

JOGOS, ANTIJOGOS

UMA BREVE HETEROLOGIA LATINO-AMERICANA

Jorge H. Wolff*

Resumo: O artigo utiliza-se da novela *Xadrez* (1942) de Stefan Zweig – escrita em Petrópolis (RJ) pouco antes de seu suicídio –, a fim de abordar criticamente, sob a perspectiva da noção nietzscheana de *jogo*, uma particular *heterologia latino-americana*. Partindo de pistas deixadas por escritores *nativos* como Machado de Assis, César Aira e Lima Barreto, aborda textos *jocosos* devidos a intelectuais europeus de meados do século XX que, não por acaso, viajaram para e viveram na América do Sul, como Roger Caillois, Marcel Duchamp e o próprio Zweig. A teoria dos jogos, do sagrado e da festa que informa a reflexão provém de ensaios de Caillois, Johan Huizinga, Gilles Deleuze, Félix Guattari, Walter Benjamin e Raúl Antelo.

Abstract: This article draws on the Stefan Zweig novel *Chess* (1942), written in Petrópolis (RJ) just before his suicide, in order to address critically, in the light of Nietzsche's perspective of *play*, a particular kind of *latin-american heterology*. Starting with traces left by *native* writers such as Machado de Assis, César Aira and Lima Barreto, it analyses *joking* texts by european intellectuals from the mid-20th century who (not by chance) travelled and lived in South America, such as Roger Caillois, Marcel Duchamp, and Zweig himself. The theories of the play, of the sacred, and of the party, which inform this reflexion, stem from essays by Caillois, Johan Huizinga, Gilles Deleuze, Félix Guattari, Walter Benjamin and Raúl Antelo.

Palavras-chave: jogo; festa; viagem; constelação; modernidade; vanguarda

Key words: play; party; travel; constellation; modernity; vanguard

* Universidade Federal de Santa Catarina.

Ni siquiera la sinceridad podía salvarlos,
la índole del juego exceptuaba las intenciones.
César Aira¹

Aucune contrée ne me plaît:
voilà le voyageur que je suis.
Henri Michaux²

Jogar no bicho não é um eufemismo
como matar o bicho.
Machado de Assis³

A *féerie dialectique* benjaminiana é aquele “mundo de coisas sonhadas”, o que quer dizer simplesmente que funciona como um vasto mundo de coisas citadas, “cette écrasante masse de citations” – nos termos do editor do *Livre des passages*, Rolf Tiedemann – aonde a história é vista enquanto constelações nas quais o antigo coincide com o presente. A segunda e a terceira guerras mundiais como *maintenant* e simultaneamente como *l'impossible* realizado, se poderia dizer, preparando as batalhas por vir, nem menos esmagadoras nem menos maciças que um livro composto apenas por citações, na impossibilidade de extinguir todo nome próprio. Em consequência, a teoria de um texto cujo tema é o *jogo real*, vale dizer, cujo eixo é a guerra, postularia precisamente a necessidade de *jogar* com os próprios conceitos, a fim de uma espécie de *festa*, *montagem* ou *desenho* de enigmas e citações virtualmente infinitas.⁴

¹ “Había una vez... (fragmento)”. *Obra Completa*. Oliverio Gironde, p. 731. Originalmente em *Xul* n° 6, Buenos Aires, mayo de 1984.

² *Ecuador*. Paris: Gallimard, 1968.

³ “Jogo do bicho”. *Obra Completa* vol. II, p. 1124.

⁴ Veja-se a noção de *montagem* enunciada por Rolf Tiedemann em seu ensaio introdutório ao *Livre des passages* de Walter Benjamin: “(...) édifier les grandes constructions à partir de très petits éléments, confectionnés avec netteté et précision. Elle consistera même à découvrir dans l’analyse du petit moment singulier le cristal de l’événement total”. *Montagem* esta que parte da noção de jogo e, pela via do lance de dados, das fantasmagorias, transporta o passado rumo ao presente, não contra a história e sim contra as idéias de evolução e de progresso. Segundo Adorno, citado por Tiedemann, Benjamin tinha a intenção de “renoncer à tout commentaire explicite et de faire surgir les significations grâce au seul montage du matériaux et aux chocs ainsi produits”. Para coroar seu anti-subjetivismo, prossegue Adorno,

A *Schachnovelle*,⁵ o relato *xadrez* de Stefan Zweig, este “narrador latino-americano”, escrito no Brasil e ambientado nos anos 40 do século passado, movimenta-se na temporalidade do (por ele chamado) *jogo real* superposta à velocidade modernista de um navio titânico – antecipando, como se verá, um (des)encontro *sem pátria* com outro artista-enxadrista, Marcel Duchamp. O narrador abre logo o seu jogo:

