

# Olho por olho: o xadrez de caixas, poesias e ideias de Tunga com Marcel Duchamp

An eye for an eye: the chess of boxes, poetries and ideas of Tunga with Marcel Duchamp

VANESSA SEVES DEISTER DE SOUSA

Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) Brasil

## RESUMO

O que aconteceria se Tunga e Marcel Duchamp jogassem xadrez? Ambos em suas fases maduras, cada qual com seu respectivo tabuleiro? A impossibilidade de respostas para essas perguntas enfrenta o diálogo mudo estabelecido por dois registros fotográficos que conversam através do tempo e do espaço. Um dos registros encontra-se no livro "Olho por Olho", publicado pelo artista brasileiro juntamente com outros seis volumes na "Caixa Tunga" (2007). A fonte do outro registro se perdeu, mas poderia fazer parte de alguma série *ready-made* de Duchamp ou de sua "Caixa Valise" criada em 1941. A partir desse jogo de xadrez imaginário é possível refletir tanto sobre a poética, quanto sobre a cuidadosa forma como ambos os artistas construíram suas publicações. Este é o propósito do presente artigo: pensar na complexidade do pensamento de Tunga sob o fio condutor da obra "Olho por Olho", que assume uma configuração completamente nova a partir de sua publicação no livro homônimo, tendo como interlocutora parte da poética de Marcel Duchamp.

## PALAVRAS-CHAVE

Arte contemporânea, narrativa visual, poesia visual

## ABSTRACT

What would happen if Tunga and Marcel Duchamp played chess? Both on their mature stages, each one with their respective chessboard? The impossibility of answers for those questions faces the mute dialog established by two photographic registers that communicate through time and space. One of the registers is found in the book "Olho por Olho", published by the Brazilian artist together with other six volumes in the "Caixa Tunga" (2007). The source of the other register is lost, but could be part of some Duchamp's ready-made series or his "Box in a valise", created in 1941. From this imaginary chess match it is possible to think about both the poetics and the meticulous way that both artists elaborated their publications. This is the present article proposal: to think about the complexity of Tunga's thought under the common thread of the artwork "Olho por olho" that adopts a completely new configuration from its publication on the homonymous book, having as its interlocutor part of Marcel Duchamp's poetics.

## KEYWORDS

Contemporary art, visual narrative, visual poetry

## 1. Organizando o tabuleiro

A alegoria de um jogo de xadrez em que Tunga senta de um lado aguardando a movimentação de seu “oponente”, criada por Felipe Scovino (após entrevistar o artista no ano de 2009)<sup>1</sup>, é excelente para descrever a posição ocupada por qualquer jornalista, artista ou pesquisador que busque compreender de forma mais aprofundada a poética desse artista brasileiro, já que ele pauta suas declarações públicas provavelmente da mesma maneira como concebe a diagramação de seus livros: fragmentos de uma grande obra de arte que atravessa toda a sua carreira.

Sabe-se que o xadrez poético de Tunga permeia esculturas, performances, instalações de grandes dimensões, “instaurações” e muitas publicações. Essas publicações variam de formato e de propósito (tratam-se de livros, caixas, cartões e folhas soltas), mas possuem em comum o fato de nenhuma delas ser apenas um registro: todas tem o objetivo de ampliar o léxico do artista no que tange sua poética.

Do mesmo modo, as caixas de Marcel Duchamp não são meros registros fotográficos ou apenas reproduções em miniaturas de suas obras. Segundo Calvin Tomkins (2013, p. 356), “Duchamp acabou transformando o processo de reprodução mecânica numa forma de expressão pessoal”. Pois ele estudou cores, formas e procedimentos reprodutivos, levantando questões que ultrapassam a mera “reprodução imagética”.

Portanto, ao desvelar essas duas publicações de formatos semelhantes: “A Caixa Tunga” (2007) e a “Caixa Valise” (1941), respectivamente de Tunga e Marcel Duchamp, tendo em vista o complexo arcabouço teórico e plástico do artista moderno francês e do artista contemporâneo brasileiro, é possível estabelecer alguma aproximação poética entre elas? Ou, ainda, seria possível encontrar na “Caixa Tunga” algum indício da influência poética de Marcel Duchamp?

A partir desse “jogo de xadrez” impossível e delirante, o presente artigo busca analisar a complexidade do pensamento de Tunga sob o fio condutor da obra “Olho por Olho” (que assume uma configuração completamente nova a partir de sua publicação no livro homônimo), tendo como interlocutora parte da poética de Marcel Duchamp.

## 2. Com as peças brancas: Marcel Duchamp

Durante um evento promovido pela “Associação de Enxadristas de Nova York” no ano de 1952, Marcel Duchamp (apud A FUNDAÇÃO, 1987, p. 61) declarou: “A beleza no xadrez não parece uma experiência visual, como é a pintura. A beleza no xadrez está mais próxima da beleza na poesia”. Na sequência, o artista também relaciona as peças do jogo com o alfabeto, o passeio feito pelas peças no tabuleiro com a escrita, o eterno recomeçar dos jogos com a música e finaliza sua fala aproximando a figura do artista com a do enxadrista.

