



POESIA E JOGO

Fabian Antunes Silva¹⁹

Resumo: *A poesia é uma atividade lúdica, e como todo jogo pauta-se pela liberdade caótica da paidia, ou pelo direcionamento e contenção do ludus. Fenômenos como a glossolalia, os jogos vocais e as lalações da mãe para o infans, estudadas tanto pelo viés psicanalítico quanto linguístico, trazem à tona a importância da sonoridade, ritmo e musicalidade da voz, escondida ou não escutada por conta da fala significante. Nesse viés, as artes poéticas são jogos que experimentam a materialidade sonora e imagética reorganizando a voz e a experiência da linguagem. É nessa perspectiva que investigamos como a voz, o som e a palavra podem funcionar enquanto formações poéticas que nos permitem jogar com a linguagem.*

Palavras-chave: *Jogos. Poesia. Voz. Glossolalia. Linguagem.*

FORMAÇÕES POÉTICAS

A *poiesis* é uma função lúdica, como dizia Huizinga (2001). Suas origens estão intimamente ligadas ao ritual e ao culto, mas mesmo aí, segundo o autor de *Homo Ludens*, há lugar para a extravagância, a alegria, a arte. Sua progressiva desvinculação do sagrado em direção a um impulso estético, toma caminhos plurais, mas nunca se aparta definitivamente do jogo. As formações poéticas, assim como no jogo, fundam espaços mágicos provisórios, em que certas regras e certos modos de agir são estabelecidos ou requeridos. Por se tratar de formações, a cada partida evidencia-se um trânsito, um movimento de formação e deformação no qual tais regras ou modos de agir podem sempre ser outros, modificados ou renegociados.

A própria realidade do jogo se dá apenas no ato de jogá-lo, dependente que é do envolvimento do jogador, que por sua vez, só joga porque há jogo. Esse aparente paradoxo, que coloca num círculo de forças ao estilo da fita de Moebius (no qual o que está dentro ora está fora e o que está fora ora está dentro percorrendo um caminho ao redor de um furo que nunca se pode preencher), tem semelhança com aquele proposto por Heidegger e que Agamben (1966) recupera, no qual a obra surge por conta da atividade do artista ao mesmo tempo que o artista surge apenas por conta da obra que surgiu. Os espaços lúdicos, portanto, são erigidos enquanto espaços relacionais, no qual jogo e jogador funcionam num processo relacional, num bailado vivo de forças em que ambos se encontram, se atravessam e se afastam. A própria existência de um (o jogador) está marcada e delimitada pela existência do outro (o jogo).

A *poiesis*, de uma maneira ampla, justamente por ser ou funcionar ludicamente, pode ser entendida por dois operadores teóricos básicos: o *ludus* e a *paidia*²⁰. Enquanto o

¹⁹ Doutorando pelo Programa de Pós Graduação em Ciências da Linguagem da Universidade do Estado de Santa Catarina (UNISUL). Email: imateriabox@gmail.com

²⁰ Paidia, conceito criado por Roger Caillois no seu *Os jogos e os homens* (1967), e que, em conjunto com Ludus, diz respeito a duas formas ou espíritos do jogo: paidia: o espírito da criança, livre, caótico, selvagem; e ludus: direcionamento, ordem, sentido, regras.



ludus está orientado pela cultura, pelo simbólico, pelo *logos*, pela razão, pelo ordem, pelo discurso, por Apolo; a *paidia* está orientada pelo natural, pelo real, pelo *phoné*, pela loucura, pelo caos, pela voz, por Dionísio. Toda a linguagem poética, portanto, sob o ponto de vista lúdico, é um campo relacional de forças que jogam constantemente entre essas fronteiras, não inteiramente desvinculadas uma da outra, mas num embate que estende, distende e contorce constantemente a ordem de suas relações.

O prazer (ou angústia) da poesia, seus jogos de palavras, ritmo, forma, estão dentro da lógica lúdica, e não é difícil encontrarmos exemplos de práticas com inspiração agonística, por exemplo – no qual a troça, o desafio, a competição se destacam – ou com aspiração estética – como os *hai-kais*, poemas concretos ou a própria música. Toda a linguagem passa, no entanto, pela estranha relação entre aquilo que se fala (discurso) e como se fala aquilo (voz). Trata-se de considerar as dificuldades e possibilidades do dizer como matéria para uma prática lúdica da língua e do som. De ver nos usos e abusos dessa imprecisão a que estamos todos submetidos uma abertura para mobilizações de um espírito paidíaco²¹, que escapa ao regulador *ludus*.

