

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO

Renan Hernandes Silvério

O jogo na Arte: a presença do Ágon entre Nicolas Bourriaud e Claire Bishop.

São Paulo, Setembro, 2013.

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO

Renan Hernandes Silvério

**O JOGO NA ARTE: A PRESENÇA DO ÁGON ENTRE NICOLAS
BOURRIAUD E CLAIRE BISHOP**

**Trabalho de Iniciação Científica Apresentado
À FEBASP – Centro Universitário Belas Artes de São Paulo,
Curso de Artes Visuais: Bacharelado em Pintura, Gravura e Escultura.
Orientado pelo Prof. Dr. Fernando Amed.**

São Paulo, Setembro, 2013.

Resumo

O presente artigo pretende propor um entendimento do conceito e da função de jogo, na tentativa de analisá-lo próximo aos procedimentos da arte, possibilitando conjuntamente um diálogo com primeiro escrito da filosofia Nietzscheana “O nascimento da tragédia no espírito da música”, a pesquisa procura estabelecer o Ágon entre Apolo e Dionísio como recorte e estrutura fundamental de funcionamento dos jogos e utilizar a disputa presente nos jogos para lançar um entendimento sobre a arte, optando como exemplo o livro “Estética relacional” de Nicolas Bourriaud sendo contraposto pelo artigo de Claire Bishop.

Palavras chave: Arte, Jogo, Ágon, Apolíneo, Dionisíaco, Nicolas Bourriaud, Claire Bishop.

Abstract

This article aims to design a search attempt from the understanding of the concept and role play, with the possibility of analyzing them near the art procedures, enabling a joint dialogue with Nietzsche philosophy, the research seeks to establish how the Ágon cut and fundamental structure of running games and use the dispute in this game to launch an understanding of the art. Taking as an example the book "Relational Aesthetics" by Nicolas Bourriaud being countered by an article by Claire Bishop.

Keywords: Art, Game, Ágon, Nicolas Bourriaud, Claire Bishop.

Introdução

Desde seus primeiros escritos em “A origem da tragédia no espírito da música” Nietzsche parece que se serve da figura do jogo quando fala do movimento existente entre Apolo e Dionísio. A pesquisa apresentada aqui é o desdobramento de um interesse pessoal na filosofia Nietzscheana unida a minha vivência acadêmica nas Artes Visuais, sendo assim me baseio no Jogo sob um viés filosófico para refletir a arte na contemporaneidade. As reflexões foram sendo desenvolvidas mediante as leituras e resenhas, posteriormente dialogadas escritas e revisadas. Quando me propus a realizar tal pesquisa, não imaginava a imensidão que poderia abarcar e a responsabilidade que seria estar em contato com tantas visões de mundo.

1. Considerações sobre o jogo, arte e filosofia:

Não existe uma palavra comum em todas as línguas para determinar o jogo, contudo essa palavra abrange um terreno vasto distribuído por diversos grupos e conceitos, relacionados na maioria dos casos com o movimento ou com o acaso. O conceito do jogo pertence a um campo de ideias heterogêneo que advém da expressão *παίχνιδι* em Grego e no Latim é abarcado com apenas uma palavra, *Ludus*, de *Ludere*, que com o passar do tempo acabou sendo derivado para *Jocus*. Sendo possível encontrar no Inglês a referencia das palavras *play* e *game* e no Alemão, da palavra *Spiel*¹.

