

**Experiência estética e cotidianidade
na videoinstalação *Versus* de Tadeu Jungle**

*Aesthetic experience and everydayness
in video installation *Versus* by Tadeu Jungle*

Luana Caroline DAMIÃO¹

Resumo

O presente artigo pretende compreender a videoinstalação *Versus* do artista multimidiático Tadeu Jungle a partir de premissas da experiência estética pautada em aspectos de inserção cotidiana. Para tal, partimos de reflexões conceituais de José Luiz Braga e Denilson Lopes ao introduzir a experiência estética em parâmetros de cotidianidade e afetividade, além de Hans Ulrich Gumbrecht, que aborda a beleza atlética e as rupturas reflexivas causadas pelos momentos de experiência.

Palavras-chave: Futebol. Experiência estética. Cotidianidade. Afetividade. Museu do Futebol.

Abstract

This article aims to understand the video installation *Versus* by the multimedia artist Tadeu Jungle from premises of aesthetic experience guided by aspects of everyday insertion. To this end, we start from conceptual reflections of José Luiz Braga and Denilson Lopes to introduce the aesthetic experience in parameters of everydayness and affectivity, and Hans Ulrich Gumbrecht, which addresses the athletic beauty and reflective disruptions caused by the moments of experience.

Keywords: Football. Aesthetic experience. Everydayness. Affectivity. Football Museum.

¹ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Temporalidades pela Universidade Federal de Ouro Preto. E-mail: luana_cdm@yahoo.com.br

Introdução

A videoinstalação *Versus* é integrante da exposição itinerante *Na Área*, mostra organizada pelo Museu do Futebol de São Paulo e que circula por diversas cidades do interior paulista, adaptando seu recorte expográfico de acordo com as localidades onde é recebida.

O idealizador da obra é o artista multimidiático Tadeu Jungle. Sua formação foi em Rádio e TV pela Universidade de São Paulo no final da década de 1970, onde trabalhos com televisão eram mal vistos pela formação acadêmica da época, por responderem a preceitos comerciais. Contudo, Jungle e sua turma de produtores possuíam novas ideias para a formatação da TV, onde “Tudo pode ser um programa de televisão” (JUNGLE, 2007, p. 203). Para eles, a criatividade televisiva poderia surgir de pontos diversos: “A metalinguagem obsessiva. Revelar todos os poros. Usar o erro como verbo de ação. Antropofagia ilimitada” (JUNGLE, 2007, p. 204). Surge nesse contexto a TVDO, um grupo de estudantes interessados em explorar outros modos de produção em vídeo.

O foco numa visão de “bastidores”, do que não deve ser mostrado, mas que diz muito da realidade, caracteriza parte da carreira do artista. Na década de 1980 no Brasil

A informação sobre videoarte que recebíamos do exterior era mínima. Por meio das Bienais de São Paulo e de uma ou duas pequenas mostras. Talvez essa desinformação tenha contribuído para a nossa autonomia de linguagem. (JUNGLE, 2007, p. 206).

Nesse sentido, percebemos que a produção criativa de Jungle e de forma mais ampla, dos produtores envolvidos na TVDO, traziam aspectos de originalidade para a televisão da época, que são amplamente difundidos na atualidade², além de abordar pontos de interseção com a vídeo arte, área de atuação do artista até os dias de hoje.

Versus, seguindo o mesmo tema da exposição de longa duração *Sala da Exaltação*, integrante do circuito permanente do Museu do Futebol, busca transportar a

² Tadeu Jungle: TVDO – Sonhar TV. Depoimentos de Tadeu Jungle sobre a TVDO extraídos do canal do Youtube “Sonhar TV”. 2012. 7’53”. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=itjgzpMlpYM>>. Acesso em 17 ago. 2016.