Mal fazia eu a primeira abertura e o curso da partida desenrolava-se, por assim dizer, automaticamente, dentro de mim; *já não existia surpresa, suspense, problemas*. Para ocupar-me, para proporcionar-me o esforço e a distração que já se me haviam tornado indispensáveis eu precisaria de outro livro com outras partidas. Mas sendo isto inteiramente impossível, *só havia um caminho para sair desse singular beco sem saída: inventar outras partidas; tentar jogar comigo mesmo, ou antes, contra mim mesmo*. (p. 57, grifos meus)

Como a inteira novela de xadrez, estes enunciados agônicos remetem à *atmosfera sacrificial* de que trata o *sociologue* Roger Caillois, contemporâneo tanto de Zweig quanto de Duchamp, a propósito da teoria da festa.⁶ Esta atmosfera seria própria dos jogos de limiares, como este relato legado por Stefan Zweig – o escritor vienense que foi *best-seller* no entre-guerras – pouco antes de dar cabo da vida ao lado da jovem mulher na cidade de Petrópolis, no estado do Rio de Janeiro, em episódio tão famoso quanto envolvido em mistério. Espécie de *memória do cárcere*, enxertada na *agoridade* das dobras de uma “novela de xadrez”, a narrativa apresenta, porém, um protagonista que supera enquanto trágico performer a sua própria linguagem, porque estritamente colada a um sistema rígido de representações, como se Zweig envergasse a máscara literária de um Graciliano Ramos verdadeiramente *kamikase*. Assim, sob o disfarce opressor – estilo *geração de 45* – desta linguagem, tampouco deveria haver, a princípio, “surpresa, suspense, problemas”. Os quais não

“*L’oeuvre maîtresse ne devait être constituée que de citations*” (grifo meu). Aqui Tiedemann parece desdenhar ou mesmo não perceber a ironia adorniana: “*Quelque authentiquement benjaminienne que puisse paraître cette conception, l’éditeur est persuadé que Walter Benjamin n’avait pas l’intention de procéder ainsi (...) et il ne s’agissait nullement d’un montage de citations*”... (Introdução ao *Livre des passages*, p. 12, nota 5).

⁵ Publicado no Brasil em *Amok e Xadrez e Fragmentos do Diário*.

⁶ Caillois, R. “Le sacré de transgression: théorie de la fête”. *L’homme et le sacré*.

deixam, no entanto, de emergir, favorecidos pelo andamento de um jogo clássico e de uma viagem moderna.

Na novela de xadrez, como se viu, não há com quem ou contra quem jogar a não ser contra si mesmo, o que se torna ainda mais claro ao ouvir o narrador – um certo Dr. B. – contar como foi literalmente “intoxicado” pelo *vício do jogo*, na tentativa desesperada de fugir da loucura dentro de uma solitária do regime nazista durante a segunda guerra mundial. Pode-se afirmar, a propósito, que esse foi um tempo de *emoções intensas* e de *metamorfose do ser*: frenesi e repetição estão no cerne desta noção do reino do sagrado devida a Caillois, que se aproxima e se diferencia daquela de jogo. Da festa ao jogo, e também à guerra, o *caosmos* suspende o tempo ao permanentemente anunciar o xeque-mate.

Na *Schachnovelle*, porém, não se dá nenhuma abertura a estes tempos arcaico-heróicos, nem seria possível atualizar nela os primeiros momentos do universo, uma vez que o corpo do Dr. B. se encontra encerrado e apartado da menor, da mais pueril distração. O roubo de um livro de aberturas de xadrez durante um interrogatório, quase inverossímil mas narrado de modo feliz, resolve um drama e cria outro. Daí em diante, o personagem, obcecado pelo *jogo real*, estabelece a sua própria cisão, faz-se dobra, duplo, dois, quer dizer, três, quatro, dezesseis, trinta e dois... para sobreviver meses a fio em situação de completo isolamento. Constrói, assim, sua disciplina e seu delírio matemáticos, do mesmo modo que confecciona peça por peça deste jogo de “constelações cambiantes”, no dizer de Adorno, utilizando o material que deveria servir como alimento: miolo de pão. Escurece as peças pretas com pó, e as dispõe no tabuleiro feito de pedaços de um lençol claro-escuro.

Com a repetição obsessiva do jogo, adquire a capacidade fabulosa de inventar partidas simultâneas. E como, por um longo período, o Dr. B. não faz mais do que jogar consigo mesmo, através do desenvolvimento de duas potências intelectuais (multiplicadas pela própria lógica do xadrez) em constante estado de choque, entra rapidamente em surto, ajudado pela fome. Depois será solto, conseguindo enfim fugir, emigrar, viajar. A novela de xadrez é um relato de viagem que transita entre uma solitária alemã e a solidão de uma longa viagem rumo à América do Sul no decorrer de mais uma década infame.

