

JOGO DOS SETE ERROS

Mirla Fernandes

Resumo: *Jogo dos sete erros* é uma instalação participativa composta de sete dípticos, bancos e pranchetas com papel e caneta. Os dípticos exploram a busca visual, o ir e vir na imagem como estratégia de aproximação a um estado contemplativo. O pedido de um texto produzido pelo público reitera a proposta e ao mesmo tempo, coloca-se como antítese ao sentimento de dissolução em estados de desatenção como os que vivemos na contemporaneidade. A instalação é um pedido: pare, observe e sinta.

Palavras-chave: Pintura. Desenho. Instalação.

SPOT THE DIFFERENCE GAME

Abstract: *Spot the Difference Game* is a participatory installation composed of seven diptychs, benches and clipboards with paper and pen. The diptychs explore the visual search, the coming and going of the image as a strategy for approaching a contemplative state. The request to the public for a text reiterates this dynamic and stands as an antithesis to the feeling of dissolution such as the states of reduced attention we experience in contemporary times. The installation is a request: stop, observe and feel.

Keywords: Painting. Drawing. Installation.

Jogo dos sete erros é uma instalação com intenção colaborativa. Dela fazem parte 7 dípticos (Figuras 1 a 7) além de bancos, pranchetas com papel e caneta sugerindo ao público a circulação pelo espaço expositivo, sentando-se nos bancos nos lugares que lhe parecerem mais interessantes (Figuras 8 e 9) e estimulando a escrita de uma narrativa ou reflexão a partir das pinturas (Figura 10).

Jogo dos sete erros requer que o espaço expositivo seja cuidadosamente considerado para que a relação de contemplação aconteça. As pinturas devem ser expostas a 1,40 de altura, pensadas para serem vistas pelo público sentado nos bancos à disposição. A oferta de canetas para o público, e não lápis, permite que o processo reflexivo do mesmo fique mais evidente, e a ideia de erro se estenda ao público também (Figura 11).

Em *Jogo dos sete erros*, propus explorar a busca visual, o processo que consiste em encadear diversas fixações sucessivas sobre uma mesma cena visual, a fim de explorá-la em detalhe. Esse processo está intimamente vinculado à atenção e à informação: o ponto no qual se deterá a próxima fixação é determinado ao mesmo tempo pelo objeto da busca, pela natureza da fixação atual e pela variação do campo visual. Partindo dessa premissa, o título da série se refere ao jogo que explora o conceito de busca visual. Para *jogar* é preciso olhar para as duas imagens com muito cuidado. Porém, ao contrário do que acontece no jogo tradicional, o que aproxima as imagens são as tênues semelhanças (formais ou temáticas), e não as diferenças. A inversão das regras do jogo coloca-se como estratégia para prolongar a busca visual e estimular um estado de contemplação. Não existem literalmente sete erros, existe um pedido velado: pare e observe, dê-me seu tempo para além do tempo acelerado contemporâneo, deguste.

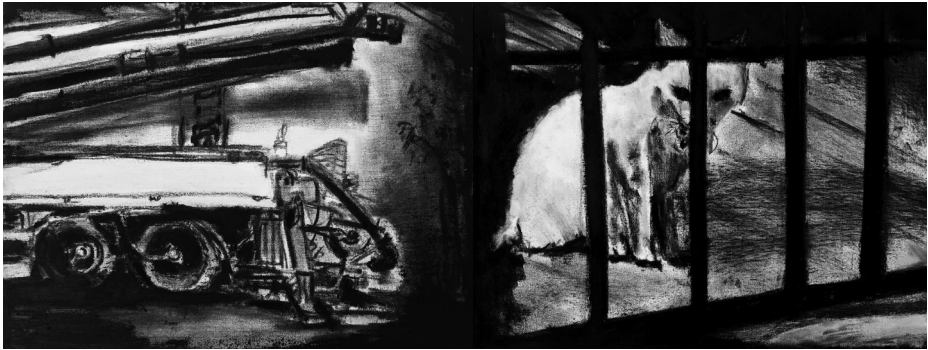
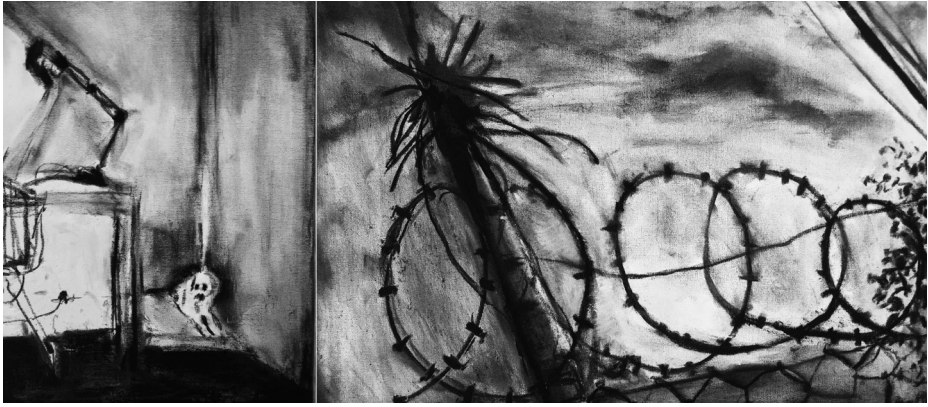
Procurei criar uma tensão que reflete esses incômodos que sinto em relação a vida na cidade. Essa coisa de ficar ou ir embora, o caos e as regularidades, os mistérios e as obviedades que coabitam o cotidiano. As imagens referência para as pinturas partiram tanto de fotografias que tirei caminhando pela cidade, sobretudo a noite, assim como de fotos de telas. Esse transbordamento de limites referenciais, entre a imagem da realidade e a virtual, sinalizam o meu próprio olhar



para o mundo, o qual procuro apaziguar de alguma forma na realização das pinturas.

Proponho chamar a atenção para um retiniano que tensiona nossa relação de imediatismo e consumo de imagens visuais. Como afirma Byung-Chul Han (2017) em *Agonia do Eros*, “a mudança veloz das imagens não nos concede mais tempo” de contemplação e o sujeito da sociedade do desempenho esgota-se na coerção da hipervigilância em que vivemos. Imagens vistas, mas não percebidas: a afetação sensorial em velocidade é suficiente para o consumo apenas. Esta instalação investiga a nossa relação imediatista com a imagem propondo o oposto. Em *Jogo dos sete erros* experimento mudar o sentido do fluxo, procurando converter a experiência visual, que apresenta-se em geral fragmentada, para algo que possa integrar de alguma forma os sentidos.









preso fora
preso dentro
o espaço nem sempre é
liberdade
nem a claridade aberta
é porta

Rafael Fernandes

76

FELIPE
GÓES

UMA TEMPESTADE SE APROXIMA
A VELHA JANELA BATEU FORTE, ESQUECI
DE FECHAR
A BRANQUINHA JÁ FOI PROCURAR
UM LUAR CALMO E SILENCIOSO
PENSEI NELA HOJE, MINHA AMADA.
E ACHEI BOM ACENDER UMA VELA,
POR ELA E PELA LUZ QUE CERTAMENTE
VAI ACABAR.

TODOS OS CÃES LATEM PARA UM CARRO,
MENOS O TUTI, ELE NÃO LATE PARA
QUALQUER CARRO, APENAS PARA UM
MODELO ESPECÍFICO.

SAI NA CHUVA MESMO, NÃO TEVE JEITO.
NUNCA MAIS SEREI O MESMO.

O ONIBUS ~~719~~ 719 CHEGOU SUPER RÁPIDO.
HOJE, INTERRUPTENDO MINHAS DIVAGAÇÕES,
O SENSO DE URGÊNCIA SE SOBREPÕE.

LEGENDA DAS IMAGENS

Figura 1-7 (Página 396-398). Mirla Fernandes. *Jogo dos sete erros 1*, 2022. Díptico, 30 x 60 cm, técnica mista sobre tela; *Jogo dos sete erros 2*, 2022. Díptico, 30 x 60 cm, técnica mista sobre tela; *Jogo dos sete erros 3*, 2022. Díptico, 30 x 60 cm, técnica mista sobre tela; *Jogo dos sete erros 4*, 2022. Díptico, 30 x 80 cm, técnica mista sobre tela; *Jogo dos sete erros 5*, 2022. Díptico, 30 x 80 cm, técnica mista sobre tela; *Jogo dos sete erros 6*, 2022. Díptico, 30 x 80 cm, técnica mista sobre tela; *Jogo dos sete erros 7*, 2022. Díptico, 30 x 80 cm, técnica mista sobre tela, respectivamente. Fonte: acervo da autora.

Figura 8-9 (Página 398-399). Mirla Fernandes. Registro da exposição *Jogo dos sete erros*, 2022. Roteiro de Ateliês, São Paulo/SP, 2022. Fonte: acervo da autora.

Figura 10-11 (Página 399-400). Mirla Fernandes. Registro da resposta do público durante a exposição da série *Jogo dos sete erros*, 2022. Roteiro de Ateliês, São Paulo/SP, 2022. Fonte: acervo da autora.

REFERÊNCIAS

HAN, Byung-Chul. **Agonia do Eros**. Tradução: Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2017.

Mirla Fernandes é mestre em Poéticas Visuais pela UNICAMP, com bolsa CAPES, arte-educadora e arte-terapeuta. Desde 1992 participa de exposições nacionais e internacionais, coletivas e individuais. Em 2010 foi nomeada para o Prince Claus Award por seu trabalho em arte-joalheria. Sua prática como artista marcial atravessa sua poética, colocando-se como ferramenta para a pesquisa das relações interpessoais. Como um desdobramento desses interesses, incorpora aspectos relacionais e gestuais em sua produção.

Email: mirlaf@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-1193-9473>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8081138346719551>

Ensaio visual recebido em 12.02.2025. Aceito em 31.05.2025.