torcida para a instalação, na forma como nos aponta Hans Ulrich Gumbrecht (2007, p. 152), enquanto integrante dos jogos e apresentações esportivas, onde tanto os atletas, quanto público seguem um mesmo foco de concentração, com o anseio de atingir objetivos comuns, que seriam a vitória no jogo e a chance de integrar uma boa partida. No *release* da exposição é enfatizada características de constituição da instalação:

A experiência consiste em acompanhar uma partida inteira somente observando os torcedores. São 120 minutos da intensidade e vibração das torcidas de Palmeiras e Corinthians, captadas durante a semifinal do Paulistão 2015 – que terminou com vitória do time alviverde nos pênaltis em pleno Itaquerão.³

Seguindo o histórico de Jungle com a TVDO, percebemos que o mote criativo é o mesmo na instalação: mostrar o todo, o entorno. Não esconder detalhes e tentar aproximar o enfoque da câmera do não-visto, uma busca por uma versão do real, encontrando preceitos da experiência estética, segundo parâmetros de cotidianidade e afeto, que no caso é o próprio jogo de futebol.

Indo ao encontro desses aspectos, Gumbrecht (2007) aborda diversas modalidades esportivas em seu trabalho *Elogio da Beleza Atlética*, onde um dos esportes de destaque é o futebol. O autor entende que os olhares do público e dos jogadores não são os mesmos em uma partida:

E embora possamos igualmente identificar várias formas de assistir e participar impostas pelos esportes aos espectadores, quero ressaltar apenas dois modos elementares de participação do público que podem ser encontrados em todos os esportes, é claro que com afinidades maiores ou menores. Chamo-os de *análise* e *comunhão*. (GUMBRECHT, 2007, p. 145).

Aproximando seu estudo com a distinção entre a postura apolínea (análise) e dionisíaca (comunhão) de Friedrich Nietzsche, Gumbrecht (2007) caracteriza o olhar analítico como de um profissional da área, que entende e vivência os movimentos corporais feitos pelos atletas em campo para atingir determinada ação e consequente resultado. Enquanto isso, o sentido de comunhão seria o tipicamente compartilhado pela

³ *Release* da Instalação *Versus*, de Tadeu Jungle. Disponível em: <<http://naarea.museudofutebol.org.br/2016/06/06/exposicao-itinerante-do-museu-do-futebol-chega-a-sorocaba/>> Acesso em 08 jul. 2016.

torcida, que acompanha os jogos nos estádios. Aqui, a visão analítica acaba sendo englobada pela de comunidade, já que todos almejam um mesmo final, que além de uma possível vitória, seria o de assistir a ação e o empenho dos jogadores, ou seja, uma “bela” partida, no sentido filosófico de “beleza”.

É claro que os modos de assistir podem mudar o sentido da experiência estética dos torcedores. Existem diferenças em se acompanhar um jogo mediado pela televisão ou rádio, daqueles ao vivo no estádio. Para Gumbrecht (2007) a comunhão no estádio e o barulho da torcida atingem um ponto físico de energia, que se mescla aos atletas e a própria edificação, “No qual a comunicação já não é mais necessária” (GUMBRECHT, 2007, p. 152), uma vez que se encontra traduzida num partilhar de experiências.

Neste ponto, podemos enquadrar alguns preceitos trazidos por Denilson Lopes (2007) e José Luiz Braga (2010). Braga nos traz um debate sobre os novos caminhos que a experiência estética toma na sociedade mediatizada contemporânea, apontando para perspectivas interacionais, alteração de escalas de percepção tanto no aspecto interativo, quanto no que tange as questões estéticas e como a circulação social das experiências acontecem nesses ambientes mediatizados.

Já Lopes (2007), sugere como ponto de partida uma estética da comunicação, diferente dos autores que enxergam a comunicação como um campo fértil para análises, mas compreendendo a própria área como uma experiência estética em si. Além disso, aborda uma diluição dos parâmetros canônicos como únicos responsáveis pela realização de fruição no espectador e, também, por uma interdisciplinaridade para compreensão dos momentos de experiência.