A partir das regras do insano *jogo real* no instante em que se americaniza, e que poderia ser uma variante de algum tipo de *jogo do bicho* conduzido por

um jornalista “animaleiro” inescrupuloso,⁷ seria possível representar as trilhas opacas de uma “heterologia latino-americana”, conforme sugere Raúl Antelo, em referência a coleções de relatos retirados de revistas literárias as quais carregam em si mesmas – isto é, em seu próprio corpo disforme – a noção de *marginálias*,⁸ bem-vinda para pensar limites ou sua ausência nos não-lugares que o texto (este texto) atravessa e por que se deixa atravessar.

Nova York, 1942. Como de costume, o mundo está em guerra. O narrador à deriva reúne a clientela para a *fiesta* americana. O narrador à deriva é passageiro de um navio que partiu dos Estados Unidos rumo a Buenos Aires. Nele também viaja, em fuga do velho mundo e “em busca de novos triunfos”⁹ na Argentina, Mirko Czentovic, campeão mundial de xadrez, um eslavo rude e tido como estúpido para qualquer outra atividade que não o jogo real, mesmo as mais banais – “era incapaz de, em qualquer idioma, escrever uma frase sem erros ortográficos” (p. 96).

Dr. B., como é sabido, está a bordo, em fuga não somente da Europa como também do xadrez. No entanto, apesar da expressa proibição médica, uma vez provocado, não saderá resistir à sua antiga obsessão. Na sala de fumar do navio, envolve-se

⁷ Cf. Lima Barreto, “Coisas do jogo do ‘bicho’”. *Marginália*, p. 312. Publicado originalmente em *Livros Novos* nº 2, Rio de Janeiro, abril de 1919.

⁸ Antelo, R. “Genealogía del mimetismo: estudios culturales y negatividad”. Neste texto constelacional encontra-se a instigadora genealogia de meu próprio texto: “Caillois destaca que América es el ejemplo más acabado de su teoría de la fiesta y lo hace apoyado en el contexto de su discurso, leído el 13 de octubre, un día después de la *fiesta* americana, lo que le hace lamentar que no existe una fiesta europea, ‘un instante de comunión de las multitudes’. En otras palabras, Caillois sostiene, con ecos de *Totem y Tabú*, que la cultura se erige en el lugar de un crimen que nos impone obediencia retrospectiva. Ese instante se articula, pues, en un doble espejo, de un lado, el que vincula a América con Europa (una Europa, según la teoría de Valéry, no menos desterritorializada) y de otro el que ejecuta cisiparidad y escinde a esta América acefálica o paranoica en la Atlántica, negociadora, y la Andina, resistente. La vertiente atlántica, o suratlántica, como la llamará Ángel Rama, es traductora, porque la habitan emigrados, ‘aventureros que lo dejaron todo tras sí, hasta su patria’, motivo desarrollado por Nietzsche en el fragmento 377 de la *Gaya ciencia* y exaltado por *Acéphale* como el mejor legado político del filósofo a la política contemporánea. Más aún, lo asocial, había escrito Caillois en esa misma revista, despierta las energías colectivas y las cristaliza definiéndose, en última instancia, como ‘force de sursocialisation’. Cabe aquí recordar que una revista gaullista sostenida por Caillois, *En América*, publicará poco después, en 1946, el primer texto de un desconocido, Julio Cortázar, ‘Walter de la Mare: mediador entre dos mundos’, y si asimismo tenemos en cuenta que Nietzsche, el *sans-patrie*, así se definía porqué, en palabras de Bataille, ‘la patrie est en nous la part du passé’, talvez se comprenda mejor que el americanismo de Caillois era, un poco a lo Stéphane Zweig, de futuro, es decir, un *suramericanisme*, para valernos de un hallazgo de Denis de Rougemont, que seguramente operaba en el inconciente de los *sociologues*, y que esa *sursocialisation* americana, esa socialización del americanismo de *Sur*, fuese, a sus ojos, acefálica, la parte maldita” (p. 5-6).

⁹ *Xadrez*, p. 95.

em um desafio coletivo a Czentovic e logo se destaca, levando sua equipe à vitória na primeira partida. Mas ao mesmo tempo que jogava, prometia a si mesmo não prosseguir, não jogar a outra partida, embora jogue e delire fatalmente, sentindo-se à beira do desmaio. É, então, obrigado a desistir do segundo embate, novamente “intoxicado”, à beira do abismo, rumo à América do Sul.

