

# Jogo e absorção na obra de Iberê Camargo

Luís Edegar Costa  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

---

A partir da análise de duas pinturas de Iberê Camargo, *Estrutura dinâmica II* e *Fiada de carretéis 2*, ambas de 1961, aproximo a definição da absorção, elaborada por Michael Fried, do conceito de jogo e da ritualidade, apresentados por Johan Huizinga no *Homo ludens*, com o propósito de tratar da especificidade do sujeito/espectador/pintor na obra de Iberê. Essa aproximação se refere a uma experiência específica na mediação com os objetos artísticos e a existência de um campo estético como lugar do acontecimento da arte.

**Palavras-chave:** Iberê Camargo; Absorção; Jogo; Ritualidade; Espectador.

---

A partir de l'analyse de deux peintures de Iberê Camargo, *Estrutura dinâmica II* et *Fiada de carretéis 2*, faites en 1961, j'approche la définition de l'absorption produite par Michael Fried, du concept de jeu et ritualité, présentés par Johan Huizinga, en *Homo ludens*, afin de traiter de la spécificité du sujet / spectateur / peintre dans le travail d'Iberê. Cette approche fait référence à une expérience spécifique dans la médiation avec des objets artistiques et l'existence d'un champ esthétique comme un lieu d'événement d'art.

**Mots-clés:** Iberê Camargo; Absorption; Jeu; Ritualité; Spectateur.

As telas *Estrutura dinâmica II* e *Fiada de carretéis 2*, pintadas em 1961, chamam a atenção por um detalhe que quero destacar, comparando-as. Na pintura em que podem ser mais facilmente identificados, *Estrutura dinâmica II*, os carretéis não aparecem nomeados no título do quadro, coisa que ocorre naquela em que é mais difícil reconhecê-los, *Fiada de carretéis 2*. Fosse para pensar em maior evidência de uma arte não figurativa pela supressão dos carretéis ou o enigma de sua presença, a quase completa ausência de um vínculo com o real, diria que *Fiada de carretéis 2* aponta para a contradição como estratégia. Porque coexistem leituras nesse sentido, como a oposição entre o maior progresso rumo à abstração, de acordo com o sentido afirmativo da forma autônoma presente em ambas as telas, e a irresolução, conforme o título escolhido para fixar a presença quase incógnita dos carretéis. Desse modo, nessas pinturas, a dúvida é convicção, na incansável e contínua necessidade de rever o acerto aparente, dotá-lo do provisório, cuja finalidade é produzir o efeito da duração real na materialização de suas formas.



Fig. 1 | Iberê Camargo, *Estrutura dinâmica II*, 1961, óleo sobre tela, 80 x 139 cm, coleção particular.



Fig. 2 | Iberê Camargo, *Fiada de carretéis 2*, 1961, óleo sobre tela, 92 x 180 cm, col. Fundação Iberê Camargo.

Elas aparecem com sentidos simultâneos, que se opõem e são complementares, desautorizando as divisões e as classificações imediatas, como se nelas nada fosse estanque, figuração e abstração, vínculo com as memórias do pintor e índice de liberdade, entre outros. A formatação do carretel em signo pictórico é a afirmação sobre "o caráter infinito e aberto" dessa obra, apontada como uma de suas questões centrais<sup>1</sup>. O sentido afirmativo e a hesitação que se subtrai da aproximação dessas duas telas autorizam essa espécie de suspensão das convicções sobre o carretel, quando somos expostos à identidade paradoxal que eles assumem, fraturada na ação de constituí-lo e pela aparição simbólica diversa das suas transformações. Dessa maneira, sua repetição, não poucas vezes quase incógnito, avesso à constância, nos retém, ao permanecerem como indagação. Mas de que modo? O que essa presença singular conquistada na pintura dos carretéis nos diz sobre a relação quadro / espectador dessas pinturas?

