

NO MICROTABULEIRO: LEITURA, LEITOR, PALAVRAS

Selma Martines Peres¹
Karina Klinke²

*Armar um tabuleiro de palavras-souvenirs.
Apanhe e leve algumas palavras como souvenirs.
Faça você mesmo seu micro tabuleiro enquanto jogo lingüístico.
Babilaque, pop, chinfra, tropicália, parangolé, beatnick, vietcong,
bolchevique, technicolor, biquini, pagode, axé, mambo, rádio, cibernética;
Celular, automóvel, buceta, favela, lisérgico, maconha, ninfeta,
megafone, microfone, clone, sonar, sputinik, dada;
Sagarana, estéreo, subdesenvolvimento, existencialismo, fórmica, arroba,
antiquarios, motosserra, mega sena;
Cubofuturismo, biopirataria, dodecafônico, polifônico,
Naviloca, polivox, polivox, polivox, polivox...
(Remix Século XX, Waly Salomão)*

Adriana Calcanhoto musica o poema *Remix Século XX*, de Waly Salomão, no último ano desse século (2000), como uma das sínteses do que foram os últimos cem anos. Ao lançar seu *compact disc* gravado ao vivo e denominado *Público*, ela disponibiliza a um público maior o contato com o jogo lingüístico de um dos babilaques³ do poeta, que tem a oportunidade de ser não apenas lido, mas ouvido. Ela o apresenta em duas versões, uma com o nome do poema (o qual ela declara preferir chamar de *polivox*), na qual o recita de forma ritmada, mas sem instrumentos musicais e acompanhada apenas pela batida do pé; e uma segunda versão denominada *Remix Século XX – O Remix*, na qual ela mesma *remixa* a primeira música de forma bastante instrumental, em um ritmo mais acelerado.

A música *Remix Século XX*, apesar do sucesso da cantora, não é considerada pela crítica e pela mídia como um evento em sua carreira, sendo pouco tocado em espaços que atingem o grande público, como o rádio, ficando restrita à apreciação daqueles que compraram o CD ou assistiram aos *shows* da cantora. Em contrapartida, tanto a

¹Universidade Federal de Goiás (UFG/CAC)

² Universidade Federal de Uberlândia (UFU)

³ Babilaque é uma corruptela de “badulaque”, que significa “grupo de pertences de uma pessoa, coisas soltas etc.” No mundo policial, a gíria ganhava o sentido de “documentos”. E é com esse significado da gíria que Waly intitula sua série *Babilaques*. (HALABI, 2010, s/p)

interpretação de Adriana como vários outros *remix* de sua música podem ser vistos em sítios eletrônicos.⁴ Fato é que, a partir da música *Remix Século XX*, Adriana dinamiza outra *Navilouca*⁵ que inclui o leitor/ouvinte em uma nova mistura sobre esse século.

De início, o que se tem na poesia musicada e remixada é o jogo proposto pelos autores, mas quem o abre, arma e joga, de fato, é o leitor/ouvinte, em uma *práxis* estética.⁶ A partir dessa perspectiva a proposta deste texto é refletir sobre a relação difusa entre leitura, leitor e palavras. Para tal reflexão embasamo-nos nas proposições de Foucault, Deleuze e Guattari. Por fim, abrimos o nosso tabuleiro e convidamos nosso leitor a abrir o seu.

A literatura e, em especial, a poesia, é o canal desses *remix*, a qual,

A partir do século XIX, [...] repõe à luz a linguagem no seu ser: [...] Porque agora não há mais aquela palavra primeira, absolutamente inicial, pela qual se achava fundado o movimento infinito do discurso; doravante a linguagem vai crescer sem começo, sem termo e sem promessa. (FOUCAULT, 2002: 61)

A literatura, na compreensão de Foucault em *As palavras e as coisas*, desde o século XIX e por todo o século XX, é o ser vivo da linguagem. Assim sendo, constitui-se como um “contradiscurso”, desprendendo-se de qualquer outra linguagem e passando a existir em sua autonomia. Nessa autonomia a literatura possibilita uma leitura desprovida do compromisso de “fazer signo” como um aparato retórico, no qual ela seria composta de um significante e de um significado e mereceria ser analisada como tal, como acontecia no século XVII. Diferente disso, ela aparece na modernidade “como o que deve ser pensado” e “como o que não poderá em nenhum caso ser pensado a partir de uma teoria da significação.” (FOUCAULT, 2002: 60 e 61)

A linguagem passa a existir, então, de um modo disperso, com diferentes estados, um para os filólogos, outro para “os que a querem formalizar” e, “se se quer interpretar,