Em “Homo Ludens: o jogo como elemento da Cultura” (*Vom Ursprung der Kultur im Spiel*) (1938) Johan Huizinga considera que: “O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois essa, mesmo em suas definições menos rigorosas pressupõe sempre a sociedade humana” (HUIZINGA, 2000, p.5). Evidenciando o *jogo*, como função existente e identificável inicialmente na vida animal e posteriormente na civilização humana. Segundo ele, os animais:

Convidam-se uns aos outros para brincar mediante certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com

¹ O termo alemão *Spiel* abarca também o campo semântico do que denominamos em português a palavra brincadeira, em alemão utiliza-se este termo tanto para os jogos esportivos quanto para as brincadeiras encenações teatrais ou o ato de tocar instrumentos. O jogo da arte, 1977 – *Das Spiel Der Kunst* p. 50.

violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. (HUIZINGA, 2000, p.5)

Se nos atentarmos perceberemos que a mordida é dada com força e que a dor e o ferimento são eminentes ao jogo, mas existe um limite estabelecido pelos jogadores, mesmo não sendo claro a quem não participa do jogo. Existe brincadeira no jogo, assim como a seriedade, junto à presença de elementos como tensão e incerteza, desempenhando desde o início, uma “função significativa”. (HUIZINGA, 2000, p.5).

Os filósofos pré-socráticos tinham como preocupação a compreensão da *physis*² e da *arché*³ (*origem*) e procuraram a explicação dos fenômenos daquela época construindo o modo de pensar que constituiu sua cosmologia. Heráclito de Éfeso propunha que a matéria básica do Universo seria o fogo e “O conflito é o pai de todas as coisas”. Afirmava que todas as coisas estão em movimento e também que a mudança constante, ou o fluxo perpétuo, seria a característica mais elementar da Natureza. Para Heráclito “*A unidade é feita de tensões opostas*” e essa tensão que sustenta ambos os opostos,⁴ constitui a verdadeira harmonia.

Vemos que o jogo pode adquirir definição mais precisa sob a interpretação feita da filosofia de Heráclito, Santiago Guérvos⁵ resgata em seu artigo⁶ o primeiro texto de Nietzsche “O nascimento da tragédia no espírito da música” (1871) e identifica que nele, já se delineiam modos e formas de entender o pensamento do jogo na filosofia Nietzscheana. Guérvos declara em seu artigo que foi Eugen Fink⁷ quem mais se dedicou a tratar do jogo como a questão central na filosofia de Nietzsche e, tanto Santiago Guérvos quanto Eugen Fink, confirmam que Heráclito de

² Physis segundo os filósofos pré-socráticos é a matéria que é o fundamento eterno de todas as coisas e confere unidade e permanência ao Universo, o qual, na sua aparência é múltiplo, mutável e transitório.

³ Para os filósofos pré-socráticos, a *arché* (ἀρχή; origem), seria um princípio que deveria estar presente em todos os momentos da existência de todas as coisas; no início, no desenvolvimento e no fim de tudo. Princípio pelo qual tudo vem a ser.

⁴ Esse conflito originário de Heráclito faz possível traçar um paralelo com a proposição do antagonismo de Claire Bishop contra o Teórico e Curador Nicolas Bourriaud, que será discutido posteriormente.

⁵ Professor da Universidade de Málaga Espanha, e membro da Sociedade Espanhola de estudos sobre Nietzsche. (SEDEN)

⁶ “*A dimensão estética do jogo na filosofia de F. Nietzsche*”

⁷ Eugen Fink (1905 — 1975) foi um filósofo alemão que trabalhou como assistente de Edmund Husserl.

Éfeso é a filosofia originária de Nietzsche. “A intuição Nietzscheana do mundo como um jogo, um jogo de dados divinos, ou jogo de forças, jogo das contradições até o prazer da harmonia traduzem a ideia do vir-a-ser de Heráclito”. (GUÉRVOS, S. Cadernos Nietzsche 28. 2011. P.56) ⁸.

Quando Nietzsche resgata o princípio de Heráclito da “luta dos contrários” encontra o *Ágon* e *confia* que foi essa estrutura que deu condições para que os Gregos pudessem criar seus Deuses e sua Arte para que pudessem superar os horrores insuportáveis da existência. Nietzsche deposita esperança de redenção na arte e no artista. “A arte torna a vida possível na medida em que seduz os homens para que sigam vivendo por meio da ilusão”. (GUÉRVOS, 2011 p. 52.). A palavra *Ágon*, em grego, sugere luta, desafio, disputa e Nietzsche, estabelece o resgate do modo de vida Helenista, baseado no jogo e no *Ágon*, para fazer referência ao impulso *Ágonal*, ou impulso competitivo, (*wettkampf*) presente na esfera da arte.