Por outro lado, Gumbrecht (2006), aponta para a realização de experiências estéticas como dependentes de uma ruptura cotidiana, uma “crise”, que pode acontecer em nosso dia-a-dia, mas que depende de fatores de estranhamento e/ou epifania para se concretizarem, distanciando-se, de certo modo, da visão de Lopes (2007).

Partindo dessas considerações iniciais, voltamos nosso olhar para a exposição *Versus* e sua concepção estética, buscando apontar através das premissas e rupturas dos três autores aqui explorados e do próprio olhar de Tadeu Jungle sobre os pontos de interseção que a obra atinge nos novos debates de experiência estética, como a cotidianidade, os usos de novas mídias, questão afetiva e a obra de arte como fenômeno comunicacional de comunhão de experiências.

“O avesso do jogo”⁴: experiência estética e cotidianidade

Na contemporaneidade convivemos com uma gama de aparelhos e meios, que se tornam nossas extensões, fazem parte de nosso dia-a-dia e do modo como pautamos nossas relações e reconhecemo-nos no mundo (LEMOS, 2013, p. 19). Esse tipo de abordagem influencia a forma que olhamos para as coisas e as sensações que elas nos causam. Nesse sentido, faz-se interessante pensar como as experiências estéticas se dão nesta formatação sensorial.

Podemos destacar dois pontos da obra de Braga (2010) que se aproximam de aspectos que buscamos abordar. O primeiro deles diz que: “Os objetos (‘obras’) não são tomados em si mesmos como estéticos, mas os processos - nos quais certamente obras, coisas, produtos, acontecimentos, paisagens podem ser vetores de experiência estética.” (BRAGA, 2010, p. 74). Podemos perceber neste âmbito o trabalho de constituição da obra de Tadeu Jungle como processual a partir de um evento esportivo, uma vez que o jogo, partindo da ideia de passagem do tempo, já não é mais o mesmo depois de seu início e está fadado ao desaparecimento como ação assim que o último apito for acionado. A procura por gravar esse momento e trabalhar sobre suas interpretações se caracterizaria como busca de eternização e releitura de um acontecimento. Existe, portanto, uma ênfase no processo de composição da partida.

A própria constituição expositiva aponta para um segundo momento do texto de Braga (2010), onde o autor volta seu olhar para Gumbrecht (2006) quando este aborda que o evento esportivo e as experiências estéticas não seriam continuidades cotidianas, mas pequenas rupturas inseridas no nosso dia-a-dia. Braga (2010) entende a partir desse posicionamento “(...) que a experiência estética corresponderia ao momento em que essa desvinculação se produz na situação vivida.” (BRAGA, 2010, p. 74).

Assim, percebemos uma aproximação entre os autores, uma vez que Braga (2010) defende que a sociedade mediatizada permite nova percepção de espaços, tempos e experiências, assim o que nortearia uma experiência estética seria sua inserção no campo afetivo do “fruidor”, sua relação de proximidade com o “objeto estético” e a

⁴ JUNGLE, Tadeu. Vídeo e TVDO: anos 80. IN: MACHADO, Arlindo (org.) *Made in Brazil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007. p. 205.

probabilidade de interação, ou seja, a bagagem anterior do público que define se uma experiência estética será ou não atingida. A partir da possibilidade de realização de experiência estética ser possível, ela acontece causando um momento de fruição - a desvinculação (BRAGA, 2010) ou ruptura (GUMBRECHT, 2006) - no indivíduo e percepção daquele instante como integrante de sua vida e com a capacidade de despertar uma simultaneidade de sensações em meios diversos.

Como nos aponta Gumbrecht (2006), todos os elementos do nosso cotidiano podem nos causar experiências estéticas, em certa medida, desde que ativados por um sentido de estranhamento ou ruptura das ações rotineiras, uma “pequena crise” comportamental, como pontua no título de seu artigo. Seria uma espécie de abertura de caixas-pretas, como aborda André Lemos (2013), que faz determinados acontecimentos entrarem num campo de controvérsias que seriam, dessa forma, interpretados de maneiras distintas, como na epifania causada no indivíduo pelo acontecimento de uma experiência estética, por exemplo.

