



REGRAS AUTO-IMPOSTAS NOS PROCESSOS DE CRIAÇÃO EM ARTE E NA LITERATURA

Ruth Moreira de Sousa Regiani. UFRGS / UnB

RESUMO: Este artigo tem como objetivo abordar o processo de criação de obras que são originadas a partir da imposição de regras claras e objetivas por parte de seus criadores. Nesta abordagem, serão analisadas obras literárias, especialmente as do grupo OuLiPo e os organogramas de Lewis Carroll, traçando relações com o jogo de xadrez e o jogo da amarelinha, para chegar a uma abordagem do processo de criação de Daniel Buren, que impôs a toda a sua produção artística uma única regra, transformando o que poderia ser tido como limitação em possibilidades inesgotáveis de criação. Este processo é comparado a um jogo solitário, no qual o artista exerce, ao mesmo tempo, o papel de árbitro e jogador, testando os limites da regra que ele mesmo criou.

Palavras-Chave: Literatura, Jogo, processos de criação.

ABSTRACT: This article has as objective to approach the creation process of art works that are generated by the imposition of clear and objective rules by their own creators. In this approach several literary pieces will be analyzed, especially the ones from the group OuLiPo and Lewis Carroll's rules graphics, tracing relations between the chess game and the amarelinha game, to get to an analysis of Daniel Buren's work process, who imposed to all his artistic production one single rule, transforming what could be seen as limitation into endless creation possibilities. This process is compared to a lonely game, in which the artist plays the rule of the player and the jury at the same time, testing the limits of the rule he created.

Key-words: Literature, Jogo, creation process.

Este texto propõe abordar obras que são realizadas a partir de regras claras impostas pelos seus próprios autores. Estas regras devem ser seguidas rigorosamente, em um jogo no qual o artista é simultaneamente o jogador e o árbitro, exercendo uma auto-disputa que testa os limites da regra que ele mesmo criou.

Será dada a este texto uma abordagem interdisciplinar, buscando estabelecer relações entre Arte, Jogo e Literatura. Assim, será analisada a escrita literária a partir da metodologia do grupo OuLiPo (1960-), serão levantadas algumas regras presentes nos

jogos infantis, como a amarelinha, além do jogo de xadrez, para se chegar a aproximações com obras de artistas que adotam processos criativos que envolvem a auto-imposição de regras, como é o caso do artista francês Daniel Buren (1938-), e do artista polaco Roman Opalka (1931 –2011).

Os dois últimos são casos modelos para a análise que se pretende aqui, tal seja, a de escrutinar a metodologia estruturante de obras que adotam um sistema de funcionamento protocolar. A este modelo de produção, que se dá em função de regras auto-impostas, irá se adotar o termo “protocolo operatório”.

Roman Opalka desenvolveu desde 1965 sua produção artística a partir do seguinte “protocolo operatório”, descrito pelo próprio artista:

Programa do desenvolvimento da obra OPALKA 1965/1-∞: Minha proposição básica, programa de toda a minha vida, se traduz em um processo de trabalho, registrando em uma progressão que é ao mesmo tempo um documento sobre o tempo e sua definição. Uma única data, 1965, esta na qual eu desenvolvi meu primeiro *Detalhe*. Cada *Detalhe* pertence a uma totalidade designada por esta data, que abre o signo do infinito, do primeiro ao último número comportado pela tela. Eu inscrevo a progressão numérica elementar de um ao infinito sobre telas de mesma dimensão: 1965 por 135 centímetros (à exceção das “cartas de viagem”), a mão, com pincel, em branco, sobre um fundo que recebe, a partir de 1972, aproximadamente 1% de acréscimo de branco por tela. Chegará, portanto, o momento no qual eu pintarei branco sobre branco. Desde 2008 eu pinto em branco sobre fundo branco, é o que eu chamo de “branco merecido”. Após cada jornada de trabalho em meu atelier, eu faço uma fotografia de meu rosto em frente ao *Detalhe* que está sendo pintado. Cada *Detalhe* é acompanhado de uma fita gravada da minha voz pronunciando os números que estão sendo pintados (OPALKA)¹.

Neste projeto, Opalka produziu 233 quadros. Iniciou em 1965 e chegou ao número 5.607.249, o último número pintado antes de morrer¹. Sua obra pictórica, seu registro fotográfico e a gravação de sua voz faziam parte de um projeto artístico regido por determinações claras que foram seguidas rigidamente por toda a vida do artista, deixando assim obras que são notações deste processo.

¹Informação disponível em http://elpais.com/diario/2011/08/31/necrologicas/1314741602_850215.html acesso em 31 de março de 2012.



OPALKA, Roman. *OPALKA 1965/1-∞*. 2009.

Podem-se citar diversos outros artistas contemporâneos que adotaram “protocolos operatórios” em suas produções artísticas, mas o caso de Opalka é radical por ter sido um projeto único desenvolvido ao longo de grande parte da vida do artista e ter sido interrompido apenas no dia de sua morte, em 2011.

Suas notações e registros parecem exercitar um jogo solitário regido por regras matemáticas, regras estas que o próprio artista se impôs, em um sistema que pressupõe também condições ideais constantes da produção, como manter sempre o mesmo tamanho da letra, 1 cm, o mesmo tipo e número do pincel, nº0, e condições de específicas de iluminação e enquadramento para suas fotografias. As regras e as condições nas quais elas devem ser cumpridas constituem a obra, na qual o método e o conceito estão estritamente conectados.

Para um rápido panorama da questão das regras auto-impostas na literatura, inicia-se a análise com o caso do grupo OuLiPo (*Ouvroir de Littérature Potentiel*),

surgido na França no ano de 1960, cujos autores são Raymond Queneau, François Le Lionnais, Italo Calvino, Georges Perec, dentre outros, além de diversos matemáticos. Inicialmente, o maior interesse do grupo era fundir a literatura e a matemática; buscando uma literatura combinatória capaz de explorar as múltiplas possibilidades narrativas.

As regras auto-impostas adotadas pelo grupo são diversas², por exemplo, escrever um romance inteiro utilizando uma só vogal, como o fez Georges Perec com a vogal 'e' em *Les revenentes*. A relação com a matemática, todavia, permanece como uma estrutura combinatória recorrente nas regras adotadas.

Um dos mais importantes experimentos de trazer esta fusão entre matemática e literatura para a narrativa foi o livro do escritor catalão Julio Cortázar (1914-1984), *O jogo da amarelinha* (1999). A obra pode ser lida de duas formas: linear, seguindo sucessivamente do capítulo 1 até o capítulo 56; ou de forma não-linear, começando pelo capítulo 73 e continuando de forma saltada, conforme a indicação no fim de cada capítulo, que aponta qual deverá ser o próximo na seqüência.

O *Jogo da Amarelinha* de Cortazar, pode-se dizer, funciona por saltos, ou seja, deve-se pular de um capítulo a outro segundo a indicação do autor. Este funcionamento dos capítulos por saltos, por pulos, é o mesmo do próprio jogo da amarelinha, em que se lança uma pedra que deverá atingir uma casa numérica a ser saltada sobre um pé só.

A cada partida um número é pulado, seguindo a ordem crescente, até se chegar ao fim da seqüência, quando se atinge o paraíso, ressalvadas as variações que podem existir nas regras do jogo da amarelinha de acordo com cada região.

Portanto, pode-se inferir que a estrutura e o tema do livro *Jogo da Amarelinha* se fundem neste funcionamento por saltos, do qual o jogo da amarelinha é a perfeita representação lúdica. Todavia, caso a trama tivesse sido pensada não como duas combinações seqüenciais (que parecem indicar o percurso da terra ao céu e do céu de volta, se nos lembrarmos do esquema do jogo infantil), teríamos não duas, mas incontáveis possibilidades de combinação entre um capítulo e outro, de forma que a quantidade de casas a se saltar jamais permitiria que se chegasse ao céu.

Um livro que fosse diversos livros, incontáveis pelas suas infinitas possibilidades combinatórias iria necessitar de um jogo mais complexo que lhe desse imagem. Não as casas limitadas da seqüência simples de 1 a 9, para assim chegar ao céu, mas uma amarelinha que se distendesse nessa seqüência.

Propõe-se, ainda, a análise do texto de Queneau, *Cent mille milliards de poemes* (1961). Neste, o autor parte de dez sonetos de base, que o permitem produzir cem mil milhares de poemas. Assim como a *Amarelinha Complexa*, este não é infinito, é limitado, mas ainda assim inesgotável. Da mesma forma que a *Amarelinha Complexa* não é esgotável fisicamente em uma única partida, o livro de Queneau também não o é, já que “fornece leitura para quase duzentos anos, lendo-se vinte e quatro horas por dia” (MAGNÉ in PEREC,2010, p.74.).

Outra forma de se pensar o funcionamento do livro pode ser compará-lo a outro jogo: o jogo de xadrez. Neste, a peça que tem movimentos mais peculiares é o cavalo, que se move por saltos³. Afinal, não deixa também de ser um jogo de ocupação territorial o jogo da amarelinha, com suas casas bem delimitas, marcadas em seus pequenos quadrados numéricos, e o céu não deixa de ser um território a ser atingido, apesar de nunca poder ser possuído; como parece declarar de forma irônica a amarelinha do artista francês Jean-Baptiste Sauvage:



SAUVAGE, Jean-Baptiste. *Amarelinha*. 2010.

Levando adiante a comparação entre o Jogo da Amarelinha de Cortazar e o jogo de xadrez, poderíamos dizer que se Cortazar fosse uma peça de xadrez, este seria um cavalo. Tal suposição parece ser pertinente, dadas as relações entre os dois jogos e o funcionamento do livro por saltos.

A analogia com o xadrez não parece ter sido desprezada pelo próprio Cortazar, pois, em dado momento do livro, seu personagem principal descreve a fugidia Maga como uma peça do jogo de xadrez. Todavia, Cortazar se movimenta como um cavalo, Maga o extrapola, pois ela é descrita como uma peça que “se movia como um cavalo de xadrez que se movesse como uma torre que se movesse como um bispo” (CORTAZAR, 2009, p.15).

Maga não é só a peça mais importante deste jogo; ela é todas as possibilidades de movimento ao mesmo tempo, pois engloba inclusive o movimento do próprio cavalo. Ela é um exército inteiro em uma só peça. Ela é a extrapolação do jogo. Se Cortazar impõe uma regra estrutural para texto, a Maga é a peça que ele criou para potencialmente subverter a sua regra.

Outro importante escritor que aborda as regras do xadrez em seu texto é o francês Georges Perec, em *A Vida: Modos de Usar* (2009). Assim como Cortazar, que, ao longo da narrativa alude explicitamente a outro jogo, o funcionamento estrutural subjacente ao texto é justamente o movimento do cavalo no xadrez. Cortazar menciona o jogo da amarelinha, e Perec o jogo de quebra-cabeças, todavia, em ambos, a estrutura determinante adota as regras do xadrez e, em especial, o movimento do cavalo como princípio operatório.

Também integrante do grupo OuLiPo, Perec se impõe um grande número de regras para a escrita deste romance, cuja execução chegou a durar o período de dez anos. Dentre diversas outras regras, o escritor lida com a planta do prédio -no qual seus personagens moram – como um tabuleiro de xadrez, sendo que a ordem da descrição do imóvel segue os movimentos do salto em L do cavalo. Jogando metaforicamente com a regra, em Perec a casa do xadrez é representada pela casa

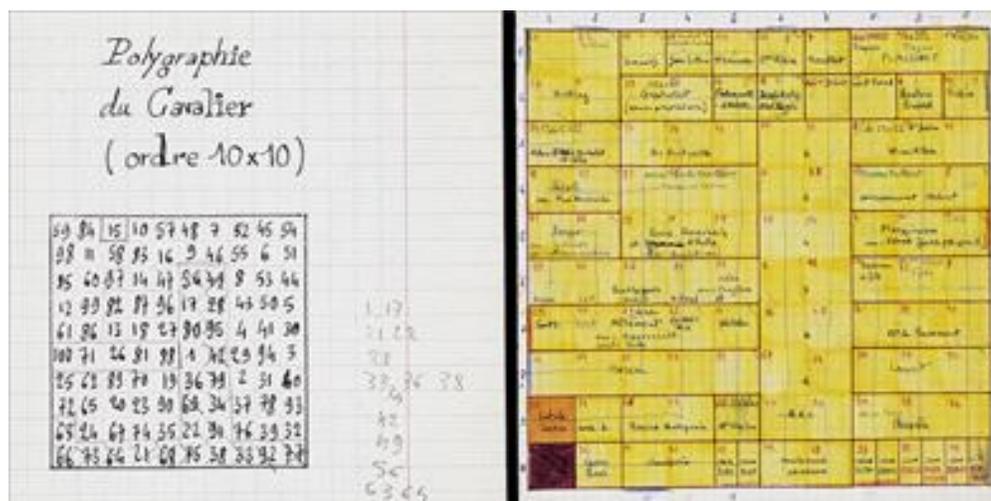
onde mora cada um de seus personagens. Geneviève Baraona explica mais detalhadamente esta regra:

