

ARTISTA: CHICO AMARAL

TÍTULO DA OBRA: O JOGO DOS 7 ERROS – proposta 1, 1999

TÍTULO DO TEXTO: O HOMEM QUE NÃO SABIA JOGAR JOGA COM O HOMEM QUE SABIA ERRAR

AUTOR: ELIDA TESSLER

Pingue - Eu sou o homem que não sabia jogar. Li Heráclito e já morri. O mesmo Heráclito que anuncia: “*A vida é um jovem que joga, jogo de dados: do jovem é o reino*”¹ Quer jogar uma partida comigo?

Pongue – Eu não morro. Eu erro. A errância entre a arte e a vida me joga sempre para o outro lado da rede. Como posso ser seu adversário quando já sou o meu?

Pingue – Primeiro erro: neste ou em qualquer outro jogo, somos sempre o nosso primeiro adversário, o que não exclui um segundo, um terceiro, ou todo o público que estiver nos assistindo. Podemos circular em volta da mesa sincronicamente **jogue na vez do outro... seja o outro na sua vez**. Assim, já não nos banharemos nas mesmas águas de um mesmo rio. Serás o vencedor enquanto estiveres jogando e criando as possibilidades do erro. Regra não há. Fluxos sim, ou *Fluxus*.²

Pongue – Chico Amaral tem uma série de trabalhos com a proposta *Jogo dos 7 erros*. Ele já concebeu, por exemplo, várias mesas de pingue-pongue circulares, com 180 cm de diâmetro. Nesta passagem de um campo a outro, realizamos a volta de 360 graus, para retornarmos diferentes ao nosso ponto de partida. Chico Amaral me perturba. Com as bolas de pingue-pongue recheadas com areia ou água, eu me frustro. Elas não prolongam a trajetória de meu gesto, perco o passo, desacerto o espaço.

Pingue – Segundo erro: Ponto perdido é ponto ganho! Questões de posicionamento e ação, meu caro. **Atenção: Percepção requer envolvimento**.³ O espaço e o tempo estão no som da bola branca que bate e rebate, pica e repica,

¹ Devo a estrutura deste texto ao fantástico ensaio de Donald Schuler *O homem que não sabia jogar (Porto Alegre, Movimento, 1998)* a quem agradeço por ter me ensinado a jogar de forma diferente com as palavras. Este ensaio trás importantes noções filosóficas e literárias ao universo da criação artística. A citação de Heráclito abre o ensaio de Donald Schuler, como uma epígrafe.

² Como define Jon Hendricks, *Fluxus*, enquanto um movimento artístico, nasceu de uma necessidade em 1961, tendo George Maciunas como mentor. As noções de mudança que as definições do dicionário forneciam para a palavra *fluxo* foram adotadas para a redação do primeiro manifesto, tais como mudança, endurecimento, purificação, fluidez e fusão. In: catálogo da exposição *O que é fluxus? O que não é? O porquê*. Curadoria de Jon Hendricks. CCBB-Brasília, 2002.

³ Esta proposição é do artista catalão Antoni Muntadas, apresentada em diferentes suportes e situações, em diversos idiomas. Faço aqui referência ao backlight instalado na Galeria Chaves (Porto Alegre), obra pertencente ao acervo da Fundação Vera Chaves Barcellos, Porto Alegre.

ou ainda desaparece. Quando a bolinha cai no vazio, o silêncio anuncia o fracasso. Ponto final. Não há mais campo, não há mais mesa, rompe-se o eixo de alternância. Se seguirmos alguns lances de Samuel Beckett, saberemos que ri melhor quem falha por último. Tente de novo.

Pongue - Estou me sentindo como Hamm, personagem de seu amigo Beckett em *Fim de partida*: “Me sinto um pouco à esquerda demais (...) Agora me sinto um pouco à direita demais (...) Me sinto um pouco pra frente demais. Agora me sinto um pouco pra trás demais (...) Não fique aí parado (...) você me dá arrepios.”⁴

Pingue- O *Jogo dos 7 erros – proposta 1* não quer saber de ninguém parado. É o movimento que promove o jogo. O homem que não sabia jogar imobilizou-se no seu desespero, não soube esperar, perdeu as esperanças. Suicidou-se. Este sou eu. Mas como eu, neste caso, posso ser o outro (**seja o outro na sua vez**), vivo agora esperando adversários. Toda espera é um ato de afeto. Agora eu já sei: *Importa saber viver. Importa saber jogar. Viver e jogar é o mesmo*⁵. Em algumas bolinhas de pingue-pongue, posso ler: *minha vez de esperar sua vez*.⁶ Quer jogar uma partida comigo?

Pongue - *Fluxus*, enquanto movimento da história da arte recente e associado ao Dada é uma das bolinhas de pingue-pongue de Chico Amaral. O artista joga com a história da arte fatiando-a e apresentando-a em múltiplas camadas. Estica-a da mesma forma como estende uma mesa-campo a 6,8 m. Neste caso, o território do jogo pode vir a ser uma linha de horizonte. Você, como o homem que não sabia jogar, já vivenciou a situação radical de uma linha de horizonte que se modifica ao compasso de nossos pés, não é mesmo? O chão cede quando nos colocamos em movimento

Pingue – Você não me respondeu, e este é seu terceiro erro. Você está abandonando a errância para entrar no campo das divagações. E isto é muito diferente.

Pongue – Você é que não está percebendo. Erro com o cuidado persistente de acertar, lição de Platão reativada por Donald Schuler. Tentamos falhar melhor do que Beckett ou procuramos os impossíveis de uma utopia?⁷

⁴ BECKETT, Samuel. *Fim de partida*. SP, Cosac & Naify, 2002.

⁵ SCHULER, Donald. *O homem que não sabia jogar*. Porto Alegre, Movimento, 1998. p.79

⁶ Remeto o leitor ao texto de Marília Panitz *Acaso e estratégia* publicado no catálogo *Gentil Reversão*, CCBB-Brasília – 7/12/2001-8/2/2002, p.94, onde ela aborda a produção de Chico Amaral, relacionada aos outros artistas da exposição, quais sejam, Ana Miguel, Elder Rocha Ge Orthof e Ralph Gehre. Neste mesmo catálogo, encontramos o texto *As regras do jogo*, onde Ge Orthof percorre os elementos que compõem o jogo de Chico Amaral, ao mesmo tempo que decompõem algumas regras da arte.

⁷ Sabe-se que o assunto preferido de Samuel Beckett é o fracasso, e este tema está brilhantemente exposto por Fabio de Souza Andrade, no texto de apresentação da peça *Fim de partida*, bem como a proposição beckettiana: *tentar de novo, falhar melhor*.

Pingue – O que procuramos é ocupar os lugares, e para mim, isto é sempre possível. Porém, antes de ocupar propriamente falando, é preciso inventar. Esta é a linguagem da arte: criar lugares de jogo entre as visibilidades e as invisibilidades. O que me conduz ao desejo de estar junto à James Joyce, quando ele cria sua palavra-valise *visuabilidades*. Um autêntico pingue-pongue entre a visualidade e a habilidade. Nestas estratégias de jogo, é necessário ser muito hábil.

Pongue – Sou inábil. Sou ingênuo. Sou quase cego. Eu erro. Preciso de equipamentos para ver, óculos espelhados e olhos mágicos...

Pingue – Quarto erro: você não vê pouco, você olha o duplo! O um e o outro, o dentro e o fora, o eu que não sou eu, tudo isso! Uma coleção de issos! A sua miopia é a minha utopia!

Pongue – Fico vaidoso. Agora sou tal qual Hamm, o cego de Beckett, ou Hamlett, de Sheakspeare. Ser ou não ser, eis a questão.

Pingue- Quinto erro, e agora as coisas estão indo longe demais. Ser um e ser outro eis a questão do jogo.

Pongue – Não frequento o Olimpo dos esportes mas conheço o OULIPO literário: fabricante de regras, criam subvertendo-as ou dependendo delas. Há regras para escrever. Há regras para entrever. Marcel Duchamp também fazia parte deste grupo fundado pelo poeta Raymond Queneau, autor de *Exercícios de estilo*. Não vamos esquecer do que Duchamp propôs: São os olhadores que fazem o quadro.

Pingue – Estou cansando de tantos exercícios. Sexto erro: são os jogadores que fazem o jogo!

– **Pingue** – “*O fim está no começo, e no entanto, continua-se*”⁸. Este é um outro aprendizado a partir de Beckett. Mas a partida é nossa, e também o resultado, e ainda o prêmio. Não podemos descolar a proposição 1 de todas as outras de Chico Amaral: há a mesa que se estende como um horizonte, há aquelas que se tornaram círcunferências, as que se dobram como quem derrapa e trava, em movimentos angulosos e quebradiços. Repare na mesa-escada e na mesa-estreita, nas raquetes superdimensionadas ou as arqueológicas, apresentando os rebatimentos como camadas de história. Alterações dos equipamentos proporcionando o alargamento da percepção. Ponto para Antoni Muntadas! E...

– **Pongue** – Agora sou eu quem diz: Sétimo erro!!! É preciso terminar o jogo, concentrando-se apenas na proposição 1, de 1999, que agora faz parte da Coleção do MAM-SP. Sim, aceito jogar uma partida com você.

⁸ Esta é uma das falas de Hamm, personagem da peça *O fim da partida* de Samuel Beckett (SP, Cosac & Naify, 2002), p.128. Desta afirmação, segue-se outra, que faz jus ao JOGO DOS SETE ERROS proposto por Chico Amaral: “*Talvez pudesse continuar minha história, dar um fim e começar outra.*”