A condição de crise e/ou ruptura se afasta do pensamento de Lopes (2007), para quem o próprio acontecimento comunicacional, uma vez que inserido em perspectiva cotidiana, já se classificaria como experiência estética, não se importando com cânones ou conservadorismos acadêmicos. Essas constatações ganham força ao considerarmos o ambiente midiático atual, onde equipamentos tecnológicos ampliam possibilidades de vivências, culminando em um “(...) processo generalizado da estetização da vida cotidiana.” (LOPES, 2007, p. 23), onde se tornaria essencial o resgate de quesitos afetivos e corpóreos, afastando a experiência estética de parâmetros rígidos e construtivistas, e apontando para um sentido pragmático, inserindo a experiência no campo do comum.

Seguindo esses posicionamentos teóricos, percebemos que as experiências estéticas são passíveis de se realizarem em contextos cotidianos, mas que dependem de aspectos subjetivos do espectador. Entretanto, essa experiência não seria repentina, acontecendo de um momento para o outro causando uma sensação de ojeriza ou afastamento. Seriam sentimentos que adquirem uma formação constante em nosso ser, que “antes de se impor à nossa consciência, antes de interromper seu ritmo usual, trata-se de episódios onde o Ser de uma coisa, de uma maneira bastante literal, ‘cresce em nós’”. (GUMBRECHT, 2006, p. 59). Assim, a cotidianidade aparece como o campo das

possibilidades dessas experiências estéticas, onde momentos de epifania podem acontecer, a partir de construções subjetivas que associamos a determinados objetos, momentos ou situações.

Por isso a abordagem desses momentos como rupturas ou crises se faz interessante. Esse sentido conceitual não exclui o fato de que estas experiências acontecem a partir do cotidiano e pautado, muitas vezes, em equipamentos e ferramentas corriqueiras que utilizamos em nosso dia-a-dia, mas que, em raras situações, aparecem ativadas com um novo sentido. O que nos demonstraria e demarcaria esses momentos são justamente as circunstâncias em que essas desvinculações acontecem, que são capazes de transformar fatos corriqueiros em máquinas de sentidos.

Podemos destacar alguns exemplos simples dessas percepções: as várias interpretações que pessoas diferentes podem aderir a letra de uma mesma música e como o mesmo indivíduo pode traçar diferentes sentidos sobre ela, a partir de seu humor ou bagagem de vida. Quando proferimos uma frase, a consideramos interessante e nos vemos pensando e analisando seu sentido por mais tempo que o habitual. Ao olhar para um objeto corriqueiro de um novo ângulo. Encontrando a solução para um quebra-cabeças que levou semanas para ser finalizado. (BRAGA, 2010; GUMBRECHT, 2006).

Todos esses exemplos, presentes em nossas rotinas diárias, podem ativar um tipo diferenciado de interpretação no indivíduo, uma experiência estética. Isso não exclui, obviamente, a experiência gerada pelos objetos sacralizados e canônicos, apenas anexa novas possibilidades e traz novos debates no âmbito filosófico, mas também no campo social e da comunicação. Seriam o avesso dos tradicionais pontos de fruição, onde também podem acontecer revelações subjetivas e, principalmente, demandas diferenciadas de espaço e tempo.

Afetividade e comunhão

Assumindo que a experiência estética está inserida em acontecimentos da cotidianidade, podemos voltar nossos olhares aos eventos esportivos, mais especificamente aos jogos de futebol. Os esportes com bola estão entre os mais populares do mundo, com destaque para os países do hemisfério sul, que revelam

grandes nomes na área e, conseqüentemente, chamam atenção do público para as atuações desses times. (GUMBRECHT, 2007).