No livro *A vida- modos de usar*, a planta do imóvel é uma espécie de tabuleiro de xadrez de dez casas sobre dez casas. Assim, é possível repartir exaustivamente e sem repetição as casas de cima a baixo, as cem peças do quebra-cabeças obtidas combinando dois a dois os elementos de um par de listas de dez elementos.

Em qual ordem descrever as peças deste imóvel? Se inspirando na progressão em L da peça do cavalo do jogo de xadrez, o leitor passa pelas cem casas – peças –, seguindo cem capítulos, que não passam na verdade de 99, a casa do ângulo inferior esquerdo não sendo habitada⁴ (BARAONA, 2010, p.1).

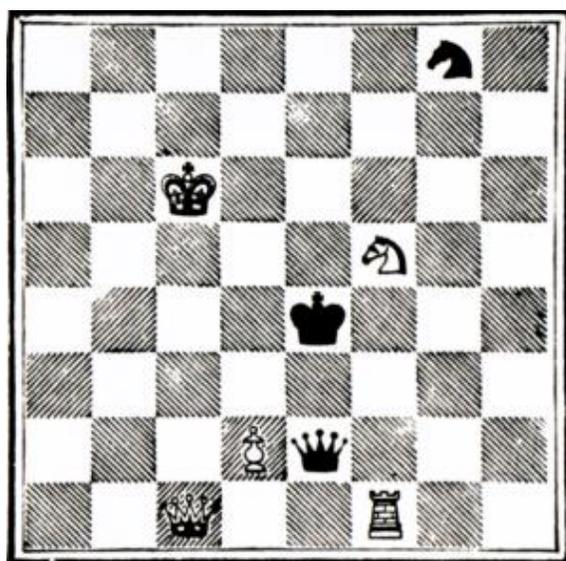
Perec, portanto, para determinar a sequência que irá seguir na descrição das casas (peças) ao longo do livro, obedece à ordem do movimento de saltar do cavalo, em um planejamento que realiza de antemão, até ter percorrido todas as 100 casas.

Poderíamos assim dizer que, se em Cortazar era o leitor quem saltava na passagem de um capítulo ao outro passando-se fisicamente para partes diferentes do livro, em Perec o movimento de saltar do cavalo é feito intelectualmente pelo próprio escritor, que apresenta estes saltos em uma narrativa linear, tornado-os até imperceptíveis. Segue o organograma de Perec com o planejamento dos movimentos do cavalo (à esquerda) e da planta do imóvel (à direita).



PEREC, Georges. Esquema manuscrito da estrutura do livro *La vie, mode d'emploi*.

O organograma parece exercer uma função muito específica no caso da obra de Perec, assim como na do romancista, poeta e matemático britânico Charles Lutwidge Dodgson (1832 – 1898), mais conhecido pelo seu pseudônimo Lewis Carroll. No início de seu livro *Alice no através do espelho* (1865), Carroll apresenta um esquema de uma partida do jogo de xadrez e detalha os movimentos que Alice (representada pelo peão branco) irá executar em onze movimentos até vencer o jogo.



Tabuleiro de *Alice Através do Espelho*. Ilustração de cerca de 1898.

