

The Game Show: exposição como experiência de coletividade, consonância e devir.

M a r c i a V a i t s m a n

Artist. PhD in Contemporary Art, Multiculturalism and Feminism, Universidade de Coimbra, 2002. Diplom in Audiovisual Art. Academy of Media Arts of Cologne (KHM), 1998 Bachelor, four-year program, Social Communication, Universidade de São Paulo.

marciavaitsman@gmail.com

*The Game Show*¹ foi uma exposição do coletivo ABC No Rio (*in Exile*) de Lower East Side², em Nova York, de 29 de junho a 8 de julho de 2018. Uma experiência de devir, coletividade, negociação entre treze artistas, reunidos para a criação de uma exposição de arte que transformou a galeria do Bullet Space em um jogo ativado pelo público, no qual ou todo mundo ganhava ou todo mundo perdia junto. Reflete três jogos, cada qual no seu contexto particular: o que foi exposto na galeria como resultado dessa colaboração; o jogo de negociação real entre os artistas, de imaginação e trabalho, durante a elaboração e montagem da exposição; e as negociações espaciais com a prefeitura de Nova York, que garantem a existência de instituições, como a que propôs o projeto.

É importante revisitar o que entendemos como comunidade e localidade na cidade de Nova York e principalmente o que entendemos como jogo colaborativo, “o jogar”, o jogo no mundo das coisas – considerando que diversas áreas do conhecimento proporcionam definições e abordagens distintas para “jogo” (DEMAINE; HEARN, 2009). Do processo descrevem-se impressões³ a partir de conversas com pessoas que visitaram a galeria, e da entrevista com o diretor do ABC No Rio, Steven Englander. Também do testemunho dos artistas participantes: Caroline

This is the study of The Game Show proposed by the artist collective ABC No Rio (in Exile) in New York City, 2018: a collective experience, negotiation of meanings and methods, and an experience of unpredictably becoming. A collaborative effort by artists to create an art exhibition which transformed the gallery at Bullet Space into a game activated by the public. There were actually three games: 1) the final game in exhibition at the gallery, resulting from the collaboration, 2) a game of negotiation and agreement between artists during the working process and 3) historical spatial negotiations, which end up ensuring the existence of the proponent institutions in New York City. As background, there is a heavily gentrified Manhattan, with by artists-squatters occupied buildings, invisibility of local artists, survival strategies and denial of profit. As methodology, there are testimonies of artists and public, inventory of what was seen in the gallery, and the description of labor itself. The problematic grows from the intense demographic diversity of the island, in a moment of extreme individualization of dreams and fainting notion of citizenship. What is the relevance of art and games when everybody wins or loses only together, as a collective rather than as an individual, in the New York of today?

Carlsmith, Mike Estabrook, Christina Freeman, Brian George, Jenny Goldstick, Rachel Haberstroh, Rachel Hillery, Vandana Jain, Ann LePore, Zhi-fang Li, Christopher Lin e Marcia Vaitsman, que responderam a um questionário com onze perguntas. Mais impressões foram tiradas das anotações feitas na reunião de auto avaliação, após o encerramento do projeto, em julho de 2018, focando temas como: objetivos e impactos do projeto, comunidade e localidade, arte e artistas locais. Mapeando ideias e prospecções sobre coletividade e arte.

ABC No Rio e Bullet Space são organizações originárias de movimentos de ocupação de espaços para criação, e para habitação, herdados da tradição de resistência política em uma área historicamente precarizada e deprimida, que passou por um processo violento de gentrificação a partir da década de 1990. São, portanto, reações a esse processo de desumanização do espaço urbano que também vemos em outras grandes cidades do mundo. Em situação mais aguda encontram-se artistas com trabalho inviabilizado pelo capital, sobrevivendo relações humanas funcionais e a extrema monetização da atividade artística, numa cidade que paradoxalmente viabiliza artistas estrangeiros que evidenciam a gentrificação de outras cidades do mundo.

O Bullet Space, localizado na 3rd St., define-se como um ato de resistência, um espaço que proporciona acesso a imagens, palavras e sons gerados no centro da cidade. Foi fundado no inverno de 1985 e fazia parte do movimento de ocupações, construído com (e sem) a sanção formal da prefeitura da cidade, numa oficialidade invisível. O andar térreo do prédio é aberto ao público. *Bullet* (bala) veio inicialmente da marca de heroína vendida no bloco, que era conhecido como bloco da bala, abrangendo a ética americana da violência aceita: “*Bullet Americana*”. *Bullet* encaixa-se também numa proposta de “arte como armamento” (Bullet Space, 2018).

Fundado em 1980, pelo grupo de artistas Collaborative Projects, o ABC No Rio, centro de arte e ativismo, é internacionalmente conhecido como um lugar da contracultura, ou cultura de oposição. Desocuparam há dois anos seu prédio na Rivington St., que já foi demolido, para a construção de uma nova instalação e uma nova fase de operações. Durante a construção de sua nova sede, ABC No Rio permanece “*in Exile*” (em exílio), em colaboração com outras organizações: buscam uma polinização entre arte e ativismo, visando artistas ativos e ativistas artisticamente conscientes. O quadro de colaboradores muda a cada projeto e exposição. Há, porém, um núcleo que vem trabalhando junto há alguns anos (ABC No Rio, 2018).

A história da área na perspectiva política local

O livro *Counter Institution, Activist Estates of the Lower East Side*⁴, de Nandini Bagchee, lançado em junho de 2018, trata da questão da formação do espaço público através do ativismo, contextualizando “patrimônios ativistas” (*activist estates*), dentre outros casos o ABC No Rio, como reações a uma tendência de substituição do caráter público para o privado especulativo na formação e

reformulação da cidade de Nova York. O poder dos patrimônios ativistas está na imaginação e na realização de situações intrinsecamente ligadas ao planejamento urbano que sustente a cidadania, e que resista ao projeto exclusivo de desenvolvimento especulativo. O espaço e o debate de como utilizar e viver na cidade, são catalisadores de subjetividades e são resistências coletivas ao processo a exclusão causada pela especulação imobiliária. Refletem esforços de uma democracia de base, auto-organização, e ocupação de espaços como exercício de coletividade e inclusão. O ABC No Rio, como um desses patrimônios ativistas, ocupou imóveis de propriedade da cidade em condição altamente precária, e ao longo de quase 40 anos, com diversas direções e grupos, com prioridades diversas, ativaram na comunidade uma aspiração de mudança, fortalecimento de laços com a localidade, como uma agência de cidadania inclusiva. Evidencia a tensão entre as práticas insurgentes e impermanentes do ativismo, e a permanência e materialidade da arquitetura.