Esta *viagem* talvez possa ser reconfigurada através da seguinte pergunta: que espécie de *festa* é celebrada na *Schachnovelle* senão aquela das *intensas emoções* do jogo, especificamente aquele ao qual Zweig – como Marcel Duchamp – dedicara verdadeira devoção? Cito o narrador *kamikase* de Zweig, a propósito:

Antiquíssimo e sempre novo, mecânico no plano e eficiente só pela imaginação, limitado no espaço rigidamente geométrico e no entanto ilimitado em suas combinações, desenvolvendo-se constantemente e no entanto estéril, *um pensar que não conduz a coisa alguma, uma matemática que não calcula nada, uma arte sem obras, uma arquitetura sem matéria*, e na realidade mais duradouro em sua existência do que todos os livros e obras, o único jogo que é de todos os povos e de todos os tempos, e ninguém sabe que deus o trouxe ao mundo, a fim de matar o tédio, aguçar os sentidos e estimular a alma. Onde está nele o começo e onde o fim? (p. 104, grifo meu)

Publicada pela primeira vez em português no Rio de Janeiro, em 1942, e em alemão em Buenos Aires, ainda em dezembro do mesmo ano, esta *novela negra* poderia ser o próprio *entreato de universal confusão* – conforme definido na “Teoria da festa” devida a Caillois que impressionara a Jean-Paul Sartre. No que coincide com o próprio ponto final da vida do escritor, já que se suicida logo após concluir e despachar o relato a diferentes endereços, da Argentina aos Estados Unidos. Paralelamente, vale notar que o “jogo do bicho” brasileiro chama em especial a atenção de Zweig, ao qual faz referência enquanto um “vício nacional” em seu diário sul-americano.¹⁰ Como também lembra Ingrid Schwanborn na apresentação à edição brasileira, “no seu livro sobre o Brasil, Zweig fala mais detalhadamente sobre os brasileiros como ‘jogadores de loteria’”. “Sua curiosidade pelo assunto indica que ele mesmo deve ter

¹⁰ O escritor austríaco não hesitaria por certo em decalcar as palavras de Lima Barreto na crônica “Coisas do jogo do ‘bicho’”, citada acima, quando este destaca a enorme procura dos jornais dedicados ao jogo: “(...) pus-me a observar, nas vendas da minha vizinhança que, pela manhã, o tipo de compras era este: um tostão de café, um ou dois de açúcar e um *Bicho* ou *Mascote*” (*Marginália*, p. 312).

sido fascinado por todo tipo de jogo, de sorte e azar, de apostas e também de xadrez”, especula Schwanborn.

O *homo ludens* encontra-se, portanto, jogando de corpo inteiro nesse texto que é *entreato de universal confusão* – à maneira daquele que seria uma de suas melhores traduções, senão a melhor, encontrada em Duchamp, que exporia em uma conversa de 1955 as razões que o levaram a este e não a outro jogo – o “jogo dos deuses” segundo Vladimir Nabokov.¹¹

*Je n'ai jamais voulu me limiter à un cercle étroit et j'ai toujours essayé d'être aussi universelle que possible. C'est pourquoi par exemple, je me suis mis à jouer aux échecs. En soi, le jeu d'échecs est un passe-temps, un jeu, quoi, auquel tout le monde peut jouer. Mais je l'ai pris très au sérieux et je m'y suis complu parce que j'ai trouvé des points de ressemblance entre la peinture et les échecs. En fait, quand vous faites une partie d'échecs, c'est comme si vous esquissiez quelque chose, ou comme si vous construisiez la mécanique qui vous fera gagner ou perdre. Le côté compétition de l'affaire n'a aucune importance, mais le jeu lui-même est très, très plastique et c'est probablement ce qui m'a attiré.*¹²

Duchamp *joga e não joga* como o narrador da *Schachnovelle*: “Eu ‘jogo’ xadrez no sentido mais verdadeiro deste verbo, ao passo que os outros, os verdadeiros jogadores, o levam a sério” – isto porque o primeiro o leva muito a sério, a seu modo peculiar, ou seja, pelo prisma da plástica de infinitas partidas de xadrez. Ainda que no corpo de um relato aquém ou alheio às vanguardas, o Dr. B. aparenta mover-se neste território com total desembaraço – “como verdadeiro diletante, no mais belo sentido da palavra, que busca no jogo apenas o prazer, *diletto*” (p. 108). Posto que se tornara ele também um jogador *sui generis*, desde a experiência do emparedamento alemão, quando vive seu processo de cisão interna e, dividido, põe em combate as suas metades, as quais denomina o *eu das pretas* e o *eu das brancas*, que se multiplicam. Esquizofrenia plena em nome da sobrevivência e a conseqüente “intoxicação pelo xadrez”, ao metamorfosear-se em um jogador imbatível que, paradoxalmente,

¹¹ Em seu próprio *Schachroman*, intitulado *The defense*, de 1929, Nabokov antecipa Stefan Zweig em sua última novela, através das comparações entre a música e o jogo de xadrez. Além disso, Luzhin, o excêntrico e toco enxadrista de Nabokov, lembra o rude jogador eslavo de Zweig.