Carroll afirma que seguiu estritamente as regras do jogo de xadrez na seqüência dos capítulos, à exceção do roque das rainhas, uma concessão metafórica à literalidade da regra, como explica o próprio autor:

Uma vez que o problema de xadrez exposto na página anterior tem confundido alguns de meus leitores, talvez seja conveniente explicar que ele foi resolvido da maneira correta no que se refere aos movimentos. a alternância das peças brancas e vermelhas talvez não tenha sido tão estritamente observada como deveria ser, e o roque das três rainhas é meramente uma forma de dizer que elas entraram juntas no palácio, mas o xeque do rei branco no movimento número seis, a captura do cavaleiro vermelho no número sete e o xeque-mate final do rei vermelho são encontrados, mediante o estudo do problema, por qualquer pessoa

que se dê ao trabalho de colocar as peças em um tabuleiro e de realizar os movimentos que foram indicados, dessa forma, se verificará que eles ocorrem estritamente dentro das regras do jogo. (CARROLL, 1983, p.11).

A relação entre o texto de Carroll e a estrutura do xadrez não deixa dúvidas, tanto pela própria referência que Carroll faz ao jogo na construção do organograma, quanto pelos personagens, que são as peças do xadrez, sendo que no verso da primeira página do livro o escritor apresenta a lista de quais personagens correspondem a cada peça. Além destas referências explícitas, o próprio cenário da trama é ilustrado como um tabuleiro de xadrez.

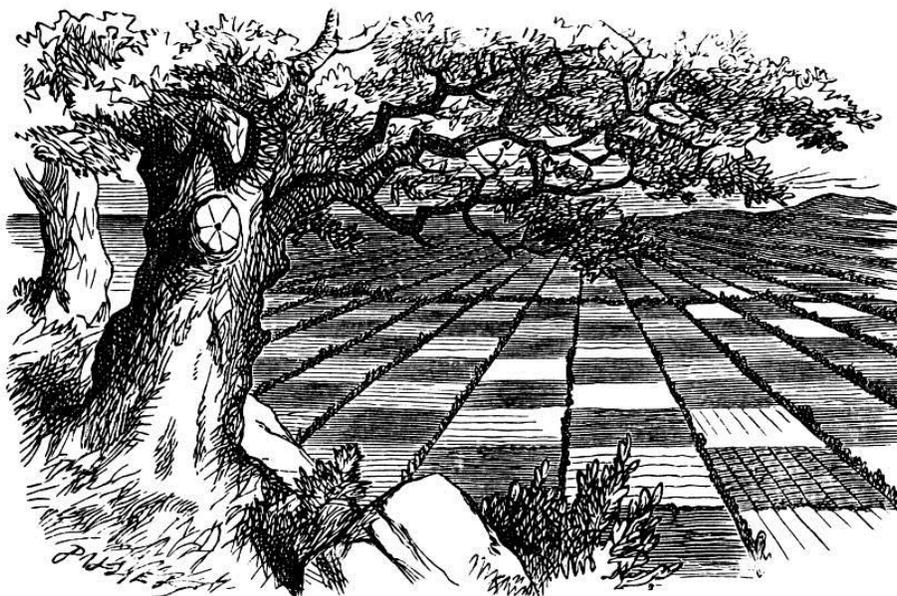


Ilustração do livro *Alice através do espelho* (1983).

Tanto o organograma que Carroll expõe ao leitor no próprio livro quanto o de Perec apresentam um mapeamento da situação – seja esta a situação em que seus personagens se encontram, no caso do primeiro, ou a situação em que o autor se encontra, no caso do segundo. Ou seja, representa tanto os movimentos a serem seguidos pelos personagens rumo a um desfecho desejado quanto os movimentos a serem seguidos pelo autor rumo à execução de seu plano de escrita.

Trata-se de um panorama geral. Ou talvez, pode-se dizer, um organograma é um tabuleiro de anotações. Mas não a anotação de uma partida já jogada ou uma partida ainda a ser jogada. O organograma não é conjugado no pretérito ou no futuro, é um conjunto de possibilidades no infinitivo. Espaço para exercitar o pensamento, espaço esquemático, espaço das equações, espaço das projeções, de antecipações e regressões.

Os organogramas de Carroll e de Perec apresentam para o leitor a regra que originou o texto, colocando-o à prova. O organograma (e que é inclusive apresentado pelo autor dentro da própria obra) é mais que um comentário sobre o texto. Esta estrutura formada por um conjunto de regras parece argumentar que tão importante quanto o que foi dito é a maneira como foi dito. Ou, nas palavras de Roubaud, “um texto escrito sobre uma regra fala dessa regra” (ROUBAUD in PEREC, 2010, p.78).