Criando uma metáfora perspicaz para sua vida e obra, a relação de Marcel Duchamp com o jogo de xadrez não aparece, contudo, somente em sua fase tardia (quando ele se tornou

---

1 Esta conversa parece ter marcado o crítico de arte. Nove meses após o encontro, Scovino confidenciou ao amigo Bruno Moreschi que se sentiu num “duelo” com Tunga, como num “jogo de xadrez”. Conhecemos essa conversa através da reportagem sobre Tunga publicada por Moreschi no ano de 2010 intitulada “Dentes descabelados: enigmas e entrechoques nas obras de Tunga”.

enxadrista profissional). Sua primeira tela (com dimensões robustas, feita em 1910), intitulada “O jogo de xadrez”, é, justamente, a representação de uma partida em que as personagens centrais são seus dois irmãos mais velhos, ao lado de Yvonne Duchamp-Villon e Gaby-Villon. Nesta tela, a vida, a arte, o lazer e o jogo se misturam, tal como na biografia de Duchamp.

Assim como o xadrez acompanhou toda a vida de Duchamp, também a poesia o encantava. Era uma das linguagens artísticas que o francês mais respeitava e, por conta disso, foi ávido leitor de poetas como Mallarmé e Rimbaud. Sua fascinação pela poesia também se estendia para a literatura, na qual encontravam-se escritores como Alfred Jarry e Raymond Roussel, e para a filosofia, com Bergson e Nietzsche. A biblioteca de Duchamp era vasta, assim como era enorme o seu interesse pelas palavras e pela forma como elas se juntavam e criavam sentidos visuais, uma vez que adorava tanto os trocadilhos quanto o jogo e a confusão suscitada pelas associações de vocábulos, imagens e ideias. Tal elemento ficou evidente em dezenas de obras (e de seus ambíguos títulos), bem como em diferentes anotações, entrevistas e declarações públicas do artista (TOMKINS, 2013, p.12).

Do mesmo modo que ocorria com as palavras e com a poesia, Duchamp igualmente se interessava pela mecânica dos jogos de xadrez. As regras e as jogadas que levavam ao sucesso ou ao fracasso do oponente eram alvo de intensos estudos. A forma e as possíveis metáforas suscitadas por cada uma das peças no tabuleiro também eram elementos analisados. As engrenagens do jogo eram relacionadas com as engrenagens de “máquinas” mais complexas, como a pintura, a poesia e o corpo.

A investigação sobre o funcionamento de um corpo-máquina está presente em obras como “*Transition of Virgin into a Bride*” (1912) e “*La Mariée Mise A Nue Par Ses Célibataires, même*” (1915-1923). Para Duchamp, o corpo-mecânico se misturava ao corpo-erótico e a metáfora do jogo xadrez ao próprio jogo amoroso. O rei e a rainha, as peças brancas e pretas, o masculino e o feminino, o dia e a noite, a vida e a morte ... Recorrências ora evidentes, ora difusas, mas constantemente presentes nas falas, anotações, objetos e até mesmo no modo de vida (muitas vezes performático) de Marcel Duchamp.

Segundo Octavio Paz, em Duchamp há uma origem verbal de obras visuais, promovendo uma constante “metaironia”, haja visto que suas engrenagens criam máquinas inúteis e insólitas (“antimecanismos”) que funcionam como duplos dos jogos de palavras desejados pelo artista. Trata-se de um jogo físico (no sentido da física), sexual e linguístico que funciona como um método criativo pautado no rigor da experimentação poética ininterrupta e muito irônica de todos esses elementos. Ainda para o autor, a sonoridade das palavras, assim como a escrita e a aglutinação dos textos e das imagens, eram elementos simbólicos e eróticos muito importantes no quebra-cabeça duchampiano. A partir desses fragmentos era possível vislumbrar uma poética plástico-literária que instaurava monumentos-mitos através de obras como o “Grande Vidro” (que permaneciam “definitivamente inacabadas”), constantemente geradoras de sentido e de metaironia (PAZ, 2008, p.7-35).

Outro dado importante na poética de Duchamp é a investigação e ressignificação que ele realizava de suas obras anteriores. São imagens que retornam do passado em configurações

futuras, como ocorrerá em “Caixa valise” (1941) e “Caixa verde” (1934). Sobre o assunto, Octavio Paz (idem, p. 22) afirma que a “Caixa verde” “contém noventa e três documentos: fotografias, desenhos, cálculos e notas de 1911 a 1915, assim como uma prancha colorida de “A Noiva...”; que seriam elementos imprescindíveis para a interpretação da obra-prima duchampiana: “O Grande Vidro”.

Já a “Caixa valise” (1941), teve uma tiragem limitada de vinte exemplares, cada qual contendo 69 itens, incluindo três reproduções tridimensionais em miniatura de obras anteriores de Duchamp (uma delas é o célebre *ready-made* “A Fonte”). Esta obra-síntese é ao mesmo tempo um portfólio, um livro de artista, uma poesia visual e uma espécie de miniatura/maquete de espaço expositivo. Dentro da mala-caixa existe um universo próprio que referencia outras obras e que, ao mesmo tempo, instaura uma “nova obra”. Um universo pensando por intermédio de uma linha que começa com o artista, permeia desenhos, palavras, ideias e termina nas mãos e nos olhos do espectador.