¹² Duchamp, M. “Entretien Marcel Duchamp/James Johnson Sweeney”. *Duchamp du signe. Ecrits*, p. 183 (grifos meus).

não pode ou não deve mais jogar. Possível diagnóstico: *complicações* generalizadas decorrentes da plástica matemática enxadrística universal ou da construção da “mecânica que fará ganhar ou perder” (p. 109), como se quiser.

Em Buenos Aires, entre 1918 e 19, Marcel Duchamp joga xadrez durante as noites e dorme durante os dias, segundo o mexicano Octavio Paz¹³ – achando-se, portanto, igualmente intoxicado pelo jogo do rei (“chãh”, segundo o termo persa), cujo objetivo é eliminar o poder do inimigo (“o xadrez é a vida”, disse um campeão; “o xadrez é a vida ou o fim da vida”, disse outro), encerrando e assassinando um rei, destruído junto com todo o reino. É preciso conduzi-lo de sua sinecura a um beco sem saída, uma sinuca, em uma verdadeira “guerra institucionalizada”, como se referem Deleuze e Guattari ao xadrez,¹⁴ que em Duchamp, este “artista argentino”, se transforma em guerra de guerrilhas aquém e além das vanguardas, cujo melhor representante no Brasil se chamaria *Serafim Ponte Grande*, modernista *al mare*.

Mas, na derradeira narrativa de Stefan Zweig, em seu próprio labirinto plástico e matemático, trata-se do *jogo dos jogos*, o qual, na condição esquizo do Dr. B. – em termos de fábula e não de ficção, conforme a distinção de Foucault – deve ter agradado ao *cérebro eletrônico* duchampiano.

Não sei até que ponto o senhor conhece a situação do intelecto nesse jogo, o jogo dos jogos. Mas já a mais ligeira reflexão poderia bastar para se reconhecer que no xadrez, um jogo exclusivamente de cálculo, isento de todo azar, logicamente é um absurdo alguém querer jogar contra si próprio (...). Tal duplicidade do pensar pressupõe uma completa esquizofrenia, um poder de acionar à vontade e interromper uma função cerebral, como num aparelho mecânico. Querer alguém jogar xadrez contra si mesmo é, pois, um tal paradoxo, como seria o de alguém querer passar por cima da própria sombra. (p. 139)

No entanto, é evidentemente o próprio Dr. B. o homem a passar por cima da sombra, ao cindir-se em múltiplos eus, pretos e brancos, todos eles, sem exceção, em

¹³ Paz, Octavio. “El castillo de la pureza”. *Apariencia desnuda. La obra de Marcel Duchamp*. México: Era, 1973, p. 29.

¹⁴ Cf. “Tratado de nomadologia: a máquina de guerra”. *Mil platôs* vol. 5, p. 14.

fuga dos nazistas. Modos de lançar os dados, como na conhecida fórmula do jogo emitida por Nietzsche segundo Deleuze, em tudo distante da perversa apropriação hitlerista do filósofo da “tradição suspensa”: “E este número presente que mantém o fogo, este um afirmado do múltiplo quando o múltiplo é afirmado, é a estrela dançarina, ou melhor, a constelação saída do lance de dados. A fórmula do jogo é a seguinte: gerar uma estrela dançarina com o caos que se traz em si”.¹⁵ Vale repetir a fórmula, como em um jogo, em que isso é feito com frenesi.

Pode-se penetrar igualmente por essa via – aquela dos “brinquedos de Dionísio criança” – não apenas no interior da mesma guerra, ou das mesmas guerras do último século, como também, em outro extremo próximo, no interior do jardim de infância de Walter Benjamin, aquele dos textos dos anos 20, escritos “à margem da cultura adulta” e “no limiar” dos jogos infantis e dos brinquedos, em que afirmava, por exemplo, que “sem dúvida brincar significa sempre libertação (...). A banalização de uma existência insuportável contribuiu consideravelmente para o crescente interesse que jogos e brinquedos infantis passaram a despertar após o final da guerra”.¹⁶ Ou, ainda, conforme o mesmo texto de 1928, referindo-se à alegria daqueles pequenos seres que riem de tudo, quando prazenteiramente destacava “o elemento despótico e desumano das crianças” (p. 65), que seria próprio de um mundo por vir.