Desde o fim do século XIX o sul da ilha de Manhattan foi descrito por seus potenciais e armadilhas, com a precariedade da moradia que servia aos grupos de imigrantes italianos, judeus e chineses, mais tarde poloneses, dominicanos, ucranianos, alemães, e outras comunidades já consideradas internas, de origem latino-americana e africana. Ao longo das décadas, a demografia muda radicalmente, mas o caráter fronteiro permanece constante, como um portal de imigrantes para os EUA, com diversidade linguística-cultural, insegurança e corrupção, até o começo da gentrificação massiva na década 1990, chegando a níveis radicais de inacessibilidade socioeconômica. A história do engajamento político do sul da ilha é reconhecida, foi o palco dos movimentos de sindicalização de trabalhadores, dos movimentos feministas e de sufrágio, antiguerra e posteriormente antinuclear, do altruísmo religioso, ativismo e reivindicação de moradia popular, berço do partido comunista americano (CPUSA), das vanguardas da arte dos



Minijogo *Blind Charade*

Fonte: foto de Márcia Vaitsman



Elementos das cartas de maldição
 Fonte: foto Marcia Vaitsman

EUA, do movimento dos direitos civis na cidade, do movimento LGBTQ (com Stonewall Inn), do *Labor Temple* (espaços flexíveis para religião e política), dos salões alemães de cerveja que serviam como lugares de encontro para lazer e discussão política, e que impulsionaram o movimento anarquista local (ibidem).

Na década de 1970, com a crise fiscal afetando as estruturas municipais de Nova York, a tradição política da área e as relações locais entre as pessoas possibilitaram que vários tipos de resistência baseados no espaço aparecessem. ABC No Rio, surge em dezembro de 1979 primeiramente com a ocupação de um prédio para ser usado como galeria “não comercial, comunitária, para prática experimental de arte” (ibidem, p. 47, tradução nossa). Um grupo de artistas ocupou uma loja, propriedade da cidade de Nova York, e montou uma exibição chamada *Real State Show* (mostra imobiliária), com um manifesto que falava sobre a postura anti-institucional: “os trabalhos exibidos pelos artistas mostravam indignação contra as políticas excludentes de habitação e uso da terra que destruíram bairros e deixaram muitos moradores pobres de Nova York desabrigados” (ibidem, p. 154, tradução nossa). Após a invasão da polícia, o Departamento de Habitação e Preservação (*Housing and Preservation Department* ou HPD) ofereceu uma outra loja com vitrine, na Rivington St. O nome ABC No Rio vem da placa danificada com as palavras “Abogado Notário”, que se via do outro lado da rua da loja ocupada, da qual somente restavam os fragmentos “**Ab-c No-rio**”. De 1980 a 2018 houve muitas fases de atividade artística, desde arte visual, performance, concertos, poesia, até uma biblioteca de fanzines que pertence ainda hoje à organização. Muitas lideranças e interesses foram atraídos por uma cultura de antiautoritarismo, do DIY⁵, um fazer independente e coletivo. A cultura punk e *squatter* das décadas de 1980 e 1990 foram instrumentais para que o prédio fosse mantido em condições de uso até a sua demolição em 2016. No meio

da década de 1990 houve várias batalhas legais, entre os ativistas e a prefeitura, seguidas de diversos mandados de desocupação e como reação a eles a desobediência civil. Steven Englander fala que houve muita sorte e acaso durante as negociações. O prédio foi então finalmente comprado por um dólar, em 1997, com o acordo de que a organização mantivesse os aspectos físicos do prédio. A partir da oficialização do direito de uso do espaço, vários incentivos estaduais e privados foram recebidos por ABC No Rio, resoluções que foram vistas com sentimentos mesclados, por diferentes membros do grupo, particularmente pelo sentimento originário contra institucional (ibidem).

Jogo, coletividade e arte

Desse histórico do *fazer independente e coletivo* de ABC No Rio, o que significa um jogo em que “ou todo mundo ganha junto ou todo mundo perde junto” num momento de extrema individualização dos sonhos e da cidadania? Deve-se começar pelo caráter de coletividade das expressões “ganhar junto” e “perder junto”, onde a ênfase não está no resultado ganhar ou perder, mas no como chegar a ele: coletivamente. Surgem estratégias, como o agrupamento de esforços, a negação total do lucro de organizações artísticas sem fins lucrativos, as chamadas 501c⁶, e a aceitação do devir no processo de criação. Um exemplo de experiência colaborativa bem-sucedida é Materials For The Arts⁷, um galpão do tamanho de um supermercado, em Long Island City, que redistribui gratuitamente material para as organizações sem fins lucrativos, desde tinta, tecido, papel, objetos, material de escritório, livros, em uma quantidade inimaginável de material para reuso. MFTA é uma iniciativa da prefeitura de Nova York em parceria com a comunidade artística e organizações locais. *The Game Show* fez uso do inventário do MFTA, buscamos uma grande quantidade de material cenográfico disponibilizado através de doações.