Um jogo de futebol pode ser dividido em pequenos aspectos de análise, que fazem a composição da experiência estética. O primeiro ponto que nos chama atenção são os jogadores. Os corpos dos atletas, que são capazes de fazer movimentos exatos, em localidades e tempos específicos é o que torna possível a existência de um bom lance. A união de movimento, espaço e tempo transforma o indivíduo jogador em uma espécie de autor, cuja criação seria a jogada. À este fenômeno ao qual o atleta está inserido Gumbrecht (2007, p. 138) nomeia de “(...) *timing* - a capacidade de fazer os movimentos certos na hora certa”.

Um jogo não se faz completo sem a presença de uma torcida e esta também apresenta seu *timing* específico, que vai agir e reagir de acordo com os movimentos dos jogadores - vamos recortar aqui apenas o público de estádio, uma vez que eles compartilham o espaço com os jogadores e trazem, dessa forma, reações rápidas e em comunhão física uns com os outros.

Versus foi concebida a partir desse pressuposto, focando na torcida, que normalmente fica em segundo plano, demonstrando que as reações do público dizem sobre o *timing* da partida. Seria possível, assim, entender e acompanhar um jogo observando apenas suas torcidas, uma vez que a comunhão existente no estádio cria um uníssono dos acontecimentos naquele espaço temporalizado que “começa a desaparecer desde o momento em que começa a surgir” (GUMBRECHT, 2007, p. 134).

A instalação é constituída por uma sala retangular, onde vemos projetadas em paredes opostas as torcidas de Palmeiras e Corinthians, na semifinal do Paulistão 2015. O “jogo” é transmitido integralmente e se optou por fazer um enquadramento específico e idêntico das duas torcidas (Fig. 1), sob influência da obra “Operários” de Tarsila do Amaral (1933)⁵. O visitante ao adentrar a videoinstalação é envolto pelas projeções, ao ter que se posicionar no meio da sala, além disso, o espaço entre uma tela e outra é mínimo, tornado as duas torcidas muito próximas naquele ambiente.

⁵ Making Off Versus – Museu do Futebol na Área. Depoimentos de Tadeu Jungle sobre a instalação *Versus* extraídos do canal do Youtube “Museu do Futebol”. 2015, 3’11”. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=asUBTjzL9Uw>>. Acesso em 17 ago. 2016.

Figura 1 – Videoinstalação *Verus*. Detalhe de enquadramento dos vídeos.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=fcgVgonW4n8>

A videoinstalação permite ao visitante acompanhar a partida através do olhar daquele grupo de torcedores enquadrados. Como num ato de comunhão, o público que esteve no estádio no dia da partida e o que participa da instalação compartilham as experiências de uma torcida, num ambiente de simultaneidade de meios e sensações. Ao utilizar aparatos audiovisuais e tecnológicos, o artista traz possibilidades de abordagem diferenciadas nas instituições museológicas, anexando elementos da cotidianidade mediática aos quais os indivíduos estão habituados no dia-a-dia para as salas de exposições.

Obviamente que se tratam de sensações diferentes, as que os torcedores atingiram no dia do jogo e daqueles que visitam *Versus*. Entretanto, todas podem ser caracterizadas como experiências estéticas. No caso específico da instalação, existe também um *timing*, proposto por Tadeu Jungle, que traduz exatamente o tempo da partida original. Cabe, portanto, ao público da exposição decidir seu tempo de fruição, constituindo dessa forma uma experiência individual em cada visitante.

Neste ponto, voltamo-nos as proposições de Braga (2010) e Lopes (2007) quando apontam para a importância da afetividade na consolidação das experiências. Uma experiência estética, baseado na perspectiva desses autores, se caracteriza como uma construção subjetiva que reverbera segundo aspectos socioculturais. Assim, a

bagagem de vida dos indivíduos e as relações que eles estabelecem com as coisas e pessoas influenciam na forma como se olha para a obra *Versus*, por exemplo. Estamos no âmbito da questão probabilística da realização da experiência.

