

PARA ALÉM DO JOGO E DA ARTE

Ajedrez – II

[...]

También el jugador es prisionero
(la sentencia es de Omar) de otro tablero
de negras noches e blancos días.

Dios mueve al jugador, y éste, la pieza.
Qué dios detrás de Dios la trama empieza
de polvo y tiempo y sueño y agonias?
(Jorge Luís Borges, *El Hacedor*)

1. Imaginemos que deus, e não tenho à mão outra figura para esta criação, fez uma circunferência. Esta linha fechada e curva é a fronteira entre o círculo-centro, onde se instalaram as origens de tudo, e um exterior que parece uma superfície plana e infinita. No rebordo da circunferência, mas do lado de fora, deus colocou os homens, voltados para essa exterioridade, de costas para o centro. É nesse desnorte, nesse nascimento em nenhures na linha do espaço e do tempo, que o homem enfrenta pela primeira vez a sua dimensão. Aqui nascem a linguagem e o jogo (deverão ter nascido gémeos), e muito mais tarde a obra de arte enquanto espelho reconstutivo de uma deformação óptica (e ôntica) que atinge todos os humanos. Por vezes alguns homens tentam olhar o que fica nas suas costas, o olho de todas as origens, mas aqueles que o tentam olhar ficam cegos. A luz cegou os profetas e os poetas primeiros por se aproximarem demasiado desse *tohu-bohu*, desse caos. O desconhecimento de todas as origens é um atractor de ilusões e de imitação, promovendo a substância a que chamamos esperança a uma espécie de órgão que nos conduz na existência e nos arma contra a ignorância animal do espaço e do tempo, do ínfimo ao infinito.

Luís Cláudio Ribeiro

Universidade Lusófona de Humanidades e
Tecnologias

Este órgão é visível na maioria das actividades humanas, mas revela-se central na religião e na arte. O que une, no entanto, estes dois conceitos é a capacidade do homem jogar: de aceitar e jogar com um conjunto de regras que tenham, em representação, uma origem e um fim. O estado da sem experiência, aquele que centraliza todas as origens, deve ser resgatado e preenchido por uma comunidade em constante imersão no sentido, participativa. Não que a sua presença legitime alguma coisa mas no acto o seu tecido ontológico mostra-se menos rasgado, menos problematizante e, por vezes, menos absurdo. É neste rastro que podemos entender o conceito grego de *theoria*: *el theorós es, pues, el espectador en el sentido más auténtico de la palabra, que participa en el acto festivo por su presencia y obtiene así su caracterización jurídico-sacral, por ejemplo, su inmunidad* [Gadamer, 1977: 169].

Nas comunidades primitivas tudo parece estar ligado aos rituais. É a tentativa de compreensão da sua existência e do mundo que origina os principais pólos fundantes da civilização, sejam eles o direito, a ordem, o saber, a poesia, a ciência, etc. Essa compreensão faz-se primeiro na narrativa dos mitos (sua genealogia, história e função), dando conta daquilo que o primitivo considerava fenómeno. Mas em todas estas narrativas e nos próprios rituais, o que encontramos, no seu extremo, é um limite que se aproxima bruscamente do risível e da seriedade [Huizinga, 1971:7]. É este mesmo limite, com outras expressões, que é visível nas pinturas e nas gravuras do homem primitivo. Em dado momento o homem sentiu que da parede e das suas mãos se levantavam estranhas figuras muito semelhantes às que conhecia no campo. Desse espanto surgiu uma máscara que procura em todos os instantes apagar a existência autónoma do riso e do sério ao tornarem-se nela simultâneos (em Gadamer a simultaneidade *constituye la esencia del "asistir" ou algo único que se nos representa, por lejano que sea su origen, gana en su representación una plena presencia* [Gadamer, 1977:173]).