Creio que essa relação se assemelha a que está no quadro *O castelo de cartas* (c. 1733), de Chardin, onde vemos um personagem absorvido pela tarefa de equilibrar e dar sustentação a uma estrutura para a qual suas peças não têm vocação e cujo êxito será, sabidamente, temporário. O jovem está sério, fechado e totalmente entregue ao seu fazer, compenetrado, visando o sucesso da sua empreitada. Construir o castelo de cartas é um passatempo, mas é também tarefa. Para Michael Fried (1990), na representação dessa atividade o quadro de Chardin exclui o espectador, porque é como se ele não existisse, não estivesse ali para quem se ocupa efetivamente dessa distração. Portanto, imagem de uma atividade lúdica e ao mesmo tempo variação da representação do tema da absorção.

O tema da absorção é estudado por Fried na pintura francesa dos séculos XVIII e XIX junto com a questão da teatralidade<sup>2</sup>, explorando a relação entre quadro e espectador que atravessaria a arte moderna. No século XVIII, a representação pictórica da absorção, como a que aparece no quadro de Chardin, é de extrema importância e esclarecedora sobre a crítica de arte associada aos Salões dos anos 1750-1755, principalmente a de Denis Diderot, que é essencial para compreender essa relação. Através do olhar de Diderot, Fried avança sobre o seu próprio ponto de vista a respeito da pintura e da escultura da segunda metade dos anos 1960. Na crítica que escreve sobre a produção artística desse período, a que lhe parece mais relevante, ele identifica o que chama de *antiteatralidade*, quando a presença do espectador é negada, como se ele estivesse ausente, neutralizado. Para Fried, essa antiteatralidade já está na concepção dramática da pintura francesa do século XVIII, cujo sucesso dependia da concretização da *ficção do espectador inexistente*.

---

<sup>1</sup> Siqueira, Vera Beatriz. *Iberê Camargo: origem e destino*. São Paulo: Cosac Naify, 2009, p.13.

<sup>2</sup> Para esta comunicação, a referência principal para a questão da teatralidade é o livro *Absorption and Theatricality. Painting and Beholder in the age of Diderot*, em sua versão francesa. Fried, Michael, *La place du spectateur, esthétique et origines de la peinture moderne*, Paris: Gallimard, 1990.

Nessa perspectiva, Chardin perpetuou a tradição do tema da absorção / absorvimento, mas depurou-a. Conforme a visão de Fried, Chardin livrou essa temática de outras, como exemplifica *O castelo de cartas*. Isso proporcionou ao espectador a experiência da absorção identificada à atividade a que se dedica a personagem do quadro. Isso é possível, segundo a análise de Fried, porque Chardin simboliza o esquecimento de tudo que é exterior à construção do castelo de cartas através do detalhe da gaveta entreaberta no primeiro plano. De acordo com essa interpretação, a gaveta que se abre em direção ao espectador marca a distinção entre o ponto de vista deste, que pode ver a totalidade da cena, e o outro ponto de vista, mais limitado, o do personagem absorvido na atividade de equilibrar as cartas. Para Fried, o que a pintura de Chardin sugere é a *duração real* dos estados associados às atividades da absorção, como a concentração, a interiorização... quem está absorvido está distraído, alheio, num tempo suspenso. Portanto, Chardin pinta a *duração real* como *permanência no tempo*, suspensão (quem está absorvido está distraído, alheio, suspenso).



Fig. 3 | Jean-Baptiste-Siméon Chardin, *O castelo de cartas*, 1737, óleo sobre tela, 82 x 65 cm, National Gallery of Art, Washington.

Na pintura *Estrutura dinâmica II* as formas se movem, possuem uma dinâmica própria, impressão que vem da gestualidade manifesta que as constitui e atrai para a interioridade da tela. Interioridade que é também matéria bruta, incontida, em relação à qual as formas procuram se distinguir, almejando uma autonomia figural, uma