Como um dos precedentes, a exposição *Against Competition, Towards Mutual Aid*, de 2017, no Brooklyn, feita por ABC No Rio e Flux Factory⁸ buscou uma alternativa à atmosfera competitiva da produção e exibição de arte, e a substituição desse modo de operar por uma prática que incentivasse a colaboração, a ajuda mútua e as práticas participativas. Artistas enviaram propostas que foram então materializadas por outros artistas em colaboração. Durante um mês dividiram expectativas, habilidades, materiais e o fazer. As propostas iniciais foram parcialmente transformadas por interpretações e pela realização em si (Flux Factory, 2018). Minha motivação, como resposta à chamada para participação do *The Game Show* foi imaginar um jogo como o filme *The Institute* (MCCALL, 2013), um documentário, ou talvez um *mockumentary*, ou documentário falso. *The Institute* descreve a dinâmica do Instituto JeJune, de São Francisco na Califórnia, que chegou a ter dez mil participantes ao longo de três anos de existência. A problemática inicial apresentada era o desaparecimento misterioso de uma jovem chamada Eva, o que engajou participantes na busca por pistas sobre seu paradeiro e sua vida, porém ninguém sabia exatamente o

que era o Instituto Jejune, que somente prometia uma experiência sem precedentes. Desenvolve-se um jogo, uma sucessão de pistas e tarefas espalhadas pela cidade, uma dinâmica coletiva que poderia ser um culto, uma organização social, ou um clube de interesses⁹. Minha atenção volta-se para a habilidade de o projeto ter introduzido programaticamente elementos de jogo na vida dos participantes, que sem terem uma visão do todo, naturalizaram essas fantasias, ilusões, êxtase, expectativas, fluxos subjetivos e esforços reais nas suas vidas e nas atividades diárias, participando de uma coletividade igualmente fascinada pela mística do Instituto Jejune, colaborando para alcançar objetivos comuns, por vezes obscuros e banais. Uma das tarefas era a participação em um protesto no centro da cidade, desconhecendo a razão do protesto. Uma outra tarefa era de entrar no sistema subterrâneo de esgoto da cidade para achar pistas sobre Eva. Essas atividades caracterizavam-se como uma grande gincana espalhada pela metrópole, durante três anos. Alguns organizadores do *The Game Show* também imaginaram que o projeto poderia direcionar-se para um tipo de gincana em larga escala pela cidade, o que não acabou não sendo de interesse do grupo.

A chamada para participação do *The Game Show* foi um edital aberto, em forma de formulário online a ser preenchido pelos interessados. As perguntas foram sobre o interesse por jogos e pelo jogo participativo, e sobre o que cada um traria como o elemento desse jogo que seria criado. Algumas pessoas trouxeram instruções; algumas, objetos; outras, jogos criados por si mesmas. A seleção de propostas foi uma combinação entre a disposição para fazer algo novo em grupo e a possibilidade de estar presente nos encontros e no desenvolvimento do trabalho. O grupo aderiu com tranquilidade ao fazer coletivo e independente de ABC No Rio:

[...] estava curiosa sobre como um jogo não competitivo, como proposta curatorial, funcionaria. Como isso moldaria participantes e formato expositivo. Mudaria a sensação de planejar uma exposição? [...]. Presumia-se que não haveria os retornos típicos de outras exposições: provavelmente nenhum dinheiro, ou boa visibilidade, ou nem sequer necessariamente fazer artefatos para serem documentados nos portfólios. Eu não buscava essas coisas, buscava algo mais: um experimento lúdico, uma experiência geradora, desafiadora e construtiva de uma comunidade. [...] queria ver como as estruturas dos jogos afetariam o sentimento de colaboração. Como é colaborar no contexto dos jogos? Como fazer um jogo que é colaborativo, mas não didático? Muitas vezes acho que os jogos podem tornar a colaboração mais "segura" e a vulnerabilidade mais acessível (testemunho de Rachel Habersroh, artista participante).

Concluimos que houve um feliz encontro de interesses e ações, como a descrição de um dos participantes, Mike Estabrook, de um "cérebro comum". Ficou também a impressão de ser um trabalho do qual a condição de negociação



foi muito mais intensa do que em outros projetos de exposição. O risco de não ter o que mostrar no primeiro dia, quando as portas da galeria abrissem, foi muito grande, mesmo porque as decisões tomadas em grupo foram lentas, como em geral são, em situações colaborativas. Chegou-se a um certo equilíbrio entre o individual e o grupo, e os diversos grupos flutuantes que foram formados durante o trabalho, o que pode ser visto como um contraponto ao dia a dia solitário de artistas em seus estúdios, trouxe frescor, e por outro lado, desafios.

Não foi possível reunir o grupo todo, treze artistas, em nenhuma das reuniões de decisão ou de trabalho, portanto sempre trabalhamos em grupos flutuantes. A documentação do que era decidido era fixada nas paredes da galeria, em largas folhas tiradas de rolos de papel. Foram utilizados inúmeros documentos e aplicativos, compartilhados para edição em grupo, na Internet. Poucas decisões foram feitas pelo grupo todo,

