

LUDOGRAFIAS

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica mais positiva ainda: ele cria ordem e *é* ordem. Introduce 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. É talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar em tão larga medida ligado ao domínio da estética. Há nele uma tendência para ser belo. Talvez este fator estético seja idêntico àquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. As palavras que empregamos para designar seus elementos pertencem quase todas à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Está cheio de duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia.

Johan Huizinga, *Homo ludens*,
trad. João Paulo Monteiro

* * *

... creo que las prohibiciones manifiestan desde un principio la exuberancia humana: no son verdaderamente juegos, sino las reacciones resultantes de un tropiezo de la actividad útil, seria, y del movimiento intemperante que nos empuja más allá de lo útil y de lo serio. La prohibición traza siempre una frontera ordenada que separa la vida profana, que se da sus propias normas, y la esfera de lo sagrado que es o bien la de la regla, o bien la del completo desarreglo. Todo indica que la esfera de lo sagrado y del juego coinciden punto por punto, pero es necesario entonces aclarar que si la esfera de lo sagrado corresponde a la regla es en la medida en que corresponde al desarreglo. Las reglas que rodean cada manifestación de lo sagrado responden a la preocupación de limitar y ordenar con el terror lo que es el desorden mismo. Así ante la muerte del rey, algunos pueblos han practicado un inmenso desarreglo ritual desde el momento en que el soberano moría, entregándose en una carrera vertiginosa, desenfrenada, al asesinato, el saqueo y la

violación. Ahora bien, el juego sigue teniendo en común con esa regla del desarreglo un elemento de peligrosa expansión explosiva: es orden y regla, por cierto; pero el orden y la regla prueban en él la necesidad que sintieron los hombres de limitar mediante una regla lo que por naturaleza era imposible o muy difícil de contener.

El límite de la atracción del juego es el miedo: el deseo de conservar, de estar a resguardo, se opone en nosotros al derroche. El deseo ingenuo — y oculto — de cada uno de nosotros es enfrentar la muerte y sobrevivir, gastar y enriquecerse. Lo cual no es irracional, debido a que en ocasiones los más temerarios sobreviven justamente por haber tenido el coraje de enfrentar la muerte; al igual que un ritmo de vida ostentoso a menudo es propicio para incrementar la riqueza. Pero esos métodos gloriosos no son seguramente los mejores, y la razón condena el exceso que los guía. La misma razón se opone a ese movimiento de juego que agita a la humanidad, que es su efervescencia y que le otorga, si no siempre la alegría, al menos ese humor desafiante que es su esencia.

En efecto, la razón es lo contrario del juego. Es el principio de un mundo que es el exacto contrario del juego: el del trabajo. Es en efecto el mundo de la consecuencia: el trabajo se define de la manera más correcta por el hecho de que modifica la naturaleza. Pero no la modifica como lo hace la lucha: si la muerte es el efecto de los combates, no transforma nada. No puede darle a la naturaleza un curso nuevo, modificar su realidad. O bien: cuando la lucha actúa de esa manera, es en la medida en que el vencedor obliga al vencido a *trabajar*.

Georges Bataille, ¿Estamos aquí para jugar
o para ser serios?,
trad. Silvio Mattoni

* * *

Mas, em um sentido ainda mais específico, o mundo do jogo está ligado ao tempo. Vimos, de fato, que tudo aquilo que pertence ao jogo pertenceu, outrora, à esfera do sagrado. Mas isto não exaure a esfera do jogo. Os homens continuam, na verdade, a inventar jogos, e pode-se jogar até mesmo com o que, no passado, pertenceu à esfera prático-econômica. Um olhar sobre o mundo dos brinquedos mostra que as crianças, esses belchiores da humanidade, brincam com qualquer velharia que lhes cai nas mãos, e que o jogo conserva assim objetos e comportamentos profanos que não existem mais. Tudo aquilo que é