E se o organograma é colocado à prova ao ser apresentado para o leitor não é porque o jogo que se estabelece é entre o leitor e o escritor. Ao contrário, em obras em que existe a clara e deliberada auto-imposição de regras, parece haver um jogo do escritor consigo mesmo, em que o projeto da obra é construído pelo autor como desafio que ele próprio se coloca. Assim, parece imperativo que nestes casos, o jogador solitário deva exercer não só o papel de dois oponentes como também o de árbitro, o instaurador das regras de seu próprio jogo.

O Xequê perpétuo de Daniel Buren

A partir destes princípios, aborda-se a obra do artista francês Daniel Buren (1938-). Este impôs a toda a sua produção artística uma única regra, a ser seguida rigidamente, assim descrita por ele: “utilizar bandas verticais alternadamente brancas e coloridas, de 8,7 cm de largura, repetindo seus traços ao infinito em todos os suportes”⁵.

O artista iniciou apresentando sua obra em quadrados delimitados, aos moldes de apresentação da pintura tradicional.



BUREN, Daniel. *Murs de peintures*. 1966-77.

Posteriormente, Buren foi para as ruas, tencionando a relação entre obra e a arquitetura. O artista passou por diversos materiais e suportes e chegou a experimentar inclusive a imaterialidade, com projeções de suas listras. Sua regra auto-imposta perdura até os dias atuais.

A repetição sistemática da regra na produção de uma obra não parece ser uma restrição, nem no caso do grupo OuLiPo, nem no caso de Buren ou mesmo de Opalka. Ao contrário, parece ser uma potencialização, e com isso exercer um atrativo ainda maior, testando sua resistência a um problema inventado por eles próprios (problema literário, matemático, plástico, arquitetural).

Estes criadores se engajam em um jogo, do qual são o árbitro e ao mesmo tempo as duas partes – a que lança o problema e a que tenta solucioná-lo. Jogadores solitários, são como a personagem Maga, possuem a potência de extrapolar o problema, o sistema que eles próprios criaram. Todavia, optam por nele permanecer.

A questão parece ser não solucionar o problema, o exercício artístico e intelectual está justamente em distendê-lo ao máximo, torná-lo insolúvel, ilimitado. Assim, o programa artístico de Buren parece ser o de criar um problema e torná-lo

inesgotável. Tal qual no xeque perpétuo do xadrez, a questão parece ser chegar a um problema e torná-lo impossível de ser acabado.

Estabelece-se, então, uma situação de paradoxo, de empate *ad infinitum*. Neste jogo que Buren joga consigo mesmo, a partir de suas próprias regras, xeque perpétuo declara o empate. O objetivo alcançado não foi o de ganhar ou perder, mas tornar sua partida inesgotável, infindável.

A regra, assim, apresenta o desafio e a capacidade de superação ao mesmo tempo, não cessando de levar a obra ao seu alcance estético máximo. A regra, portanto, é tida, neste sentido, não como limitação, mas como potencialização, rumando para o limite do inesgotável.

E é como inesgotável que se entende a produção dos artistas e escritores abordados ao longo deste artigo, engajados em projetos criativos fundados por protocolos operatórios rígidos, mas que possuem ao mesmo tempo a tarefa lúdica de se apresentar como salto. A obra como um salto para o futuro, para a continuidade indeterminada, pensando seus projetos como princípios utópicos, tal qual a criança que brinca a amarelinha e ruma para a casa inalcançável, mas sempre repetível, reiniciável.

O jogo impossível da criança, o xeque perpétuo do jogador de xadrez, o processo criativo em arte e na literatura fazem parte do projeto utópico de pensar o único como variante do infinito. E se apresentam, nesta continuidade indefinida, como um convite não só a jogar, mas a nos tornarmos inventores do nosso próprio jogo.