A língua nos escapa, falha, e nos deixa tropeçar. Nem sempre a palavra nos vem, e quando vem, nem sempre era aquela. Há uma impossibilidade de não ser capaz de dizer, de um algo que está sempre aquém. E ainda, há na falha uma fala que se diz sem querermos, uma voz que escapa e volta a se fazer ouvir. Um movimento que excede o sujeito, se rompe, e do qual a psicanálise, mas também o jogo poético, tão bem soube se servir. É justamente esse movimento impreciso, no qual algo nos escapa e joga conosco, o que mais nos interessa do ponto de vista lúdico. É como diz Valére Novarina:

A fala avança no escuro. (NOVARINA, 2002, p. 12)

[...]

A fala se lembra, anuncia e transmite; ela nos atravessa e passa por nós sem que se saiba. As palavras não são objetos manipuláveis, cubos de encaixe para se empilhar, mas trajetórias, sopros, cruzamentos de aparências, diretivas, campos de ausência, cavernas e um teatro de reviravolta: elas contradizem, caem. A língua não capta nada, ela chama - não para fazer vir mas para espalhar afastamento e fazer vibrar um pouco de distância entre tudo; ela toma sem tomar, afasta-aproxima; ela mantém distante e toca. (NOVARINA, 2002, p. 13)

A voz, a fala, a língua, a palavra, a letra, são operadores que se impõe e nos escapam, num jogo de relações que nos colocamos a percorrer, colocamo-nos *in ludo*. A linguagem poética faz uso dessas imprecisões, desvios e acidentes e é justamente aí que vemos a chance para reconhecer e investigar os processos e envolvimento do espírito da *paidia* e do *ludus*. Não como processos isolados ou independentes, mas como campos de relação em constante fricção e tensionamentos, responsáveis por sua vez, pela própria possibilidade de experiência lúdica.

Temos, a partir daí dois registros poéticos mínimos a explorar, um pautado pelo uso da voz, enquanto sonoridade; outro pelo uso da palavra, enquanto significante. O primeiro

²¹ Paidíaco trata-se de um neologismo meu.



não estando necessariamente ligado a uma lógica de sentido, enquanto o segundo necessariamente está. Ambos, no entanto, estruturados enquanto jogo, alguns mais próximos daquilo que conhecemos por *ludus*, outros mais próximos da *paidia*.

Como esses dois registros podem ser pensados sob uma perspectiva lúdica é o que nos interessa explorar.

SONORIDADES

Uma das formas como a poesia se manifesta é a forma sonora. A poesia, enquanto jogo, encontra nos exercícios da fala, nas articulações e brincadeiras com a língua e os espasmos, tons, suspiros e expiros da voz, uma base extremamente rica na qual se estruturar. Tais articulações e movimentos verbais pautam-se, usualmente, por apreço às repetições, próprio das formações lúdicas, o que estabelece ritmos e se enriquece pelas construções melódicas. Esses elementos, ao que parece, estão presentes e são explorados desde muito cedo por nós.

Os humanos parecem contar com uma notável atração pelas repetições. Essas repetições, como aponta Karl Gross (1912, p. 34), são aparentemente importantes porque permitem que tomemos os sons já emitidos como modelos para novos sons, num encadeamento mais ou menos regular, o que nos levaria à consolidação de harmonias e ritmos [e, mais tarde, a construção da fala, da poesia, da música]. As crianças, desde muito pequenas, demonstram grande atividade nesse sentido, desde o choro até o balbúcio. Há, parece, um prazer investigativo com o próprio aparato vocal de forma similar a todas as outras investigações que a criança, em seus primeiros anos de vida, acaba se envolvendo. Sejam elas da ordem do olhar, do tato ou da voz, a criança investe-se experimentando como pode com o que pode. O próprio choro, alerta Gross, que pode surgir como algum tipo de desconforto da criança, logo pode transformar-se numa experiência investigativa. Ela opera um “choro” que se prolonga, como quem quer ver até aonde vai, o que é isso e como funciona. Há um prazer em explorar não só o funcionamento, mas os limites (talvez por isso girar até cair, ou prender a respiração o máximo que pudermos). As crianças, e também os adultos, vez ou outra divertem-se (ou simplesmente ocupam-se) numa espécie de lalação, dedicados apenas a um prazer sonoro, sem uma necessidade de comunicar ou dar sentido aos sons dessa voz, não há um discurso ainda, mas a manifestação de uma voz que se sobressai. Gross relata como algumas pessoas costumam, por exemplo, encher as bochechas de ar até deixar estourar, apenas para ouvir o som característico do “plop”, ou, citando Perez (apud GROSS, 1912, p. 35), como uma menininha que repetia – dia e noite, durante quatorze dias – algo como “toro, toro, toro” e “rapapi, rapapi, rapapi”, demonstrava tremendo prazer nisso. Estaria nessa voz o germe para a poesia e a musicalidade? Talvez.

A psicanálise vai trabalhar muito pouco a questão do som. Freud, na elaboração das pulsões humanas, vai desenvolver a pulsão oral, anal e fática e é Lacan quem vai acrescentar a pulsão escópica (do olhar) e invocante (da voz). No entanto, Lacan reconhece a importância da voz na constituição do sujeito ao colocá-la como objeto primeiro dessa constituição (assujeitamento). Como elabora Maliska (2012), essa importância advém das características fisiológicas do ouvir para o qual não há como escapar. Enquanto do olhar do Outro podemos nos esquivar ou fechar os olhos, o ouvido



é um campo aberto, um buraco que não conseguimos obstruir (pelo menos não totalmente). É pelo ouvir que o *infans* é banhado pela voz da mãe, na sua *lalação*, um puro som que está mais próximo a uma musicalidade ainda sem sentido, que carrega “pontas de um real” (MALISKA, In: LEITE, 2012. p. 76-77). Para a Psicanálise é, a partir dessa voz, que o *infans* precisa operar um processo de significação, a voz que o invade precisa ser silenciada para que a criança possa surgir com a sua fala, constituindo-se, assim, como sujeito.

A voz é invocante, nesse sentido, porque invoca a criança a tornar-se sujeito. Segundo Didier-Weill (1997), a voz (que não é simbólica) dá bases materiais para o sujeito poder inscrever-se simbolicamente no real. Para explicar o movimento invocante que se opera, o autor faz uma analogia interessante com o movimento da dança (que é também uma formação lúdica).

O que põe o sujeito em movimento, na dança, sem que ela tenha, para isso, de fazer esforços, deve-se ao fato de que o deslocamento no qual ele se lança arranca-o de um lugar onde ele não pode mais ficar: ele não pode mais porque, a partir do momento em que soa a música, o novo lugar onde ele se encontra situado cessa de estar limitado pela orientação espaço-temporal que recebia da lei simbólica, para adquirir subitamente a característica de um lugar habitado pela amplidão do ilimitado (DIDIER-WEILL, 1997, p. 241).

É o mesmo que acontece no momento da instauração do jogo, há um movimento que cria uma formação lúdica nova no qual o sujeito, enquanto jogador, precisa operar com novos elementos, dentro de uma lógica diferente, sob certas possibilidades que não aquelas a que estava habituado. A própria formação lúdica lhe ajuda nesse movimento, porque serve como corpo e espaço por onde se movimentar a partir de então.

Ou seja, há aí uma dimensão ética essencial, porque evidencia a necessidade primeira de um Outro que nos precede e invoca e que, por conta dele, somos invocados a nos tornar sujeitos. Uma relação de alteridade que sugere sempre um Outro que não pode ser completamente compreendido, capturado ou dominado, e que, desde o ato inaugurador, exerce uma força constante em nós. Há nesse outro uma importância fundamental, a partir daí, tanto para a dinâmica do jogo quanto para a poesia. Tanto como aquela figura que nos antagoniza e angustia, como a figura que nos fundamenta e acalenta. O jogo é o lugar onde enfrentamos esse outro, numa experiência que funda um espaço provisório que tem seus efeitos, compartilha uma seriedade particular e onde investimos compartilhando de regras negociadas.

A poesia, que em uma de suas formas deve sua origem aos jogos de atração e repulsão – jogada pelos jovens em espírito de competição divertida – como fala Huizinga (2001, p. 136), eram tão fundamentais quanto as poesias cerimoniais – que se ligavam aos cultos sagrados (em toda profusão de hinos e odes criadas durante os êxtases). O *Inga fuka*¹, uma atividade praticada nas ilhas Buru e Babar, nas Índias Orientais, é um exemplo. No Inga Fuka, homens e mulheres sentam-se uns de frente dos outros e cantam

¹ Segundo pesquisa do professor Josselin de Jong, exemplo trazido pelo autor, In: HUIZINGA, 2001. P. 136



pequenas canções improvisadas de troça e desafio. Um dos “estilos” assemelha-se ao que temos hoje com o repente, a trova ou o *rap*. Interessante notar como no *Inga fuka* o desenvolvimento da competição acabava levando a jogos de palavras em que, algumas vezes, o sentido se perdia. Para manter uma consistência ou melodia, os cantores fixavam-se apenas no som das palavras, o que, para Huizinga, só podia ser compreendido em termos de jogo (Ibid., 137). Isso levava a trechos que eram de pura *lalação*, uma voz que se manifestava ali, alheia ao sentido, mas que fazia um efeito e estava, dentro daquela formação lúdica partilhada, permitida como prática aceitável. Seria o exemplo de um movimento de recuperação de uma voz que estava oculta por trás da fala? Uma inversão do movimento inaugural do sujeito?