velho, independentemente de sua origem sacra, é suscetível de virar brinquedo. E mais: a própria apropriação e transformação em jogo (a própria *ilusão*, poderíamos dizer, restituindo à palavra o seu significado etimológico, de *in-ludere*) podem ser efetuadas — por exemplo, através da miniaturização — até mesmo no tocante a objetos que ainda pertencem à esfera do uso: um automóvel, uma pistola, um forno elétrico transformam-se, de súbito, graças à miniaturização, em brinquedo. Mas qual é, então, a essência do brinquedo? O caráter essencial do brinquedo — o único, se refletirmos bem, que o pode distinguir dos outros objetos — é algo de singular, que pode ser captado apenas na dimensão temporal de um “uma vez” e de um “agora não mais” (com a condição, porém, como mostra o exemplo da miniatura, de compreender este “uma vez” e este “agora não mais” não apenas em um sentido *diacrônico*, mas também em um sentido *sincrônico*). O brinquedo é aquilo que pertenceu — *uma vez, agora não mais* — à esfera do sagrado ou à esfera prático-econômica. Mas, sendo assim, a essência do brinquedo (aquela “alma do brinquedo” que, diz-nos Baudelaire, as crianças tentam aferrar em vão enquanto reviram nas mãos seus brinquedos, sacudindo-os, atirando-os ao chão, estripando-os e, por fim, fazendo-os em pedaços) é, então, algo eminentemente *histórico*: aliás, por assim dizer, é o Histórico em estado puro. Pois, em nenhum lugar como em um brinquedo, poderemos captar a temporalidade da história no seu puro valor diferencial e qualitativo: não em um monumento, que conserva no tempo o seu caráter prático e documental (o seu “teor coisal”, diria Benjamin), objeto de pesquisa arqueológica e erudita; não em um objeto de antiquário, cujo valor é função de uma antiguidade quantitativa; não em um documento de arquivo, que extrai seu valor do fato de ser inserido, em uma cronologia, em uma relação de contiguidade e de legalidade com o evento passado. No que se refere a todos estes objetos, o brinquedo representa algo a mais, algo de diverso. Perguntou-se frequentemente o que resta do modelo após a sua transformação em brinquedo, pois certamente não se trata do seu significado cultural, nem da sua função e nem mesmo da sua forma (que pode ser reproduzida perfeitamente ou alterada até se tornar quase irreconhecível, como bem sabe quem está familiarizado com a elástica iconicidade dos brinquedos). Aquilo que o brinquedo conserva do seu modelo sagrado ou econômico, aquilo que deste sobrevive após o desmembramento ou a miniaturização, nada mais é que a temporalidade humana que aí estava contida, a sua pura essência histórica. O brinquedo é uma materialização da historicidade contida nos objetos, que ele consegue extrair por meio de uma manipulação particular. Enquanto, na verdade, o valor e o significado do objeto antigo ou do documento é função da sua antiguidade, ou seja, do seu presentificar e tornar tangível um passado mais ou menos

remoto, o brinquedo, desmembrando e distorcendo o passado ou miniaturizando o presente — jogando, pois, tanto com a *diacronia* quanto com a *sincronia* — presentifica e torna tangível a temporalidade humana em si, o puro resíduo diferencial entre o “uma vez” e o “agora não mais”.

Giorgio Agamben, O país dos brinquedos,
trad. Henrique Burigo

* * *

Juego. Con esa palabra se designa la única seriedad que valga. El juego es la provocación por donde lo desconocido, dejándose tomar en el juego, puede entrar en relación. Se juega con lo desconocido, es decir con lo desconocido como apuesta. El azar es el signo. El azar está dado por un encuentro. Lo aleatorio introduce, tanto en el pensamiento como en el mundo, en lo real del pensamiento como en la realidad exterior, lo que no se halla, lo que sólo se encuentra en el encuentro.