⁴ <http://www.youtube.com/watch?v=ixRprfMDCQ8>; <http://www.youtube.com/watch?v=6vxOVkfxkeE>; <http://www.youtube.com/watch?v=EbdIk7Kvjg0>; <http://www.youtube.com/watch?v=74y7NqXqe2I>; <http://www.youtube.com/watch?v=oqpgIM4kmeE>; <http://www.youtube.com/watch?v=Bom6rzSbDag>

⁵ *Navilouca*, revista de poesia lançada em 1974, pelos poetas Torquato Neto e Waly Salomão, após a morte de Torquato em 1972, que teve uma única edição, considerada por alguns estudiosos e apreciadores da poesia como um marco da produção contracultural da época.

⁶ Segundo Hans Robert Jauss, “A experiência estética não se inicia pela compreensão e interpretação do significado de uma obra, menos ainda, pela reconstrução da intenção de seu autor. A experiência primária de uma obra de arte realiza-se na sintonia com seu efeito estético, na compreensão fruidora e na fruição compreensiva.” (JAUSS, 1986, p. 25)

então as palavras tornam-se texto a ser fraturado para que se possa ver emergir, em plena luz, esse outro sentido que ocultam.” (FOUCAULT, 2002: 419)

O que temos, nesse sentido, no decorrer do século XX, é um jogo linguístico em micro tabuleiros diversos. Tristan Tzara, assim como fez Waly Salomão em seus babilques, ensina como se faz uma poesia, no sentido dadaísta, de caráter anti-racional claramente contrário à Primeira Guerra Mundial, re-definindo o conceito de poesia, de modo que, para ele, fazer poesia é recortar palavras, jogar num saco, misturar e depois escrevê-las na ordem em que são pegadas de dentro do saco. Em seus babilques, Waly propôs uma operação de registros fotográficos nos quais seus cadernos manuscritos eram abertos em uma página determinada pelo artista, e fotografados em diversos ambientes inusitados, também escolhidos por ele. Então, texto, desenho, colagem, planos, textura, cor, luz, ângulo, corte, imagens impressas e objetos do cotidiano, são remixados, segundo ele, “em uma experiência de fusão da escrita com a plasticidade.” (HALABI, 2010, s/p)

As palavras vão estabelecendo, assim, conexões aleatorias, “palavra pescando palavra” (LOPES *apud* KLINKE, 2009), construindo novas combinações, outros sentidos. Este é o movimento da modernidade, cujas propostas caminham para a desconstrução dos sentidos pré-fixados. Nessa perspectiva, a partir do poema de Waly Salomão é possível o leitor pensar sobre “o grande tabuleiro das identidades distintas que se estabelecem sobre o fundo confuso, indefinido, sem fisionomia e como que indiferente, das diferenças.” (FOUCAULT, 2000: xxi)

O título, *Remix Século XX*, sugere o movimento de remisturar. O termo *remix* já indica uma re-leitura da poesia de Waly na musicalização de Adriana Calcanhoto. Os autores complementam o termo com a indicação de tempo, século XX. Assim, é uma remistura de palavras, próprias daquele século.

Os autores propõem um tabuleiro e o leitor/ouvinte, por sua vez, toma para si um fragmento deste (uma célula ou um órgão), transformando-o num microtabuleiro, espaço esse a ser construído, a ser armado. Nele, o mapa da leitura traçado por diferentes leitores pode se dar na intersecção ou ruptura do “espaço liso” e do “espaço estriado”. (DELEUZE & GUATTARI, 2002). O “espaço liso” é o ambiente dos fluxos, de movimentos imprevisíveis, das tensões, do devir. Já o “espaço estriado” diz respeito à ordem, aos caminhos e movimentos preestabelecidos, tal como as peças do xadrez, codificadas,

dotadas de posições e movimentos. Assim, cada leitor/jogador deverá traçar sua estratégia, preenchendo os espaços com suas palavras-*souvenirs*.

A partir dessa proposição inferimos que o verso *Armar um tabuleiro de palavras-souvenirs*, dado pelo poeta, pode instigar, dentre suas possibilidades, a idéia de uma batalha, de um jogo. Assim, é preciso estar “armado” para essa guerra maquinica. Deleuze e Guattari acabam por fazer alusão à teoria dos jogos no intuito de explicar a máquina de guerra. Vale aqui, apresentar alguns elementos desse conceito – máquina de guerra – no intuito de refletir sobre o jogo proposto na composição musical.