O que a psicanálise afirma, é que é possível ouvir essa voz, aliás, é justamente ouvir o som dessa voz o que muito da prática psicanalítica parece tentar (nos murmúrios, afonias, vacilos, mudança de entonação, de ritmo). Não se trata de uma voz totalmente desvinculada de sentido, no entanto. Isso porque, a voz do sujeito é uma voz incorporada, ou seja, uma voz que se faz corpo. Uma voz que foi tocada pelo significante, “[e que] produz efeitos simbólicos na voz, promovendo traços de identificação” (MALISKA, In: LEITE, 2012. p. 78). Cabe, portanto, diferenciar dois momentos, um da fonação da *lalangue*¹, que é, segundo Maliska, da ordem dos sons e ritmos, que não engendra fonemas e que coloca o sujeito no campo do real; e outro da fonação da língua, que engendra fonemas de sons compartilhados em uma comunidade linguística, sons que já pertencem ao universo simbólico da linguagem (Ibid., p. 79).

Esse movimento entre real e simbólico, no qual a voz desliza, é interessante porque é justamente esse movimento que vai pegando o “real por pontas”, que permite aos jogos produzirem experiência. É no limite em que a arte, a música, a dança, o cinema, a poesia, conseguem tocar o real que há, aí, nesse movimento, a instauração de um acontecimento, de uma singularidade, uma descontinuidade (ou estranhamento).

GLOSSOLALIA E OUTRAS PRÁTICAS

A glossolalia é um fenômeno ligado, geralmente, às práticas religiosas, portanto, ligada à esfera do sagrado. Na tradição cristã, esse fenômeno é relacionado ao Dom das Línguas, uma passagem referente aos apóstolos de Jesus Cristo que, após a ação do Espírito Santo, passaram a ser entendidos em vários idiomas. A glossolalia, no entanto, diz respeito a um fenômeno curioso e intrigante para a psicanálise e as ciências da linguagem. Consiste, basicamente, de falar em línguas estranhas, não mais utilizadas ou que não pertencem a nenhum léxico conhecido. As pessoas que experimentam ou presenciam tais fenômenos se veem diante da vocalização de formas de sons que aparentam pertencer a alguma língua estrangeira ou esquecida. É um fenômeno interessante porque é o lugar em que o sentido acaba se perdendo, mas não

¹ Da lalação. Uma língua-jogo, mágica, fora de qualquer significação, em oposição à linguagem estruturada, do saber compartilhado. É uma língua lúdica, paidiaca, muito própria da mãe para com o filho.



necessariamente seus efeitos. Para Agamben, no caso da glossolalia, não se trata de um falar em línguas estrangeiras nem numa simples emissão de sons mal articulados, mas sim um falar em glosas, um falar usando palavras obscuras, que não são mais usadas. Para Agamben, falar em glosas significa fazer uma experiência de um ato de linguagem. Para o autor não se trata de um ruído qualquer, de simples sons inarticulados, e pergunta: “Como devemos pensar uma palavra que, permanecendo palavra, não quer dizer nada?” (AGAMBEN, 1983, p.9)

A língua, aí, se estrutura, aparentemente e principalmente, por uma sonoridade musical, rítmica, pautada pela entonação, funcionando como uma língua, sem, no entanto, as palavras significarem qualquer coisa. Isso lembra [se não quanto a uma aproximação de algum léxico conhecido, pelo menos quanto às experimentações com o aparelho fonador e a língua], a experiência do *Inga fuka*, mas também a *lalação* da mãe com a criança ou mesmo as brincadeiras e as experimentações que a criança faz, como os “toro, toro, toro” e “rapapi, rapapi, rapapi” do exemplo de Gross.

