

Jogo da memória: a fotografia em diferentes temporalidades

Mestra Diana Patrícia Medina Pereira (UnB/UFC)

Doutora Virgínia Tiradentes Souto (UnB)

INTRODUÇÃO

Minha avó materna Dona Enedina não gostava de espelhos. Segundo ela os espelhos lembravam insistentemente a sua idade. Não se sentia como os espelhos indicavam e se surpreendia com a passagem do tempo no seu corpo cada vez que se via num. Nosso corpo é testemunha clara da passagem do tempo em nossas vidas e arquiva cada ruga que nos é acrescenta na passagem dos anos. A fotografia faz o trabalho de registro destas transformações e nos indica que o tempo passa para todos. A grande maravilha quando a fotografia foi inventada em meados do século XIX foi conseguir congelar o momento. A similaridade entre a fotografia e o espelho foi logo exaltada. Mas a fotografia tinha algo de melhor, em relação ao espelho, ela conseguia paralisar e preservar a imagem. Anos depois da sua captura a imagem ainda continuava ali, imóvel e testemunha de um passado que aconteceu. O “isso foi” que Barthes assinala em seus escritos (A câmera clara 1984). Neste texto apresento o jogo da memória, um jogo de cartas instalado na web, não responsivo, relacional e que tem na fotografia uma imagem dialética que reflete diferentes temporalidades.

O JOGO DA MEMÓRIA

No jogo da memória temos dez pessoas em temporalidades diferentes e temos que encontrar os pares de cartas através de algum dado possível, cor da pele, cor de cabelos, rosto, sorriso, algo que permaneça nestas pessoas mesmo depois de alguns anos passados. As transformações são muitas e a dificuldade de conclusão do jogo é

considerável. Mas no jogo da memória não deveria ter pares idênticos? A pessoa de cada par permanece a mesma? Como a fotografia afirma a passagem do tempo nos nossos corpos? São questões que cercam os nossos pensamentos durante o jogo e ao final, quando conseguimos encontrar o rastro do tempo em cada corpo finalizamos o jogo mas as questões permanecem abertas.

Este jogo nasceu na disciplina Métodos de deriva e outros deslocamentos da linha de pesquisa Deslocamentos e Espacialidades, ministrada pela Profa. Dra. Karina Dias no primeiro semestre de 2021 no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade de Brasília. Partindo de uma provocação onde deveríamos criar uma obra coletiva e que pudesse ser acessada online por diferentes participantes¹. Passei a imaginar como seria uma obra coletiva, relacional e que se desse no ambiente virtual.

Para solucionar a provocação nasceu a ideia de construir um jogo da memória onde pudéssemos ter fotografias de pessoas da nossa turma em diferentes temporalidades. Onde houvesse uma fotografia atual e outra de sua infância. A colaboração foi positiva e muitos colegas da turma enviaram suas fotografias. O jogo foi construído com a ajuda de designers e desenvolvedores que colaboraram com a minha iniciativa.

Este jogo está disponível para todos no endereço: <https://jogo-da-memoria-c9ad8.web.app/>. Uma obra construída por vários e de livre acesso para muitos. O jogo da memória foi construído e pensado dentro das diretrizes de uma estética relacional de criação, onde o artista divide todos os passos da criação.

ESTÉTICA RELACIONAL NO ISOLAMENTO

Com a Arte Relacional temos as relações humanas como material da arte, trazendo uma reaproximação humana, indo contra a distância e a frieza causadas por um

¹ Como resultado desta provocação surgiram várias ideias que foram amadurecendo durante a disciplina e tomaram forma no evento que ocorreu ainda em isolamento no ano de 2021. Coordenadas Confinadas 2021 agregou diferentes propostas poéticas para encurtar o nosso distanciamento. https://www.youtube.com/watch?v=Qno_F2QDmjs

distanciamento proposital na sociedade de consumo. Com a nossa atenção voltada para o “espetáculo”, estamos distantes uns dos outros, das nossas relações mais simples e diretas. E essa despersonalização passa inclusive na utilização exacerbada de fotografias que realizamos nos dias atuais. “A fotografia, que têm tantos usos narcisistas, é também um poderoso instrumento para despersonalizar nossa relação com o mundo” (SONTAG, 1977, p. 93).

O isolamento atual (em 2021) é uma questão sanitária, mas antes mesmo destas ações de isolamento estamos vivendo um isolamento do indivíduo onde as pessoas se alienam um dos outros e enfraquecem as ações coletivas e comunitárias.

O jogo da memória foi realizado em coletividade e colaboração e se torna acessível a qualquer pessoa no momento que está disponível na web. Bourriaud define a Arte Relacional como: “Conjunto de práticas artísticas que tomam como ponto de partida teórico e prático o grupo das relações humanas e seu contexto social, em vez de um espaço autônomo e privativo” (2009, p. 151). O que podemos observar é uma aplicação dos conceitos Situacionistas nas produções descritas como relacionais, em que a interação, o contato, a troca, a socialização toma o espaço em comum. A Arte Relacional, de certa forma, responde aos questionamentos levantados lá nos anos 1960 com as críticas à sociedade lançadas pelos Situacionistas.