As gravuras que o fogo da caverna ilumina são um erro e um jogo, mas já esse artista sabia que não era importante a descoberta da forma que a matéria guarda, mas que ela fosse parcialmente visível, aparecida aos olhos dos outros. Esse artista já sabia que o erro era importante, e só o errar melhor o aproximava desse olho doloroso que guarda todos os segredos e todas as origens (somos seres do erro e da errância como foram Ulisses e Édipo). Naquele instante, o risível e a seriedade ficaram para sempre suspensos sobre o mundo, ou entranhados na matéria, até que o limite se apague e fique só eu e o jogo. Todos os jogadores compulsivos desejam em algum momento do seu percurso a derrota (o erro). O jogo em acto que se auto-representa não precisa de ser sempre uma vitória. A derrota é também a continuação do jogo e, por vezes, a única forma de o jogo não acabar, de se continuar a jogar em nós. Por isso, as breves linhas das gravuras rupestres, os dorsos dos animais sobrepostos e os inacabados corpos mostram que desde esse tempo o importante não é a descoberta da forma intacta, guardada, simultaneamente, na mão e na parede, mas o assombro e o mostrar de uma forma que é a origem de qualquer coisa que não se soube concluir. Era no entanto necessário que esse risco, essa cauda, surgisse, para que não se ouvisse sempre o riso dos deuses e o jogo da criação continuasse, obedecendo a condições que são inatas à arte e ao jogo. E aqueles que olhavam essas paredes já não viam a natureza a representar-se, a *mimesis*, mas as formas a começarem a ganhar uma vida distinta a caminho de qualquer coisa: do homem, da natureza ou do ideal.

Estes espectadores perceberam que estavam perante uma nova forma de jogo, distinta das brincadeiras infantis ou dos rituais, sentindo-se obrigados e com o dever de estar atentos à

experiência de alguém que traçava com a ponta aguçada do sílex uma nova paisagem. O espaço vai ganhando novos contornos, imersos que estão nessa representação. E esse mesmo espaço vai-se alterando, iluminando, ganhando relevo em relação ao que preexistia. Por momentos, este é um espaço em metamorfose, que se aproxima daqueles em que se dão os rituais e os jogos, mas enquanto estes não perdem as qualidades do seu destaque espacial e temporal, o primeiro continua nessa espécie de metamorfose, visto estar envolvido com aquilo que aparece de nenhures e é arte. Eles foram os primeiros participantes a sentir que algo fugia à compreensão e à dominação, primeiro do que aquele que, com a mão, descolava a forma da parede (*do garatujar emergem linhas que não foram solicitadas* [Steiner, 2002:48]). Porque quem engendra uma forma, ou quem joga, faz parte do conjunto da gestação não podendo contemplar à partida o que gera. Tudo está em exibição e em acto, o que torna impossível suspender o seu percurso de representação; já os outros entendem que o sentido sobrevoa as suas cabeças e se manifesta, na interpretação, em linguagem. (Aqui poderíamos colocar uma nota fundamental no traçado que estamos a fazer: quer o jogo, quer a arte, apenas podem ter surgido quando uma língua suficientemente ampla era partilhada pela comunidade, e a linguagem era uma linguagem humana, vocal e articulada. A concepção do espaço que é inevitável para o confronto do exercício humano apenas é possível num registo linguístico mesmo que ainda proto-literário: no espaço nos reunimos, recebemos, damos e agimos).

2. A arte tem-se unido sempre à mesma família a que pertencem os jogos. Não porque saibamos que em sua essência são familiares ou tiveram a mesma origem, mas porque o parentesco é, para já, tão evidente como as diferenças [Wittgenstein, 1987:236]: só que o reino das semelhanças contribui de uma forma decisiva para entender que relacionamento existe entre estes dois conceitos¹. Wittgenstein refere nas suas *Investigações Filosóficas*, citando Frege, que «a uma área sem fronteiras precisas não se pode de todo chamar uma área» (§71). Embora nos conceitos de jogo e arte não se possa falar de uma ausência completa de limites, podemos, no entanto, referir que são conceitos com uma estrutura aberta e neles podemos destacar relações de similaridade. Sobre um e outro (talvez mais a arte) nunca conseguiremos erguer uma teoria capaz de os identificar e de os deter (o ser do estético faz-se-nos visível apenas como jogo e como representação), e este facto, paradoxalmente, faz deles mais humanos (no seu uso) e sobrevoando o humano (em seu acto, criação e função). Quer o jogo, quer a arte serão sempre conceitos abertos (por vezes manipuláveis, como no interior da estética. Há outros conceitos que julgávamos fechados e se mostram abertos, como o de natureza. E este *em aberto* na natureza é capaz de ser a origem do *em aberto* noutros conceitos com os quais contemporaneamente lidamos), pois em constante deriva e reajustamento (um olhar rápido sobre o século XX, sobretudo nas artes plásticas, na literatura e na técnica, dá-nos elementos para nisto acreditar).