transformação que acompanha e é simultânea à metamorfose contínua e imprecisa do fundo em espaço. Podemos identificar os carretéis na verticalidade instável de sua aparição, na inclinação em relação ao plano, na profundidade rasa do conjunto. Uma linha mais próxima à borda inferior da tela liga as bases dessas figuras. Ela começa e termina dentro do quadro, ascendendo levemente na parte mais à direita. Há outra linha, divisória, mais ao centro. Ela avança para a borda lateral direita, tocando-a. Apesar disso, não cabe dizer que há uma sugestão de continuidade para a exterioridade por causa desse limite enunciado, da evidência da borda como um elemento agregado à composição, de modo manifesto, para, poderíamos dizer, ligar o dentro com o fora. Ao contrário, essa ação é responsável por acentuar nessa parte da tela um sentido oblíquo, como se houvesse um movimento para dentro, o embrenhar o conjunto de figuras no espaço, aprofundando-o como espessura. Desse gesto ganha forma o sentido movente da estrutura. Nela, a base é mais leve, enquanto os carretéis são mais definidos e mais pesados, tanto quanto possível, na parte superior, criando o efeito de uma permanência passageira, a tensão de um equilíbrio precário e em via de desmoronar, a suspensão como sugestão da *duração real*, da *permanência do tempo*, identificada por Fried na pintura de Chardin.

Iberê faz com os carretéis algo semelhante ao que faz o jovem absorvido na atividade de equilibrar as cartas e montar seu castelo na pintura de Chardin. Até porque cartas e carretéis se assemelham. Os carretéis são, conforme a ótima definição que faz deles Ronaldo Brito, “antes de tudo... formas que rolam”<sup>3</sup>. Iberê brinca com os carretéis, joga com eles, o jogo como função significante, quando algo está em jogo e isso faz ser o sentido para além das necessidades da vida, dando propósito à ação como um fazer autônomo. É essa a perspectiva adotada por Huizinga no *Homo ludens*, numa definição que o reconhece como um problema cuja resolução depende, fundamentalmente, da atenção que é preciso dar para o seu caráter estético, quando o jogo absorve o jogador totalmente.

Huizinga relaciona o jogo ao domínio estético, recusando reduzi-lo às categorias do bem e da verdade. Mas a referência à estética não quer dizer que ele atribui ao jogo a beleza. O jogo tem elementos da beleza. Mas ela não é inerente ao jogo. Isso significa que para uma definição exata do jogo não podemos recorrer aos termos lógicos, biológicos ou estéticos. O jogo é uma função da vida e para defini-lo é necessário trabalhar, como faz Huizinga, no limite da descrição de suas características fundamentais.

A primeira delas é ser livre: o jogo é liberdade. Ele tem regras, mas quem joga não está sujeito a ordens. É supérfluo, e poderia ser facilmente dispensado por quem joga. Mas ele passa a ser uma necessidade por causa do prazer que produz, uma necessidade, portanto, que não é física e tampouco está vinculada a um dever moral. Ainda sobre essa primeira característica fundamental do jogo, ela diz respeito ao ritual. O jogo só

---

<sup>3</sup> Brito, Ronaldo. Trágico moderno. In: *Experiência crítica: textos selecionados*. São Paulo: Cosac Naify, 2005, p. 231.

está ligado às noções de dever e obrigação como função cultural, o que acontece com o ritual, com o jogo enquanto ritual.

Outra característica fundamental do jogo é que ele se constitui em esfera própria, ele tem sua própria temporalidade. Nesse sentido não pode ser confundido com a vida real, da qual ele é uma evasão. Por isso o jogo é brincadeira, um faz de conta que absorve inteiramente o jogador. Ele constitui-se em esfera temporária de atividade que não é nem a vida corrente nem a vida real. Mas se o jogo é uma brincadeira ele é também uma atividade séria. A prova disso é a forma como o jogador, quando é interrompido, se refere a ele, o que está acontecendo está acontecendo de verdade e precisamos respeitar a atividade, o que quer dizer não tratá-la como um faz de conta.

O tipo de satisfação presente no jogo não diz respeito às necessidades e desejos da vida comum. A atividade temporária que é o jogo associa-se a uma finalidade autônoma, o que significa que a satisfação do jogo se encerra nele. Por isso quando se trata de expor suas características formais, o jogo é apresentado por Huizinga como desinteressado. Assim, ele interrompe a vida cotidiana, é um intervalo, uma suspensão. Mesmo com essa caracterização formal, o jogo integra a vida em geral, é função vital para o indivíduo e para a sociedade pela função cultural que representa. E também essa forma desinteressada do jogo humano diz do seu pertencimento ao domínio do ritual, do culto e do sagrado.