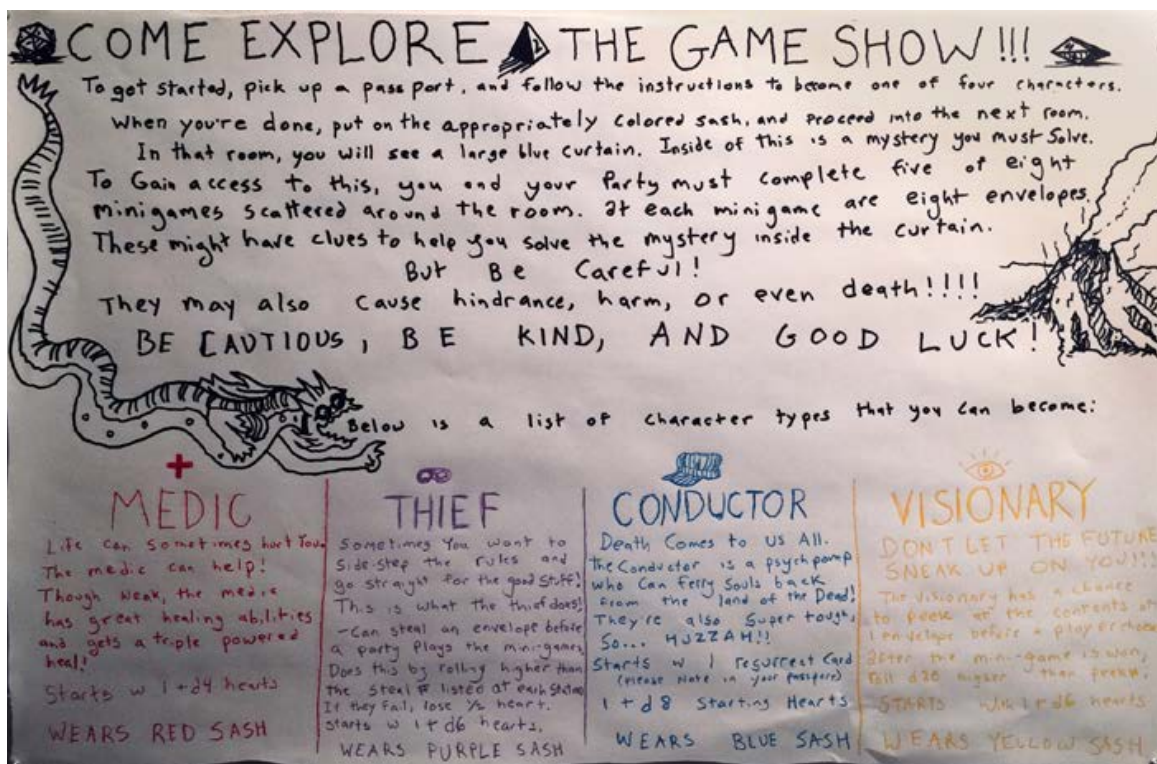
Dados
Fonte: foto Marcia Vaitsman



eram feitas pelo grupo presente, num esforço de não refazer o que tinha sido criado antes, mas tentando seguir em frente, o máximo possível. Em alguns momentos foi necessário, porém, redefinir e retrabalhar. Esse processo foi desenhado pela necessidade, na tentativa e erro, da prática, mas com aprovação dos participantes. A sensação era de fazer um *cadavre-exquis* (cadáver esquisito) complexo, no lugar de pernas, braços e cabeças: regras de jogo, dispositivos lúdicos, personagens, vestuário, dados, caminhos, elementos cênicos, narrativas... algumas decisões foram tomadas por poucos participantes, principalmente no final da fase de produção quando não havia mais tempo para debater. Um exemplo de como foi a negociação entre os artistas: alguns chegaram, já na primeira reunião, com a vontade muito forte de fazer jogos com narrativas de fantasia, nos quais o público assumiria personagens como em RPGs¹⁰. Alguns outros artistas, como no meu caso, buscavam um jogo aberto, uma mistura entre experiências sensoriais sem histórias pré-estabelecidas, em quais quem joga é si mesmo. Depois de muito debate, apresentação de exemplos, dinâmicas e simulações, a tendência para criar narrativas foi mais forte e as dinâmicas do jogo começaram a ser construídas a partir de quatro classes de personagens. Foi uma grande lição de desapego, de empatia, de aceitação, para que a sensação de completude pudesse existir na galeria a partir do contato com o público.

Houve muitas perguntas das pessoas, que visitaram a exposição, sobre o fazer. Algumas estavam mais interessadas nisso do que no jogo em si, e essas perguntas foram respondidas com entusiasmo, com mais ou menos detalhes dependendo do momento. Possivelmente foi esse o aspecto mais importante da experiência toda, quando o público se mostrou interessado pelo processo de criação e negociação do trabalho: como foi balancear as diferentes vozes e expectativas, fluxos de ideias e modos do fazer, intensidade da atividade do trabalho manual em si, prospecção do que era possível, ou não, de ser feito, levando em conta questões sobre a frustração e o reconhecimento de sucesso. Obviamente que o sucesso na arte depende também de parâmetros que os próprios artistas estabelecem, neste caso, a possibilidade de criar esse jogo em conjunto, o esforço de entendimento, e o respeito, foram valores do nosso acordo.

Na primeira, das duas salas da galeria do Bullet Space, havia instruções e regras do jogo, e um balcão onde a pessoa escolhia personagens a serem assumidas. Em inglês os nomes foram escolhidos para que o gênero permanesse neutro, foram descartadas palavras como *policeman* ou *nurse*, que historicamente indicariam sexo, usamos *visionary*, *conductor*, *medic*, *thief* (visionária, condutora, médica ou ladra). Cada uma dessas personagens tinha características que modificavam o jogo. Ainda ali, recebia-se um passaporte, a pessoa criava a história prévia de sua identidade ficcional: visionárias podiam de ler mais cartas de informação, condutoras traziam pessoas de volta a vida, médicas curavam, e as ladras conseguiam mais recursos.



O tabuleiro foi pintado no chão. O ritmo e a direção do caminho eram revelados pelos números dos dados: um de oito faces e um de 20 faces, feitos em papelão, com o volume de cerca de 40 cm³. Esse foi um dos aspectos plásticos importantes da exposição, que os objetos do acaso eram jogados no centro da galeria, rolando de um lado para o outro.

Jogava-se sempre em grupo e o objetivo era de passear, coletando pistas, por oito estações, ou minijogos: pântano com o minijogo *Blind Charade*; metrópole com *Conditional*; deserto com *Your Diorama Life*; caverna com *Possession Bingo*; floresta com *Dart Song*; praia com *Sing a Song*; pasto com *Rainbow Solitaire*; e montanha com *Memory Seeker*. Chegava-se à última estação onde havia uma caixa fechada com *Guess What is in the Box*. Cada estação tinha um carimbo, como um tipo de visto que era colocado no passaporte marcando a parada. Os minijogos encontravam-se na segunda sala, cada um tinha as instruções de uso fixadas na parede, e foram inspirados em um imaginário popular: dardos, brincadeira de

As regras do jogo
Fonte: foto Marcia Vaitsman

modelagem com plastilina, adivinhação de objetos através do tato, bingo, jogo da lava. Foram encaixados na dinâmica geral do jogo que era a de uma viagem por diversas paisagens. Cada estação tinha ainda uma caixa com oito cartas que indicavam, por acaso, a continuação do jogo. Após o término de cada minijogo, uma pessoa do grupo tirava uma das cartas. Em alguns momentos podia ser punido por uma carta de maldição, com sua alma sendo retirada do corpo, o que no jogo significava manter uma bexiga no ar, até o fim da jornada. Ou virar um fantasma, o que no jogo significava não poder tocar em nada, mas poder exercer influência sobre seu grupo sussurrando instruções. Algumas dessas cartas traziam informações e pistas sobre o que estava dentro da caixa, na última estação *Guess What is in the Box*, mas de forma cifrada, sempre algo relacionado a um espaço da utopia e da colaboração. Por essa informação ser aberta à interpretação, no fim do jogo cada grupo era desafiado a desenhar, a partir das pistas coletadas, o que eles achavam que estaria dentro da caixa. Esse desenho era então depositado dentro da caixa, como um ritual de finalização do jogo. Encontrava-se então o desenho resultante da experiência do grupo anterior, como um presente de completude, dessa atividade auto-alimentada.

Problemáticas e possíveis desdobramentos: a coletividade e a cidade.

Foi consenso, na auto-avaliação feita em julho de 2018, que o curto tempo de produção e o espaço da galeria do Bullet Space foram determinantes do resultado exposto. Para alguns participantes, o problema da mobilidade na cidade, diversos cancelamentos e atrasos do metrô, falta de lugar para estacionar carros, preço dos pedágios, a larga distância entre a estação de metrô mais próxima e galeria, foram também fatores que influenciaram a energia colocada no projeto. Se houvesse mais tempo, outros níveis da trama apareceriam, outras dinâmicas entre os minijogos e se houvesse mais espaço haveria outros tipos de movimentação pelo tabuleiro. Talvez houvesse proposições com mais atividade física, talvez a materialidade e visualidade apresentadas pelos elementos fossem mais vigorosas. Cada uma das atividades propostas poderia ter variado muito nas regras e instruções, e na materialização. Além de outras problemáticas também, o contato com um público altamente diverso, e a necessidade de adequação de linguagem e propostas em relação aos diversos gêneros e etnicidades.

Em cada momento voltava-se às definições de senso comum, e em alguns momentos acadêmicas, do que é arte e do que é jogo, e essas diferenças comprimiam e expandiam uma dança entre as atividades, com diversidade de impressões e opiniões. Neste texto empregamos a abordagem de arte como um trabalho, ou uma atividade, com resultado plástico, sonoro ou visual, que articula subjetividades, reconhecido pela comunidade artística pela função e faculdade de existir por si mesmo. Como abordagens de *jogo* apresentam-se algumas citações importantes: “resumindo as características formais do jogar,

poderíamos defini-lo como atividade livre, mantendo-se conscientemente fora da vida 'comum', como sendo 'não séria', mas ao mesmo tempo absorvendo o jogador intensamente e totalmente. [...] procede dentro de seus próprios limites de tempo e espaço de acordo com regras fixas e de maneira ordenada" ¹¹ (HUIZINGA, 1949, p.13, tradução nossa); "o espírito do jogo é essencial para a cultura, mas jogos formais e os brinquedos são historicamente os resíduos dela" (CAILLOIS, 2001, p. 58, tradução nossa); uma situação com "posição, jogadores, movimentos e objetivos" (DEMAINE; HEARN, 2009, p. 3, tradução nossa); e ainda aderindo ao devir, segundo Eigen e Winkler (1993) o jogo não pertence somente a esfera humana, e quase como em uma atribuição animista aos processos da natureza, o jogo, como algo que acontece entre regras e acaso, pode ser percebido nas relações mais elementares da natureza, como átomos e moléculas. Ou em afinidades entre arte, filosofia, matemática, ciências e humanidades, como Herman Hesse descreveu em seu livro *Das Glasperlenspiel* (1971), sempre com o acaso e as regras como "elementos básicos que constituem o jogo e o jogar" (EIGEN; WINKLER, 1993, p.3, tradução nossa).

Apesar de Roger Caillois (2001) detalhar o aspecto do jogo *Agon*, do esportivo e de competição, faz pouca referência a um oposto da competição e do esporte, a construção colaborativa. A abordagem de jogo colaborativo aproxima-se do aspecto de ritual¹² de Huizinga (1949), no qual um grupo busca algo em comum, que ultrapassa os limites de tempo e espaço, a lógica e a dinâmica do próprio jogo, como curas, alianças, ritos de passagem. Na era da IoT¹³ apresentam-se como novas práticas colaborativas, os inúmeros projetos e simulações de *crowdsourcing*, os videogames para resolver problemas da vida real, desde a arquitetura passando pela tecnologia bélica, e chegando à biologia (MOHAMMADI, 2014), como por exemplo o *Foldit*¹⁴, um quebra-cabeça online que resolveu em três semanas questões relacionadas à estrutura de uma enzima do vírus HIV (COREN, 2011). Um outro enfoque de colaboração, ou jogo *nonzero*¹⁵, aparece na descrição das dinâmicas internas em processos físicos e químicos, entre fluxos e forças que buscam ordem, mais especificamente equilíbrio, constância e conservação, para a desativação de estados caóticos (EIGEN; WINKLER, 1993). O jogo colaborativo distancia-se da atividade de esporte, *Agon*, focando em outros elementos como a brincadeira, ilusão, imitação, movimento, acaso, diversão, beleza e ritual. Entende-se como diversão também distração e desvio. O jogo divertido é uma brincadeira, porém um jogo forçado, que não tem a possibilidade de ser interrompido para de ser uma brincadeira. Nesse sentido, vê-se uma grande diferença entre o que é entendido como um jogo para crianças e jogos no mundo adulto (CAILLOIS, 2001). "O jogo por si mesmo já nos apresenta diversas possibilidades da não competição, estimulando também a cumplicidade" (ibidem, 2001, p. 39, tradução nossa). Além disso o jogo é um instrumental eficaz para a observação das relações sociais, em espaço e tempo designados, com o intuito de



Dados e passaportes
 Fonte: foto Marcia Vaitsman

ao mesmo tempo salientar outras áreas, motivações e objetivos, além da competição.

A orientação do *The Game Show* pareceu-nos apropriada, tratava-se de uma atividade artística-cultural para o fazer e para ser vivenciada. O fazer como colaboração e o viver atento ao coletivo, mesmo em dissonância com a cidade de Nova York, que traz em si a cultura da competição extrema e alta eficiência profissional – mas mostra-se também que não é somente isso. Viabilizaram-se a criação e, ao mesmo tempo, a socialização da responsabilidade do resultado como “alternativas ao hipercapitalismo”, segundo Zhi-fang Li, uma das artistas participantes do projeto. Afinal a cidade é cara e segregada, e é o centro do mercado da arte nos EUA. “A colaboração pode ser chave também para viabilizar financeiramente práticas artísticas. Se um artista sobrevive fazendo múltiplos trabalhos paralelos ou tem recursos limitados a colaboração potencialmente reuni possibilidades, como recursos



materiais e tempo, para fazer projetos mais desafiadores” (testemunho de Rachel Haberstroh). “Alguns de nós mencionamos esta atividade como sendo uma oposição à arte de galeria *blue chip* ou arte de museu, não exatamente *underground*, porque parece difícil usar essa palavra hoje, já que a Internet revela parcialmente tudo” (testemunho de Vandana Jain, artista participante).

Na galeria, desconhecidos encontraram-se para jogar, mas sem competir, ao mesmo tempo sem saber que tipo de recompensa teriam, ou se teriam recompensa¹⁶. Ao ponderar sobre a função da música como jogo, no dia a dia da Grécia antiga, em relação ao descanso e trabalho, Huizinga (1949) conta que Aristóteles via o brincar como algo para a criança e, música e jogo, no lazer e no ócio, como tônico e repouso da alma para adultos, trazendo alegria e encantamento. Todavia, na galeria, algumas pessoas esperavam mais desafios e estímulos. Para outras, a diversão como remuneração, através de detalhes e descobertas

Jogo ativado na galeria do Bullet Space
Fonte: foto Franz Pascher

sutis, foi estímulo suficiente para reagir à proposição com entusiasmo. Para algumas pessoas com quem conversei, o jogo lhes pareceu de baixo interesse tanto pelo ponto de vista da trama e dinâmica do brincar, como pelo ponto de vista artístico, da materialidade e espacialidade, e da intensidade de subjetivação. Porém, mostravam-se interessadas ao colocar o que foi visto na galeria em perspectiva ao processo de elaboração e negociação da exposição, e do jogo em si. Não houve palestras, ou um documento exposto na galeria, descrevendo e problematizando nossos esforços como um todo.

Do que se trata esse aspecto colaborativo e de coletividade numa cidade tão grande e transitória como Nova York? Influenciada por ter vivido muitos anos em São Paulo, cidade grande e segregada, imaginei uma identificação de localidade e comunidade vindas do anonimato, da violência urbana, da poluição, da falta de visibilidade de profissionais com baixo capital, da inviabilidade da vida em geral, ou seja, identificação por problemas comuns da vida em megacidades. Porém, ao trazer a minha ideia, de quem vive na área metropolitana de Nova York como uma viajante, os artistas do grupo mostraram uma noção muito mais local do que é considerado local em São Paulo. Os bairros são importantes para a construção dessa ideia de comunidade, mais do que as dificuldades que a cidade grande cria. Ao serem perguntados sobre as características da coletividade, comunidade e localidade, sobre artistas “locais” percebi, não um tecido tóxico hiperurbano nova-iorquino, mas sim, uma combinação de diversas, e bem variadas, descrições da vida em unidades físicas menores, locais, dentro dos grandes bairros como Brooklyn que contém Red Hook, Williamsburg, Bushwick, por exemplo, ou Astoria e Long Island City em Queens. Entretanto, a comunidade pode ser geográfica, mas é, ao mesmo tempo, relacionada a grupos de interesse, atributo de “localidade” a pequenos grupos. Ao falar sobre “arte local”, apareceram diversas ideias que focam e desfocam a micro e a macro esfera. “Arte local’ aborda questões locais. No entanto, uma questão local pode ser muito ampla por causa dos processos migratórios e da globalização. Acredito que um artista deva viver e ser ativo em sua comunidade, e não vir a Nova York só para vender arte”, segundo Zhi-fang Li. “É difícil existir como ‘local’ quando os imóveis são tão caros. A maioria de nós vive onde pode e não por escolha. E muitas vezes, o aumento dos aluguéis, a gentrificação, nos empurra a cada sete ou dez anos de um lado para o outro e por isso é difícil estabelecer uma comunidade ligada à localização geográfica”, segundo Vandana Jain.

Acho que há um grande esforço em Nova York para apoiar artistas que não são de Nova York ou que não moram aqui. [...]. Raramente ouço o termo ‘arte local’ aplicada à arte sendo feita em Nova York, além do ‘Made in NY’, que está sendo usado frequentemente para falar sobre produções do cinema e da TV. [...] Se insistirmos em uma representação diversificada da arte local, talvez possamos também pressionar pelo apoio de que precisamos (testemunho de Rachel Haberstroh).

“Acho que ‘arte local’ leva pouco em conta as tendências que surgem no mercado internacional de arte. Em vez disso, preocupa-se com questões que afetam a comunidade e o ambiente diretamente” (testemunho de Mike Estabrook).

Para visibilidade, sim, há muitas oportunidades em Nova York [...]. Sustentabilidade, não. Muitas das oportunidades a que me refiro são através de organizações artísticas sem fins lucrativos. Embora bem-intencionadas, essas organizações geralmente operam a partir de uma mentalidade de escola, o que significa que esperam que os artistas percorram seus programas, da mesma forma que os alunos fazem nas universidades. Eles não fornecem suporte de longo prazo, em vez disso esperam que as conexões e exposições lancem artistas às instituições do mercado. Essas instituições comerciais realmente dão suporte a longo prazo para seus artistas, mas apenas enquanto façam arte para ser vendida. Se um artista não estiver disposto a transformar seu trabalho em mercadoria, não haverá apoio dessas instituições (ibidem).

“O termo ‘local’ é engraçado em uma cidade tão transitória como Nova York. [...]. Talvez seja importante reconhecer como a arte que é feita em Nova York em contraposição à arte que é exibida em Nova York” (testemunho de Rachel Hillery, artista participante).

Do público foi esperado baixa concentração e baixo comprometimento, uma pausa no espectro da atividade humana na cidade, no extremo oposto do dia a dia concebido e organizado para obtenção de resultados de altíssimo desempenho, recompensas, gratificação financeira, reconhecimento social e midiático. Na cidade do *Homo Faber*, onde as atividades buscam o sucesso, o devir tem pouco espaço no âmbito profissional. Há potencialidades de subversão de uma ordem capitalista vindas com o acaso e pelo devir, bem pouco intencionais ou controladas, possivelmente das “*máquinas abstratas* [que] atravessam vários níveis de realidade e estabelecem e demolem estratificações” descritas por Guattari (2011, p. 11, tradução nossa), e mesmo do seu animismo maquínico, seja das sucessões de neuroses, da religião ou da arte (GUATTARI apud MELITOPOULOS; LAZZARATO, 2012). A arte, antes de se tornar trabalho especializado, quando aparentemente assumiu uma posição secundária como superestrutura frágil, sempre foi vital para a subjetividade individual e coletiva, como equilíbrio político e ético que sustenta singularidades, um contraponto à segurança infantil gerada pela subjetividade dominante (GUATTARI, 1995 apud VAITSMAN, 2017). São as atividades de pausa que criam uma oposição aos aspectos do jogo que foram formatados, e, portanto, excluídos do nosso dia a dia. O que foi magnificado, o caráter de ilusão, do jogo, resultando em espetáculos de música, carnaval ou futebol. Essa monumentalização, e ao mesmo tempo plastificação, do lúdico acontece também na arte contemporânea também (VAITSMAN, 2017).



Os jogos na galeria do Bullet Spac
Fonte: foto Franz Pascher

Derrota ou vitória?

“A função social do jogo muda, não sua natureza” (CAILLOIS, 2001, p. 59, tradução nossa) que é, de acordo com Huizinga (1949), de onde origina-se a essência social humana. Jogos da antiguidade, com o balanço na Índia ou a pipa na Coréia (CAILLOIS, 2001), já eram rituais de beleza, equilíbrio e habilidade, e esses aspectos estabelecem uma área de forte intersecção com a arte. É *The Game Show* uma experiência, de simulação do que gostaríamos de viver no macro? Como os jogos de computador que simulam situações utópicas? Gerou conhecimento livre de preposição? O quanto disso é simulação (*gaming/simulation*), como jogos de simulação que criam novas condições de trabalho (KLABBERS, 2008)? Ou já é, em si, uma construção no mundo dos atributos, como métodos e possibilidades curatoriais reais? Ou é uma contaminação entre realização e simulação? Possivelmente é uma contaminação entre coisas realizadas e coisas simuladas: a

palavra “ensaio” foi utilizada como uma das definições do que foi feito; ensaio de um jogo maior, ensaio de formas de convivência, ensaio de métodos de trabalho compartilhado.

“A colaboração é uma maneira de minar a competição, que é parte da vida desta cidade. Competimos pelos mesmos trabalhos, concessões, exposições e quando se pode ‘ajudar alguém’ [...] Então, o sucesso de outros torna-se nosso sucesso e vice-versa” (testemunho de Vandana Jain). Há impressões diversas de como foi essa colaboração. A intenção de que a competição não fosse o motivador das relações estabelecidas era clara, porém na prática é difícil de estabelecer se o poder de decisão foi equitativo a cada um do grupo, tão heterogêneo, em um fluxo de trabalho tão intenso, o que não anula o caráter de colaboração, pelo contrário, reafirma que abdicar do poder de decisão em alguns momentos é um sinal de confiança no grupo. Em jogos que requerem habilidades, como o trabalho de artistas com muitas habilidades, sempre há risco envolvido e sempre há a medição e comparação dessas habilidades (CAILLOIS, 2001). Como qualificar ou quantificar o resultado desse tipo de proposta? O que o grupo pretendia atingir com esse projeto? Era fazer o melhor jogo possível numa galeria? Ou era chegar na melhor convivência possível? Otimizar os recursos? Ou tudo isso? Vencemos ou perdemos juntos? Nesse tipo de projeto parece impossível estabelecer o que significa “vitória”, portanto também é arriscado afirmar quais teriam sido as melhores estratégias. Porém, o acordo inicial incluía três palavras-chaves: arte, colaboração e jogo, que dificilmente encontraram-se consolidadas em resultado único, como uma fusão nítida e equilibrada de três pontos, mas no lugar disso, tudo o que foi feito circulava entre essas três ideias e ainda com uma certa elegância.

O público não necessariamente percebeu, na exposição em si, o esforço de negociação entre os artistas, e entre as próprias instituições, como outros níveis de jogos. Insisto nessa ideia dos vários estratos de jogo, porque olho para a palavra negociação e vejo “negação do ócio” em contraposição ao acaso, que está embutido na palavra jogo. Esse tipo de estranheza indica possibilidades de construção real a partir do devir, ou se preferir, das máquinas abstratas. O histórico do ABC No Rio, no contexto específico, mostra como devir e acaso marcaram os processos de criação de atividades e relações comunitárias, manutenção do espaço físico e resistência de patrimônios ativistas. Como Steven Englander afirmou em sua entrevista, houve uma grande porção de sorte ter conseguido solidificar ABC No Rio, dentre tantas outras organizações que existiram e não sobreviveram. Além disso, afirma que definitivamente não houve uma fórmula de sucesso, como talvez as gerações seguintes busquem, num impulso de didatismo. Foram fluxos e forças, em sucessões de acontecimentos, nem sempre coordenados para um fim único, categoricamente programado.



Corda usada para se salvar do furacão
 Fonte: foto Franz Pascher

Talvez não seja possível ainda perceber a influência dessas iniciativas, como significados ou métodos, na arte como um todo do centro do mercado americano, mas é essa arte que está voltada para a cidade como ela é, não a arte vendida aqui, não a arte que se pretende exhibir, mas o que se desenvolve nas lacunas e rachaduras do concreto e do asfalto, nos espaços ainda não tomados pelo comercial. Mostram-se paralelos entre a "arte oficial" e "artes das entranhas" das grandes cidades do mundo.

O que aconteceu no *The Game Show* não foi uma ação espontânea e não foi uma exceção para o trabalho e a cultura desenvolvidos por décadas no sul da ilha, e pelo ABC No Rio. É uma decorrência de métodos e visões que foram permeados por diversas movimentações históricas, que nem sempre requerem, aderem ou atraem, a atenção de quem visita a cidade às pressas ou tem uma abordagem dela através dos estereótipos midiáticos criados pelo marketing do sucesso. A cidade, como outros

centros urbanos de grande densidade e extensão, comporta inúmeras contradições, inclui até a visão dos viajantes, que nunca atravessam a cortina de fumaça. O modo de trabalho do ABC No Rio reflete desejos individuais de resistência à cultura de hiperprofissionalismo na arte, de oposição às galerias topo de linha, e à arte como mercadoria. A relevância hoje de um tipo de arte da colaboração é possivelmente de continuar pertencendo ao grupo de atividades humanas designado por cooperação, agrupamentos, lutas, reivindicações, por melhorias de vários aspectos da vida, inclusive do trabalho. Não como uma reação direta e calculada ao mercado da arte, ou reação a uma política de hegemonia cultural programada, mas como resultante e causa da cultura de resistência, cultura política ativista, há décadas, que de tempos em tempos mostra faces públicas e artísticas, aderentes ao seu momento atual.

Referências

- ABC No Rio. 2018. Disponível em: <www.abcnorio.org/about/about.html>. Acesso em: 27 ago. 2018.
- BAGCHEE, N. **Counter Institution**: activist estates of the Lower East Side. New York: Fordham University Press, 2018.
- Bullet Space. 2018. Disponível em: <bullet-space.org/site/about>. Acesso em: 27 ago. 2018.
- CAILLOIS, R. **Man, play, and games**, 1961. Tradução: Meyer Barash. Champaign: University of Illinois, 2001.
- COREN, D. How online gamers are solving science's biggest problems. *Scientific American*. [New York], 20 set. 2011. Disponível em: <<https://www.scientificamerican.com/article/foldit-gamers-solve-riddle>>. Acesso em: 27 ago. 2018.
- DEMAINE, E.; HEARN, R. **Games, Puzzles, and Computation**. Wellesley: A K Peters, Ltd., 2009.
- EIGEN, M.; WINKLER, R. **Laws of the Game**: how principles of nature govern chance, 1981. Princeton: Princeton Univ. Press, 1993.
- Fold.it: Solve Puzzles for Science. Center Game Science, University of Washington. [Seattle] 2008. Disponível em: <<http://www.changeperformingarts.com/history/100objects.html>>. Acesso em: 27 ago. 2018.
- Flux Factory. 2018. Disponível em: <www.fluxfactory.org>. Acesso em: 27 ago. 2018.
- GUATTARI, F. **The Machinic Uncconscious**: Essays in Schizoanalysis, 1979. Tradução: Taylor Adkins. South Pasadena: Semiotext(e), 2011.
- HESSE, H. **Das Glasperlenspiel**. Frankfurt: Suhrkamp Verlag, 1971.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**: a study of the play-element in culture, 1944. London: Routledge and Kegan Paul, 1949.
- KLABBERS, J. H. G. Terminological Ambiguity. **Game and Simulation**, [Thousand Oaks], vol. 40, n. 4, p. 446-463, 2008.
- Materials for the Arts. 2006. Disponível em: <www.materialsforthearts.org>. Acesso em: 27 ago. 2018.
- MOHAMMADI, D. How online gamers are solving science's biggest problems. *The Guardian*. [New York], Tech, 25 jan. 2014. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2014/jan/25/online-gamers-solving-sciences-biggest-problems>>. Acesso em: 27 ago. 2018.
- MELITOPOULOS, A.; LAZZARATO, M. **Assemblages**: Félix Guattari and Machinic. *E-flux*. [New York], n. 36, Animism, 2012. Disponível em: <<http://www.e-flux.com/journal/36/>>. Acesso em: 27 ago. 2018.

THE INSTITUTE: a 2013 documentary film. San Francisco, 2013. Disponível em: <<http://www.theinstitutemovie.com/>>. Acesso em: 27 ago. 2018.

THE INSTITUTE. Direção: McCall. San Francisco: Pen & Banjo Films, 2013. 1 DVD (92 min.).

VAITSMAN, M. **Imagens do Deslocamento**. 331 p. Tese de doutorado em Arte Contemporânea. Universidade de Coimbra, Coimbra, 18 dez. 2017.

Notas

¹ Parcialmente patrocinado pelo New York City Department of Cultural Affairs e o New York State Council on the Arts ver <http://abcnorio.tumblr.com>.

² Entende-se como Lower East Side, LES, desde o sul da Houston St., até Manhattan Bridge, do leste da Bowery Ave. chegando ao East River. Refere-se ao sul de Manhattan ao que está ao sul da 14th St.

³ As traduções de testemunhos e entrevistas são nossas.

⁴ Contra instituição, patrimônios ativistas da Lower East Side (tradução nossa).

⁵ DIY, *do it yourself* - faça você mesmo.

⁶ Seção 501, regulamentação das organizações sem fins lucrativos no código americano de taxaço de imposto.

⁷ www.materialsforthearts.org.

⁸ Organização sem fins lucrativos, atuante desde 1993 como suporte a artistas emergentes, situada no Queens, NY, www.fluxfactory.org (2018).

⁹ www.theinstitutemovie.com (2013).

¹⁰ *Role-playing games*.

¹¹ Na versão em inglês a expressão traduzida como “o jogar” aparece como o substantivo *play* e não como *game*. A palavra *play* usada como jogo em muitas fontes estrangeiras poderia se aproximar da brincadeira, mas também essa tradução não seria pertinente pela sua aproximação com a palavra *joke*. Preferimos traduzir o substantivo *play* como “o jogar”.

¹² Isso não descarta a relação do ritual com outros aspectos importantes do jogo como a ilusão, imitação e vertigem, por exemplo.

¹³ Internet das Coisas – conceito sobre a interligação por rede de aspectos físicos da vida.

¹⁴ www.fold.it (2008).

¹⁵ *Nonzero-sum* em oposição ao *zero-sum game* no qual se alguém ganha *um*, necessariamente alguém perde *um*, resultando em *zero*, modelo criado por John von Neumann (1928, apud DEMAINE; HEARN, 2009).

¹⁶ Uma das questões importantes para Johann Huizinga (1949) é a questão da remuneração no jogo, que continua sendo importante tanto nos jogos online como na aplicação do jogo à economia, o chamado *pay-off*.