Observe-se, por outro lado, que Benjamin também se encontra jogando na catástrofe, com a idéia não menos abismal do jogo de azar – oposto, nesse sentido, ao xadrez, agonal e não aleatório, conforme a classificação de Caillois,¹⁷ embora, na verdade, tudo dependa de quem joga. No último fragmento de “Prostituição, jogo”, no *Livre des passages*, o filósofo anota: “L’idéal de l’expérience vécue sous forme de choc est la catastrophe. Cela apparaît très nettement dans le jeu: le joueur, avec des mises toujours plus importantes destinées à sauver ce qui est perdu, met le cap vers la ruine absolue”.¹⁸

A ruína como fim do jogo, brinquedo dionisíaco que encerra largamente a noção de cultura, segundo postulava o velho holandês diletante, Johan Huizinga, propondo-se subjugar o *homo sapiens*, ou o *homo faber*, em nome do *homo ludens*.¹⁹ Uma tarefa sobre a qual Roger Caillois se debruçará, apontando novos rumos, ao

¹⁵ Deleuze, G. *Nietzsche e a filosofia*, p. 25.

¹⁶ Benjamin, W. “Velhos brinquedos”. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*, p. 64.

¹⁷ Cf. “Estrutura e classificação dos jogos”. *Revista Anhembi*, São Paulo, nov. 1956.

¹⁸ *Paris, capitale du XXe siècle. Le livre de passages*, p. 532.

¹⁹ Huizinga, J. *Homo ludens*.

evitar a totalidade e ao “fazer estória com os detritos da história”, conforme os termos citados por Benjamin em seu “Elogio da boneca”, de 1930.²⁰

A ampla definição de jogo como *ação livre* de Huizinga parece estreita aos olhos dos perspicazes *Caioás* – a tribo ou seita dos *sociologues*, formada por cada *refratário*, cada *sem pátria*, sobrevivendo a golpes de *mimicry* em pleno vazio da linguagem, entoando ao vento a *melodia infinita* na qual “a vida é a morte” e “a experiência é aquilo que se arranca da morte”, nos termos de Antelo.²¹ Como se sabe, Caillois, vale dizer, os *Caioás*, passando ao largo da dialética hegeliana, de sua filosofia do trabalho, que reaparece no projeto lúdico-filosófico do holandês, irão figurar ao contrário a exaustão, o cansaço.

Ao relacionar o jogo e o sacro, Huizinga compraz-se em mimetizar, quer dizer, plagiar a filosofia platônica, do início ao fim de *Homo ludens*,²² quando afirma, por exemplo, ser o homem um brinquedo de Deus:

É preciso proceder seriamente nas coisas sérias e não ao revés. Deus é, por natureza, digno da mais santa seriedade. Mas o homem foi feito para ser um brinquedo de Deus, e isto é o melhor nele. Por isto tem que viver a vida desta maneira, jogando os mais belos jogos, com um sentido contrário ao de agora. (p. 251)

Seria preciso inverter a equação, com o auxílio de Dionísio, o herói brincalhão, já que – como diz Deleuze em *Nietzsche e a filosofia* – “é tarefa de Dionísio tornar-nos leves, ensinar-nos a dançar, dar-nos o instinto de jogo” (p. 15), permanecendo à distância da dialética moderna, que “é a ideologia propriamente cristã”, negativa e culpada. Valeria lembrar, ao mesmo tempo, que “Nietzsche faz do acaso uma afirmação” (20).

Tais providências seriam úteis para confrontar os pressupostos teóricos de Caillois e Huizinga no território do sagrado em sua relação com o jogo. O primeiro abre o ensaio “Jeu et sacré”, que vem a ser o segundo apêndice de *L’homme et le sacré*, do seguinte modo: “Des ouvrages de philosophie de l’histoire parus en ce

²⁰ Benjamin, W. “Elogio da boneca”. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*, p. 101.

²¹ Antelo, R. “A heterologia como crítica pós-eventual”.

²² Às páginas 33 e 251, por exemplo.

siècle, l'un des plus nourrissants pour l'esprit est sans conteste *Homo ludens* de J. Huizinga". Destaca, entre outros elogios a esse tratado pioneiro sobre o universo lúdico, a idéia de jogo enquanto *puro supérfluo*, mas se ressent de uma descrição das "diversas atitudes mentais que supõem as diferentes variedades de jogos" – e é nessa empreitada que, se sabe, irá se lançar. De tal modo que verá na tese "mais audaciosa da obra" – precisamente a relação entre o jogo e o sagrado – também o seu ponto mais fraco. Segundo Huizinga, "nessa identificação platônica do jogo e do sagrado, o sagrado não é desmerecido por ser qualificado de jogo, este ao contrário é exaltado porque seu conceito se eleva às regiões mais altas do espírito" (p. 33). No entanto, para Caillois em "Jeu et sacré", se o jogo é forma pura, o sagrado é, ao contrário, conteúdo puro. A distinção torna-se clara em diversas passagens, das quais elejo interessadamente duas. A primeira diz que