Quer a arte, quer o jogo são *formas de vida*, e como tal, embora sujeitos a algumas regras, organizam-se por si numa livre iniciativa de criação. O jogo e a arte terão a sua origem no interior da circunferência que acima descrevemos e a liberdade, que é condição necessária destas criações, impõe-lhes que se apresentem a outros como organismos vivos: disto depende a sua existência e

¹ Embora não seja tema deste estudo, convém notar que as noções de jogo, conceito aberto e de semelhança em Wittgenstein, servem a Morris Weitz (cfr. *The Role of Theory in Aesthetics in Philosophy Looks at Arts: Contemporary readings in Aesthetics*, Temple University Press, 1978) para sustentar a sua tese sobre a impossibilidade da definição de arte.

morte. Ambos, a arte e o jogo, sobrevivem na experiência e apenas nela, e esta experiência é continuamente uma mediação. No entanto, ao contrário da arte, no jogo, o jogador existe apenas quando são conhecidas as regras e a sua sorte ou azar depende sempre do(s) outro(s) jogador(es) ou do próprio jogo. Há momentos de decisão no jogo que não existem na obra de arte, que faz do jogador ente e participante do aparecimento e desenvolvimento dessa forma de vida. E como vida que é, mesmo que o tempo cesse não acabará o jogo:

*Cuando los jugadores se hayan ido,
cuando el tiempo los haya consumido,
ciertamente no habrá cesado el rito.²*

3. Voltemos um pouco atrás. Temos espaços demarcados para os rituais, para o jogo e para a arte. A comunidade constitui espaços a partir de uma geografia de afectos, e o próprio espaço só se funda em nós a partir dessas afecções e dos seus nomes. Todos os espaços já demarcados não podem ser cruzados por uma comunidade distinta: a sobreposição de símbolos tornaria impossível o entendimento. Um pouco à maneira do que Bergson escreveu, o riso, o que se pode dizer do sério, pressupõe «entendimento prévio», «cumplicidade com outros» [Bergson, 1993:20]. No entanto, não têm na sua identidade uma série de predicação idêntica. O espaço da arte é um espaço democratizado, voltado para a exposição, e nesta para a repetição e a diferença. Já o espaço do jogo é um espaço isolado, afastado do convívio com outros que não aqueles que no acto participam, mas igualmente sujeito à repetição e à diferença. O jogador não gosta de estar a ser visto e não gosta de partilhar o espaço com outros que não entendam o jogo e as suas regras, que não levam o acto a sério. No entanto, e ao contrário da arte, *para o jogador o jogo não é um caso sério e esta é precisamente a razão porque joga* [Gadamer, 1977:144], a seriedade do jogo repousa na sua essência, manifestamente independente dos que jogam. O jogador apenas se dá conta da seriedade do jogo quando é derrotado, mas sendo a derrota e a vitória elementos do próprio jogo, não consegue parar; algo o impede a reflectir os efeitos do jogo para além do domínio do jogo e do espaço próprio do jogo. Porque o sujeito do jogo não são os jogadores mas o próprio jogo, toda a experiência nele faz sentido, mesmo a derrota. Ao invés, quando falamos de espaço, não se busca para a arte um espaço próprio, que a legitime. É depois de *exposta* (lida, vista ou ouvida), que se inserem novas qualidades no espaço que ela própria criou e que se encontra em contínua metamorfose, por mediação total. Foi isso que aconteceu no espaço pré-histórico, é isso que acontece na galeria ou no museu. O que os iguala é uma estrutura temporal, sujeita a uma experiência, que torna a obra e o jogo em **isto é**, acrescentando-se à obra de arte a sua perduração (os jogos podem perder-se no tempo, como alguns utensílios que perdendo a sua serventia se mostram no presente numa desolação étnica).