NOTAS

¹ Livre tradução de “ Programme de la démarche: OPALKA 1965/1-∞: Ma proposition fondamentale, programme de toute ma vie, se traduit dans un processus de travail enregistrant une progression qui est à la fois un document sur le temps et sa définition. Une seule date, 1965, celle à laquelle j’ai entrepris mon premier Détail. Chaque Détail appartient à une totalité désignée par cette date, qui ouvre le signe de l’infini, et par le premier et le dernier nombre portés sur la toile. J’inscris la progression numérique élémentaire de 1 à l’infini sur des toiles de même dimensions, 196 sur 135 centimètres (hormis les "cartes de voyage"), à la main, au pinceau, en blanc, sur un fond recevant depuis 1972 chaque fois environ 1 % de blanc supplémentaire. Arrivera donc le moment où je peindrai en blanc sur blanc. Depuis 2008, je peins en blanc sur fond blanc, c’est ce que j’appelle le "blanc mérité". Après chaque séance de travail dans mon atelier, je prends la photographie de mon visage devant le Détail en cours. Chaque détail s’accompagne d’un enregistrement sur bande magnétique de ma voix prononçant les nombres pendant que je les inscris” OPALKA, Roman. *Methode Statment*. Site oficial do artista. Disponível em <http://opalka1965.com/fr/statment.php>. Acessado em 31 de março de 2012.

² A lista completa das regras, membros do grupo e demais informações podem ser encontradas no site oficial do grupo OuLiPo. Disponível em <http://www.ouliipo.net> acesso em 31 de março de 2012.

³ As outras peças andam uma casa a frente (peão), uma casa em qualquer sentido (rei), várias casas a frente e atrás (torre), várias casas a frente e atrás na diagonal (bispo), sendo que a dama faz todos estes movimentos. O único movimento que nenhuma outra peça executa, sequer a dama, é o movimento de saltar, próprio do cavalo. No jogo de xadrez, esta movimentação do cavalo é extremamente importante, pois é a única peça que pode ultrapassar uma barreira física (quando as peças do adversário funcionam como barreiras) que nenhuma outra pode ultrapassar.

⁴ Livre tradução de “Dans La vie mode d’emploi, le plan de l’immeuble est une sorte d’échiquier carré de dix cases sur dix cases (bi-carré). Ainsi, il est possible de répartir exhaustivement et sans répétition, des caves aux mansardes, les 100 pièces du puzzle obtenues en combinant deux à deux les éléments d’une paire de listes de 10 éléments. Dans quel ordre décrire les pièces de cet immeuble ? En s’inspirant de la progression en L de la pièce du cavalier aux échecs, le lecteur passe par les cent cases - pièces - au fil de cent chapitres (qui ne sont en fait que 99, la cave de l’angle inférieur gauche n’étant pas habitée)” BARAONA, Geneviève. *La contrainte dans La vie mode d’emploi de Georges Perec*. Artigo publicado em 09/06/2006. Disponível em http://www.rfi.fr/lffr/articles/078/article_846.asp Acessado em 29 de julho de 2010

⁵ Tradução livre de: “des bandes verticales alternées blanches et colorées de 8,7 cm de largeur, répétant ses rayures à l’infini et sur tous les supports”. Disponível em <http://www.artpointfrance.org/Diffusion/buren.htm>. Acessado em 29 de julho de 2010.

REFERÊNCIAS

QUENEAU, Raymond. *Cent Mille Millions de Poèmes*. Paris: Gallimard, 1961.

BARAONA, Geneviève. *La contrainte dans La vie mode d’emploi de Georges Perec*. Artigo publicado em 09/06/2006. Disponível em http://www.rfi.fr/lffr/articles/078/article_846.asp Acessado em 29 de julho de 2010.

CARROLL, Lewis. *Aventuras de Alice através do espelho*. São Paulo: Círculo do Livro, 1983.

CORTAZAR, Julio. *O Jogo da Amarelinha*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

PEREC, Georges. *A arte e a maneira de abordar seu chefe para pedir um aumento*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

_____. *Vida: Modo de Usar*. São paulo : companhia das Letras, 2009.

_____. *Les Revenentes*. Paris: Julliard, 1997.

ELETRÔNICOS

<http://opalka1965.com/fr/statement.php>.

<http://www.ouliipo.net>

<http://www.artpointfrance.org/Diffusion/buren.htm>.

Ruth Moreira de Sousa Regiani

Ruth Moreira de Sousa Regiani é doutoranda do Programa de pós-graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), na linha de pesquisa de Poéticas Visuais. Atualmente é professora assistente do curso de Teoria, História e Crítica de Arte da Universidade de Brasília (UnB).