Par le sacré, source de la toute-puissance, le fidèle se sent débordé. Il est désarmé en face de lui et à sa complète merci. Dans le jeu, c'est l'opposé: tout est humain, inventé par l'homme créateur. C'est pour ce motif que le jeu repose, détend, distrait de la vie et qu'il fait oublier dangers, soucis, travaux. Au contraire le sacré est le domaine d'une tension intérieure auprès de laquelle c'est précisément l'existence profane qui est détente, repos et distraction. La situation est inversée. (p. 207)

A segunda observa que

Sacré et ludique se rassemblent dans la mesure où ils s'opposent tous les deux à la vie pratique, mais ils occupent vis-à-vis d'elle des situations symétriques. Le jeu doit la redouter: elle le brise ou le dissipe au premier choc. A l'inverse, elle est suspendue, croit-on, au pouvoir souverain du sacré. (p. 211)

Ao final do texto Caillois investe – a exemplo do próprio Huizinga, ambos preocupados com a diluição do espírito lúdico no mundo moderno – contra os *aguafiestas* (e emprega o termo, que significa "estraga-prazeres", no mais puro castelhano), do alto de sua vaidade e pretensa superioridade. Mas o que realmente importa notar é que, ao multiplicar o uno com sua classificação dos jogos, Caillois abriria novas linhas de fuga para o que se limitava a uma dúzia de funções de caráter cultural, que para o holandês deveriam se restringir, no limite, a uma única palavra.

Assim, por exemplo, *agon* – a tendência à competição de um grande grupo de jogos, entre os quais o xadrez – implica disciplina e perseverança, ou seja, tempo e trabalho. Ao contrário, no caso da *alea* – que vem a ser, justamente, o nome latino

do lance de dados – nega-se o trabalho, a paciência ou a qualificação, em uma “insolente e soberana derrisão do mérito”, em nome da sorte absoluta ou do azar completo. A distinção explicita-se na fórmula “responsabilidade versus abandono”. Também existem, com alguma sorte, jogos que conseguem combinar as duas tendências.

Referindo-se especificamente ao xadrez, quando lê justo a jogada duchampiana,²³ Caillois observa que o jogo possui, além da marca agonal, uma linguagem cifrada – como a *novela negra* tem as suas regras, como a ficção se define na modernidade, fazendo obra da não-obra, deslocando o olhar do objeto de arte para o jogo ficcional, “recombinando” e “desistoricizando”, conforme propunha Antelo em seu seminário: partir para uma outra classificação, aquela que, através da “delusão”, divide os jogos em jogos e não-jogos, em um “fazer-como-se” e um “não-fazer-como-se”, uma vez que todo jogo, toda ficção, mesmo não sendo mera *mimicry*, “supõe um mimetismo de comportamento”.

Dito isto, no que respeita a Duchamp, aconselha-se cautela ao se pretender incluí-lo na “última onda dos libertadores da imaginação”: “qu’on prenne garde, ce faisant, d’enfermer le loup dans la bergerie”.²⁴ Costuma-se dar mais atenção ao que chama de *fabulação superficial* de suas (anti-)obras do que ao seu “aspecto deliberado, construído, mecânico”. O livro teórico sobre xadrez que o artista faz publicar, *L’opposition et les cases conjuguées sont réconciliées*, realizado ao lado de um certo Halberstadt – e que motiva a resenha de Caillois na *Nouvelle Revue Française* de setembro de 1937 (reproduzida nos *Cahiers de Chronos*) –, deveria pôr termo a esta “incompreensão relativa”, já que “aporta nitidamente a chave da atividade inteira do autor”. Como um antípoda do sonhador e do visionário, surge uma espécie de grande experimentador que usa e abusa da imaginação ao contrário de se submeter a ela, convicto de que “o prazer mais agudo reside no próprio exercício da dominação” (p. 88), em conformidade com um espírito dionisíaco.

Na *Schachnovelle* o jogo real também é definido como “o único entre todos os jogos inventados pelo homem que escapa soberanamente a toda tirania do acaso”, isto é, que escapa àquilo que Caillois chamou de *alea*, muito embora seja profundamente marcado por uma espécie de *ilinx*, ou vertigem, e cujo protagonista, chamado Dr. B., é também Dr. D., vale dizer, Duchamp. Do trabalho teórico segundo o qual *l’opposition et les cases conjuguées sont réconciliées* – “uma das questões mais abstratas do jogo de xadrez” (p. 87), conforme seu resenhista – é plausível remeter ao

²³ Caillois, R. *Les cahiers de Chronos*, p. 86-8.

²⁴ Idem, p. 87.

delírio matemático do enxadrista na solitária alemã, já que parte dos sinais inicialmente abstratos encontrados no livro de aberturas de xadrez em direção a *posições visuais plásticas*, como afirma literalmente em seu relato.