Partindo desse ponto, a experiência estética pode se realizar de diversas formas ou simplesmente não acontecer, uma vez que ela depende de fatores subjetivos dos visitantes e da forma como eles se relacionam com o exposto. Assim, o espectador não precisa ser necessariamente um especialista ou admirar o esporte em si, mas simplesmente se identificar com o que é retratado, com o efeito de comunhão que a obra busca gerar, numa ponte entre significação e presença corpórea.

Percebemos assim, que a obra busca ocasionar um sentimento comunitário e de partilha, onde “A comunicação não é nem idéia, nem ação, mas um ‘processo de intersecção pelo qual objetos e eventos por intermédio de atores sociais se tornam significantes ou não’”. (LOPES, 2007, p. 24).

Nesse sentido, *Versus* traz à tona o debate de cotidianidade e das experiências estéticas inseridas em campo afetivo e correspondendo aos tempos mediatizados de hoje. E, ao abordar a multidão como ponto de enfoque e fruição, traz para os museus algo fora de parâmetros canônicos dos acervos tradicionais, apontados por Lopes (2007) e reforçados por Gumbrecht:

Fazer parte da multidão e perder o controle de nossas emoções e de nosso comportamento, pelo contrário, é aquilo contra o que somos advertidos desde a infância. Em consequência disso, muitos de nós esqueceram (ou jamais souberam) como pode ser prazeroso fazer parte da multidão. (GUMBRECHT, 2007, p. 151).

Entendemos com isso, que a videoinstalação de *Jungle* possibilita a releitura e o despertar de sensações e momentos afetivos pela possibilidade de trazer aos visitantes o sentido de comunhão, integração e da comunicação em si.

Considerações finais

Procuramos refletir nesse artigo sobre as implicações em se estudar a experiência estética sob a luz de acontecimentos cotidianos segundo as proposições de José Luiz Braga (2010), Denilson Lopes (2007) e Hans Ulrich Gumbrecht (2006; 2007).

Utilizando como objeto de análise a videoinstalação *Versus* de Tadeu Jungle, almejamos cruzar os pontos de tangência desses autores, que buscam olhar para ações do dia-a-dia como capazes de despertar a experiência estética.

Entendemos nesse trajeto, que elementos de cotidianidade dependem intimamente do campo afetivo para se caracterizam enquanto experiências estéticas. Esse processo não se realizaria de um momento para o outro, sendo construído de acordo com espaços e tempos específicos, que culminam no compartilhamento de experiências, como algo superior a simples trocas de informações. Assim, a obra de arte se faz como fenômeno comunicacional, apontando para o campo da comunicação como meio promotor de estética.

A instalação *Versus* se apresenta, desse modo, como tradução dos sentimentos das torcidas de um jogo de futebol e a concretização de transformar um ato cotidiano em uma obra artística (videoinstalação) capaz de trazer novas experiências estéticas, tanto nas pessoas que partilharam daqueles acontecimentos no momento real, quanto daquelas que os veem pela primeira vez dentro das salas do museu.

Referências

BRAGA, José Luiz. Experiência estética e mediatização. *In*: LEAL, Bruno Souza; GUIMARÃES, César; MENDONÇA, Carlos (Orgs.). **Entre o sensível e o comunicacional**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010. P. 73-87.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Elogio da beleza atlética**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

_____. Pequenas crises: experiência estética nos mundos contemporâneos. *In*: GUIMARÃES, César; LEAL, Bruno Souza; MENDONÇA, Carlos (Orgs.). **Comunicação e experiência estética**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006. P. 50-63.

JUNGLE, Tadeu. Vídeo e TVDO: anos 80. *In*: MACHADO, Arlindo (Org.). **Made in Brazil: três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007. P. 203-208.

LE MOS, André. **A comunicação das coisas: teoria ator-rede e cibercultura**. São Paulo: Annablume, 2013.

LOPES, Denilson. **A Delicadeza: estética experiência e paisagens**. Brasília: UNB; Finatec, 2007. P. 21-34.