Maurice Blanchot, El mañana jugador,
trad. Pierre de Place

* * *

Não basta opor um jogo “maior” ao jogo menor do homem, nem um jogo divino a um jogo humano: é preciso imaginar outros princípios, aparentemente inaplicáveis, mas graças aos quais o jogo se torna puro. 1º) Não há regras preexistentes, cada lance inventa suas regras, carrega consigo sua própria regra. 2º) Longe de dividir o acaso em um número de jogadas realmente distintas, o conjunto das jogadas afirma todo o acaso e não cessa de ramificá-lo em cada jogada. 3º) As jogadas não são pois, realmente, numericamente distintas. São qualitativamente distintas, mas todas são as formas qualitativas de um só e mesmo lançar, ontologicamente uno. Cada lance é ele próprio uma série, mas em um *tempo menos que o minimum* de tempo contínuo pensável; a este mínimo serial corresponde uma distribuição de singularidades. Cada lance emite pontos singulares, os pontos sobre os dados. Mas o conjunto dos lances está compreendido no ponto aleatório, único lançar que não para de se deslocar através de todas as séries, em um *tempo maior que o maximum* de tempo contínuo pensável. Os lances são sucessivos uns com relação aos outros, mas simultâneos em relação a este ponto que muda sempre a regra, que coordena e ramifica as séries correspondentes, insuflando o acaso sobre toda a extensão de cada uma delas. O único

lançar é um caos, de que cada lance é um fragmento. Cada lance opera uma distribuição de singularidades, constelação. Mas, ao invés de repartir um espaço fechado entre resultados fixos conforme as hipóteses, são os resultados móveis que se repartem no espaço aberto do lançar único e não repartido: *distribuição nômade* e não sedentária, em que cada sistema de singularidades comunica e ressoa com os outros, ao mesmo tempo implicado pelos outros e implicando-os no maior lançar. É o jogo dos problemas e da pergunta, não mais do categórico e do hipotético.

4º) Um tal jogo sem regras, sem vencedores nem vencidos, sem responsabilidade, jogo da inocência e corrida a Caucus em que a destreza e o acaso não mais se distinguem, parece não ter nenhuma realidade. Aliás, ninguém se divertia com ele. Não é seguramente o jogo do homem de Pascal, nem do Deus de Leibniz. Quanta trapaça na aposta moralizadora de Pascal, que má jogada na combinação econômica de Leibniz. Com toda certeza, isto tudo não é o mundo como obra de arte. O jogo ideal de que falamos não pode ser realizado por um homem ou por um deus. Ele só pode ser pensado e, mais ainda, pensado como não-senso. Mas, precisamente: ele é a realidade do próprio pensamento. É o inconsciente do pensamento puro. É cada pensamento que forma uma série em um tempo menor que o mínimo de tempo contínuo conscientemente pensável. É cada pensamento que emite uma distribuição de singularidades. São todos os pensamentos que comunicam em um longo pensamento, que faz corresponder ao seu deslocamento todas as formas ou figuras da distribuição nômade, insuflando por toda parte o acaso e ramificando cada pensamento, reunindo “em uma vez” o “cada vez” para “todas as vezes”. Pois só o pensamento pode *afirmar todo o acaso, fazer do acaso um objeto de afirmação*. E, se tentamos jogar este jogo fora do pensamento, nada acontece e, se tentamos produzir um resultado diferente da obra de arte, nada se produz. É pois o jogo reservado ao pensamento e à arte, lá onde não há mais vitórias para aqueles que souberam jogar, isto é, afirmar e ramificar o acaso, ao invés de dividi-lo *para* dominá-lo, *para* apostar, *para* ganhar. Este jogo que não existe a não ser no pensamento, e que não tem outro resultado além da obra de arte, é também aquilo pelo que o pensamento e a arte são reais e perturbam a realidade, a moralidade e a economia do mundo.

Gilles Deleuze, *Lógica do sentido*,
trad. Luiz Roberto Salinas Fortes

* * *

O supersticioso prestará atenção a sinais, o jogador reagirá a eles antes mesmo de poder percebê-los. Ter visto um lance de sorte, mas não tê-lo aproveitado, é um fato do qual o novato

concluirá que “está em boa forma”, e que da próxima vez apenas terá que agir com maior coragem e maior rapidez. Na realidade, porém, este acontecimento é um sinal de que o reflexo motor que o acaso provoca no jogador afortunado não chegou a ser ativado. Somente quando este reflexo não é ativado, é que entra nitidamente na consciência “aquilo que está por vir”.