Neste trabalho, segundo Calvin Tomkins (idem, p.12), “Duchamp inventou uma física nova para explicar suas ‘leis’ e uma matemática nova para fixar as unidades de suas medidas”. Pois seu trabalho era, ao mesmo tempo, verbal e visual, passando pelo desejo sexual, pela ironia e pelo acaso, em uma arrojada poética “mecânico-erótica” eternamente em mutação (que se intensifica pelo abrir e fechar de uma mala-caixa-instalação).

A partir dessas considerações sobre Duchamp é possível estabelecer algumas aproximações de sua arte com a poética de Tunga<sup>2</sup>. Pois, tal qual o artista francês, Tunga também possuía uma vasta biblioteca, e trabalhava com jogos de palavras, com o corpo (e com o erotismo), com a física e com a linguagem da poesia em movimentos autorreferentes. Assim como Duchamp, a vida e a morte são algumas das peças centrais de um quebra-cabeça que encontra no jogo de xadrez uma potente metáfora. E assim como Duchamp, a reprodução de seus trabalhos em livros-obra, caixas de livros, folhas soltas e poemas fazem parte de uma lógica própria, pautada no “rigor da distração”.

A exposição póstuma de Tunga feita no “Museu de Arte do Rio” em 2018 foi intitulada “Tunga: o rigor da distração”. O nome (subtítulo) da exposição, segundo a curadora Luisa Duarte (2019, p.15), foi transcrito de uma anotação do artista. No caderno de Tunga, “essa anotação aparecia ao lado de outra” na qual lia-se a frase “a lógica do brincar”, formando um interessante “paradoxo”.

Em consonância, Octavio Paz (idem, p.13-17) afirma que “o rigor” de Duchamp o levou a construção dos seus “antimecanismos” formados a partir de jogos verbais, plásticos e mentais nos quais ele “sabia que delirava”. Essa “lógica delirante” teria levado Duchamp a criar poderosas pinturas, palavras e ironias em sua poética.

---

2 Uma recente aproximação entre a obra de Tunga e Marcel Duchamp se deu na exposição “*Ready Made in Brasil*” (2018) na “Galeria de Arte do Centro Cultural Fiesp”. Para compor a exposição, apenas a obra “Sem título” (da série “Objeto do conhecimento infantil” de 1987) de Tunga foi selecionada. Essa obra remonta suas primeiras ações registradas em fotografia e vídeo, nas quais os objetos dialogavam com algumas ações, transformando-se em “vestígios”. Conforme o catálogo da exposição, Tunga foi inserido na sessão denominada “*The Post-Duchamp in Brasil*”.

Com a interpretação desses dois autores sobre os dois artistas é possível vislumbrar a proximidade entre Tunga e Duchamp no que diz respeito a algumas de suas metodologias poéticas (ou processos criativos) que permeavam o desenho, a poesia, o conceito, os jogos de palavras, a ironia, a performance e a publicação de trabalhos em formatos diversos.

### 3. Com as peças pretas: Tunga

Em diálogo com a “Caixa Valise” de Duchamp, coloca-se em debate a “Caixa Tunga” (2007). Trata-se de um trabalho reproduzido em uma tiragem de trezentos exemplares (numerados e não comercializáveis) que também celebra os dez anos da primeira publicação da editora “Cosac & Naify” (cuja publicação inaugural foi o livro-obra “Barroco de Lírios” de Tunga).

A “Caixa Tunga” (Figura 01) é composta por seis livros e um cartaz que registram uma grande parcela dos projetos do artista desde meados da década de 1990. Os livros são de formatos, texturas e diagramações muito distintas. Além dos livros e do cartaz, assim como ocorre em “Barroco de Lírios”, existem elementos que se destacam, a exemplo do envelope de acetato vermelho “True Rouge”. Ressalta-se que os livros também possuem dobraduras, anotações e poesias que constroem uma narrativa não linear. Inclusive, a cada novo espectador-leitor que manipula a caixa de livros, ocorre uma reorganização da ordem desses elementos dentro da caixa, gerando outras possibilidades de leitura.

O próprio formato da caixa é interessante do ponto de vista da experiência de leitura. Fechada, a publicação realmente tem a aparência de uma “caixa” tridimensional. Mas ao manipulá-la, o espectador-leitor precisa desvelar uma dobradura que se abre ao espaço, explorando o limiar entre o bi e o tridimensional. Ao abrir a caixa e espalhar os livros, o espectador literalmente instaura ao seu redor um novo espaço, no qual a poética de Tunga passa a ocupar o ambiente física e simbolicamente.

Seria impossível discorrer a respeito de cada um dos livros presentes na “Caixa Tunga” dentro dos limites de um único artigo. Sobre o assunto, existe a dissertação de mestrado de André Camargo T. M. Monteiro, intitulada “Livros de artista: a poética editorial dos livros de Tunga”, na qual o autor investiga toda a complexa poética editorial do artista até o ano de 2013, bem como analisa em profundidade cada um dos livros que compõem a “Caixa Tunga”.

Sendo assim, de todos os volumes da caixa, a fim de conectar a obra de Tunga com a “Valise” de Duchamp, a metáfora do xadrez, a importância dos jogos de palavras e o mútuo interesse pelo registro e publicação de suas obras, escolher-se-á “Olho por Olho”. A escolha se dá tendo em vista que ambos os artistas utilizam o “rigor da distração” e a “lógica do brincar” como processo criativo, além da construção de narrativas ficcionais<sup>3</sup> como elementos fundamentais para a ampliação das possibilidades de leitura de seus trabalhos.

---

3 Para o aprofundamento a respeito do método adotado por Tunga em suas narrativas, recomendo a leitura do livro “Narrativas ficcionais de Tunga” (2013), escrito por Martha Martins a partir de sua tese de doutoramento sobre o tema.

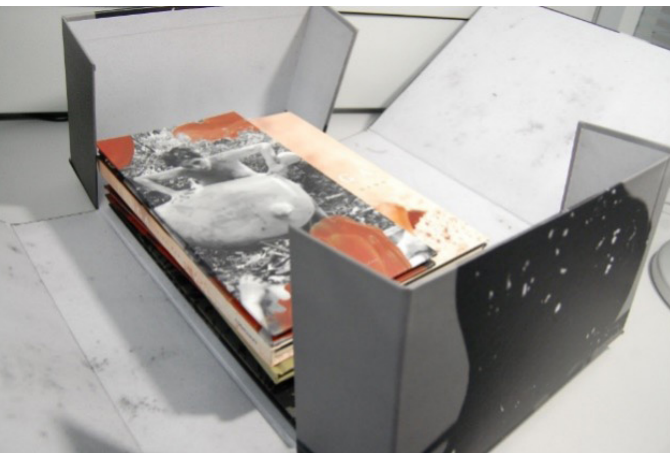
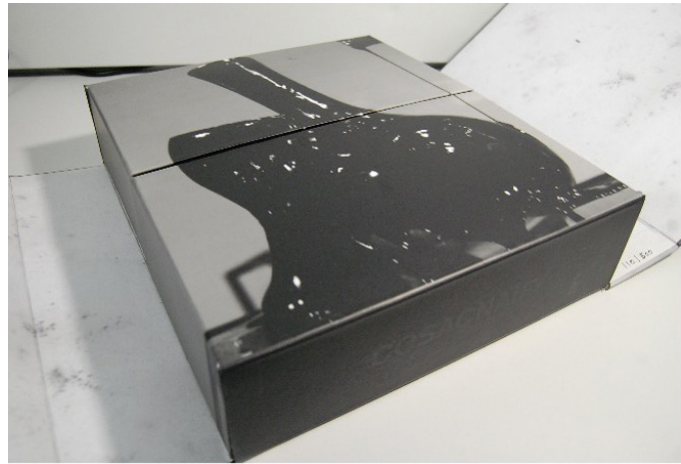


Figura 01. Tunga, *Caixa Tunga*, 2007. Fotografias da caixa nº 110/500 presente no acervo do MAM-SP. Fonte do autor.

E como a poética de Tunga permite que as leituras sejam múltiplas, assíncronas (ou não lineares), analisaremos o livro “Olho por Olho” a partir das últimas páginas.

“Olho por Olho” é composto por 65 páginas contendo narrativas ficcionais, poesias, fotografias, registros de instaurações, desenhos, registros de filmes (curta metragens), anotações, registros de esculturas e também foto-performances realizadas por Tunga (com manipulação digital). As últimas páginas do livro apresentam uma sequência de fotografias em que Tunga aparece manipulando as peças de um gigantesco jogo de xadrez feito de “dentes”. As dimensões de cada uma das peças levam em consideração a escala humana e as proporções das peças dos jogos de xadrez tradicionais (ao mesmo tempo em que respeitam o formato natural dos dentes humanos).

Diferentemente do que é esperado em um jogo de xadrez, todas as peças da obra (homônima ao livro) são brancas. Mas os tons de branco são diferentes: de um lado, as peças possuem um tom “pérola” e do outro, são mais esbranquiçadas: fato que permite ao jogador

diferenciar cada um dos dois grupos de peças, possibilitando a existência de uma partida real de xadrez. Já a diferença cromática entre os dois grupos parece fazer alusão à diferença das cores dos dentes “de leite” e dos dentes definitivos, numa astuta ligação entre este trabalho e a narrativa ficcional que inicia o livro-obra.

No início do livro, Tunga descreve seu reencontro com uma pequena caixa que guardava os dentes de leite de uma amiga. Segundo a história (ficcional), os dentes são transformados em uma “joia-bibelô” e devolvidos para a amiga que fica feliz e provoca ciúmes em outros conhecidos do artista. Tunga, então, cria novos bibelôs para dar de presente aos outros amigos e observa as múltiplas reações dos envolvidos, enquanto divaga a respeito das relações entre perder e encontrar os dentes, vida e morte, lembranças infantis (quase psicanalíticas), rituais antigos e apontamentos sobre o “mundo” da arte.

