



Ludograma 3, La Casa Encendida, Madrid, junho de 2007.

Laboratório relacional

Ludotek

Tradução Gisele Ribeiro.

[Convidados à Documenta 12 para participar do ciclo Lunch Lectures, coordenado pelo Departamento de Arte e Mediação]

Trata-se do lugar. de jogar com o lugar e lugar o jogar. lugarizá-lo jogando-o e jogá-lo lugarizando-o. não tentamos definir o lugar. não sabemos que coisa é o lugar. quem são o lugar. mas, sim, sabemos que o lugar é uma realidade cronotópica em que se manifestam e inter-relacionam atividades muito distintas e diversas. em que se produzem conexões. interseções. influências. movimentos. algo acontece ou não acontece. uma aproximação dialógica que aborda seu excitante caráter poroso. não se trata de criar novas babalônias, nem de desenvolver projetos de formas possíveis e solidárias com o jogo. não sabemos quem determina os espaços, nem quem projeta seus usos. mas ao jogar o lugar e ao lugar o jogar perverte-se a vontade de submissão. ocupa-se o vazio. no empreendimento de renovação das atividades contemporâneas todas as ferramentas já se encontram aqui. tudo já se encontra aqui. nada tem que ser inventado para nos posicionarmos de supetão, de súbito, na autonomia definitiva.

Trata-se do jogo. sempre se tratou disso. não é uma teoria sobre o jogo. mas uma prática sobre o jogar. não é um discurso que se desdobra em outro. não se trata aqui de utilizar o jogo para exemplificar um discurso. nem se trata de discursivizar o jogo. trata-se de jogo mesmo como exemplo. sem discursividade nenhuma, salvo a ação sobre o espaço e o tempo lúdicos. nada de renovações espirituais. unicamente a apresentação de um sistema de ações simples, sob as quais pulsa intensa atividade simbólica. um sistema laboral que deve reproduzir no âmbito sógnico algo tão simples (e aparentemente complexo) quanto a sociabilidade humana. a vida começando e acabando. seu permanente movimento. as interações sociocronotópicas sem outro fim além de si mesmas.

Trata-se da desordem. o desórgão, a desarticulação. o centrifugado. deve-se estabelecer a desordem geral. o desórgão permanente. desligar-se do corpo abstrato da cidade, de seus quadros urbanos ideais, para recompor um corpo que deve necessariamente ver, tocar, ouvir e cheirar de outro modo, porque afeta¹ e deixa-se afetar de modo dialógico e disperso. a realidade rasgou-se em pedaços. as formas de poder moderno têm-se ocupado em reconstruí-la e torná-la assim muito mais suportável. nada de realidades novas. nada de órgãos novos. nada de ordens novas. nada de projetos novos. desrealizar o real. desorganizar o órgão. desordenar a ordem. desprojetar o projeto. a realidade é suficiente. vida longa ao realismo.

1 Segundo a tradução para o português brasileiro do livro *O que é a filosofia?* de Deleuze e Guattari, a palavra "afecto" é mantida em sua grafia com "c", diferindo de "afeto", ou do verbo "afetar". Sendo essa discriminação inexistente em espanhol, mantivemos a palavra "afeto" e "afetar", embora valha a pena ter em mente também o termo utilizado no capítulo "Percepto, Afecto e Conceito". In Deleuze, Gilles; Guattari, Félix. *O que é a filosofia?* Trad. Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997. (N.T.)



Trata-se de crianças. sua maneira de construir universos regidos por suas próprias leis. seus sistemas efêmeros de relações. suas constelações simbólicas. o mundo adulto olha com nostalgia a doce irracionalidade da infância. sintoma de nosso tempo que acabou convertendo-se em um tipo de enfermidade cultural. por trás da vontade contemporânea de seguirmos sendo crianças podemos reconhecer uma perda referencial do mundo adulto como modelo. a maturidade é um inferno. a imaturidade estende-se radicalmente em nosso tempo. somos incapazes de considerar o desastre algo lúdico. e isso é fatal. trata-se de nos aproximarmos dessa infância temporalmente autóctone para refletir sobre nossa infância temporalmente alóctone.

Ludotek + C. A. S. I. T. A. *Komando transparente*, Matadero-Intermediae, Madri, junho de 2007.

Trata-se da arquitetura imaterial. não são desejáveis inovações espirituais. tampouco são desejáveis inovações técnicas. não é desejável o desejo em nenhum caso. acabar com a promessa das formas emancipadoras. sabotar toda instância da representação. abolir as assembléias da matéria fantasmal. acabar com o fantasma. a força que se torna imaterial jamais pode ser derrubada. modular o afeto. afeto relacional. sempre em movimento. imaterializar, então, as forças. multiplicar as possibilidades. ensaiar o movimento sociofísico. ensaiar o projeto contra-escópico. projetar a folha em branco. dar vez à vida. a uma riqueza que torne possível a autonomia referencial e que permita a construção real da vida mediante o restabelecimento relacional entre os indivíduos e seu mundo.