Para Maliska (2008), a glossolalia das religiões cristãs difere-se muito, no entanto, daquelas experimentadas nos cultos africanos e indígenas. Para o autor, diferente das tradições cristãs – que encontram nessa fala estranha uma indicação da própria fala divina – “A glossolalia não veicula a palavra, esta que se situa do lado simbólico da língua; mas, veicula a voz, enquanto manifestação sonora desvinculada do sentido e atrelada ao ritmo e à musicalidade” (p. 2). Trata-se aí de um jogo, pautado pelo rito sagrado, mas ainda assim liberto de qualquer necessidade de sentido dentro da lógica simbólica da língua. O sujeito que glossa joga com o som, com o ritmo e os movimentos de uma língua que se constrói no momento que é falada (ou melhor, verbalizada ou vociferada), embora, mesmo aí, pareça ainda orientada por algum tipo de regra morfológica. Uma palavra que é palavra, mas que está subsumida na voz, que se faz ouvir ao calar o sentido. O *ludus*, nesse jogo de sons e palavras estranhas, afrouxa-se, mas não desaparece.

O sujeito glossolálico é um sujeito performático que se leva pela dança da voz, pela investigação curiosa da criança, num movimento *paidiaco* que se desenvolve como uma brincadeira infantil de jogar com as coisas, ver como funcionam, do deixar perder-se sem nunca saber ao certo onde chegar ou quando parar. Trata-se da linguagem ela mesma, que está aquém de todo saber, como diz Agamben. É um jogo que usa os fonemas e grafemas como peças, mas que não carregam um sentido anterior, um discurso. Da parte de quem lê, ou ouve, todo o sentido está disponível a ser acoplado posteriormente, conforme aqueles que se põem a jogar. Os jogadores sempre se dispõem, contaminados ou mais por *paidia* ou mais por *ludus*, sem nunca uma anular completamente a outra. O “sujeito *paidia*” não busca o sentido. Ele sente prazer em delirar junto, num movimento mágico de deixar deslizar-se, encantar-se, ser afetado. Já o “sujeito *ludus*” busca o sentido, nem que seja transitório. Ele busca organizar os sons, quer ver a sintaxe do que é dito. Sentido transitório, instável. É justamente o movimento dessas duas posturas, que coabitam em um mesmo jogo e num mesmo jogador, o que caracteriza a experiência lúdica no uso da voz e da linguagem. Trata-se do movimento próprio de todo jogo, o de colocar-se *in ludo*, iludir-se, para daí jogar com o que se coloca em jogo.



Segundo Agamben (1983, p. 11), citando São Agostinho sobre suas considerações acerca da palavra morta, a voz que se ouve não pode ser vazia, porque aí evitaríamos de buscar um sentido nela. Se só conhecermos a existência de uma voz, e não soubermos que ela significa algo, segundo a citação, a alma não buscaria mais nada. Parece que é justamente a pista de um sentido, a construção de um som que se pauta por alguma coisa que parece uma palavra, que entona, dá pausas, segmenta, o que nos faz jogar com a possibilidade de significar. Está aí, talvez, uma das formações do jogo relacional entre *paidia* e *ludus*, entre *potência* e *ato*, a abertura para uma possibilidade ainda não realizada e que pode ser qualquer uma, o que instiga a quem joga. O prazer do sujeito glossolálico que brinca com a língua, com o som e com os deslizamentos é, ao mesmo tempo, a angústia do sujeito que ouve (o sujeito *ludus*), que não sabe o que ouve, mas que busca encontrar ali um sentido, justamente porque a sintaxe glossolálica parece lhe prometer um. Não há garantias, no entanto. A possibilidade de envolver-se na pura musicalidade da voz ou de colocar-se numa tentativa de acoplar sentidos a palavras estranhas parecem uma aposta com as mesmas chances. O próprio jogo da glossolalia é um jogo sem discurso. Não há um pensamento formador anterior que dê sentido ao que é dito, não há continuidade, há apenas a linguagem enquanto linguagem. Todo o movimento relacional se organiza a partir daí, não anteriormente, e depende tão somente da disposição dos jogadores.

Enquanto a maioria dos jogos orais consistem em competições de desafio, troca ou chance, a glossolalia, parece, é um movimento de entrega mais aberto, de deixar levar-se, muito mais do que levar ou estabelecer limites. Enquanto no rito, a fala do xamã, do sacerdote, do profeta – repleta de condenações, charadas, avisos, impedimentos – delinea um encantamento, promovendo aquilo que pode do que não pode, ou apartando os bons dos maus; ainda também, no feitiço sonoro do xamã glossolálico promove-se uma dimensão mágica, embora de outra natureza.

Desde há muito tempo o poeta esteve relacionado ao sábio, o profeta, aquele que guarda os segredos, conhece os enigmas e fala com a voz dos deuses. Sua magia da fala advém, muitas vezes, do transe, como aqueles em que o fenômeno glossolálico aparece, o qual pode funcionar como portal para a fala divina. Uma dessas figuras era o *thulr* (HUIZINGA, 2008, p. 135), que na tradição nórdica estava associado a um orador, sábio ou mágico. Aquele que guarda as histórias, uma espécie de narrador que pela fala e pela autoridade da voz ensina, diverte ou condena. No jogo eletrônico *Skyrim* (Bethesda, 2011), que tem uma ambientação nórdica, o personagem principal, o herói, é aquele que carrega o poder da voz, a qual é dada o nome de *Thu'um* (no idioma dracônico desenvolvido no jogo). O *Thu'um* consiste em diversos gritos diferentes que são aprendidos durante o jogo, cada um desencadeando um efeito mágico a essa vocalização. O conhecimento e a habilidade de desencadear um efeito mágico através da voz é única dos dragões que habitam o mundo do *Skyrim*, mas também do herói (o jogador), que consegue aprendê-los e dominá-los um a um. Trata-se de uma língua mágica que é restrita a poucos iniciados, portanto, marcada por um caráter de mistério e misticismo que coloca o jogador, como o detentor de um conhecimento ancestral quase esquecido e que encontra no poder da sua voz, uma forma de ativar poderes mágicos.



No que diz respeito à esfera poética e lúdica, o que interessa pensar do fenômeno glossolálico é justamente esse envolvimento no qual, de certa forma, afrouxamos nossa ligação com o *ludus* do jogo das palavras, ou seja, a rede intrincada de regras significantes, valores e proposições que direcionam a língua para um saber e que dá a ela uma condição mais instrumental; para uma ligação *paidiaca*, ou seja, um afrouxamento da necessidade de um sentido estrito, claro ou perfeito, ao menos dentro da lógica simbólica partilhada de um código linguístico “x” ou “y”.

É o caminho para uma poesia voltada para o próprio prazer do som e o prazer na criação e emissão desse som, para o delírio, o perder-se, o impensável. Esse jogo configura um explorar das cordas vocais e das possibilidades da voz que ficaram a tanto tempo travadas entre as paredes da língua mãe. É reconhecer que, em qualquer processo de fala há sempre algo que falha. Uma perda, um rasgo, um furo por onde escapa algo. É de reconhecer, como diz Maliska, que “o que se comunica é da ordem de uma utopia” (Ibid. p. 3). É e sempre foi utópico acreditar que o que falamos é recebido perfeitamente por um receptor. De que basta termos a sequência correta de palavras, códigos linguísticos infalíveis, para que o sentido do nosso dizer seja recebido e processado adequadamente. A fala, antes de tudo, é a chance de um tropeço. O jogo poético que se volta ao melódico e ao rítmico encontra a voz como seu corpo mais fiel e verdadeiro. É na pulsão de uma voz que está feliz em assumir o risco de perder-se.

O fenômeno glossolálico é, ao que parece, um fenômeno musical, que encontra prazer no ato da fala, especialmente porque é uma fala que deixa ouvir a voz. Karl Gross diz que encontramos prazer no jogo ao superar as dificuldades, e que uma dessas dificuldades, são justamente aquelas de elaboração de algumas vocalizações. As brincadeiras de trava língua são um exemplo claro desses jogos, mas a glossolalia também. Talvez esteja aí um dos motivos para o fenômeno glossolálico. Gross destaca o quanto o ritmo do tambor, a batida, a frequência, acabam nos cativando e nos levando a estados alterados, mesmo quando muito crianças. Mesmo a poesia, enquanto recitada de forma marcada, ritmada e fazendo uso de uma sonoridade melodiosa, atrai o ouvido da criança que, embora não consiga desvendar o conjunto daqueles dizeres e não possa afirmar do que se trata, ainda assim deleita-se como por encantamento, maravilhada com o que ouve. Tal musicalidade é explorada em diversas formas de poesias sonoras contemporâneas, em especial, no movimento chamado letrismo.

Na poesia, em especial no letrismo, na poesia futurista, dadaísta e na concreta, há dois deleites, se assim quisermos pensar, um da ordem sonora, outro da ordem imagética. Nenhuma delas estando, necessariamente, vinculada a um sentido estrito, justamente porque a poesia é essa chance de fazer com que as palavras, tão cansadas de serem sempre a mesma coisa, possam, enfim, esquecerem quem são.

Alturas (Língua Universal)

euü

i a o

o a e e i e á



o a
e u i e
i e o
i i i i i e i i i

(ALEKSIÉI KRUTCHÔNIKH, trad. CAMPOS, A., CAMPOS, H, SCHNAIDERMAN, 2001, p. 150)

O poema futurista de Aleksiéi Krutchônikh (1912-13) ensaia um jogo que parece estar preocupado apenas com a musicalidade sonora, numa espécie de balbúcio que está pouco preocupado em carregar sentido, o que, por isso mesmo, abre espaço para uma profusão de experimentações e interpretações possíveis. A poesia, o jogo enquanto movimento, abre espaço para um deslocamento que nos tira de uma posição comum, da mesma forma que o dançarino de Didier-Weill, se move pela música. Uma dança que joga com palavras, com as letras, com imagens e com sonoridades possíveis, a exemplo do que acontece com o letrismo.

O letrismo, por sua vez, desenvolvido por Isidore Isou, faz um exercício com a sonoridade que parece desvincular totalmente de qualquer chance de sentido ou de qualquer reconhecimento de uma sintaxe. No entanto, o letrismo difere da glossolalia tanto por abdicar de uma lógica sintática quanto por colocar a voz novamente a serviço da língua, mas especificamente da letra. Não se trata da brincadeira que se perde espontânea que surge na prática glossolálica, mas de uma homenagem à letra. De dar a letra um destaque, de mostrar, segundo Isidore Isou, que as letras têm um destino maior que apenas integrar as palavras. As letras são tomadas como um todo. Mas, sugerimos, antes de um real possível, é um simbólico que parece querer sustentar-se por si só. O letrismo busca investigar os sons esquecidos ou ignorados da mistura de algumas letras, os ritmos e as diferentes forças que eles exercem entre si. É jogo de vocalizações, mas que trata muito mais uma prática onomatopeica, do que uma voz que se lança por cima, que escapa, e toma conta de um corpo, como o que vemos ser possível na glossolalia.

As poesias criadas pelos movimentos dadaísta, futurista e concreto são todas pautadas por um certo desprendimento do sentido. Aliam imagem e som numa construção poética que não pretende se firmar, mas justamente por em movimento, criar um campo, um terreno a ser percorrido, experimentado. Buscam um efeito estético ou na dissonância; ou na cadência rítmica e harmoniosa. É a musicalidade de uma sonoridade não necessariamente estruturada conforme a lógica linguística formal. O estatuto da imagem se organiza com a fala, com o a sonoridade, o ritmo, a velocidade, o silêncio. Essa relação sonora/visual reveste o mundo, estamos acostumados à busca pelos objetos tanto quanto pelos sons, como se eles forrassem e construíssem um ambiente familiar e acalentador. Encontramos familiaridade e prazer nos sons comuns, como o som da chuva ou da fogueira ou do soprar do vento. Os sons nos cercam, nos invadem, já que não podemos nos fechar para eles. O que a poesia (toda música é poética), enquanto jogo que faz uso da materialidade sonora e visual consegue promover é, talvez, um deslocamento que coloca em jogo o jogador, dando espaço para um movimento de sentidos que não



aquele dos usos práticos da linguagem. Há na poesia, sugere Heidegger (2003), uma chance de fazer uma experiência com a linguagem, o que, para o filósofo, é muito diferente de adquirir algum conhecimento sobre ela.

Nas experiências que fazemos com a linguagem, é a própria linguagem que vem à linguagem. Poder-se-ia acreditar que isso acontece toda vez que se fala. Todavia, por mais que falemos uma língua, a linguagem propriamente nunca vem à palavra. Muito vem à linguagem quando se fala, sobretudo aquilo sobre o que falamos: um fato, uma ocorrência, uma questão, uma preocupação. Mas nós só somos capazes de falar uma língua, de agir na fala com relação e sobre alguma coisa porque a linguagem ela mesma não vem à linguagem na fala cotidiana, ficando nela resguardada.

Mas onde a linguagem como linguagem vem à palavra? Raramente, lá onde não encontramos a palavra certa para dizer o que nos concerne, o que nos provoca, oprime ou entusiasma. Nesse momento, ficamos sem dizer o que queríamos dizer e assim, sem nos darmos bem conta, a própria linguagem nos toca, muito de longe, por instantes e fugidamente, com o seu vigor. Quando se trata de trazer à linguagem algo que nunca foi dito, tudo fica na dependência de a linguagem conceder ou recusar a palavra apropriada. Um desses casos é o do poeta. Um poeta pode até mesmo chegar ao ponto de a seu modo, isto é, poeticamente, trazer à linguagem a experiência que ele faz com a linguagem. (HEIDEGGER. 2003, p. 123)

A poesia concreta (futurista e dadaísta) preocupa-se em experimentar, com as materialidades disponíveis, outras possibilidades de experiência. A palavra poética é, nesse jogo, menos signo e mais mediação. Um espaço a ser percorrido. Um espaço relacional no qual o jogo é o resultado num intrincado processo de investimento de formações e atitudes lúdicas.

O movimento que nos interessa aqui, no entanto, é menos o dos limites da linguagem e mais o da própria experiência lúdica na experimentação desses limites. Seja como um jogador ludus, que busca organizar o sentido que o angustia, seja no jogador paidíaco, que deixa perder-se no fluxo da linguagem. O jogador é aquele que joga com aquilo que o joga. Desde a criança que experimenta as primeiras vocalizações, que respira e brinca com a língua na boca, com a trava na língua, com o erro e aquilo que resiste, até o adulto que canta, gesticula e tropeça, falha, esquece. A linguagem poética funciona como um sistema lúdico no qual tudo pode ser jogado, ressignificado e jogado de novo num campo relacional amplo em que jogo e jogador forçam um ao outro.

É justamente a condição de experiência e não o conhecer o que coloca a formação poética como função lúdica. É o embate entre aquilo que se quer e aquilo que se consegue, entre o que se pretende dar sentido e o que se perde, nos usos e abusos de suas possibilidades e impossibilidades, que se constroem, alargam e se torcem uma relação com o jogador. Aí está a abertura para uma experiência de jogo. Se o jogador está na posição de autor ou se o jogador está na posição de leitor pouco importa. A chance de colocar-se em jogo em qualquer instância, sempre percorrendo novos caminhos, é o que nos provoca a pensar a prática poética da linguagem como prática lúdica; e é o que nos leva a experimentar e a forçar as possibilidades da própria linguagem.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. El pozo de Babel. tradução Gabriela Milone. In: "Il pozzo di Babele", Tempo presente, ano XI, n 11, 1966.

ANTUNES SILVA, Fabian. Poesia e jogo. Revista Científica Ciência em Curso. R. cient. & em curso, Palhoça, SC, v. 5, n. 1, p.49-59, jan./jun. 2016.

- _____. La Glossolalia como problema filosófico. Trad. Gabriela Milone. Original In: La glossolalie comme problème philosophique, em Discours psychanalytique, n6, Joseph Clims, Paris, 1983.
- CAILLOIS, Roger / Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige. Os jogos e os homens, a máscara e a vertigem. 1967. Editions Galimard. Paris. Republicação em espanhol, 1996. Fundo de Cultura Economica. S.A. México.
- DIDIER-WEILL, Alain. A nota azul: Freud, Lacan e a Arte. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 1997.
- _____. Os três tempos da lei. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1997.
- GROSS, Karl. The Play of Man. New York and London: D. Appleton and Company, 1912.
- HEIDEGGER, Martin. A Caminho da Linguagem. Trad. Marcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis, RJ: Vozes, Bragança Paulista, SP: Editora Universitária São Francisco, 2003.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- KRUTCHÔNIKH, Aleksiéi. Poesia Russa moderna. Trad. Augusto de Campos, Haroldo de Campos, Boris Schnaiderman. 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 2001. Vários autores.
- MALISKA, M.E. De uma voz sem palavras, In: De um discurso sem palavras. 1 ed. Campinas: Mercado de Letras, 2012, v.01, p. 73-81.
- NOVARINA, VALÈRE. Diante da Palavra. In: Folhetim. Trad. Ângela Leite Lopes. 2002. P. 9-22.
- VIVÉS, Jean-Michel. Se um discurso pode ser sem fala/palavras, ele pode ser sem voz? In: LEITE, N. V. de A. De um discurso sem palavras. 1 ed. Campinas: Mercado de Letras, 2012, v.01, p. 43-64.
- Apontamentos e considerações a partir do curso:
- MILONE, Gabriela. Curso Afectos y efectos sonoros: en los bordes de la voz, el habla y la lengua. 10 a 14 de outubro de 2016. PPGCL Unisul, SC. Pesquisadora do Conicet, Universidad Nacional de Córdoba – Argentina.

Abstract: *Poetry is a playful activity, and as every game is ruled by the chaotic freedom of paidia, or by the directing and restraining of ludus. Phenomena such as glossolalia, the vocal games and the “lalangue”, studied both by psychoanalytic and linguistic bias, bring to the fore the importance of the sonority, rhythm and musicality of the voice, hidden or unheard because of significant speech. In this bias, the poetic arts are games that experience the sonic and imaginary materiality reorganizing the voice and the experience of the language. It is from this perspective that we investigate how voice, sound and word can function as poetic formations that allow us to play with language.*

Keywords: *Games. Poetry. Voice. Glossolalia. Language.*