Todo o livro “Olho por olho” apresenta um conjunto de obras em que os dentes são a temática principal. Algumas dessas obras serão citadas na sequência. Já a respeito da obra “Olho por olho”, Catherine Lampert afirma:

A associação entre o jogo de xadrez e os dentes se dá precisamente pelo fato de que cada conjunto – tanto o das peças do jogo quanto o dos dentes da boca – soma exatas 32 unidades. A divisão em dois reinos divide a boca em dois lados de dezesseis dentes que são distribuídos pelo tabuleiro. Olho por Olho sugere que jogar é semelhante a ranger, cerrar e engolir. Atributos distintos acompanham até o mais racional dos jogos de mesa. Outra coincidência é a expressão espanhola, tal qual a portuguesa, ‘*comer las piezas*’ (literalmente, comer as peças), que se originou no país por onde esse jogo de origem árabe adentrou a Europa, definindo a rainha como peça mais forte (LAMPERT, 2019, p.307).

São intrínsecas à poética de Tunga o estabelecimento dessas relações (“delirantes”) entre dentes e peças do xadrez, ou entre os corpos humanos e os “desenhos invisíveis” feitos pelo “caminhar” dos indivíduos no gigantesco tabuleiro. Pois o corpo forma, neste trabalho, uma linha arquitetônica que brinca com a metáfora da morte no comer/eliminar as peças até o “xeque mate”. No qual é possível recomeçar infinitamente novos desenhos, “vidas” e “mortes”, a cada nova partida.

A combinação de letras e números também é um importante elemento do jogo de xadrez, no qual cada linha corresponde a um número e cada coluna corresponde a uma letra. Tanto os manuais com regras quanto os livros de estratégias a respeito do jogo trazem impressas verdadeiras “fórmulas” com esses elementos. Elementos que, por sua vez, também estão inscritos na poética de Tunga em forma de poesia (a exemplo do poema “True Rouge” que é apresentado na íntegra no livro homônimo que compõe a “Caixa Tunga”).

Outro dado desta obra (e do livro) alusivo aos jogos de palavras é o título. “Olho por olho” remete diretamente ao primeiro código de leis, conhecido como “Código de Hamurábi”. O princípio básico deste código era a “Lei do Talião” que determinava uma justiça pautada em uma “retaliação

diretamente proporcional” ao crime cometido pelo condenado. Em outras palavras, a resposta lógica dessa forma de justiça era “pagar” na mesma “moeda”. Isto é: a morte com outra morte, o roubo com outro roubo (mesmo que simbólico) ou “olho por olho: dente por dente”.

Com jogos de palavras desde o título, “Olho por olho” compila uma série de obras de arte feitas por Tunga em que a principal temática são os dentes. Como ressalta Lampert (idem, p. 307), “os dentes são recorrentes na obra de Tunga desde o dente de Ronaldo Brito em “Vê-nus”, de 1977, “Solstício de Inverno”, de 1990, “Afinidades Eletivas”, de 2001, até o filme “Medula”, feito com Eryk Rocha em 2005” (quase todos eles registrados no livro). Por conseguinte, ao suprimir “os dentes” do título do livro, Tunga materializa, tanto os inexistentes dentes do “Código de Hamurábi”<sup>4</sup>, quanto os não mais existentes dentes “de leite” que permanecem apenas na memória afetiva de todos os indivíduos adultos.

Voltando ao livro, na página 58, o gigantesco tabuleiro de xadrez é apresentado ao público através de registros fotográficos, mas Tunga e seu oponente aparecem somente a partir da página 60. Não obstante, o “opponente” de Tunga transforma-se no próprio artista nas páginas consecutivas. E como as roupas de ambos são parecidas, já não é mais possível distinguir quem é Tunga e quem é o seu oponente (ou se todas as pessoas da foto são o próprio artista) devido a manipulação das fotografias.

Na página seguinte (e também última página do livro), Tunga aparece recebendo um “xeque-mate”. Ele está em frente a versão menor (feita em madeira e metal) de seu tabuleiro, agora com as peças pretas. Uma das peças está deitada (sugerindo o final da partida) e a expressão facial e corporal de Tunga são enigmáticas, como se o oponente o tivesse surpreendido com uma brilhante “jogada” final (Figura 02).

---

4 No “Código de Hamurábi” não existe nenhum registro da palavra “dente”. A expressão “olho por olho: dente por dente” foi criada a partir da interpretação popular (simplificada) do código que é muito extenso e escrito (em escrita cuneiforme) com uma linguagem bem mais direta e menos metafórica.





Figura 02. Tunga, *Olho por olho*. In: *Caixa Tunga*, 2007. Recorte da página 64.

Fonte: [https://issuu.com/tungaagnut/docs/olho\\_por\\_olho](https://issuu.com/tungaagnut/docs/olho_por_olho). Acesso em: 20 set 2020

Esta foto parece ter sido feita para dialogar especificamente com uma outra fotografia tirada na década de 1960, na qual Marcel Duchamp é a figura central (Figura 03). Nesta foto de Duchamp, o artista francês aparece em segundo plano, de forma centralizada, sentado em uma poltrona azul. Em primeiro plano encontra-se o tabuleiro de xadrez feito por Max Ernst no ano de 1944. Duchamp está sentado atrás do tabuleiro, como se estivesse prestes a começar um jogo, com as peças brancas. O artista encara a lente da objetiva enquanto segura um cachimbo em uma das mãos e descansa a outra no braço da poltrona. Suas pernas estão cruzadas e ele parece confiante e relaxado. A cena pode ter um tom misterioso na medida em que não sabemos quem é o oponente de Duchamp.