Na Arte Relacional, também a figura do artista não fica num pedestal cheio de iluminações ególatras. O artista contemporâneo tem um papel fundamental na mediação, orquestração dos encontros artísticos ele “é um semionauta ele inventa trajetórias entre signos” (BOURRIAUD, 2011, p. 151). É aquele que vai apresentar uma proposta de percurso que será (ou não) seguido pelos observadores/participantes.

O ponto comum entre todos os objetos que classificamos como “obra de arte” reside na sua faculdade de produzir o sentido da existência humana (de indicar trajetórias possíveis) dentro deste caos que é a realidade. (BOURRIAUD, 2011, p.76)

A busca por esse “sentido da existência humana” desponta no jogo da memória quando indiretamente leva o jogador a refletir sobre as mudanças no seu próprio corpo

com a passagem do tempo. A fotografia indica temporalidades diferentes da mesma pessoa e se torna uma ação artística onde a Arte Relacional como base de reflexão, abre-se numa miríade de experiências estéticas desdobráveis.

Dar vitalidade às nossas ações, dar importância aos nossos pensamentos são forças pulsantes da arte. Os movimentos artísticos não se anulam, mas se fortificam mutuamente. Não é pelo fato de afirmarmos o poder do encontro, da relação em si, que os quadros, as esculturas, as instalações perdem seu valor artístico. A arte segue o movimento da sociedade humana e se transforma em conjunto com ela. Estas transformações atuantes nas Artes Visuais, em que o observador passa de uma fruição individualizada para uma fruição reflexiva, relacional e coletiva, passam a ser território comum na arte contemporânea.

A IMAGEM DIALÉTICA

O componente que adere a relação entre as pessoas no jogo da memória sejam eles os colaboradores, sejam os jogadores é a imagem em temporalidades diferentes da mesma pessoa. Os jogadores acionam memórias de sua infância. Situações similares, espaços que poderiam estar nos seus próprios álbuns de família. Sorrisos, olhares que respondem a certo ambiente de infância que chega a ser coletivo. As pessoas se identificam com as fotografias que vão aparecendo no jogo. De certo modo passam a compartilhar com aquelas imagens as suas lembranças mais sagradas.

A combinação de imagens anacrônicas no jogo salienta o poder de uma imagem dialética. No jogo da memória compartilhamos um sentimento de saudosismo e conforto diante de pessoas que como nós também já foram crianças. Estamos falando de um tempo passado que todos nós vivenciamos. Para Didi- Huberman:

Esse tempo, que não é exatamente o passado, tem um nome: é a memória. É ela que decanta o passado de sua exatidão. É ela que humaniza e configura o tempo, **entrelaça suas fibras**, assegura suas transmissões, devotando-o a uma impureza essencial. (2015, p.41)

Através de uma imagem temos o passado ativando a nossa memória e temos no presente um sentimento de pertencimento por termos vivido fases de nossas vidas de forma não iguais, mas semelhantes. Estas semelhanças nos tocam, nos afetam diretamente.

Didi-Huberman nos impele a pensar numa imagem dialética e com diferentes temporalidades, esta polaridade de tempos foi observada nos escritos de Aby Warburg mas também nas observações de Walter Benjamin onde:

A imagem não está na história como um ponto sobre uma linha. Ela não é nem um simples evento no devir histórico, nem um bloco de eternidade insensível às condições desse devir. Ela possui – ou melhor, produz – uma temporalidade com dupla face (DIDI-HUBERMAN, 2015, p.106).

Este pensamento dialético abre a nossa percepção para uma imagem que não está estática no presente, mas que se movimenta e nos convoca para um movimento entre temporalidades diferentes cumprindo seu papel de acionadora de lembranças. Quando não mais tomamos os objetos históricos, no caso do jogo da memória ou as fotografias que o compõem, como objetos estáveis, isolados “eles se tornam coisas dialéticas, coisas em movimento: aquilo que, lá do passado, vem “nos surpreender” como uma “tarefa da recordação”” (DIDI-HUBERMAN, 2015,p. 116).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo da memória foi criado numa situação de isolamento social e proporcionou no momento da sua criação uma ação coletiva e relacional, pois houve a troca dos elementos constitutivos do jogo. Uma vez criado, este sentimento de vivência coletiva, continua agindo, pois a cada jogador que participa e dá início a mais uma partida põe em movimento a obra que só é possível se for acionada. A troca continua no sentido simbólico, pois uma vez encontrados os pares correspondentes o jogador também se recorda da sua infância e se vê nas imagens das outras crianças.

A imagem por ser dialética e acionar diferentes temporalidades pode também relacionar sentimentos e agrupar mesmo que virtualmente um coletivo.

REFERÊNCIAS

- SONTAG, Susan. *Sobre fotografia*. Rio de Janeiro: Companhia das letras, 2004.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- _____. *Pós-Produção: Como a Arte Reprograma o Mundo Contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- BARTHES, Roland. *A câmera clara, nota sobre a fotografia*. Rio de Janeiro : Editora Nova Fronteira, 1984.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Diante do tempo. História da arte e anacronismo das imagens*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.

Como citar este texto:

PEREIRA, Diana P. M.; SOUTO, Virgínia T. Jogo da memória: a fotografia em diferentes temporalidades. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 7, 2022, Belo Horizonte. *Anais do 7º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais*. Belo Horizonte: Labfront/UEMG, 2022. ISSN: 2674-7847. p. 44-49