Em ‘A justa de Homero’, afirmava-se o seguinte: Que problema nos abre quando nos perguntamos sobre a relação entre a justa (*wettkampf*) e a concepção da obra de arte? Pois toda força criativa se espalha e se manifesta lutando. (GUÉRVOS, S. 2011 P. 54).

Nietzsche estabeleceu uma distinção fundamental entre o Apolíneo e o Dionisíaco: “Apolo é o deus da clareza, da harmonia e da ordem; Dioniso, o deus da exuberância, da desordem e da música.” (Nietzsche, F. Obras incompletas 1974, P.45). Segundo Nietzsche, o Apolíneo e o Dionisíaco são complementares entre si, entretanto, existe certa tensão entre as figuras de Apolo e Dionísio pelo fato de que para conceber a existência de uma das figuras, é necessário o equilíbrio entre as partes para estabelecer a complementação da outra. Apolo e Dionísio são entendidos aqui como figuras centrais, em sua origem, capazes de exemplificar de maneira metafórica relações entre a arte o homem e o mundo.

A concepção estética apresentada em “O Nascimento da tragédia” abre portas para considerarmos que o processo entre essas figuras tangencie o conceito do jogo e o conceito do *Ágon*, constituindo pontos importantes na contemporaneidade para o estudo hermenêutico das relações com a arte. Nietzsche,

⁸ E, FINK, La metafísica de artista in: La filosofía de Nietzsche P.6.

segundo a interpretação de Heráclito, acredita que a criança o artista e a natureza produzem do mesmo modo. Jogam de maneira inocente e entendem a existência a partir de um instinto de jogo. (GUÉRVOS, S. 2011). Sendo assim:

O jogo não é compreendido pela antítese entre sabedoria e loucura, ou apenas pela oposição entre verdade e falsidade, ou bem e o mal. [...] Se, portanto, não for possível ao jogo se referir diretamente as categorias do bem ou da verdade, não poderia ele ser incluído no domínio da estética? [...] Em suas formas, o jogo esta saturado de ritmo e de harmonia. (HUIZINGA, J. 2000 p.9)

Apolo e Dionísio são fatos que consideramos presente no jogo de entendimento da arte, e o jogo esta presente não só no entendimento da estética, está presente no artista e também na concepção da obra de arte, assim como após a criação da obra, existe um longo jogo, que se evidencia muitas vezes pela retórica, o Ágon, a disputa, para inserir a obra no circuito cultural, além de, assim que consolidada, a obra esta aberta a outras disputas teóricas como as que pretendemos apresentar.

O que nos ensina esse jogo? Primeiramente que ele é jogado, ou seja, que não existe jogo em si (como não existe obra em si); não há jogo sem jogadores e jogadores e jogo se transformam conforme o jogo é jogado. É o mesmo que dizer que o sujeito não é o jogador (o artista) apenas, mas sim o próprio jogo, englobando a ação de jogar e os jogadores. [...] A metáfora do jogo convém à experiência da arte, já que ela própria escapando do logos discursivo, dos conceitos aprisionados em uma sintaxe perfeita, evade-se, em que figuras tropos, sugerem mais que demonstram, mas para além do aspecto lúdico da arte, as implicações filosóficas desse jogo é que são evocadas, como por exemplo, a relação necessária que liga intimamente sujeito e objeto, fazendo da pratica artística uma totalidade em obra (in process). [...] A obra como jogo só brota com a condição de participação ativa, de interpenetração, de um dialogo no qual o que advém enquanto se dialoga é a verdade do dialogo, o fato de ele ocorrer e que , ocorrendo, consegue representar seu próprio ser de dialogo, o que se tem em vista não é a verdade que resultaria de uma argumentação, nem a 'verdade científica', mas um 'jogo como verdade'. Um jogo que só é verdade quando esta sendo jogado. (CAUQUELIN, 2007 P.99).