4. O jogo manifesta-se, quase sempre, como uma *manipulação* do acto criador e da criação, tal com a língua e a obra de arte. Estes três conceitos, que já contribuíram, ao longo dos séculos, para um profundo rastro teórico, estão unidos por aquilo que faz deles organismos autónomos, em acto, dependendo em maior ou menor grau de uma mediação para se cumprirem. Esta mediação apenas é

² Jorge Luis Borges, *Ajedrez-I*, in *El Hacedor*.

possível numa comunidade de vivos despertos não apenas para o mundo mas também para a realidade humana e o seu conhecimento. Entende-se assim que só numa comunidade com algum domínio da linguagem e da representação é possível o surgimento do jogo enquanto relação. Esta relação originária é sobretudo uma relação sedentária e cultural, que implica uma transformação do lógico em lúdico: o modelo do *logos* grego é convertido numa criação doméstica onde imperam regras precisas que determinam a independência do próprio jogo, reproduzindo aspectos da realidade. É esta liberdade em acto, que prescreve uma autonomia, que aproxima o jogo da obra de arte: ambos os conceitos se reportam a comportamentos expressos numa determinada textualidade, ie, na capacidade de se unirem na criação de linguagens. Parece-nos evidente que apenas nestes dois domínios tão profundamente humanos não ouvimos o riso de deus denunciando o nosso pensar sobre o mundo, porque deles está arredado, mesmo que a obra de arte e o jogo se entendam como imitação. A *Sua* existência pode sobre eles pairar, mas também eles pairam suspensos sobre o mundo.

O jogo e a obra de arte, naquilo em que se assemelham, são o lugar de tensões e de polaridades, produtores de um diferir constante mas também da repetição. Sabemos, no entanto, que nem em tudo, na substância e acidentes, o jogo é idêntico à arte. No jogo o que realmente interessa é chegar ao fim, suplantando etapa a etapa, sem nunca deixar cair o conjunto das significações precedentes e não perder o lugar consciente de futuras significações. Jogar não é mais que constituir uma espécie de biografia do próprio jogo, atravessada, em planos concordantes, pela subjectividade do jogador. Já a arte, partindo dessa vontade de poder preencher as falhas de sentido, pela ausência de uma origem que tudo rasure ou nivele, é modelizante, constituindo em cada significação um mundo e uma textualidade para esse mundo, sendo os limites deste os limites da nossa linguagem [Wittgenstein, 1987:114]. Ou melhor: *O jogo representa a aquisição de uma habilidade, a preparação numa situação convencional, a arte é a aquisição de um mundo, (uma modelização do mundo) numa situação convencional* [Lotman, 1978: 132].

5. A arte, como o jogo, *só na mediação alcança o seu verdadeiro ser* [Gadamer, 1977:162]. Mas esta mediação tem nos dois *objectos* uma distinção que se pode chamar de estética. Enquanto na obra de arte as variações propostas podem considerar-se livres e arbitrárias, no jogo elas estão subjugadas às representações anteriores e conseqüentes. Na arte é sua qualidade a expressão que faz com que toda a obra contemporânea seja, antes de ser presente e um dado inteiro para os sentidos, futuro. A obra desloca-se para essa ausência de tempo onde só a esperança se instala para, por pressão das configurações e mediações, regressar ao presente: o ser devir e o seu regresso mediatizado consolidam o seu ser. Ao ficar em trânsito no futuro a obra é sempre uma obra aberta mas também, simultaneamente, a distância e o limite desse abismo que é a morte. Esse trânsito da obra de arte (estamos a pensar na literatura) não existe no jogo. O que está em aberto nele são, além das suas possíveis configurações, os níveis de auto-representação, até um lugar e um tempo em que a ilusão parece deixar de existir, persistindo ainda e sempre a esperança de um renovado acto lúdico no momento seguinte.

O jogo mantém com a esperança uma relação de parentesco, não em si, mas na espécie daquilo que os une: o vazio. E se este vazio ainda é possível de preencher em criança, com os seus sonhos, desconhecimento, irracionalidade e regras próprias, torna-se impossível em adulto: o jogo enlaça-se com a esperança permanecendo solitários no enlace. Só nas crianças é que alguns jogos *parecem*

ser perfeitos sem serem sujeitos: primeiro, porque a infância provoca linhas concorrentes nos horizontes temáticos; segundo, porque ela não se comporta perante o jogo como se este fosse apenas entretenimento ou ludicidade.

Aquela derrota original que repousa na metamorfose do conceito de jogo desde tenra idade à idade da razão, gera dois movimentos que parecendo sair da mesma esfera são diferenciados. O primeiro é que o conceito de jogo envelhece connosco na mesma ordem em que já não podemos inventar novos artificios ou regras mas subjugarmo-nos às que preexistem para um determinado jogo (e o escape infinito menos um, em alguns jogos, não altera substancialmente este ponto de vista, apenas o reforça). Segundo: a volúpia para onde caminham os agentes é sempre em volta de um circunferência, voltados para o lado externo, de costas para o contingente e o centro. Os olhos do jogador abrem-se ao vazio e à ilusão e só de tempos a tempos se voltam para um pólo atractor que o observa, que existe no centro da esfera e que comporta as regras explícitas, pois as implícitas dominam a intuição, ie, estão à frente dos seus olhos, num qualquer lugar do futuro e são em si a esperança, uma energia, um vaivém entre o jogo e o jogador; e no jogo a superação contínua das suas figuras, i.e., a manifestação do próprio jogo que se torna sujeito. No entanto, esta manifestação cessa, temporariamente, quando há uma vitória. Este ganho não é o fim do jogo, é apenas o respirar do próprio ou uma pausa no seu respirar; quando o desejo de superação começar, recomeça esse vaivém ininterrupto entre o sujeito e o objecto, que não coincidem no movimento com o jogador e o jogo; alternam-se ou revezam-se muitas vezes, sendo o sujeito, normalmente, o próprio jogo. Este, verdadeiramente, só não tem uma essência autónoma daqueles que jogam, isto é, só não é sujeito, quando há uma subjectividade que o limita tematicamente e quando os que jogam o fazem ludicamente: *También hay juego, e incluso sólo lo hay verdaderamente, cuando ningún "ser para sí" de la subjectividad limita el horizonte temático y cuando no hay sujetos que se comporten lúdicamente* [Gadamer, 1977:145]. O jogo dá-se como horizontes contínuos, num espaço preestabelecido, auto-representando-se, mas sempre livre da constituição voluntária ou involuntária dos horizontes dos participantes. Por isso é que a brincadeira infantil é raramente um jogo, uma composição, mas uma decomposição da vida do *brinquedo* no interesse da criança. Afastar-se da encenação por ela criada, não é deixar de jogar, mas interromper para recomeçar, mais tarde, no mesmo lugar, a encenação inconclusa. Poder suspender o jogo com uma simples tecla, quebrar esse vaivém entre o jogo e o(s) jogador(es), para o reatar mais tarde, como acontece nos jogos digitais, desvirtua a noção moderna de jogo mas alarga o horizonte da subjectividade e de entretenimento, parecendo apenas ser sujeito. Aqui o jogo constitui outro texto, novas regras e novo dispositivo, entendendo-o como um *mecanismo adaptado* para um determinado fim. O que se altera radicalmente é o código cultural dos jogos que deixa de ser oral para passar a ser literário, onde vários sub-textos (do dispositivo, do receptor e do emissor) vão constituir um texto maior, codificado, tornando-se ele-próprio um dispositivo e modelo para outras acções e jogos: *Habíamos mundos de linguagem* (Heidegger) ou *jogos de linguagem* (Wittgenstein) *de um modo tão múltiplo e tão íntimo que faz com que a nossa sensação de ser seja primariamente semiótica. É a codificação que torna "sensível", no sentido mais pleno do termo* [Steiner, 2002:293].

6. O jogo representa-se. O seu modo de ser é, pois, a auto-representação. E este modo de ser distingue-o da arte, pois esta, desde o espelho que bebia todas as imagens do mundo e as conservava (*República*, Platão), representa-se sempre para alguém. A condição fundante de toda a

arte reside num desejo: o de querer ser partilhada. Aqui reside outra distinção entre o jogo dos humanos e a arte: se o primeiro representa também os jogadores, na arte ela representa-se na ausência de quem a faz, apresentando-se a outro, exibindo-se. Só a noção de exibição faz novamente ligar os dois ofícios, assim como o grau de inocência que os atinge.

(Nota: fusão ancestral entre o jogo e a arte, ou melhor, na sua predicação: as palavras jogar e representar são na língua portuguesa, isentas de equívocos, ao contrário de noutras como a francesa (*jouer*), a inglesa (*to play*) e mais radicalmente na alemã. Nesta existem três palavras que promovem essa fusão: *schauspiel*, *schauspieler* e *spieler* que significam, respectivamente, jogo para exibir – peça de teatro, jogadores que se exibem – actores, e jogadores).

A obra de arte apenas se cumpre nesta exibição de si aos outros, sem esta condição ela fica suspensa, sem significado, sem mundo e desprovida de ser. Contrariamente, os que estão junto à circunferência, olhando, entendem que o jogo vive por si, exibindo-se apenas para um dentro onde repousam as suas figuras e instrumentos lógicos, numa completa autonomia, repetindo-se até ao fim dos tempos, mesmo que ganhe outro aspecto e novas regras, isto é, outra substância (é esta etapa que faz do jogo um movimento metamórfico, em constante metamorfose não para a exibição, para um exterior, mas para um interior que nunca ganha uma forma definitiva em si, mas apenas a perda ou a vitória no outro).

De acidente em acidente, de patamar em patamar, o jogo revela-se o mesmo em sua idealidade. O mesmo não se passa, como vimos, com a obra de arte, onde cada acidente, ou interpretação, não a esgotando, encerra-a até um próximo sentido; reveste-a, parecendo aos nossos olhos outra, não deixando de ser, contudo, a mesma. Mas o acidente une de facto o jogo e a obra de arte, apenas com uma diferença: enquanto o acidente na obra pode desenvolver-se a nosso favor, do espectador, leitor, ouvinte e do próprio artista, no jogo o acidente é sempre uma perda, é, portanto, irreparável. Mas em nenhum deles está em jogo a vida, a não ser noutra pathos, apenas uma espécie de redenção que passa inevitavelmente pela nostalgia (e pela noção de apocalipse moderno). É a nostalgia que associa o jogo propriamente dito à arte; algo posterior, algo que se consuma em energia e reflexão. Nunca saberemos a origem de nada, e com o tempo afastamo-nos cada vez mais das gramáticas da criação: o círculo vai-se enchendo, afastando a linha da circunferência do ponto central. Cada vez que jogamos, jogamos na ilusão de diminuir o raio e o vazio que se gera atrás de nós; mas o vazio gera vazios e isso é muito evidente nos últimos modernos que somos nós. A luz do centro encandeia, alimentada pelo espaço intermédio. Não a podemos olhar, sentimos dela apenas uma nostalgia.

De facto ainda há outra qualidade que os desune. Toda a obra de arte engendra um tempo que lhe é próprio. Este tempo é a criação livre do homem num determinado espaço, igualmente criação da imaginação humana. O tempo é uma força de tracção para o espaço, vimos isso em muitas obras literárias do século xx, e outras constituem *clusters* temporais noutras eras. Este livre jogo com o tempo é na verdade aquilo que falta ao jogo propriamente dito, porque neste o livre jogo das faculdades humanas faz-se com o espaço, e orientado por regras pré-visíveis. A experiência do tempo livre é a experiência visível, por exemplo, na poética, em que a sintaxe e a semântica são constituídas para tornarem possíveis o espectro.

7. A arte, enquanto transformação do jogo em construção, deixa na transformação em trânsito o aspecto de ludicidade para constituir o verdadeiro ou o verosímil. Quando uma obra é exibida,

instalada (*levantada*, escreve Heidegger) ela está em movimento para o outro, em contínua edificação para o outro e só assim «se consagra e glorifica» [Heidegger, 2002:42], isto porque a obra o exige. Há uma exigência da forma que é cumprir-se, e para tal ela tem que ser levantada e mostrada. A obra exige, desde a sua origem, uma partilha com os outros e só assim ela se pode cumprir. Isto acontece com todas as obras de arte e mesmo, no contemporâneo, com alguns utensílios que perdendo a serventia mostram-se agora na sua desolação: por uma falha no tempo eles desejam ser obras de arte, ser-obra. Mas o que significa ser-obra? «levantar um mundo», acrescentar outro mundo àquele que é apreensível e perceptível. «*O mundo faz mundo*» e é nele que vivemos e de que depende a nossa história. Não nos referimos a uma parte substancial da realidade objectiva: *A pedra é desprovida de mundo. A planta e o animal também não têm mundo, mas pertencem ao fluxo velado de uma envolverência* [Heidegger, 2002:42]. Mas nós temos mundo porque continuamente nos detemos nessa ferida aberta pelas coisas do mundo. Aquilo que se mostra, que é levantado, já é outro onde deixou de ser possível reconhecer o mesmo ou o autor. Se assim não fosse deixaria de haver arte e o próprio jogo perderia parte importante do material que agora está do lado do espectador. Na narrativa, por exemplo, deixou de haver biografias para passar a haver apenas autobiografias, pois já nada pode ser identificado fora do seu círculo de projecção e sentido. No entanto, o jogo não cessa de se constituir no interior da obra de arte, sobre uma realidade que não está ao nosso alcance, localizando-se num futuro que a esperança tanto co-age para a tornar presente, mas é sempre um excesso de possibilidades não esgotáveis, o que é contrário à actualidade. É esse gesto humano pelo realizável, pela realidade, que o faz jogar continuamente, mesmo sabendo que não são totalmente realizáveis todas as expectativas: no fundo da caixa de Pandora persiste a ilusão do tempo, do espaço e da matéria.

Um dia tudo passará a ser um jogo, em parte uma arte negra, que subalternizará todas os outros saberes humanos. Temos indícios disso no contemporâneo: o quotidiano transformou-se num jogo, onde situações diferenciadas (em suportes diferenciados) com regras programadas, fazem de nós participantes. Uma das respostas aos versos de Borges, em epígrafe, seria a evidência de sermos nós o Jogo, o que tornaria tudo mais claro, não enigma.

Bibliografia

- Bergson, Henri, (1993), *O Riso – Ensaio sobre o significado do cómico*, Lisboa, Guimarães Editores.
 Borges, Jorge Luis, (1989), *Obra Poética*, Buenos Aires, Emecé Editores.
 Gadamer, Hans-Georg, (1977), *Verdad y Método – Fundamentos de una hermenéutica filosófica*, Salamanca, Ed.Sígueme.
 Heidegger, Martin, (2002), *Caminhos de Floresta – Holzwege*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian.
 Huizinga, Johan, (1971), *Homo Ludens-O jogo como elemento da cultura*, S. Paulo, Perspectiva.
 Lévi-Strauss, Claude, (1975), *Anthropologie Structurale*, Paris, Plon.
 Lotman, Iuri, (1978), *A Estrutura do Texto Artístico*, Lisboa, Ed. Estampa.
 Steiner, George, (2002), *Gramáticas da Criação*, Lisboa, Relógio d'Água Editores.
 Wittgenstein, Ludwig, (1987), *Tratado Lógico-Filosófico/Investigações Filosóficas*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian.