



Convite ao tempo explosivo

Author:

Julián Lacalle y Julio Monteverde

Reader:

Margareth Santos

Leitora: Margareth Santos

Advertência ao leitor: *Invitación al tempo explosivo* não é um livro sobre jogos, nem uma compilação sobre os mesmos. É, antes de mais nada, um convite a pensar o jogo como um elemento ancestral e que, como tal, faz parte da vida de qualquer ser humano desde sua tenra idade.

A partir dessa premissa, a obra de Julián Lacalle e Julio Monteverde reúne jogos que nos incitam a recuperar uma atitude livre e insolente diante de um cotidiano anódino e mecânico.

Para levar a cabo essa proposta de “desautomatização” do dia-a-dia, a dupla de autores propõe uma diferenciação, que parte do inglês, entre game, que “seria o jogo cuja verificação organizam as regras” e *play*, que se constitui como o jogo “livre”. Interessa ao autores a última categoria, vista como uma ação aberta, capaz de promover uma nova maneira de sentir, experimentar e criar a vida e, portanto, podendo conformar-se como uma “visão de mundo”, como uma atitude diante dessa mesma vida.

Com o intuito de encontrar esse lugar do jogo (*play*) no cotidiano, os autores dividem o conjunto exposto em dois grandes grupos: jogos individuais e jogos coletivos, os quais recebem subdivisões, os individuais se decompõem entre os praticados em espaços internos ou externos. Já os coletivos exibem várias classificações: jogos sociais, com a linguagem, externos, na cidade, entre estranhos ou à distância, com imagens e, por fim, o último apartado do livro recebe o genérico nome de “outros jogos”.

Em comum, todos têm como característica o aspecto lúdico e livre, ou como querem seus autores, concebem uma oportunidade de revisitar o “tempo explosivo”. Esse tempo está localizado, sobretudo, no funcionamento e nos comentários sobre a gênese de cada um desses jogos, expressa em anedotas curiosas e que revelam a criação de cada um deles por personalidades como os dadaístas, os surrealistas, a Internacional Situacionista (com a figura central de Guy Debord), André Breton, Julio Cortázar e Georges Perec.

Dessa longa lista de idealizadores, sem dúvida, os jogos mais interessantes são os propostos pelos dadaístas e surrealistas, como, por exemplo, “Para fazer um poema dadaísta”, proposto por Tristan Tzara (um dos criadores do Dadaísmo). Trata-se de um jogo individual em que uma pessoa toma uma notícia de jornal e recorta, cuidadosamente, todas suas palavras, daí, basta colocá-las em um saco, chacoalhá-las e dispô-las exatamente na ordem em que as retira. Do lado surrealista, está um jogo com a linguagem chamado “S+7”, em que se escolhe um texto qualquer e um dicionário. A ação consiste em substituir cada substantivo do texto pelo sétimo seguinte no dicionário, dessa manobra

surge um novo e surpreendente texto, como o que apresenta o escritor Antonio Altarriba: ao utilizar a constituição espanhola para o jogo, obtém como resultado o sintagma “A constrição espanhola”.

Por fim, vale a pena citar um jogo comum aos situacionistas, “Devira”, que em uma de suas variantes propõe a um grupo que conheça uma cidade com o mapa de outra.

Como se vê, os jogos sugeridos incentivam o leitor a deixar-se levar pelo espírito lúdico e crítico, em que ele pode, inclusive, ter a liberdade de criar seus próprios jogos, por conseguinte, as proposições encontradas em *Invitación al tempo explosivo* vão além de normas estabelecidas e nos incitam a inverter uma máxima célebre, de que “no princípio foi... o jogo”.