Figura 03. Marcel Duchamp, 1968. Fotografia.

Fonte: <https://www.franceinter.fr/culture/marcel-duchamp-l-anartiste>. Acesso em: 20 set 2020.

Ao justapor lado a lado os dois registros (o de Tunga e o de Duchamp) é possível encontrar na disposição das peças no tabuleiro, no enquadramento fotográfico e na expressão facial (e corporal) dos dois artistas, um perspicaz diálogo mudo: enquanto o jogo de Tunga está

encerrado, o jogo de Duchamp ainda não começou. Tunga joga com as peças pretas e Duchamp com as brancas (Duchamp por estar com as peças brancas, começará a partida). Ambos parecem se olhar, sentados em frente a seus respectivos tabuleiros, enquanto provavelmente pensam em estratégias de jogos de palavras, divagações quase dadaístas e táticas numéricas (e textuais) a respeito do xadrez, do corpo e da arte.

O exemplo mais famoso desses eventos promovidos por Duchamp foi a exposição performática *“The Imagery of Chess”* (organizada em parceria com Julien Levy e Max Ernst) no ano de 1944 na *“Levy’s New York Gallery”*. Essa exposição reuniu a contribuição de trinta e dois artistas que apresentaram tabuleiros artísticos (alguns, inclusive, com designs inviáveis para uma efetiva partida de xadrez). O evento-exposição-performance também teve como convidado ilustre George Koltanowski, um campeão de xadrez da época que jogou simultaneamente contra sete artistas diferentes usando alguns dos tabuleiros da exposição. A ocasião contou com a trilha sonora de John Cage e com a contribuição de outros importantes nomes, como André Breton, Isamu Noguchi e Alexander Calder (SEGADE, KAMIEN-KAZHDAN, DIEGO, 2016, p.23).

Através do “xeque-mate” do tabuleiro de xadrez de Tunga é possível pensar nas infinitas relações entre ele, Duchamp e toda a importância metafórica que o jogo adquiriu na passagem histórica de uma “arte moderna” para uma “arte contemporânea”. Como sintetizado em toda a concepção curatorial da exposição *“Endgame: Duchamp, Chess and the avant-gard”* que ocorreu entre outubro de 2016 e janeiro de 2017 na Fundação *Joan Miró* em Barcelona.

Se Duchamp estava interessado especialmente nas múltiplas formas como uma partida de xadrez termina, transformando-se num especialista da área, a interpretação de que Tunga recebeu um “xeque-mate” simbólico de Duchamp torna-se ainda mais palpável. Pois o recorte fotográfico pensado por Tunga não aparenta ser um “mero acaso poético”. Contudo, parecer um “acaso poético” também aproximaria ainda mais Tunga de um Marcel Duchamp maduro que disseminou em Nova York muitas de suas concepções sobre arte, das quais artistas de uma geração mais jovem, como John Cage, irão se inspirar.

#### 4. “Xeque-mate”

Segundo Anne Cauquelin, Marcel Duchamp é uma figura-chave para a compreensão do fenômeno artístico atual na medida em que ele funcionaria como um “embreante<sup>5</sup>” entre a arte moderna e a contemporânea. Para a pesquisadora francesa, Duchamp tinha uma profunda compreensão da importância dos “jogos de linguagem” e da “construção da realidade” para a instauração de uma obra de arte que admitia um circuito cada vez mais circular (e organizado em rede) entre o objeto, o artista, o sistema mercadológico e o público. Pois Duchamp é transformador em suas “proposições axiomáticas que anunciam e fundam o regime da arte contemporânea” (CAUQUELIN, 2005, p.91-106).

---

5 Termo criado pela autora para designar um artista capaz de referenciar o presente e o passado. A palavra também ganha um significado próximo a “embreagem”. Ou seja: o artista funcionaria como uma embreagem veicular, garantindo (e, de certa forma, controlando) as “trocas de marcha” entre os dois momentos da História da Arte.

O “xeque-mate” de Duchamp em Tunga seria justamente o legado de uma visão de “arte total”, pautada na importância dialética entre contexto histórico, linguagem, artes visuais, performance, publicações de artista e a abertura para a novidade. Duchamp era colaborativo e compreendia como ninguém o mercado da arte, sabendo dinamizá-lo parcialmente de dentro para fora com seus *ready-mades* e posicionamentos precisos em apresentações públicas (sabendo também divulgar adequadamente sua obra). Nessa partida de xadrez “em xeque”, Tunga aprende a jogar com Duchamp da mesma forma que Duchamp ensinou John Cage: praticando novas estratégias<sup>6</sup>.