A terceira das características principais do jogo é a duração, mais uma forma de diferenciação porque ela nos diz que o jogo está limitado e isolado temporalmente, possui um tempo próprio que não é o mesmo tempo da "vida comum". O jogo também está limitado espacialmente e se não for assim, sem a delimitação material ou temporária de um campo, não há como ele existir. Um exemplo dessa delimitação é a tela da pintura, vista como terreno de jogo no interior do qual há regras a serem respeitadas. Esse espaço delimitado, que tem a forma e a função de terreno do jogo, como diz Huizinga, é um mundo que tem fim, é temporário e abarcado pelo mundo habitual.

A repetição é um aspecto importante nessa característica da duração do jogo, do isolamento do espaço e do tempo do jogo, tempo dentro do tempo, condição para a produção de sentido próprio ao jogo e que é "jogado até o fim". A repetição é a forma como esse sentido é transmitido, sentido repetido como jogo:

O jogo inicia-se e, em determinado momento, "acabou". Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, toma-se tradição. Pode ser repetido a qualquer momento, quer seja "jogo infantil" ou jogo de xadrez, ou em períodos

determinados, como um mistério. Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua estrutura interna. Em quase todas as formas mais elevadas de jogo, os elementos de repetição e de alternância (como no *refrain*) constituem como que o fio e a tessitura do objeto.<sup>4</sup>

O modo notório de Iberê pintar diz algo sobre a repetição do jogo. Observando e reproduzindo na tela os traços de um modelo, olhando para ele e depois voltado para a pintura, raspando uma espessa camada de tinta em que já se divisava uma figura conclusa, apagando-a para refazê-la, Iberê (re)encontra uma ordem, produz um tempo e um espaço em que a liberdade e a restrição quase nada dizem do referente, do ponto de partida, sejam eles os carretéis, ciclistas, etc., ao mesmo tempo em que todo seu esforço pode ser lido como desejo de resgatá-lo. Parelho ao lúdico, uma ordem “específica e absoluta” é retomada, repetida, “introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta ‘estraga o jogo’, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor”<sup>5</sup>. Mas é o artista a definir essa ordem, com seus gestos, apagamentos, restituições, combinações, ao determinar seu ritmo, dá a ela duração, extensão, continuidade, faz ela ser percebível.

Essa ordem, que se manifesta nas pinturas como uma temporalidade que permite associá-la à temática da absorção, é da continuidade do tempo da pintura. Iberê pinta a suspensão, a pausa, a ilusão do tempo real. Ele não pinta um tempo passado, pinta a suspensão porque a pintura não termina, ela continua no espectador absorvido. Pintar a suspensão é representar a passagem do tempo num sentido pictural. O que também autoriza remeter sua obra para Vermeer e Chardin, porque para estes, conforme Fried, a pintura como que se converte na passagem mesma do tempo, em “duração real”, quando se está diante da tela graças a um efeito puramente pictural.

A pintura de Iberê, como jogo, exige o que podemos chamar de espectador irrealizado. A antiteatralidade do quadro, o caráter lúdico associado à essa concepção, está mais próxima da condição requerida do espectador por essas pinturas, quando ele é absorvido e jogo como se o seu papel fosse o esquecimento de sua condição.

---

### Referências Bibliográficas

BRITO, Ronaldo. Trágico moderno. In: *Experiência crítica: textos selecionados*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

FRIED, Michael, *La place du spectateur, esthétique et origines de la peinture moderne*, Paris: Gallimard, 1990.

---

<sup>4</sup> Idem, p.12-3.

<sup>5</sup> Idem, p.13.

\_\_\_\_\_. Arte e objetividade. *Arte & Ensaios*. Rio de Janeiro, PPGAV/EBA-UFRJ, nº 9, 2002.

Huizinga, Johan, *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

SIQUEIRA, Vera Beatriz. *Iberê Camargo: origem e destino*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.