O jogador só apara aquele futuro que não penetrou como tal em sua consciência.

A proscricção do jogo tem provavelmente sua razão mais profunda no fato de que um dom natural do ser humano que o eleva acima de si mesmo, quando voltado para objetos mais elevados, é voltado para um dos objetos mais vis, o dinheiro, rebaixando assim o homem. O dom de que se trata é a presença de espírito. Sua manifestação suprema é a leitura, que, em ambos os casos, é divinatória.

Walter Benjamin, *Passagens*,
trad. Irene Aron e Cleonice P. B. Mourão

* * *

En el intervalo de los actos de fuerza (*en los que el juego ya no se juega*), también existe en la política una regla de alternancia que lleva uno al poder, y en las mismas condiciones, a los partidos opuestos. El equipo gobernante, que juega correctamente el juego, es decir, de acuerdo con las disposiciones establecidas y sin abusar de las ventajas que le da el usufructo momentáneo de la fuerza, ejerce ésta sin aprovecharla para aniquilar al adversario o privarlo de toda oportunidad de sucederlo en las formas legales. A falta de lo cual, se abre la puerta a la conspiración o al motín. En lo sucesivo, todo se resumiría en un brutal enfrentamiento de fuerzas que ya no serían atemperadas por frágiles convenciones: aquellas que tenían como consecuencia hacer extensivas a la lucha política las leyes claras, distantes e indiscutibles de las rivalidades contenidas.

No ocurre otra cosa en el terreno estético. En pintura, las leyes de la perspectiva son en gran parte convenciones. Engendran hábitos que, al final, las hacen parecer naturales. En música, las leyes de la armonía, en el arte de los versos las de la prosodia y de la métrica, y cualquier otra imposición, unidad o canon en la escultura, la coreografía o el teatro, componen igualmente diversas legislaciones, más o menos explícitas y detalladas, que a la vez guían y limitan al creador. Son como las reglas del juego al que él juega. Por otra parte, engendran un

estilo común y reconocible en que se concilian y se compensan la disparidad de gusto, la prueba de la dificultad técnica y los caprichos del genio. Esas reglas tienen algo de arbitrario y, de encontrarlas extrañas o molestas, cualquiera está autorizado para rechazarlas y pintar sin perspectiva, escribir sin rima ni cadencia o componer fuera de los acordes permitidos. Al hacerlo, ya no juega al juego sino que contribuye a destruirlo pues, igual que en el juego, esas reglas sólo existen por el respecto que se les tiene. Sin embargo, negarlas es al mismo tiempo esbozar las normas futuras de una nueva excelencia, de otro juego cuyo código aún vago será a su vez tiránico, domesticará la audacia y prohibirá nuevamente la fantasía sacrílega. Toda ruptura que quiebre una prohibición acreditada esbozará ya otro sistema, no menos estricto y no menos gratuito.

Roger Caillois, *Los juegos y los hombres*,
trad. Jorge Ferreira

* * *

A passagem do sagrado ao profano pode acontecer também por meio de um uso (ou melhor, de um reuso) totalmente incongruente do sagrado. Trata-se do jogo. Sabe-se que as esferas do sagrado e do jogo estão estreitamente vinculadas. A maioria dos jogos que conhecemos deriva de antigas cerimônias sacras, de rituais e de práticas divinatórias que outrora pertenciam à esfera religiosa em sentido amplo. Brincar de roda era originalmente um rito matrimonial; jogar com bola reproduz a luta dos deuses pela posse do sol; os jogos de azar derivam de práticas oraculares; o pião e o jogo de xadrez eram instrumentos de adivinhação. Ao analisar a relação entre jogo e rito, Émile Benveniste mostrou que o jogo não só provém da esfera do sagrado, mas também, de algum modo, representa a sua inversão. A potência do ato sagrado — escreve ele — reside na conjunção do mito que narra a história com o rito que a reproduz e a põe em cena. O jogo quebra essa unidade: como *ludus*, ou jogo de ação, faz desaparecer o mito e conserva o rito; como *jocus*, ou jogo de palavras, ele cancela o rito e deixa sobreviver o mito. “Se o sagrado pode ser definido através da unidade consubstancial entre o mito e o rito, poderíamos dizer que há jogo quando apenas metade da operação sagrada é realizada, traduzindo só o mito em palavras e só o rito em ações”.