Trata-se do apoderamento. ser soberanos sobre o tempo e o espaço. autoconfiança. capacidade para lutar pelos próprios direitos. independência. aumentar o poder coletivo sobre os recursos e decisões que afetam nossas vidas. a vida social é uma questão de prática. todos os mistérios que deslocam a teoria em direção ao misticismo encontram solução na prática humana e na compreensão dessa prática. a opinião desmobiliza. apoderar-se é viver super-já, agora mesmo. agora já. aqui já. nunca super-nunca. a força se acumula em nós. centrifugamo-la. por isso parecemos tão feios e sujos, porque nasce em nós a revolta e em nós acumula-se a força de erupção. acabaremos transformando tudo. incluindo a você que nos quer derrubar.

Trata-se da vida. de sublinhar a vida. lançar-se ao mundo. as novas tribos afetivas devem desdobrar seus novos rituais vivificadores a fim de fazer do tempo algo usual e do espaço algo cultural. deixar-se viver é permanecer sempre no seio que nos carrega. fazer desaparecer a insegurança. que todo o universo se torne cronotopia íntima na qual não seja possível sentir-se fora. lançar-se ao mundo e celebrar a colisão. tudo deve arder. nada deve queimar.

O que busca ser todo colo.

O que busca estar sempre dentro.

O que não teme ser vulnerável diante das feras.

O que joga o jogo.

O que põe ainda mais em perigo seu trabalho.

O que despreza a vitória.

O que não observa nem examina, mas com presença de espírito mantém sua disponibilidade para os signos.

O que se deixa comover.

O que mostra seus olhos.

O que empurra pela frente.

O que acena para os outros.

O que decide só quando está entusiasmado.

O que fracassa tranqüilo.

O que toma seu tempo e que sobretudo dá voltas, rodeia.

O que se deixa levar por caminhos que não pretendia passar.

O que não opina.

O que sai de férias.

O que se move com o vento.

O que despreza a desgraça.

O que destrói com riso o conflito.

O que se move em direção ao movimento até que o sussurro de sua voz, já fora de si, seja todo amor.

O que vai atrás de você.

O que nasceu da insurreição por vir.



Ludotek propõe materiais que permitam realizar uma exploração crítica da atividade lúdica do indivíduo contemporâneo. Entendemos que a arte é uma (des)organização partilhada entre objetos, imagens e gente. Ludotek é portanto um laboratório de formas vivas, sempre em movimento. Decididamente instalado na esfera intersticial e no materialismo do encontro, Ludotek não produz imagens a ser consumidas, mas experiências a ser agenciadas. Os trabalhos que propomos são ensaios videográficos, ludogramas, documentos testemunhais, arquivos de afetos, pequenos exercícios de crítica, que têm como fim abordar distintas problemáticas relacionais.

Sindicato del juego, Liquidación Total, Madrid, março de 2007.

Trata-se do jogo, mas não queremos jogar, queremos trabalhar. As ferramentas e a tecnologia já estão dadas. Nenhuma forma nos vai liberar. Nenhum projeto logrará emancipar-nos. Basta a disposição de (des)organizar os trabalhadores do símbolo e a realidade para que sejam capazes de gerar uma nova riqueza imaterial, emancipada da tirania do consumo, apreensiva com o presente, resistente à aceleração, capaz de derrubar a reificação generalizada produzindo situações imanentes e dialógicas. Uma nova riqueza que torne possível a autonomia referencial e que permita a construção real da vida mediante o restabelecimento relacional entre os indivíduos e seu mundo.

Projetos

2007 - Hurling oneself into the world / Lunch Lecture. Documenta 12. Kassel / http://www.documenta12.de/fileadmin/lunch_mp3/lunch_lecture_-_folge_91.mp3

2007 - Ludograma 3 / *La Casa Encendida* / <http://ludotek.net/pag/LUDOGRAMA3.html>

2007 - Komando transparente / *Matadero-Intermediae* / www.ganarselavida.net

2007 - Sindicato del juego / *Liquidación Total* / www.liquidaciontotal.org

2007 - Clashmadrid / *Freshforward. Coam* / www.freshforward.net

2006 - Refugio contra-escópico / *Bilboquet# 6 Albino* / www.bilboquet.es

2006 - Ludograma 1 / *UAH / Aula de Danza Estrella Casero* / LCE / <http://tinyurl.com/22h7p6>

2006 - Ludograma extra-escénico / *Esfera Pública*

2005-2006 - Puer-atelier / <http://ludotek.net/pag/PUERatelier/indice.htm>

2005 - Puericultura psicogeográfica / <http://tinyurl.com/2dq4x>

2005 - Espumas / *European 8* / www.freshforward.net

Ludotek são Rafael Sánchez-Mateos Paniagua, Susana Velasco e Jordi Carmona Hurtado / + Amigos. [www.ludotek.net]

Rafael Sánchez-Mateos Paniagua é dramaturgo, artista e pesquisador UCLM. Professor de Análises de Formas-Arquitetura Upsam. Diretor www.bilboquet.es

Susana Velasco é arquiteta, artista e pesquisadora Etsam. Professora de Análises de Formas-Arquitetura Upsam.

Jordi Carmona Hurtado é filósofo e pesquisador em Paris VIII. Coordenador www.bilboquet.es