E de todas as formas como uma partida de xadrez poderia terminar, talvez a mais rara ocorre quando sobram no tabuleiro apenas poucas peças e os dois “reis”. Esse final era um dos mais investigados pelo artista francês<sup>7</sup>. Não obstante, o jogo de xadrez possui uma outra peça estrategicamente muito “mais forte”: a dama (ou rainha). No tabuleiro, a rainha pode se movimentar em todas as direções e é considerada a peça mais valiosa do jogo.

A centralidade da rainha (da mulher) e do corpo feminino são evidentes tanto na poética de Tunga quanto na poética de Duchamp. No encontro de ambos com os jogos de palavras, com o corpo feminino e principalmente com a questão do erotismo, essa importante referência feminina aflora: Maria Martins.

Maria Martins, de fato, é uma grande referência para Tunga. Principalmente no que tange a questão escultórica e suas ligações com o erotismo e com o surrealismo. A brasileira, que foi amiga, companheira artística e amante de Duchamp (entre 1943 a 1951), fez de parte de sua poética a investigação plástica entre o desejo de união e repulsão entre os corpos.

Segundo Catherine Lampert, a relação entre Tunga e Duchamp também passa pela chave “Maria Martins”, pois “a corrente que percorre o trabalho de Tunga está relacionada a seu desejo real, íntimo e perpetuamente renovado pela união sensual e carnal e pelo amor, em sua forma também intelectual e cúmplice”, já que “muitos dos seus trabalhos foram concebidos com uma namorada ou com alguém que ele admirava”. No mesmo texto, Lampert também resgata as possíveis relações entre a obra “Querido Amigo”, de Tunga, e a instalação “*Étant Donnés*”, de Duchamp, mencionando o curioso dado de que o corpo feminino presente nesta última foi criado a partir de moldes feitos por Duchamp do corpo de Maria Martins (LAMPERT, 2019, p. 58-61).

Sendo assim, podemos vislumbrar que Duchamp criou ao menos duas rainhas para seu tabuleiro. Uma seria “A Noiva” mecânico-erótica que era “dotada de um poder e de uma

---

6 Como nos lembra Calvin Tomkins (idem, p.454), John Cage tinha grande admiração por Marcel Duchamp e se aproximou do artista francês primeiramente como seu aluno de xadrez transformando-se, posteriormente, em amigo pessoal e parceiro de obras artísticas performáticas.

7 Segundo Raul Antelo (2010, p.202), o tema do livro “*L’opposition et les cases conjuguées sont réconciliées*”, escrito por Duchamp, versava a respeito de “uma situação bastante insólita de final de jogo, quando sobram apenas duas figuras de rei e um ou dois peões por jogador”. Segundo o mesmo autor, “arte das combinações, o xadrez é, portanto, um lance do acaso, ameaçando a estabilidade material da acumulação”, elemento fundamental da poética do artista que também está diretamente ligado às Américas, provavelmente através de figuras como Maria Martins.

mobilidade iguais aos da rainha do jogo de xadrez”. A outra seria Maria Martins, transmutada em obra de arte em “*Étant Donnés*”, onde “a fêmea domina e controla a situação. Ela é a rainha do jogo, tão poderosa e dominadora quanto a rainha do xadrez”. Pois através de ambas, Duchamp nos convida a “participar de um jogo em que leis e possibilidades são interativas e *éros c’est la vie*” (TOMKINS, idem, p. 504).

Tunga, por sua vez, também parece ter criado algumas “rainhas” para seu xadrez plástico-performático. Através da chave do erotismo o artista trabalha com o constante desejo de união, equilíbrio e repulsão entre os objetos. Seguindo a experiência de Martins e Duchamp, Tunga também trabalhou com moldes de corpos femininos em “Querido Amigo” (1996), obra na qual uma mulher imprime algumas partes de seu corpo (como a cabeça e o perineo) em placas de argila e folhas de cobre, numa ação privada registrada fotograficamente (e publicada no livro “Barroco de Lírios”).

Sobre o assunto, em outro texto, Catherine Lampert ressalta a importância do corpo feminino e do erotismo como elementos indispensáveis para a compreensão do desenvolvimento poético de Tunga. A autora também nos lembra que o artista “inaugurou ou estendeu seu repertório de formas a partir de performances” (LAMPERT, 2017, p.52).

#### 4. Conclusão

Por fim, conclui-se que as publicações (sejam elas no formato de anotações, escritos ficcionais, caixas, folhas soltas, poesias, fotografias ou livros completos) ocuparam parte significativa tanto da poética de Duchamp, quanto da poética de Tunga. Dessa forma, é incontornável a necessidade de análises aprofundadas sobre a relevância desses materiais na carreira dos dois artistas, pois não se trata do estudo de registros ou meras “divagações” a respeito de obras pontuais, mas da necessidade de compreensão de uma faceta importante dos discursos poéticos presentes nas trajetórias de Tunga e de Marcel Duchamp.

Finalizamos e sintetizamos este artigo rememorando a frase encontrada na lápide de Marcel Duchamp: “Aliás, são os outros que morrem<sup>8</sup>” e tendo em mente que na centralidade do xadrez de Tunga também encontram-se a vida e a morte. Nesta partida imaginária, geralmente jogam o “dia e a noite” (ou “morte” e a “vida”). As peças deste tabuleiro poético são trocadas constantemente, conforme cada novo jogo se inicia. O objetivo é incerto, as regras também variam de acordo com o oponente. O jogo pode recomeçar sem ter terminado. Quando ele encerra, sempre existe a possibilidade de recomeço. O tabuleiro pode ser circular, como no xadrez bizantino, ou no formato de um toro. Assim como nos tabuleiros modernos de xadrez, as peças podem possuir imãs em suas bases. Além disso, o tempo de cada “rodada” pode ou não ser cronometrado. Pois a liberdade do “rigor da distração” pauta esse jogo que pretende permanecer desafiador, autorreferente e aberto a infinitas possibilidades interativas e interpretativas.

---

8 Em conformidade com Calvin Tompkins (idem, p. 8) na introdução de seu supracitado livro a respeito da obra de Duchamp.

## Referências

ANTELO, Raúl. **Maria com Marcel**: Duchamp nos Trópicos. Belo Horizonte: UFMG, 2010.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea**: uma introdução. São Paulo: Martins, 2005.

DUARTE, Luisa. SALLES, Evandro. **Tunga**: o rigor da distração. Rio de Janeiro: Instituto Odeon, 2019.

FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO. **Marcel Duchamp**. São Paulo: A fundação, 1987. Disponível em: <<https://issuu.com/bienal/docs/name85b234/11>>. Acesso em: 13 set 2020.

LAMPERT, Catherine. **Tunga**. São Paulo: Cosac Naify, 2019.

\_\_\_\_\_. Entre a língua e o palato. In: RJEILLE, Isabela. TOLEDO, Tomás. LAMPERT, Catherine... [Et. Al]. **Tunga**: o corpo em obras. São Paulo: MASP, 2017. P.49-61.

SEGADE, Manuel. KAMIEN-KAZHDAN, Adina. DIEGO, Estrella. Endgame: Duchamp, chess and the avant-garde. Barcelona: Fundació Joan Miró and the BBVA Foundation, 2016. Disponível em: <[https://www.fmirobcn.org/media/upload/pdf/ddp-fin-de-partida\\_eng\\_DOSIER\\_EN\\_1477577492.pdf](https://www.fmirobcn.org/media/upload/pdf/ddp-fin-de-partida_eng_DOSIER_EN_1477577492.pdf)> . Acesso em 17 ago 2020.

MARTINS, Martha. **Narrativas Ficcionalis de Tunga**. Rio de Janeiro: Apicuri, 2013.

MONTEIRO, André Camargo T. Maya. **Livro de Artista**: A poética Editorial dos Livros de Tunga. Brasília: UNB, 2013. 125 p. dissertação (mestrado). Programa de Pós-Graduação em Arte, Universidade de Brasília. Brasília, 2013.

MORESCHI, Bruno. **Dentes descabelados**: Enigmas e entrechoques nas obras de Tunga. Folha de S. Paulo – Piauí. Ed. 49. Out 2010. Disponível em: <<http://piaui.folha.uol.com.br/materia/dentes-descabelados>>. Acesso em: 20 abril 2015.

PAZ, Octavio. **Marcel Duchamp ou, O castelo da pureza**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

TOMKINS, Calvin. **Duchamp**: uma biografia. São Paulo: Cosac & Naify, 2013.

TUNGA. SCOVINO, Felipe. [org]. Tunga. In: **Arquivo contemporâneo**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2009. P.189-206.

\_\_\_\_\_. **Barroco de Lírios**. São Paulo: Cosac & Naify, 1997.

\_\_\_\_\_. **Caixa Tunga**. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

## Sobre a autora

**Vanessa Seves Deister de Sousa** é doutoranda em Artes Visuais (PPGAV-UNICAMP- 2018). Mestre em Artes Visuais (UNICAMP - 2017), Especialista em Metodologia do Ensino Superior (UNOPAR - 2012), Graduada/licenciada em Educação Artística com habilitação em Artes Visuais (UEL - 2010) e formada em danças clássicas (FUNCART - 2004). Como docente, trabalhou no curso de graduação em Arte da Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO-PR) e no curso de graduação em Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário Campo Real (UNICAMPO-PR). Atua como professora da disciplina de Arte na educação básica e em cursos pré-vestibulares. Possui interesse nas linhas de pesquisa referentes ao estudo da História, Teoria e Crítica de Arte, focando a investigação das tendências do campo expandido da arte contemporânea. Como artista, desenvolve ações relacionadas ao corpo em performance no encontro entre as artes cênicas e as artes visuais. Seu maior interesse poético encontra-se no estudo teórico-prático das diversas linguagens da arte contemporânea.

Recebido em: 27-09-2020 / Aprovado em: 14-10-2020

## Como Citar

SOUSA V. S. D. (2020). Olho por olho: o xadrez de caixas, poesias e ideias de Tunga com Marcel Duchamp. Revista Estado da Arte, Uberlândia. v.1, n.2, p.91-105, jul./dez. 2020. <https://doi.org/10.14393/EdA-v1-n2-2020-57525>



A revista Estado da Arte está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional.