvidas por homens e mulheres de imaginação incomum. Atualmente, oferecem apenas “serviços comunitários” simbólicos, que lhes são impostos pelo governo e pela estrutura de impostos. Pedir a seus representantes que forneçam recursos caros e tempo de exposição e divulgação para promover o espírito lúdico seria fútil; teria de lhes ser mostrado o consumismo como a forma mais elevada de jogo-brincadeira.

A melhor aposta ainda é nas escolas públicas, mesmo presas ao hábito, à burocracia e à vigilância como estão. Diretores e professores são mais predispostos do que membros da comunidade de negócios a considerar a implementação de mudanças nos valores humanos. Tradicionalmente, vêem sua vocação como realizadora de uma função social positiva, até mesmo inovadora. Apesar de as escolas, como as conhecemos, eventualmente poderem vir a ceder seu lugar para a tecnologia de comunicação de massa e recreação, a instrução em jogo-brincadeira pode começar no jardim de infância e nos cursos para professores.

Para promover o jogar-brincar como um fundamento para a sociedade, experimentações de longo prazo seriam essenciais, digamos por um mínimo de 25 anos, com avaliações a cada cinco anos. Os usuais e altamente discutidos programas-relâmpago de bem-estar social, criados para as mudanças de administração política, estariam fora de questão. O financiamento teria de vir de várias fontes, das comissões estaduais de educação, grandes fundações voltadas para o bem-estar público, indústria e indivíduos privados, todos usando como atrativos programas de impostos e compensações de forma mais completa do que fazem hoje em dia.

Ao mesmo tempo, os não-artistas, agora povoando o globo, que continuam a acreditar que são parte da Velha Igreja da Arte poderiam pensar sobre quão incompleta é sua posição e como, praticando a an-arte – ou seja, abandonando sua fé –, poderiam direcionar seus dons para aqueles que poderiam usá-los: todos. Seu exemplo seria um modelo para colegas mais jovens que poderiam então começar a treinar para assumir papéis construtivos na educação pública elementar e secundária. Aqueles abaixo de 25 anos de idade hoje tendem a sentir entusiasmo por realizar algum serviço humanitário, mas em meio aos artistas de vanguarda o desejo é frustrado pela falta de utilidade inerente à profissão. A alternativa proposta não apenas elimina esse problema, mas também evita o desastre de soluções populistas que diluíram e arruinaram os maiores talentos na Rússia soviética, na Europa e nos Estados Unidos nos anos 30.

Não tem sido feito o bastante em relação às desvantagens da celebrada falta de utilidade da arte. Visões utópicas de sociedades ajudadas ou governadas por artistas têm falhado porque a arte em si tem falhado como instrumento social. Desde a Renascença, a arte tem sido uma disciplina de privacidade, o testamento de alguém à margem, apesar de em meio à urbanização em expansão. O fato de a multidão ser solitária a seu próprio modo não dá ao artista uma platéia ou um papel político, uma vez que a multidão não quer ser lembrada da profundidade de sua infelicidade e não a pode resolver, como o artista faz, inventando incontáveis cosmologias pessoais. Tampouco o artista visionário, como William Blake, automaticamente sabe como negociar disputas salariais e problemas de poluição. A separação tem sido completa, equivalente àquela entre alma e corpo.

Somente quando desejarem cessar de ser artistas, os artistas ativos podem converter suas habilidades, como dólares em yens, em algo que o mundo possa gastar: jogar-brincar. Jogar-brincar como moeda. Podemos aprender melhor a jogar-brincar mediante exemplos, e an-artistas podem proporcionar isso. Em seu novo trabalho como educadores, eles precisam simplesmente jogar-brincar, como fizeram uma vez sob a bandeira da arte, mas em meio àqueles que não se importam com isso. Gradualmente, o *pedigree* "arte" se retrairá até tornar-se irrelevante.

Suspeito de que palavras estáticas, particularmente nomes, são barreiras maiores do que costumes sociais às mudanças trazidas por forças não verbais, como transportes por aviões a jato. Ajustes ao novo estado de coisas são retardados pela manutenção de velhos palavras, como quando, até bem recentemente, as pessoas falavam acerca de embarcar e desembarcar de um avião a jato. Memórias do *Queen Mary* eram evocadas. Considere como os títulos *financista*, *psiquiatra*, *empresário* ou *professor* sobrecarregam aqueles a quem são aplicados com o peso dos atributos e significados acumulados por cada profissão; cada uma virtualmente impõe uma *performance* por meio de seus padrões conhecidos de referência. Um professor age como professor e se parece com um. Um artista obedece a certos limites herdados sobre percepção, que governam sua forma de interpretar a realidade e agir sobre ela. Mas, novos nomes podem auxiliar a mudança social. Substituir *artista* por *recreador*,¹⁶ como se adotando um cognome, seria um modo de alterar uma identidade fixa. E uma identidade alterada é um princípio de mobilidade, o de ir de um lugar para outro.

Trabalho artístico, um tipo de paradigma moral para uma exausta ética de trabalho, está se convertendo em jogo-brincadeira. Enquanto a palavra composta de 12 letras em uma sociedade dada a disputas, *jogar-brincar* faz o que todas as palavras sujas fazem: desnuda o mito da cultura por seus artistas, mesmo.¹⁷

16 No original, *player*, que poder traduzido tanto por jogador como por participante da brincadeira. No contexto em questão optei pelo termo "recreador" por considerá-lo mais adequado ao papel de alguém que estimula o "brincar". (NT)
17 No original, *it strips bare the myth of culture by artists, even*. O autor faz aqui uma paráfrase do título em inglês da famosa obra de Marcel Duchamp: *The bride stripped bare by her bachelors, even* [A noiva despida por seus celibatários, mesmo]. (NRT)