As pesquisas de Santiago Guérvos "*A dimensão estética do jogo na filosofia de F. Nietzsche*" e Eugen Fink em "*La filosofia de Nietzsche*" trazem as informações que consolidam o embasamento teórico referente a essa relação do jogo de Apolo e

Dionísio, precisamente no “Nascimento da Tragédia” e foi a elas que resgatei para estabelecer um evento dialógico com as teorias e as praticas da arte contemporânea.

Para Nietzsche sonhar é um modo de “jogar com o real (wirklich)” de tal maneira que existe uma diferenciação entre a arte do artista Dionisíaco, que “joga com a embriaguez e com o êxtase” [...] Por sua vez a arte do artista Apolíneo é jogar com o sonho, sendo preciso entender o sonho como o jogo do homem individual com o real. Jogar com o real enquanto se sonha consiste em impor uma forma e uma medida ao acontecer. (GUÉRVOS, S. 2011, p. 52,53).

Acredito assim como Johan Huizinga que muitas das relações humanas, inclusive a cultura, são construídas perante uma serie de características e estruturas que configuram o conceito de jogo. “A cultura é desde seus primeiros passos, como que “jogada””. [...] “Segundo as formas e o ambiente do jogo” (HUIZINGA, 2000 p.37) e neste caso, o que nos interessa no jogo é a disputa, o Ágon.

2. Nicolas Bourriaud e Rirkrit Tiravanija x Claire Bishop, Santiago Sierra e Edwin Sanchez.

“Para Nietzsche, um tipo de filósofo que o pensamento se encontra entre os pré-socráticos, nos quais existe unidade entre o pensamento e a vida, esta “estimulando” o pensamento, e o pensamento “afirmando” a vida.” (Nietzsche, F. Obras incompletas 1974, P.6).

Nicolas Bourriaud teorizou uma vertente das práticas artísticas do final dos anos 90 e inícios do século XXI, lançando o livro “Estética Relacional” (Relational Aesthetics), no qual considera que as práticas artísticas contemporâneas tomam como ponto de partida teórico e prático, o conjunto das relações humanas e seu contexto social. Sendo assim, a arte se apresenta como uma duração a ser experimentado, um “estado de encontro” (BOURRIAUD, 2011, p.21) para produção de uma “socialidade específica” (BOURRIAUD, 2011, p.22). Nicolas Bourriaud propõem uma estética acessível a todos. Publica outros livros além da “Estética relacional” como “Pós-produção” e “Radicante” sendo todos monólogos assumindo a

autoria de novas teorias sobre a arte. Todos os livros são amplamente aceitos no mercado e se tornaram praticamente obrigatórios nas escolas de arte do mundo todo ler tais obras para manter-se por dentro dos procedimentos da arte contemporânea.

Quais são os interesses da arte contemporânea e suas relações com a sociedade? Como interpretar as novas formas e abordagens dos artistas? Como entender essas produções inapreensíveis em um primeiro olhar? Bourriaud elabora a Estética Relacional e coloca em foco as “novas” formas de produção artística sob uma vertente que exalta a convivência e a interação na investigação do sensível. Para Bourriaud, “A arte contemporânea realmente desenvolve um projeto político quando decide investir e problematizar a esfera das relações” (BOURRIAUD, 2011, P.23) Segundo ele é possível encontrar a presença de um materialismo aleatório e uma ausência de forma nos trabalhos ditos relacionais, segundo ele são trabalhos de arte que se mantem abertos ao fluxo constante. Entretanto, Bourriaud enfatiza que as relações humanas são estabelecidas dentro de espaços de controle, espaços mercantis. Desta forma, identificamos que grande parte dos trabalhos de arte relacional evidencia o caráter da vida enquanto fenômeno e, assim pretendemos lançar uma reflexão sobre essa ideia de estética relacional que visa uma aproximação feita entre vida e arte, a arte e vida.