Isso significa que o jogo libera e desvia a humanidade da esfera do sagrado, mas sem a abolir simplesmente. O uso a que o sagrado é devolvido é um uso especial, que não coincide com o consumo utilitarista. Assim, a “profanação” do jogo não tem a ver apenas com a esfera religiosa. As crianças, que brincam

com qualquer bugiganga que lhes caia nas mãos, transformam em brinquedo também o que pertence à esfera da economia, da guerra, do direito e das outras atividades que estamos acostumados a considerar sérias. Um automóvel, uma arma de fogo, um contrato jurídico transformam-se improvisadamente em brinquedos. É comum, tanto nesses casos como na profanação do sagrado, a passagem de uma *religio*, que já é percebida como falsa ou opressora, para a negligência como *vera religio*. E essa não significa descuido (nenhuma atenção resiste ao confronto com a da criança que brinca), mas uma nova dimensão do uso que crianças e filósofos conferem à humanidade. Trata-se de um uso cujo tipo Benjamin devia ter em mente quando escreveu, em *O novo advogado*, que o direito não mais aplicado, mas apenas estudado, é a porta da justiça. Da mesma forma que a *religio* não mais observada, mas jogada, abre a porta para o uso, assim também as potências da economia, do direito e da política, derivadas em jogo, tornam-se a porta de uma nova felicidade.

Giorgio Agamben, Elogio da profanação,
trad. Selvino José Assmann

* * *

Tal teoria [a teoria do jogo] teria de se ocupar antes de mais nada com aquela “teoria gestáltica dos gestos lúdicos”, dos quais há pouco tempo (18 de maio de 1928) Willy Haas apresentou aqui os três principais. Em primeiro lugar, gato e rato (todo jogo de perseguição); em segundo lugar, a fêmea que defende o seu ninho com filhotes (por exemplo, o goleiro, o tenista); em terceiro lugar, a luta entre dois animais pela presa, pelo osso ou pelo objeto sexual (a bola de futebol ou de polo). Essa teoria teria de investigar ainda a enigmática dualidade entre bastão e arco, pião e feira, bola e taco, investigar enfim o magnetismo que se estabelece entre as duas partes. Provavelmente acontece o seguinte: antes de penetrarmos, pelo arrebatamento do amor, a existência e o ritmo frequentemente hostil e não mais vulnerável de um ser estranho, nós já teremos vivenciado desde muito cedo a experiência com ritmos primordiais, os quais manifestam, nas formas mais simples, em tais jogos com objetos inanimados. Ou melhor, é exatamente através desses ritmos que pela primeira vez nos tornamos senhores de nós mesmos.

Um tal estudo teria, por fim, de examinar a grande lei que, acima de todas as regras e ritmos particulares, rege a totalidade do mundo dos jogos: a lei da repetição. Sabemos que para a criança ela é a alma do jogo; que nada a torna mais feliz do que o “mais uma vez”. A obscura compulsão por repetição não é aqui no jogo menos poderosa, menos manhosa do que o impulso sexual no amor. E não foi por acaso que Freud acreditou ter descoberto um

“além do princípio do prazer” nessa compulsão. E, de fato, toda e qualquer experiência mais profunda deseja insaciavelmente, até o final de todas as coisas, repetição e retorno, restabelecimento da situação primordial da qual ela tomou o impulso inicial.

Walter Benjamin, *Briquedos e jogos*,
trad. Marcus Vinicius Mazzari

* * *

“La vida sólo tiene un encanto; es el encanto del juego”
(Baudelaire).

El juego, en el transcurso de la historia, es dirigido por los amos. El juego es el privilegio de los amos: ser esclavo es no tener la dicha de jugar.

