



## XXXII COLÓQUIO DO COMITÊ BRASILEIRO DE HISTÓRIA DA ARTE 2012 DIREÇÕES E SENTIDOS DA HISTÓRIA DA ARTE

### RESUMOS

**Aldene Rocha da Silva Junior**

**Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ**

**Jogo na Arte: Tessituras, visualidades e processos.**

Este trabalho traz por questionamento as visualidades buscadas no campo da arte contemporânea, utilizando como linguagem o jogo e sua estética. A pesquisa aqui proposta vem das incidências destas potencialidades, dividindo-o em pequenos sistemas de reconhecimento do processo relacionado ao Jogo. O jogo se formaria como transfigurações visuais das ideias de um mundo estruturado em códigos, uma informação sobreposta da matéria com uma confabulação mascarada entre signos que convivem no cotidiano do homem comum, prontos para se materializarem em trabalhos artísticos. Esse caráter do trabalho artístico propõe estados de percepção estética e interação relacional com o público como forma estrutural da obra, como a obra em si. Assim, esta comunicação intenta revelar categorias potenciais inseridas nos trabalhos, tais como sujeito, pulsão, interface, texturas, Simulacrum, materiais e os sistemas sensíveis. No que diz respeito ao gerenciamento de uma primária crítica nos temas propostos dentro do processo artístico, apresento um trabalho que intenta discutir o mundo dos fenômenos entre os caracteres imateriais. Projetar conceitos sobre as codificações dos símbolos que carregam informações comuns ao homem contemporâneo, ao Homo Ludens. Assim, absorver os modos de encontrar no mundo dos sonhos e dos códigos, potências e tensões que facilitam sua compreensão. Artistas como Miguel Chevalier e Invader pesquisam trabalhos que apresentam estas categorias no ato de jogar, viabilizando a existência afetiva da obra, que se processa no ato relacional de jogar, e transforma ao esmo tempo, o espectador como coautor e a própria obra. A preocupação de uma máquina mental, de um jogo, que ative as regras do convívio, tal como as regras sociais do contato com o outro. Isto permite um livre processo de formulação de seu resultado final. O espectador se posiciona no local da criação que muda a estrutura final, de acordo com a sua vontade. Pretendendo não ter uma divisão final entre artista, obra e espectador