Quando se fala em Estética Relacional, um dos artistas mais citados por Bourriaud é Rirkrit Tiravanija.

Rirkrit Tiravanija é um artista que vive em Nova Iorque, nascido em Buenos Aires em 1961 de pais tailandeses e criado na Tailândia, na Etiópia e no Canadá, conhecido por seus híbridos de instalação e performance em que prepara legumes com curry ou pad thai (prato típico tailandês feito com macarrão) para as pessoas que visitam o museu ou a galeria onde foi convidado a trabalhar. (BISHOP, 2012, p.3).

Segundo Bourriaud:

Rirkrit Tiravanija, cria obras nas quais o sentido é conferido pelas pessoas, e a obra oferece uma trama narrativa, uma estrutura a partir da qual se forma

uma realidade plástica. Produz modos de socialidade. Os espectadores são convidados para uma atividade temporária, onde nada é duradouro, tudo é movimento. São estruturas que servem de atratores de humanidade. (BOURRIAUD, 2011 p.54).

Claire Bishop⁹ através do artigo “Antagonismo e Estética Relacional”¹⁰ considera, assim como nós, identificar uma condição errática na “estrutura relacional” de Bourriaud. Ela afirma que a Estética relacional de Bourriaud é escrita a partir de sua abordagem prática de curador, mas, identifica como problema, o caráter divino do autor quando promete redefinir o panorama da arte contemporânea.

O problema que surge com a noção de “estrutura” de Bourriaud é que ela estabelece uma relação errática com o tema ou o conteúdo visíveis do trabalho. [...] Por exemplo, o que Tiravanija cozinha, como, e para quem, é menos importante do que o fato que ele distribui os resultados do que cozinha de graça. (BISHOP, 2012, p.5).

Não pretendemos negar aqui a singularidade das obras apresentadas por Bourriaud nem a curiosidade existente nos materiais e no trabalho de Rirkrit Tiravanija, mas sabemos da dificuldade que é identificar a “estrutura” de um trabalho que se diz aberto e em movimento. A teoria de Bourriaud exalta o valor do uso e do faça você mesmo (Do it Yourself) ¹¹ e notavelmente se diferencia da tradição histórica da contemplação. Por conseguinte, a ideia de que a “estrutura” de um trabalho de arte relacional produz uma relação social, para nós, traz consigo apenas um retrato da heterogeneidade cotidiana e da mercantilização exorbitante, mas não examina com a devida atenção, as relações que estão sendo produzidas, não questionam para quem e porque são feitas tais relações. Parece ser preciso julgar com mais rigor os fenômenos produzidos pelos trabalhos de arte relacional.

Claire Bishop estabelece e evidencia uma breve relação de antagonismo entre a produção de Rirkrit Tiravanija e Santiago Sierra (1966) estabelecendo um contraponto ao monólogo de Bourriaud. Vemos que o Antagonismo de Bishop

⁹ Claire Bishop: Crítica de arte, pesquisadora e professora.

¹⁰ Antagonismo e Estética Relacional - Foi disponibilizada a tradução do artigo na Revista Tatuí 11, originalmente publicado na revista October n. 110 (2004). Versão em inglês disponível no website da Tatuí.

¹¹ Revista Tatuí 11. Antagonismo e estética relacional Claire Bishop p. 2.

apresenta a luta e a competição de ideologias distintas exemplificadas pela proposta de dois artistas oponentes em um determinado contexto. É preciso deixar claro que Santiago Sierra é um artista Espanhol e seus trabalhos são de natureza interativa e relacional. O artista normalmente costuma estabelecer um contrato com pessoas fora do mundo da arte, para que realizem seus trabalhos de arte (suas performances), mas só são contratadas pessoas que aceitem receber muito pouco, normalmente pessoas do local de origem de onde o artista foi chamado a trabalhar. Em “250 cm line tattooed on six paid people” (1999) o artista paga \$30 a seis homens desempregados, em Cuba, para tatuar uma única linha em suas costas. Já em “Contratación de 30 trabajadores conforme a su color del piel” (2002) são contratadas 30 pessoas pelo artista que são dispostas conforme sua cor de pele em escala tonal.

O leitor mais atento notará a diferença no conteúdo das relações escolhidas e na maneira de como as propostas são apresentadas tanto por Bourriaud quanto por Claire Bishop. Enquanto Nicolas Bourriaud prefere o sonho e monólogo socrático da elaboração de uma ordem, Claire Bishop opta pela embriaguez Dionisíaca. Desta forma, a pesquisa opta em apresentar o artista colombiano Edwin Sanchez (1976) para reafirmar o antagonismo descrito por Bishop.

O artista Colombiano Edwin Sanchez se coloca no limite entre situações legais e ilegais sendo filmado por uma câmera escondida, em “Ejercicio de anulacion” (2008) vai até as ruas durante alguns dias e repete ação de colocar uma caixa de papelão em cima de um pedinte sem aviso prévio, na tentativa de anulá-lo. Já em “Insercion em circuito ideológico” (2010) uma arma é adquirida pelo artista no mercado negro e são inseridas frases que dizem respeito a anseios do mundo da arte como “quero vender todas minhas obras”¹², e aos anseios do crime, “quero violentar uma menor” sendo posteriormente a arma revendida e devolvida ao mercado negro. Tanto as obras de Edwin Sanchez, assim como as de Santiago Sierra utilizam-se dos títulos para enfatizar suas discussões.

Acredito que essa produção artística contemporânea esteja trabalhando de certa forma, com a estetização da vida, evidenciando-a enquanto fenômeno na tentativa de aproximar a arte da vida, porém de fato é preciso observar certas

¹² <http://materias.atelie397.com/artigo/edwin-sanchez-arte-e-politica-longe-do-%E2%80%99Cboom-mocismo%E2%80%99D/>

distinções, Bourriaud é Frances e não assume um posicionamento crítico em relação a essas produções, assume um posicionamento de curador, no qual arrebanha um grupo seleto de artistas e os promove enquanto seus prediletos e, acaba por transformar a arte num tipo de espetáculo¹³ em que relações humanas são mercantilizadas numa fórmula estética. Os trabalhos acima apresentados são de artistas Latino Americanos e propõem uma imbricação mais complicada entre o social e o estético, são trabalhos que se posicionam contra a utopia de Bourriaud de que a arte relacional é um meio de localizar a prática contemporânea dentro da cultura de modo geral e contra o posicionamento de Tiravanija que propicia a um público convidado “Maravilhosas rodadas de refeições com galeristas” (BISHOP, 2012, P.6).

3- O Dionisíaco e o Socrático: Golpe e contragolpe.

Existe uma distinção entre o Dionisíaco e o socrático e o socratismo é visto como antagonista a sabedoria trágica. Sócrates quis transformar o todo em algo pensável, lógico e racional, mas Nietzsche considera o gesto de Sócrates como um instinto artístico de extremidade Apolínea, como uma vontade de ordenação e domínio racional do existente.

Apolo e Dionísio são tomados como metáforas para expressar a contraposição dos instintos artísticos gregos juntos no antagonismo da música. Para ilustrar os antagonismos, Nietzsche recorre à condição fisiológica da vida humana, o Sonho e a embriaguez. O sonho se faz do criador de imagens, força consciente, cria o mundo das imagens e formula as figuras junto à magia da aparência. Os gregos conceberam Apolo com essa força criadora do mundo imaginativo que aparece no sonho do homem. Porém a interpretação psicológica do sonho de Apolo não cria só imagens do sonho humano, mais também caracteriza o que o homem toma por real. (FINK, 1995, p.14).

