

LUDUS, MUNUS

Não foi por um acaso que optamos por propor como eixo temático, para esse novo número da *outra travessia*, relações entre a esfera da literatura, por um lado, e a esfera dos jogos, por outro. Ambas, com efeito, operam no regime da dispensa e da despesa, demandando um gasto excessivo que de modo algum pode ser revertido ou reabsorvido, ao modo de um bem, para quem nelas se exercita. Em sua sabedoria de língua, o português permite que joguemos com as palavras desenhando a afirmação de que o jogo, enquanto evento, exige que nos joguemos nele, e por ele sejamos, em maior ou menor grau, absorvidos. Em outras palavras: o jogo sempre vence, à condição de que nele aceitemos nos perder, a ele nos abandonemos.

Caráter apaixonante similar, uma entrega incondicional, sempre motivo de fascínio, posto que típico de verdadeiros amantes, é também algo que distingue o fazer e o fruir literário. Na literatura também nos jogamos, perdemos nosso fôlego e nossa cabeça numa sem-razão sensível e sensata. Uma vez que começemos, nos sentimos compelidos a não mais nos deter, por obra de uma força incontível e incontável que nos vem de dentro.

Nos dois casos abandonamos nosso ser para algo que nos coube como herança, numa espécie de anamnese em que nos projetamos em direção a ritos arcaicos, assim sobreviventes. Pois jogos e escrituras ultrapassam marcos rígidos de tempo, e também de propriedades. Afinal, assim como um jogo só pertence a alguém num sentido muito especial, meramente material, talvez, também a literatura e a escritura, as palavras, a música e o gestual, as linguagens, enfim, é isso que passa, e não cessa de passar. Isso que nos convoca e desloca, permitindo encontrar-nos num alhures irredutível.

Jogo e literatura, nesse sentido, fundam uma sorte de comunidade, porventura uma comunidade ideal, pautada pela prática de uma doação que nos aproxima. Comunidade não da ordem de um *donum* mas sim daquela de um *munus*, isto é, um “dom que se dá porque *se deve dar e não se pode não dar*”¹, conforme a exposição de Roberto Esposito, e que indica apenas o dom que se dá, e não o que se recebe. Uma comunidade, portanto, reunindo pessoas unidas não por alguma propriedade, mas, ao contrário, por um dever ou uma dívida. Pessoas que encontram no impróprio aquilo que lhes é comum. Tornam-se, com isso, sujeitos ausentes, ou, por outra, “sujeitos de sua própria ausência, da ausência de próprio. De uma impropriedade radical que coincide com uma absoluta contingência”, “uma desapropriação que investe e descentra o sujeito proprietário, forçando-o a sair de si mesmo”².

¹ Cf. Roberto Esposito, *Communitas* (Origen y destino de la comunidad). Trad. Carlo Rodolfo M. Marotto. Buenos Aires: Amorrortu, 2003, p. 29 (itálicos do original, tradução nossa para o português).

² Idem, p. 31 (tradução nossa para o português).

O âmbito político de uma tal proposta reverte na política aqui reconfigurada para a *outra travessia*. Antes de tudo, a realização de chamadas voltadas para a comunidade acadêmica, que desse modo pode colaborar diretamente com a realização da revista. Também propusemos uma mudança significativa no Conselho Editorial, que passa a atuar de modo decisivo, a partir não apenas das sugestões e observações, mas também a partir da elaboração de pareceres que visam a garantir a qualidade e a assegurar igualdade de condições para os potenciais colaboradores.

De modo a tentar contornar a inevitável aridez característica de publicações acadêmicas, que forçosamente devem se dobrar às normas exigidas pela CAPES, é nosso propósito inserir seções que, sem escapar da chamada editorial, possam auxiliar a contemplá-la de um viés literário, de um lado, e teórico, de outro, para o que pretendemos selecionar textos e fragmentos de autores de relevo. A exemplo, na presente edição, das seções “Interlúdio”, que apresenta textos ficcionais, alguns deles inéditos em português, e “Ludografias”, com fragmentos de alguns dos teóricos principais tanto do espaço literário quanto do espaço lúdico.

Vale lembrar que doravante os números da *outra travessia* serão também impressos, sendo simultaneamente publicados no portal de periódicos da Biblioteca Central da Universidade Federal de Santa Catarina. E também que textos originalmente publicados em espanhol, ou traduzidos para o espanhol mas não em português, serão mantidos nessa língua, com a finalidade de estimular o trânsito entre as duas línguas e universos culturais.

Por fim, uma observação acerca dos textos que recebemos para a composição deste número da revista. Chamou-nos a atenção o número elevado de ensaios que, para pensar relações entre jogo e literatura, tomava por base jogos especificamente desenhados para computadores, de um lado, e jogos que, por falta de um termo melhor, podem ser agrupados sob a rubrica do RPG (Role Playing Game). Novas modalidades do lúdico que nos sugerem e nos fazem indagar sobre uma possível mudança de paradigma, ao menos no campo social, em suas práticas no século XXI.

Carlos Eduardo Schmidt Capela/
Fernando Floriani Petry /Jorge Wolff