A máquina de Guerra é discutida por Deleuze e Guattari (2002) no volume cinco de *Mil Platôs*. Nesse texto, os autores refletem sobre as complexas relações de poder entre os indo-europeus. Segundo Schöpke (2004) no primeiro axioma, eles tratam dos três elementos fundamentais do mundo indo-europeu – o rei, os sacerdotes e os guerreiros – o que chamam de *Traité de nomadologie*. Para eles, a máquina de guerra é “exterior ao aparelho de Estado”(2002, p. 11), isto é, a máquina de guerra não é, em sua origem, uma instituição estatal. Conforme, Schöpke:

[...] se hoje nos parece difícil dissociar a imagem do Estado da atividade militar, a verdade é que nem sempre essa interação foi tão clara. Basta que analisemos de perto as práticas e os costumes guerreiros dos indo-europeus, para percebermos que eles estavam longe de se deixar representar pelos mesmos códigos da sociedade civil e estatal. Segundo Deleuze e Guattari, a “máquina de guerra” é na sua essência, irreduzível ao aparelho de Estado – ainda que o Estado tenha encontrado meios de institucionalizá-la, de torná-la um instrumento e um veículo para assegurar a sua própria soberania. (SCHÖPKE, 2004: 167)

Schöpke, analisando as idéias de Deleuze e Guattari, lembra que a máquina de guerra foi absorvida pelo Estado, sendo que no lugar do autêntico guerreiro – de vida nômade que defende o bando – surge a figura do militar – defensor das regras estabelecidas pelo Estado. Contudo, reforça que para os autores, ainda que as forças sedentárias prevaleçam, isto não significa que tenham aniquilado as forças nômades.

A guerra, muitas vezes é associada ao jogo de xadrez. Essa associação é comum, em função das peças do jogo equivalerem a figuras da guerra e/ou ao movimento dos canhões. “O xadrez é efetivamente uma guerra, porém uma guerra institucionalizada, regrada,

codificada, com um fronte, uma retaguarda, batalhas.”(DELEUZE & GUATTARI, 2002: 14) Outro jogo apontado por eles é o Go. Nesse as peças têm uma função anônima, trata-se de unidades aritméticas representadas por grãos. “Os peões do Go são elementos de um agenciamento maquínico não subjetivado, sem propriedades intrínsecas, porém apenas situação.” (DELEUZE & GUATTARI, 2002: 12) Ainda segundo eles:

O xadrez é um jogo de Estado, ou de corte [...]. As peças do xadrez são codificadas, têm uma natureza interior ou propriedades intrínsecas, de onde decorrem seus movimentos, suas posições, seus afrontamentos. Elas são qualificadas, o cavaleiro é sempre um cavaleiro, o infante um infante, o fuzileiro um fuzileiro. Cada uma é como um sujeito de enunciado, dotado de um poder relativo; e esses poderes relativos combinam-se num sujeito de enunciação, o próprio jogador de xadrez ou a forma de interioridade do jogo. Os peões do Go, ao contrário, são grãos, pastilhas [...] cuja função é anônima, coletiva ou de terceira pessoa: “ele avança, pode ser um homem, uma mulher, uma pulga ou um elefante. (DELEUZE & GUATTARI, 2002: 13)

Na poesia musicada e *remixada*, por sua vez, temos versos, palavras-*souvenirs* e deslocamentos. A cada palavra surge um novo deslocamento realizado pelo leitor por meio de conexões reguladas ou aleatórias. Não está claro para o leitor/ouvinte qual é o jogo. Xadrez ou Go? O primeiro, regulado, com peças codificadas e natureza intrínseca. Seus movimentos estão reduzidos aos códigos que representam. O segundo, aleatório, tem seus movimentos guiados pela situação e não por sua representação ou códigos predeterminados.

No Go trata-se de distribuir-se num espaço aberto, ocupar espaço, preservar a possibilidade de surgir em qualquer ponto: o movimento já não vai de um ponto a outro, mas torna-se perpétuo, sem alvo nem destino, sem partida nem chegada. [...] É que o xadrez codifica e descodifica o espaço, enquanto o Go procede de modo inteiramente diferente, territorializa-o e o desterritorializa (fazer do fora um território no espaço, consolidar esse território mediante construção de um segundo território adjacente, desterritorializar o inimigo através da ruptura interna de seu território, desterritorializar-se a si mesmo renunciando, indo a outra parte...) Uma outra justiça, um outro movimento, um outro espaço-tempo. (DELEUZE & GUATTARI, 2002:13-14)

Apenas se sabe que cada leitor/ouvinte de *Remix Século XX* terá que assumir o papel de jogador e, como tal, suas diferentes funções diante das tensões enfrentadas. As peças desse jogo a ser armado são, na verdade, palavras-*souvenirs*, as quais o leitor é obrigado a dar sentido na medida em que elas vão se deslocando nos versos.

As palavras-*souvenirs* podem ser uma grande armadilha, pois estão no plano da

lembrança, da recordação. Aqui, a pista dada pelos compositores pode nos levar ao leitor-turista. Aquele que carrega de suas passagens, de suas experiências, palavras-*souvenirs*. Conforme sugerido nos versos “Apanhe e leve algumas palavras como *souvenirs*,” os verbos “apanhar” e “levar” tomam as palavras como objetos que podem ser tomados e carregados como lembranças. Contudo, não se pode possuir as palavras como objetos, mas como experiências, memórias.

Aí pode residir o que chamamos de armadilha para o jogador. Se tomar a palavra enquanto peça codificada que pode ser apanhada e levada, abre-se o tabuleiro do xadrez. Mas, se tomarmos a palavra como acontecimento e a usarmos diante das diferentes situações experimentadas, essas podem ter uma multiplicidade de significados, pois as palavras não são passíveis de ser possuídas, mas de serem dadas. A recordação, aquilo que de algum modo retorna, enquanto palavra-*souvenir*, não é uma, mas múltipla. Dar o que não se tem, para que possa se transmutar. Nessa perspectiva, o jogador/leitor abre o tabuleiro do Go. Conforme lembra Jorge Larrosa:

[...] o que dizem as palavras não dura. Duram as palavras. Porque as palavras são sempre as mesmas e o que dizem não é nunca o mesmo. [...] Para que as palavras durem dizendo cada vez coisas distintas, para que uma eternidade sem consolo abra o intervalo entre cada um de seus passos, para que o devir do que é o mesmo seja, em sua volta ao começo, de uma riqueza infinita, para que o porvir seja lido como o que nunca foi escrito... há que se dar as palavras que recebemos. (LARROSA, 2004:15.)

No verso “Faça você mesmo seu microtabuleiro enquanto jogo lingüístico” é dada uma ordem. O verbo, no imperativo, “faça”, coloca o leitor/ouvinte na condição de um “militar” defensor das regras do poder. Contudo, o paradoxo vem em seguida, ao dar total liberdade para fazer seu próprio microtabuleiro. Então o que se tem é o guerreiro. Para os autores:

Do ponto de vista do Estado, a originalidade do homem de guerra, sua excentricidade, aparece necessariamente sob uma forma negativa: estupidez, deformidade, loucura, ilegitimidade, usurpação, pecado... Dumézil analisa os três “pecados” do guerreiro na tradição indo-européia: contra o rei, contra o sacerdote, contra as leis derivadas do Estado. [...] O guerreiro está na situação de trair tudo, inclusive a função militar, *ou* de nada compreender. (DELEUZE & GUATTARI, 2002: 15)

E, segundo Deleuze e Guattari, a vida do guerreiro é, em sua essência, uma vida nômade. Assim o leitor não é um, mas muitos, leitor e turista, leitor e guerreiro, leitor e nômade.

No espaço-tempo do microtabuleiro do Go, não há um teorema (da ordem das razões) e os deslocamentos estão lançados a “toda sorte de deformações, transmutações, passagem ao limite, operações onde cada figura designa um ‘acontecimento’ muito mais do que uma essência”. (DELEUZE & GUATTARI, 2002: 20)

Qualquer atividade interpretativa da música *Remix Século XX* é se lançar na difícil “tarefa de ocupar um espaço aberto com um movimento turbilhonar cujo efeito pode surgir em qualquer ponto”. (DELEUZE & GUATTARI, 2000: 28) Assim, após os primeiros versos, o leitor/ouvinte é lançado nesse redemoinho de palavras-*souvenirs* do século XX: “Babilaque, Pop, Chinfra, Tropicália, Parangolé, Beatnick, Vietcong, Bolchevique, Technicolor, Biquíni, Pagode, Axé, Mambo, Rádio, Cibernética, Celular, Automóvel, Buceta, Favela, Lisérgico, Maconha, Ninfeta, Megafone, Microfone, Clone, Sonar, Sputnik, Dada, Sagarana, Estéreo, Subdesenvolvimento, Existencialismo, Fórmica, Arroba, Antivirus, Motosserra, Mega, sena, Cubofuturismo, Biopirataria, Dodecafônico, Polifônico, Naviloca, Polivox, Polivox, Polivox, Polivox...”

As palavras-*souvenirs* são dadas a ler num ritmo de fluxos, ritmo esse capturado e dado a ouvir pela musicalização de Adriana Calcanhoto. O leitor/ouvinte pode até reter o ritmo cadenciado, principalmente com as últimas palavras que se repetem: “polivox, polivox, polivox, polivox.” Mas o jogo se constitui principalmente nos fluxos. Nota-se que não há ordem alfabética, não há relação de campo semântico. O jogo linguístico do poema é o espaço-tempo século XX, mas é no microtabuleiro que se dá as tensões, os fluxos e as potências.

Adriana e Waly armaram um tabuleiro de palavras-*souvenirs*, e nós, como leitores-jogadores-autores apanhamos e levamos algumas palavras como *souvenirs*, fazendo nós mesmos nosso tabuleiro enquanto jogo lingüístico, o qual passamos a apresentar como nosso próprio *remix*.

Para respeitar as regras do jogo de xadrez é preciso conhecer o movimento de cada peça, para então adotar uma tática de guerra. Assim, se tomamos a primeira palavra lançada após a ordem de fazer o próprio microtabuleiro encontramos “Babilaque.” Afinal, o que é

babilaque? Como mover essa peça? O que ela significa e qual o seu papel nesse jogo? Descobrimos que não há uma definição dicionarizada do termo. Não há porta de entrada nesse percurso. Se recorremos à produção do poeta Waly Salomão, descobrimos que:

Os “Babilaques”, datados de 1975-77, são peças de expressão híbrida ou “polissêmica”, como descreve Waly. Os cadernos manuscritos eram abertos em uma certa página determinada pelo artista, e fotografados em diversos ambientes inusitados, também escolhidos por ele. O registro fotográfico dessa operação é um “Babilaque”. [...] Em 1979, Waly escreveu que não os chamaria de “poemas visuais”, pois a expressão era insuficiente para abarcar a interrelação de linguagens dos “Babilaques” - texto, desenho, colagem, planos, textura, cor, luz, ângulo, corte, imagens impressas e objetos do cotidiano. É, segundo ele, a experiência de fusão da escrita com a plasticidade. (HALABI, 2010, s/p)

O leitor-jogador de xadrez poderá, a partir da palavra dada, agir estrategicamente com as demais peças (palavras) para vencer esse jogo. Aqui, o jogador-leitor fica limitado a movimentos previamente estabelecidos e, portanto, não utiliza esta peça em toda sua capacidade de transformação e criação.

O jogador do Go, por sua vez, tem na palavra-peça “babilaque” força de deslocamento, velocidade e fusão. O movimento se dá no espaço liso. Segundo o próprio Waly Salomão (1979):

BABILAQUES é uma palavra não dicionarizada, não tem o seu sentido definido pelo dicionário; carrega, portanto, possibilidades virtualmente infinitas. Contêm **em si** uma libertação do sentido literal *stricto sensu* enquanto dispara diversos sentidos embutidos no seu interior. Palavra polissêmica, de forte carga rítmica moderna, porém não modernosa, e claramente não está destinada a ser somente uma gíria provinciana, localista e efêmera de um gueto. (SALOMÃO *apud* HALABI, 2010, s/p. Grifos do autor.)

Seguimos o poema e encontramos a palavra “Pop.” A definição de cultura pop (popular) pode alegrar o jogador do xadrez, contudo, vale questionar: como apreender a cultura pop? Toda e qualquer definição de pop é sempre uma fração de seu significado. Ela não é uma, mas multi.

Movendo mais uma peça e encontramos a palavra “chinfra.” Segundo o dicionário eletrônico, chinfra indica “Certo estado psicológico em que se vê algo como muito

agradável ou divertido, do que resulta sensação de prazer; BARATO; CURTIÇÃO; ONDA”. Novamente, a dificuldade para se precisar o termo – “certo estado psicológico”. Para mover esta peça o jogador-leitor não tem certeza sobre “qual estado psicológico”, apenas a pista de algo prazeroso. Mas, como definir prazer? A própria noção de prazer pode variar segundo as experiências, crenças, valores dos indivíduos.

Outra peça presente no microtabuleiro é a “Tropicália.” Aqui, o jogador-leitor terá que empenhar-se para mover estrategicamente mais esta peça do jogo. O sentido da palavra-peça leva o leitor para o movimento cultural brasileiro em que misturava manifestações tradicionais de uma cultura a inovações estéticas, tendo-a como principal referência da música. Pode-se, inclusive, pensar na música cujo título é “Tropicália”, de um dos principais representantes desse movimento, Caetano Veloso. Aqui, o jogador parece mover-se no espaço liso, pois o que permanece é a multiplicidade de sentidos que a idéia de “mistura de manifestações culturais” comporta.

“Parangolé,” outra palavra lançada nesse microtabuleiro. A potencialidade do parangolé é imensurável, haja vista que a invenção da/na arte é tomada como invenção da/na vida. Segundo Celso Favaretto (2000), Hélio Oiticica, um dos maiores artistas plásticos do experimentalismo, diz que:

Isso eu descobri na rua, essa palavra mágica. [...] Um dia, eu estava indo de ônibus e na Praça da Bandeira havia um mendigo que fez assim uma espécie de coisa mais linda do mundo: uma espécie de construção. No dia seguinte já havia desaparecido. Eram quatro postes, estacas de madeira de uns dois metros de altura, que ele fez como se fossem vértices de retângulos no chão. Era um terreno baldio, com um matinho, e tinha essa clareira que o cara estacou e botou as paredes feitas de fio de barbante de cima a baixo. Bem feitíssimo. E havia um pedaço de anagem pregado num desse barbantes, que dizia: “aqui é...” e a única coisa que eu entendi, que estava escrito, era a palavra “Parangolé”. Aí eu disse: É essa a palavra. (OITICICA *apud* FAVARETTO, 2000: 117)

Nesse sentido, a palavra Parangolés pode remeter o leitor à ideia de abrigo, uma espécie de estrutura que é extensão do corpo e que os deslocamentos dessas estruturas constituem-se no próprio ato expressivo.

Mais algumas palavras: “Beatnick”, “Vietcong”, “Bolchevique”, “Technicolor”. Nos anos 1950 e 1960 o movimento dos Beatniks lançaram na ordem do dia um estilo de vida anti-materialista. Combatentes vietcong e bolcheviques defendem idéias e lutam em

prol da libertação e da mudança. A empresa Technicolor, por sua vez, trabalha com o processo de colorir filmes e animações. Ou seja, sair de um mundo monocromático para o colorido. Sair do mesmismo para o diferente. Sair da condição de oprimido para a de liberto. Em suma, estas palavras-peças sugerem ao leitor um deslocamento.

Em seguida temos a palavra “Biquíni”, peça do vestuário feminino de tamanho reduzido. A origem do termo deve-se ao local – atol de Bikini – onde aconteceu uma explosão nuclear experimental, daí a associação de que uma mulher de biquíni poderia provocar o efeito de uma “bomba atômica”. Biquíni, tomado como átomo. O pequeno, capaz de grande explosão. Assim, não é próprio de uma peça de xadrez, como o Rei ou a Rainha, pois basta um peão, ou um grão (de Go) para provocar destruição.

Mais três peças desse jogo, todas relacionadas a ritmos musicais “Pagode”, “Axé”, “Mambo”. O ritmo vivo de cada palavra traz a força e o vigor para o movimento das palavras-peças desse microtabuleiro.

As palavras-peças “Rádio”, “Cibernética”, “Celular”, “Automóvel”, por sua vez, nos levam à reflexão sobre algumas das invenções humanas que operacionalizam a comunicação e a locomoção. As conexões são fundamentais para seu funcionamento e propulsão. Na máquina de guerra dos jogos, de Xadrez e Go, a comunicação e a locomoção são elementos chave para vencer essa batalha.

“Buceta”, “Favela”, “Lisérgico”, “Maconha”, “Ninfeta”, remetem-nos aos casebres aglomerados e alucinógenos, ao desejo sexual. Nessas palavras-peças parte da experiência humana é retratada. Moradores se misturam, nesse grande amontoado de casebres, transformando todos na amálgama de favelados. O estado de alteração da consciência obtido através de alucinógenos também modifica o sujeito, desterritorizando-o do lugar comum. O *Remix Século XX* retrata a realidade de nossas experiências cotidianas individuais e coletivas. Cada peça abre novos pontos de conexão que revelam o movimento da (re)invenção da vida na atualidade.

A tríade “Megafone”, “Microfone”, “Clone”, por sua vez, tem nas duas primeiras palavras uma associação a objetos. Enquanto que, se associarmos as três e lançá-las consecutivamente, o ritmo ganha força na repetição dos sufixos megaf(one), microf(one), cl(one). Ou simplesmente, podemos tratar do mega, do micro e da origem de uma mistura assexuada, o clone. Novamente, o entrecruzamento, a mestiçagem. Grande, pequeno e

híbrido são colocados lado a lado para o jogador-leitor acioná-los.

“Sonar” e “Sputinik” vêm do fundo do mar para o espaço. A poesia musicada parece não prender-se num único lugar. Assim, o sonar sugere o mapeamento pelo som. Sputnik, satélite capaz de transmitir som para a Terra. Capturar e transmitir o som. Os sons da guerra, da vida e da morte retratados nos jogos do xadrez ou do Go.

A palavra “Dada” já demarca o caráter anti-racional do movimento, nas palavras de Giulio Carlo Argan:

[...] dada nasce em Zurique, em 1916, quando o poeta romeno Tristan Tzara, os escritores alemães H. Ball e R. Huelsenbeck, e o pintor-escultor H. Arp fundam o Cabaret Voltaire, círculo literário e artístico destituído de programa, mas decidido a ironizar e desmitificar todos os valores constituídos da cultura passada, presente e futura. O nome Dada também é casual, escolhido abrindo-se um dicionário ao acaso. As manifestações do grupo dadaísta são deliberadamente desordenadas, desconcertantes, escandalosas; a práxis é semelhante à do futurismo e das vanguardas em geral, mas, no caso do dadaísmo, trata-se de uma vanguarda negativa, por não pretender instaurar uma nova relação, e sim demonstrar a impossibilidade e a indesejabilidade de qualquer relação entre arte e sociedade. (ARGAN, 1992:68.)

Sendo sua característica principal a oposição ao equilíbrio, a referência ao movimento dadaísta traz um pouco do caos em meio às possíveis organizações simétricas. “Sagarana”, da obra de Guimarães Rosa, uma proposta que se assemelha ao dadaísmo, é constituída por um hibridismo entre “saga”, de origem germânica e “rana”, de origem tupi: Criação e Mestiçagem. Nas palavras do próprio Guimarães Rosa:

Assim, pois, em 1937 - um dia, outro dia, outro dia... – quando chegou a hora de o "Sagarana" ter de ser escrito, pensei muito. Num barquinho, que viria descendo o rio e passaria ao alcance das minhas mãos, eu ia poder colocar o que quisesse. Principalmente, nêle poderia embarcar, inteira, no momento, a minha concepção-do-mundo. Tinha de pensar, igualmente, na palavra "arte", em tudo o que ela para mim representava, como corpo e como alma; como um daqueles variados caminhos que levam do temporal ao eterno, principalmente. (ROSA, 1982: 12.)

A descrição de Rosa sobre seu livro: “eu ia poder colocar o que quisesse”, demonstra o quanto a liberdade do movimento de produção lhe era caro e o quanto essa ideia nos aproxima do Go. “Estéreo”, por sua vez, é um sistema de reprodução de som a partir de dois canais. Dois ouvidos, o mundo da reprodução posto na dualidade dos

acontecimentos, direita e esquerdo, agudo e grave. Apesar de sua aparente contradição “agudo e grave” elas existem na relação de complementação, de unidade. Dois que se transforma em um, em som, de novo a mestiçagem que também se encontra em Sagarana.

As duas palavras que seguem, “Subdesenvolvimento” e “Existencialismo”, apontam para a condição econômica de um país e para uma corrente filosófica e literária. Assim, é preciso compreender o que está entre essas duas palavras – “Sub-desenvolvimento” e “Existencia-lismo”. Na primeira, a condição de “sub”, típica de uma economia que propaga e leva tanta dificuldade para milhões de pessoas. Na segunda, a interpretação de que cada ser é mestre de seus atos e destinos. Entre uma e outra palavra temos a travessia daquele que vive numa condição de “sub” para o que é dono de seus atos. O jogo do Go, possibilita não a demarcação de cada estado, mas exatamente o espaço entre esses lugares, entre o “subdesenvolvimento” e o “existencialismo”, estar “entre” é estar em condição não localizável, numa região fronteira.

Ao mover as peças “Fórmica”, “Arroba”, “Antivirus”, “Motosserra”, “Mega sena”, surge uma dúvida, como aproximá-las? Qual a lógica possível? Nesse mapa não há pontos de entrada ou de saída, as conexões são múltiplas e não seguem a uma regra. Cada peça comunica-se com outra a partir de diferentes pontos de conexão, não lineares, conforme a vontade de cada jogador.

Em “Cubofuturismo” tem-se as cores fortes, os fragmentos, ênfase no movimento, na velocidade e na inquietação. Poesia e Pintura. Na palavra “Biopirataria” o que aparece para o leitor-jogador é uma contravenção oriunda da exploração, manipulação e comercialização de recursos biológicos. Dois ou mais, esta é uma das idéias lançadas nas palavras “Dodecafônico”, “Polifônico” Ou então, a simples força de fonemas e do ritmo das palavras proparoxítonas.

“Naviloca”, palavra *sui generis*. Não se sabe se por escolha, gosto estético ou por um equívoco de publicação, a palavra nos remete à revista *Navilouca* publicado em uma única edição em 1974 pelos poetas Torquato Neto e Wally Salomão,

[...] um marco da produção contracultural da época, uma revista que corria por fora dentro do circuito de poetas-inventores que surgiram entre os anos 60 e 70. [...] Uma revista de arte, arte poética e gráfica, na qual Torquato escreveu em letras gigantes: *O poeta é a mãe das artes e das manhas em geral*. (PETRARCA,

Enfim, “Polivox”, “Polivox”, “Polivox”, “Polivox”... lembram dança, ritmo, força, fusão, multiplicidade, típico dos *remix*. O jogo termina na repetição de muitas vezes: “Polivox”.

No microtabulerio o leitor turista “apanha e leva” cada palavra-*souvenir* para espaços que podem ser métricos ou intensivos.

Há nitidamente um ritmo mensurado, cadenciado, que remete ao escoamento do rio entre suas margens ou à forma de um espaço estriado; mas há também um ritmo sem medida, que remete à fluxão de um fluxo, isto é, à maneira pela qual um fluido ocupa um espaço liso. (DELEUZE & GUATTARI, 2002: 29)

É interessante que os espaços que compõem o poema, liso e estriado, do jogo da xadrez ou do Go, não são oposições sem diálogo. De certa forma, um desdobra-se no outro, um territorializa e desterritorializa o outro. A leitura das palavras, assim, se constitui nesse duelo de forças, ora respeitando-se os protocolos e os códigos, ora deslizando livremente, sem afrontamento e retaguarda. Afinal, as palavras dadas a ler tornam-se texto a ser fraturado para que se possa ver emergir outros sentidos.

Sentidos possíveis no *cogito* moderno, quando “o pensamento se dirige ao impensado e com ele se articula.” (FOUCAULT, 2002: 448) O leitor, nessa perspectiva, é um ser em constante questionamento sobre seu estado de humanidade, no qual reflete “na forma do Para-si, os conteúdos do Em-si”. Desaliena-se e reconcilia-se, assim, com sua própria essência, explicita “o horizonte que dá às experiências seu pano de fundo de evidência imediata e desarmada, de levantar o véu do Inconsciente, de absorver-se no seu silêncio ou de pôr-se à escuta de seu murmúrio indefinido.” (FOUCAULT, 2002: 451)

Leituras que se estendem na multiplicidade das possibilidades, conforme a escolha do leitor. Palavras dadas, a serem escolhidas e interpretadas. Assim é o microtabuleiro.

Referências

ARGAN, G. C.. *Arte Moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil Platôs – capitalismo e esquizofrenia*. Trad. Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. Vol. 5. 1. Reimpressao. São Paulo: Ed. 34, 2002.

FAVARETTO, C. F. *A invenção de Hélio Oiticica*. 2. ed. EDUSP: São Paulo, 2000.

FOUCAULT, M.. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. Tradução Salma Tannus Muchail. 8. ed. 3. tiragem. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

HALABI, M.. *Babilaques*. Disponível em : <http://walysalomao.com.br/?page_id=14> Acesso em: 16 mar. 2010.

JAUSS, H. R.. *Experiencia estética y hermenéutica literaria*. Taurus. Madrid, 1986.

KLINKE, K. *A constituição da mulher pública nas práticas de leitura e escrita: uma história cultural*. 2009. Relatório de Estágio Pós-doutoral em História Moderna e Contemporânea. Departamento de História do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas. Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP, 2009. 36p.

LARROSA, J.. *Linguagem e Educação depois de Babel*. trad. Cynthia Farina. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

PETRARCA, Diego. *Navilouca*. Postada em 22 nov. 2005. Disponível em:< <http://ladodentro.blogspot.com/2005/11/navilouca.html>> Acesso em: 17 mar. 2010

ROSA, João Guimarães. *Sagarana*. Rio de Janeiro: Record, 1984.

SCHÖPKE, R.. *Por uma filosofia da diferença: Gilles Deleuze, o pensador nômade*. Rio de Janeiro: Contraponto; São Paulo: Edusp, 2004.