Perante o jogo, tensão significa incerteza e é daí que surge a aproximação com as práticas artísticas e com o circuito da arte, no qual a tensão e incerteza

¹³ Segundo Guy Debord o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens. A sociedade do espetáculo. P. 14.

sempre estão muito presentes. A composição de Apolo e Dionísio, sonho e embriaguez é vista como unidade trágica que julgo capaz de abarcar as relações entre Nicolas Bourriaud e Claire Bishop. Eugen Fink acredita que em “O nascimento da tragédia”, Nietzsche “formula o trágico, como uma categoria estética”. (FINK, 1995 p.8.) e considera que o fenômeno trágico vive na arte de maneira mais intensa e sem ressentimentos. Constitui-se assim que a poesia trágica está para a arte, e estas conduzem e abrem para essência do mundo - no jogo da arte está o jogo da vida, e ambos são permeados de antagonismo.

Percebemos que Nietzsche somente considera o Ágon mais próximo do artista quando propõe dar origem a obra de arte, mas não será possível pensar que além de imprimir força no artista e na concepção da obra de arte o Ágon, na contemporaneidade, perpassa esse papel e continua a existir após a obra concebida? Após a realização da obra, o jogo continua e a disputa, com o tempo, passa a ser para a obra permanecer inserida nos debates do contexto cultural, sendo posteriormente disputada para ser discutida por críticos, curadores, galeristas e historiadores.

Bourriaud estabelece um jogo de ordenação Apolínea, uma ordenação que sofre golpe e contragolpe e sente o ritmo imprimido pelo Dionisíaco.

Não se pode compreender o trágico senão no movimento significativo do jogo, no qual se enraíza a autoafirmação Dionisíaca do vir a ser, dissolvendo e renovando perpetuamente a ilusão do ser. [...] Esta ambivalência só pode ser explicada pela ausência de centro tal como se dá no jogo. (GUÉRVOS, 2011, p.54,55).

Identificamos que o lúdico perde espaço no contemporâneo, mas o jogo não. A força de hábitos agnósticos continua e o jogo se transforma em negócio, comércio. Por conseguinte sabemos que a hermenêutica¹⁴ assim como a fenomenologia aceita e considera como objeto de estudo, o processo de interação que acontece entre

¹⁴ Os esforços da hermenêutica de Gadamer caminham em direção a dedução dos sentidos e dos significados presentes em um conjunto de textos, podendo-se estender para qualquer contexto interpretativo em geral.

sujeito e objeto na busca determinar um sentido. Desta forma apresento a tentativa de relacionar o impulso de competição com o impulso artístico de criação, estabelecendo o espaço do jogo enquanto lugar da luta e da competição por uma representação do ser e posteriormente de um grupo. (GUÉRVOS, S. 2011). Lembrando que parto da visão de que “Nietzsche não pensa distinção entre arte e mundo, a arte não é tema de interpretação do mundo, mais é o meio e o método” (FINK, 1995, p.16).

Na medida em que não é necessário tornar espetáculo as relações humanas, oponho-me a transformar a arte e o pensamento em desculpas para viver uma vida de abstração. Considero exemplar a relação de antagonismo apresentada por Claire Bishop em seu artigo, e a maneira como coloca um contragolpe a tese de Bourriaud. Sendo assim, o entendimento da essência do trágico nos coloca em contato com o mundo e com o antagonismo apresentado por Bishop. Dionísio sempre aparecerá para estabelecer o contraponto. Os exemplos dos trabalhos de Santiago Sierra somados a Edwin Sanches evidenciam uma linha de trabalhos de arte relacional que vivem de acordo com o conhecimento trágico do mundo e preocupam-se em levantar questões demasiado humanas.

Concluimos que as considerações de Claire Bishop tangenciam o fenômeno do Dionisíaco, na medida em vem trazer a embriaguez desvelando a forma magica de Nicolas Bourriaud. Acredito que a partir de uma concepção cética, o trabalho se engrandece. Tanto o trabalho de arte, quanto a pesquisa em arte, nunca é! Esta sempre prestes a se tornar. Deve disputar seu espaço com o tempo e consolidar sua estruturação mediante outras opções, deve se manter e permanecer sempre em disputa, mediante o exercício do arbítrio do artista e do pesquisador que devem manter esta postura mediante a tudo, pratica e teorias. A proximidade entre os assuntos jogo e arte torna possível que os elementos da pesquisa sejam colocados sobre um foco de estudo mais aprofundado. Todas as obras e artistas apresentados aqui merecem uma investigação mais profunda e os possíveis exemplos não se esgotam, pelo contrário, multiplicam-se.

O JOGO	
Apolíneo	Dionisíaco
Nicolas Bourriaud	Claire Bishop

Rirkrit Tiravanija	Santiago Sierra, Edwin Sanchez
Espetáculo	Antagonismo
Sonho	Embriaguez
Princípio de ordenação	Trágico
Socrático	

Referências:

BISHOP, C. **Antagonismo e estética relacional**. Disponível em: revistatatui.com/revista/tatui-12/claire-bishop Acesso: 22/10/12

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. São Paulo: Martins, 2009.

_____. **Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. São Paulo: Martins, 2009.

_____. **Radicante: por uma estética da globalização**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

BURNETT, H. Para ler o nascimento da tragédia de Nietzsche. São Paulo: edições Loyola, 2012.

CAUQUELIN, Anne. **Teorias da arte**. Tradução de Rejane Janowitzer. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CRIMP, Douglas. **Sobre as ruínas do museu**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

DOSTOIEVSKI, F. **Os demônios**. Paulo Bezerra (Trad.); São Paulo: Ed. 34, 2004.

EUGEN, Fink. *La filosofia de Nietzsche*, Marsílio ed., 1995.

GADAMER, Hans-Georg. **Hermenêutica da obra de arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

GIACÓIA, Oswaldo. **O fascínio de Nietzsche**. Revista Dicta e Contradicta V.9.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. Ed. Perspectiva, 2000.

HUXLEY, A. **Contraponto**. Erico Verissimo (Trad.). 2. Ed. Globo, 1968.

KWON, M. **Um lugar Após o outro: anotações sobre site specificity**. Revista October 80, 1977.

MARTON, Scarlett. **Friedrich Nietzsche uma filosofia a marteladas**. 2. Ed. São Paulo: Brasiliense, 1982. (Coleção Encanto Radical; v.11).

MAMI, L. **O que resta: arte e crítica de arte**. Companhia das letras, 2012.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. **Obras incompletas**. São Paulo: Abril Cultural, 1974.

SOUZA, Cavalcante de. **Pré-Socráticos, Os: fragmentos, doxografia e comentários**. São Paulo: Nova Cultural, 1996.

PONDÉ, Luís Felipe. **Nietzsche para idiotas**. Revista Dicta e Contradicta V.9.

RJEILLE, Isabella. **Entrevista Edwin Sanchez em 10/12/2011- atelie397**. Disponível em: <http://materias.atelie397.com/artigo/edwin-sanchez-arte-e-politica-longe-do-%E2%80%9Cbom-mocismo%E2%80%9D/>. Acesso: 27/07/2013

SANTIAGO GUÈRVOS, **A dimensão estética do jogo na filosofia de F. Nietzsche**. Cadernos Nietzsche 28, 2011.

SCHILLER, Friedrich. **Kallias Ou Sobre A Beleza**. A correspondência entre Schiller e Körner, janeiro-fevereiro de 1793. Jorge Zahar, 2002.

SPINELLI, Miguel. **Questões Fundamentais da Filosofia Grega**. São Paulo: Loyola, 2006, pp.36-37.

STERN, J. P.. **As ideias de Nietzsche**. Octavio Mendes Cajado (Trad.). São Paulo: Cultrix, 1978.

<http://www.santiago-sierra.com> Acesso em: 12/03/2013

<http://vkgaleria.com/artista/edwin-sanchez/> Acesso em: 16/05/2013