La classe inferior sublevada abolió los privilegios; del mismo modo, el juego es abolido, la humanidad disminuida.

El que manda — el amo — mira la muerte con indiferencia.

El temor a la muerte obliga al esclavo a trabajar. Tomar en serio a la muerte inclina a la servidumbre.

El trabajo se lleva a cabo en la espera de un resultado, y en la espera, los hombres sienten lo que escapa al animal: la cercanía ineluctable de la muerte.

Por consiguiente, quien trabaja siente la muerte acercarse: la muerte no corroe al que juega, sino su sombra se extiende sobre el trabajo. La conclusión del trabajo anuncia la seriedad de la muerte bajo la amenaza en la que el trabajo se realiza: el indigente que no trabaja, no come, y por no comer, se promete a la muerte.

Georges Bataille, *El juego*,
trad. Ignacio Días de la Serna

* * *

A totalização pode ser considerada impossível no estilo clássico: evoca-se então o esforço empírico de um sujeito ou de um discurso finito correndo em vão atrás de uma riqueza infinita que jamais poderá dominar. Há demasiado e mais do que se pode dizer. Mas pode-se determinar de outro modo a não-totalização: não mais sob o conceito de finitude como assiguação à empiricidade mas sob o conceito de *jogo*. Se então a totalização não tem mais sentido, não é porque a infinidade de um campo não pode ser coberta por um olhar ou um discurso finitos, mas porque a natureza do campo — a saber, a linguagem e uma linguagem finita — exclui a totalização: este campo

é com efeito o de um *jogo*, isto é, de substituições infinitas no fechamento de um conjunto finito. Este campo só permite estas substituições infinitas porque é finito, isto é, porque em vez de ser um campo inesgotável, como na hipótese clássica, em vez de ser demasiado grande, lhe falta algo, a saber, um centro que detenha e fundamente o jogo das substituições. Poderíamos dizer, servindo-nos rigorosamente dessa palavra cuja significação escandalosa sempre se atenua em francês, que este movimento do jogo, permitido pela falta, pela ausência de centro ou de origem, é o movimento da *suplementariedade*.

Jacques Derrida, A estrutura, o signo e o jogo
no discurso das ciências humanas,
trad. Maria Beatriz Nizza da Silva

* * *

En este punto, la prehistoria nos enseña todo: desde el Paleolítico, los hombres pintaron, fabricaron instrumentos musicales, y podemos agregar sin vacilar que bailaron y cantaron; el testimonio prehistorico no hace sino confirmar otro siempre dado en nosotros por la certeza y hasta por la exigencia polimorfa que nos dicta bailar, cantar, hacer sonidos o poner colores. Esa exigencia cierta e imperiosa podría denominarse “infancia”, en cuanto esta palabra no es el nombre de una edad, sino el de una eternidad difractada en cada instante, cada estado, cada cultura. Tal cual Marx lo discierne en algunas frases, la ciencia y la técnica pueden determinar la caducidad de los mitos, pero el arte permanece como una infancia cuya verdad no se marchita. Marx piensa a la sazón en el arte de los griegos: hoy, pensamos en los primeros hombres.

La infancia que no pasa es una seguridad y un gusto por ir a la vez en todas las direcciones que se abrem, tomando cada una por sí misma y por sí sola, y yendo lo más lejos posible: tocar, olfatear, saborear, palpar, fijar la mirada o el oído, embargarse de lo que nos penetra, formar, modelar, proyectar, sacudir, y las cien maneras de decir “jugar”... Esta idea está a contrapelo de un motivo de “la infancia del arte”: aquí, es el arte el que es o constituye infancia, y esta no es la que debe criarse y educarse, sino la que ya nos sale al encuentro, hasta la vejez y la muerte: ¿hay arte que no esté, por sí mismo, abierto y tendido por la muerte y la inmortalidad, una en otra o una *como* otra (así, Baudelaire desea morir de “deseo de pintar”)?

Jean-Luc Nancy, Las artes se hacen unas contra otras,
trad. Horacio Pons