Depois de seis dias consegui jogar sem erro uma partida até o fim, após mais oito dias já nem mesmo precisava colocar as peças sobre o lençol para representar a posição apresentada no livro, e com mais oito dias até mesmo o lençol em xadrez tornou-se dispensável; os sinais do livro, a1, a2, c7, c8, a princípio abstratos, transformavam-se em meu cérebro, automaticamente, em posições visuais plásticas. (p. 137)

O que apenas confirma que Duchamp, para sempre atraído pelo jogo dos jogos, embora indiferente em relação à possibilidade de vitória ou derrota, via nele um *mais-além* que poderia ser o “xadrez imaginário” ou o “jogo febril” da *Schachnovelle*, um jogo excessivo que supere afirmações e negações “y sin embargo se sitúe más allá de toda posición”.²⁵ Recorde-se a conversa de Duchamp, citada antes: “jamais quis me limitar a um círculo estreito”, etc. Recorde-se, por outro lado, a aposta em “uma arte sem obras, uma arquitetura sem matéria” de Zweig. A nota estranha fica para o fato de que o jogo inventado pelos doutores B. e D. – de comportamentos por vezes miméticos – não se pode jogar, a menos que se fira ou deforme a retina e o cérebro de um múltiplo jogador, o qual não seria bom nem ruim – seria simplesmente um jogador *supra-real*, aquele que, no jogo ou no antijogo, coloca-se esquizofrênica e permanentemente além da linha de combate.

Assim sendo, “fazer uma fé” e/ou “pensar uma jogada” do xadrez podem ser, talvez, expressões simétricas nos universos do jogo e da ficção, ao modo das “constelações cambiantes” delineadas por Adorno, o mesmo pensador que, em tardia definição do conceito de teoria (esboçada em 1966), também deixaria esboçada a sua maneira pessoal de combinar, de citar, de *jogar*:

O pensamento teórico rodeia em forma de constelação ao conceito que quer abrir, esperando que salte de golpe um pouco como a fechadura de uma refinada caixa forte: não com uma só chave ou um só número, senão graças a uma combinação de números.²⁶

²⁵ Antelo, R. “Genealogía del mimetismo”, p. 1.

²⁶ Citado por Buck-Morss, Susan. *Origen de la dialéctica negativa*, p. 205, nota 6.

Referências bibliográficas

- Aira, César. “Había una vez...”. *Obra Completa. Oliverio Girondo*. Coord. Raúl Antelo. Paris: Archives, 1999.
- Antelo, Raúl. “Genealogía del mimetismo: estudios culturales y negatividad”. Florianópolis, 1998 (1ª versão manuscrita).
- _____. “A heterologia como crítica pós-eventual”. Seminário de Teoria Literária, Pós-Graduação da UFSC, 2º sem. 1997.
- Benjamin, Walter. *Paris, capitale du XXe siècle*. Paris: CERF, 1989.
- _____. “Velhos brinquedos”. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. Trad. Marcus Vinicius Mazzari. São Paulo: Summus Editorial, 1984.
- Buck-Morss, Susan. *Origen de la dialéctica negativa. Theodor W. Adorno, Walter Benjamin y el Instituto de Frankfurt*. México: Siglo XXI, 1981.
- Caillois, Roger. *Les cahiers de Chronos*. Paris: La Différance, 1991.
- _____. “Le sacré de transgression: théorie de la fête”. *L’homme et le sacré*. Paris: Gallimard, 1950.
- _____. “Estrutura e classificação dos jogos”. Revista *Anhembi*, São Paulo, nov. 1956.
- Deleuze, G. *Nietzsche e a filosofia*. Trad. Edmundo Fernandes Dias e Ruth. Joffily Dias. Rio de Janeiro: Editora Rio, 1976.
- _____. e Guattari, Félix. “Tratado de nomadologia: a máquina de guerra”. *Mil platôs* vol. 5. Trad. P. P. Pelbart. São Paulo: Editora 34, 1997.
- Duchamp, Marcel. “Entretien Marcel Duchamp/James Johnson Sweeney”. *Duchamp du signe. Ecrits*. Ed. Michel Sanouillet. Paris: Flammarion, 1994.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Trad. Eugenio Imaz. Madrid: Alianza/Emecê, 1995.
- Lima Barreto. “Coisas do jogo do ‘bicho’”. *Marginália*. São Paulo: Mérito, 1953.
- Machado de Assis. “Jogo do bicho”. *Obra Completa* vol. II. Rio de Janeiro: Aguilar, 1962.
- Nabokov, Vladimir. *A defesa*. Porto Alegre: L&PM, 1986.
- Zweig, Stefan. *Amok e Xadrez e Fragmentos do Diário*. Ed. Ingrid Schwanborn. Trad. Marcos Lacerda e Odilon Galotti. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.