

## **Borde Game**

Por Júlia Rebouças

Quantas palavras são necessárias para contar sobre o mundo? Quantas linhas para desenhá-lo? Quantas cores são necessárias para pintar cada continente, oceano, país, cordilheira, floresta, fronteira, descampado, cada mar, braço de rio, cada sombra de árvore? Quanto tempo para ouvir e ver sobre tudo isso? Quantos dias, quantos sóis? No confortável desapontamento de sermos sempre uma pequena parte, habituamo-nos aos artificios da representação, da categorização, da medição. Acostumamo-nos aos aparatos e às suas inevitáveis limitações a ponto de desconhecermos nossa vivência sem estes acoplamentos. O que resta dos nossos sentidos?

*Border Game*, de Lais Myrrha, oferece um estado de sutil suspensão, como quem desdobra um mapa e não encontra a cartografia, ou não reconhece os caminhos, ou não consegue identificar a paridade possível entre a representação no papel e o mundo, o real. Como quem arrisca desvencilhar-se dos enquadramentos e se pensa num outro tempo e num outro sistema de relações com o mundo. Sim, estamos num campo de elementos facilmente identificáveis por sua função, forma ou sentido. Relógios, balança, atlas, bandeiras, ampulheta e um tabuleiro de xadrez. No entanto, há nesses objetos-aparatos alterações que os tiram do lugar original ao interferirem em seus usos. O atlas não diferencia os países, mas os uniformiza; as bandeiras não identificam as nações, misturam-nas; a ampulheta não mede o tempo, mas o pausa; a balança dispensa a isonomia e requer o contrapeso para estar em equilíbrio.

No meio dessa nova ordem, estão as perguntas sobre símbolos, medidas, padrões. Essas convenções, em si, solicitam o esforço de transformar uma proposição abstrata em matéria concreta, como a assimilação de uma quantidade a partir de seu peso, ou a divisão e a medição do tempo de tal maneira que a hora passa a ser incorporada como sentimento sólido, como dado objetivo. Os objetos aqui refazem este raciocínio presente no próprio ato de simbolizar, mas em direção oposta. Lais devolve o movimento: ela parte da configuração mais palpável e real desses elementos-convenção e restaura neles

a abstração, ao enlevar e, assim, ‘desfuncionalizar’ suas capacidades de medir, catalogar, contar, pesar, identificar.

Nessa operação, a artista utiliza com recorrência o método da repetição. O ato de repetir, e repetindo sobrepor, e sobrepondo comparar, leva a um novo campo onde tudo será anulado ou onde estará a unidade, o padrão. As pinturas *Subtração de A a Z* e *Subtração de Z a A* trazem as bandeiras de mais de duzentos países organizadas em ordem alfabética e apresentadas lado a lado, depois sobrepostas umas sobre as outras. Como na escrita ocidental, são pintadas da esquerda para direita, de cima para baixo. Ao final de todas as camadas, o quociente de cada uma das pinturas é distinto e as ordens invertidas revelam relances diferenciados de uma estrela aqui, de um losango, de um vermelho acolá. A soma de todas as diferenças esvazia os símbolos.

O explicitar das formas fortuitas de representação iconográfica acaba por oferecer uma outra face mais complexa e talvez mais abstrata dos materiais apresentados e de seus conteúdos representáveis. Em *Equação-dilema*, o pequeno (meio) cubo de ouro explicita o peso em desnível. Quando a ampulheta pára em *O tempo corre para o norte*, é o tempo-presente quem aparece. Nesse mesmo caminho, *Onde nunca anoitece* vai nos informar onde está amanhecendo mundo afora, ao soar o despertar da alvorada de cada ponto do globo. Os relógios na parede desenham, assim, a linha imaginária por onde passa o sol. O tempo, em seu devir, corre para o norte, enquanto o sol, em sua concretude, corre para o oeste.

A negação como forma de afirmação aparece também nas páginas de *Moderno Atlas Geográfico*, que foram quase inteiramente apagadas. Esmacer as fronteiras, extinguir os territórios ou desfazer as linhas; a descrição do procedimento adotado por Lais leva a um lugar —inevitável— de considerações (geo) políticas. A estratégia de fazer desaparecerem os mapas, acumular as bandeiras, igualar os campos adversários num branco único passa a ser, na verdade, uma maneira negativa de afirmar todas as diferenças.

*Border Game* (objeto) assume, a partir desse raciocínio, uma condição central para entender as questões propostas para esta exposição. O jogo de tabuleiro traz consigo a simbologia da guerra, de situações conflituosas, representada pelo padrão quadriculado com cores alternadamente claras e escuras. No tabuleiro de *Border Game* os dois campos são produzidos a partir da mesma madeira, mesma matéria e cor. O que diferencia os espaços adversários é apenas a direção do veio da madeira. Dependendo do ponto de vista e da posição de onde se olha, porém, desaparece o *grid* e temos um grande quadrado branco, sem oponentes, tramas ou lados.

Este jogo de fronteiras, proposto por Lais Myrrha, pede para que atentemos para a possibilidade de estarmos lidando com proto-lugares, desmedidas, não-tempos, espaços que se esvaziam na tentativa de representação simbólica, mas que tomam corpo no encontro de semelhanças, sutis que sejam, na alteridade. Em *Border Game*, a exposição, a artista traz o encanto de um mundo poeticamente desordenado. Talvez nem sejam necessárias tantas palavras, linhas, cores, nem tantos sóis para conseguir encarar os lugares. Permitir a nós mesmos um mundo menos preciso, mais fora dos eixos, pode já ser suficiente.

Júlia Rebouças é curadora e crítica de arte.  
Desde 2007 é curadora assistente do Instituto Inhotim.