

João Pessoa - Número Dois - Novembro de 2000

A caminho de uma filosofia do imaginário

LÚCIA FALCÃO

Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em História
Universidade Federal de Pernambuco

CULTURA E IMAGINÁRIO

Vários autores ao longo do tempo – historiadores da filosofia, estudiosos da arte, etc. - independente de uma teoria explícita do imaginário, apontaram para a existência de estilos demarcadores de uma época, que demonstravam uma visão do mundo, veiculada pelas sociedades. Estes teóricos buscaram classificar, apreender, essas *modas*, por assim dizer, relacionando-as a fases históricas. E, geralmente, elas são comprovadas através de obras de arte (literatura, escultura, etc.) associadas a motivações psicossociais de uma época determinada. Nós podemos checar essa tendência em variados autores das ciências sociais e filosofia; Nietzsche, por exemplo, fala de uma civilização predominantemente socrática, ou artística, ou trágica, que exemplifica historicamente com as civilizações alexandrina, helênica ou hindu (bramânica):

"É um fenômeno eterno: a vontade ávida sempre encontra um meio, graças a uma ilusão espraiada sobre as coisas, para manter suas criaturas na vida e forçá-las a continuar a viver. Este é acorrentado pelo prazer socrático do conhecimento e pela ilusão de poder curar, com ele, a eterna ferida da existência, aquele é enredado pelo véu de beleza da arte que paira sedutor diante de seus olhos, aquele outro, por sua vez, pela consolação metafísica de que sob o torvelinho dos fenômenos a vida eterna continua a fluir indestrutível: para não falar das ilusões mais comuns e quase que ainda mais fortes que a vontade tem à sua disposição a cada instante. Aqueles três níveis de ilusão destinam-se apenas às naturezas mais nobremente dotadas, que sentem, em geral, a carga e o peso da existência com um desgosto mais profundo e que precisam ser iludidas com estimulantes seletos para superar esse desgosto. Desses estimulantes é constituído tudo aquilo que denominamos civilização: de acordo com as proporções das misturas, temos uma civilização socrática ou artística ou trágica; ou, se nos permitirem exemplificações históricas: ocorre uma civilização alexandrina, ou helênica, ou hindu (bramânica)." (Nietzsche, 1974: 25)

Segundo essa visão, o mundo moderno estaria preso à rede da civilização alexandrina, possuidora de um ideal do homem teórico, que tem como protótipo ancestral Sócrates; ela se caracteriza por um otimismo sem limites que passa por ebulições e apetites até transformar-se numa ameaçadora exigência da felicidade terrestre alexandrina - desgraça que cochila no seio da cultura teórica – iniciando uma civilização trágica *"cujo caráter mais importante é colocar no lugar da ciência, como alvo supremo, a sabedoria, que, sem se deixar enganar pelas digressões sedutoras das ciências, volta-se com olhar impassível para o panorama total do mundo e procura, com amorosa simpatia, assumir o sofrimento eterno como seu próprio sofrimento(...)" (Nietzsche, 1974: 27).*

Na esteira dessa explicação que aponta para uma visão de mundo ou um "estilo" social, podemos ver que Evans-Pritchard, representante da antropologia clássica, ao abordar a estrutura política dos Nuer, aborda-a como um equilíbrio entre estes e seus vizinhos, que explica através da vivência de um *mito*:

"Até onde chegam a história e a tradição, e nos horizontes do mito até onde este alcança, sempre tem havido inimizade entre os dois povos. Quase sempre os Nuer têm sido os agressores, e eles encaram pilhar os Dinka como um estado normal de coisas como um dever, pois têm um mito, como o de Esaú e Jacó, que explica e justifica esse fato. Nesse mito, o Nuer e o Dinka são representados como dois filhos de Deus, que prometeu dar ao Dinka sua velha vaca e ao Nuer, o jovem bezerro. O Dinka veio de noite ao estábulo de Deus e, imitando a voz do Nuer, conseguiu o bezerro. Quando Deus descobriu que tinha sido enganado, ficou zangado, e encarregou o Nuer de vingar a injúria pilhando o gado do Dinka até o final dos tempos. Essa história, familiar a todo Nuer, é não somente um reflexo das relações políticas entre os dois povos, como também um comentário sobre os caracteres dos mesmos. Os Nuer atacam por causa do gado e o tomam abertamente e pela força das armas. Os Dinka roubam o gado ou o tomam por meio de trapaças. Todos os Nuer consideram os Dinka - e com razão - como ladrões, e até mesmo os Dinka parecem aceitar a censura (...)" (Evans-Pritchard, 1978: 138)

Ou ainda, Ruth Benedict que, em **Padrões de Cultura**, ao estudar três culturas distintas, os povos do Novo México, os Dobu e a costa noroeste da América, procura por "*configurações culturais fundamentais e distintas, que estandardizam a existência e condicionam os pensamentos e emoções dos indivíduos que participam dessas culturas*" (Benedict, 1934: 69). Ela parte da idéia veiculada por Spengler em **O Declínio do Ocidente**, sobre a "*estandardização de uma civilização*", que demonstra a existência de configurações culturais (em específico sobre a transgressão de centros culturais na civilização ocidental) e de uma periodicidade do ponto culminante da realização cultural. A idéia de realização cultural seria análoga a um organismo com ciclo vital de nascimento, vida e morte; as civilizações teriam uma juventude vigorosa, uma virilidade forte, seguida pela senectude e desintegração (Benedict, 1934: 66). Porém, R. Benedict sublinha da análise de Spengler o contraste demonstrado por ele de diferentes configurações na civilização ocidental, onde perfilam duas grandes idéias de destino: O *Apolíneo* - mundo clássico que concebe a alma como um "*ordenado num grupo de partes excelsas*", onde o conflito é visto como um mal, e o *Fáustico* - que caracteriza o mundo moderno, onde o conflito é visto como essência da existência e representação de uma força que infindavelmente combate obstáculos. Nesse sentido, essas duas idéias de destino são interpretações opostas da existência ^[11]. R. Benedict ressalta, dessa forma, os padrões de hábito do indivíduo sob a influência do costume tradicional, que afirma poder-se compreender melhor recorrendo a estudos de povos menos complexos, já que essa estandardização seria levada a erros na complexidade da Cultura Ocidental.

Minha intenção, através destes exemplos, é apontar especialmente para duas questões: A primeira delas, já ressaltada no início deste ensaio, diz respeito aos autores utilizados procurarem um *ideal* ou *modelo* inspiradores das formas de ser e de expressar sociais de uma determinada época. E a segunda questão é ressaltar a dificuldade encontrada pela Antropologia para seguir este caminho em consequência de dois obstáculos: a) a influência da querela *pensamento mítico* X *pensamento racional*: pois, considerando esta distinção, no que se refere às sociedades primitivas, era possível demonstrar a existência de um mito diretor, veiculado pelo seu pensamento mítico, lógica essa não aplicável às sociedades complexas; e b) a diferenciação (embora de forma não preconceituosa) das "sociedades arcaicas" e "sociedades complexas" pela utilização ou abandono de arquétipos, respectivamente.

Os historiadores da literatura parecem ter uma menor dificuldade em distinguir as *modas* nas sociedades ocidentais: Guy Michaud estudou oscilações das modas idealistas e realistas na história da literatura e tentou situá-las temporalmente de meia em meia geração, através da literatura francesa (Durand, G., 1997: 385).

Lévi-Strauss tem o grande mérito de revalorizar o mito e romper a sua ligação com o processo de construção conceptual do mundo, característica que terminava por deixá-lo passível à classificação de forma pré-lógica de apreensão da realidade. Essa contribuição calçou-se principalmente em sua constatação de que a narrativa - tanto histórica quanto mítica - é um sistema de imagens antagonistas, podendo ser analisada através de sua "seriação" causal. Através do mito de Édipo, Lévi-Strauss percebe uma coordenação de episódios antagonistas na narrativa, como a superestimação da consangüinidade e a hostilidade dos consangüíneos (Durand, G., 1988: 68). Esse dinamismo antagonista das imagens permite a compreensão de manifestações psicossociais da imaginação simbólica e a forma como se sucedem nas civilizações.

Como exemplo do caso b, podemos citar um grande teórico das religiões, Eliade, que pesquisou a existência de inúmeros mitos e ritos que orientam e normatizam o comportamento religioso e que são criados a partir da experiência do espaço sagrado. Este autor considera que o símbolo e o mito não são linguagens utilitárias e objetivas (1969:220), mas revelam uma estrutura de mundo que não está evidente na experiência imediata. E ele diferenciou uma necessidade de temporalidade mítica e tendências arquetípicas relativas às sociedades tradicionais, onde a construção da realidade para o homem "primitivo" é função da imitação de arquétipos celestes que nega o tempo contínuo, a história:

"Um objeto ou uma ação só se tornam reais na medida em que imitam ou repetem um arquétipo. Assim a realidade só é atingida pela repetição ou pela participação; tudo o que não possui um modelo exemplar é 'desprovido de sentido', isto é, não possui realidade. Os homens teriam então tendência para se tornarem arquetípicos e paradigmáticos". [2] (Eliade, 1969: 49)

Por outro lado, Eliade considera que na concepção monoteísta do cristianismo tudo acontece no tempo, na duração histórica: uma visão messiânica e escatológica que reinterpreta os acontecimentos históricos. Ele cita o cristianismo como a religião do homem "desiludido"; o homem irremediavelmente integrado na história e no progresso, onde estes constituem uma queda que significa "o *abandono definitivo dos arquétipos e da repetição*" (Eliade, 1969: 174):

"(se antes) a história era recusada, ignorada ou abolida pela repetição periódica da criação e pela regeneração periódica do tempo, na concepção messiânica a história tem de ser aceite porque possui uma função escatológica, mas ela só pode ser aceite porque se sabe que cessará um dia. A história é, pois, abolida, não pela consciência de viver um eterno presente (...) nem através de um ritual repetido periodicamente (...) mas abolida no futuro. A regeneração periódica da Criação é substituída por uma regeneração única que acontecerá num illo tempore futuro." (Eliade, 1969: 126)

Retomando essa discussão, numa outra perspectiva, temos as filosofias do Imaginário, como, por exemplo, o trabalho desenvolvido pelo francês G. Durand, que defende que, antes de subjugar os arquétipos, a estrutura histórica depende de arquétipos: cíclicos e progressistas, o que põe abaixo qualquer explicação evolucionista ou histórica dos mito, pois "(...) *razão e inteligência, longe de estarem separadas do mito por um processo de maturação progressiva, não passam de pontos de vista mais abstratos, e muitas vezes mais sofisticados pelo contexto social, da grande corrente de pensamento fantástico que veicula os arquétipos*" (Durand, G.,1997: 390).

A formulação do conceito de arquétipo foi fundamental para a descoberta de uma estrutura básica da imaginação, enquanto "*uma forma dinâmica, uma estrutura que organiza as imagens, mas sempre ultrapassa as concretudes individuais,*

biográficas, regionais e sociais da formação das imagens" (Durand, G., 1988: 60). A função simbólica é lugar de passagem, de reunião dos contrários, e o símbolo mantém unido o sentido consciente e a matéria-prima que emana do inconsciente.

G. Durand, ao planificar uma teoria geral do imaginário, concebe o imaginário como uma "*função geral de equilíbrio antropológico*" (1988: 76), como o fator geral de equilíbrio psicossocial, onde "*não há ruptura entre o racional e o imaginário, pois o racionalismo não passa de uma estrutura, dentre muitas outras, polarizante própria do campo das imagens*" (1988: 77). O imaginário humano, de acordo com este autor, é articulado por estruturas irredutivelmente plurais, mas limitadas a três classes que gravitam em torno dos *schèmes* matriciais do separar (heróico), incluir (místico) e do dramatizar (desdobramento no tempo das imagens em um relato: disseminatória) (s.d.: 27).

Para Durand, o isotopismo e a polarização das imagens em torno de certos arquétipos são devidos a acontecimentos culturais: existe uma pressão ocorrencial das ideologias de um instante da civilização, no que ele chama de *pressão pedagógica*, que são motivações que põem em circulação algumas noções, um tema mítico que caracteriza uma época. É o contexto sociológico que colabora na "*modelagem dos arquétipos em símbolos e constitui a derivação pedagógica*" (1997: 390). Há uma tensão sociológica que especifica o simbolismo do arquétipo na expressão social.

A Cultura, nessa filosofia do imaginário, é um conjunto de estruturas fantásticas onde a função da fantástica é algo diverso do mecanismo de recalçamento veiculado pela psicanálise clássica: ela é constitutiva de um "acordo entre os desejos imperativos do sujeito e as intimações da ambiência objetiva", ao que chama de trajeto antropológico (Durand, G., 1997: 397). Ela é menos refúgio afetivo do que auxiliar da ação: "*Qualquer cultura, com sua carga de arquétipos estéticos, religiosos e sociais, é um quadro no qual a ação se vem verter*" (Durand, G., 1997: 397).

De acordo com esta visão, existem modos de expressão da imaginação coletiva. Durand esboça um esquema onde os objetos simbólicos constituem tecidos onde várias dominantes podem imbricar-se: os objetos são substantificações técnicas de complexos de tendências e redes de gestos, por exemplo: um vaso (objeto) -> é a materialização da tendência geral de conter fluidos (complexo de tendências) -> e de tendências secundárias de modelagem da argila - que remete a uma particularização das tendências gerais (redes de gestos: gesto + matéria + técnica).

O referido autor (s.d.: 65), para figurar o conjunto imaginário que evoca uma época particular de uma sociedade, traça um círculo dividido horizontalmente em três fatias que correspondem às instâncias freudianas aplicadas à sociedade: Primeira camada: a camada inferior figura um *id* antropológico - que Jung chama de *inconsciente coletivo* - e que G. Durand chama de *inconsciente específico*, ele é atado à estrutura psico-fisiológica do animal social *sapiens sapiens*, domínio onde os *schèmes arquetípicos* suscitam as imagens arquetípicas. Ele se prende qual gesso no molde das imagens simbólicas transportadas pelo meio ambiente e especialmente pelas *personae* do jogo social (papéis, máscaras). Segunda camada: Corresponde ao *ego*. Zona das estratificações sociais onde os papéis modelam-se repartidos (segundo as classes, castas, sexo, faixas etárias, graus de parentesco...). Esses papéis podem ser valorizados - institucionalizam-se num conjunto coerente - ou marginalizados - papéis dispersos e pouco coerentes, mas que servem de fermento de mudança social e mudança de mito diretor. (Aqui o autor ressalta que não existem papéis predestinados ao conservadorismo das instituições ou à desordem e revoluções.) Terceira camada: O super-ego da

sociedade. Tende a organizar dentro de códigos, ideologias, pedagogias, os papéis positivos do ego sócio-cultural.

Uma linha vertical divide o conjunto imaginário em dois hemisférios de contradições sociais que constituem uma sociedade; ou seja, existe a dimensão horizontal, a vertical, e uma terceira dimensão que é a dimensão temporal que percorre a periferia do círculo, como uma seta, no sentido de ponteiros de um relógio. Ela parte das extremidade das imagens do *id*, aos poucos se regulariza com os papéis diversos (ego social), para terminar enfraquecida na extremidade superior onde "o alógico do mito tende a se esfumar em proveito da lógica corrente". E, no percurso temporal, os conteúdos imaginários de uma sociedade nascem na extremidade das imagens do *id*, se consolidam teatralizando-se em empregos actancias positivos ou negativos "que recebem suas estruturas e seu valor de 'confluências' sociais diversas" e perdem sua espontaneidade mitogênica "em edifícios filosóficos, ideológicos e codificações", enfraquecidos na extremidade superior (s.d.: 66) Durand ressalta que a todo momento de uma cultura vários mitos se superpõem: uns se exprimem à luz do dia e se alinham na lógica da razão causal e da narração descritiva ("atualizados"); outros permanecem na sombra carregados de possibilidades da alógica do mito ("potencializados") (s.d.:66).

Retomando o esquema de Durand – que conta com os elementos *objeto, complexo de tendências e redes de gestos* - e, tornando-o um pouco mais abstrato, pode-se visualizar o seguinte esquema: necessidades gerais -> formas particulares de resolução -> produtos culturais. Nessas formas particulares de resolução, estariam imbricadas uma essência estética, ethos e visão de mundo, que circulam em subconjuntos socioculturais. Estes subconjuntos, grupos e subgrupos socioculturais - além dos sujeitos que os compõem -, são atores-receptores, co-atores, nessa estrutura dinâmica do meio sociocultural. A dinâmica - ou motivação - dessa veiculação é o comportamento cognitivo inato ao *sapiens*. A ligação cultura-cognição é consensual. O nível e termos que sistematizam essa capacidade cognitiva do homem é que se encontra de forma privilegiada de tal ou qual forma entre correntes teóricas diversificadas.

Para Durand, os níveis de educação que se superpõem na formação do imaginário são o ambiente geográfico, onde incluem-se o clima, a situação continental, oceânica, montanhosa, a latitude, etc., que é regulamentado pelas simbólicas parentais da educação, o nível dos jogos, o lúdico, o nível dos aprendizados e o nível sistemático, que é a camada dos símbolos e alegorias convencionais que a sociedade estabelece para a comunicação entre seus membros entre si (s.d.: 62).

Para Durand, existem, na sociedade, três estratificações de reprodução da cultura: uma estratificação pedagógica, que distribui uma pedagogia *prometeica* (as salas de aula), outra dos *mass media*, camada marginal que aparece como antagonista a essa primeira camada - embora, segundo o autor, os técnicos do mass media terminem também por ser pedagogos, pois são produtores anônimos e ocultos que ditam, através da tecnologia do meio, as intenções que estão presentes nos costumes públicos e privados, nas escolhas econômicas e profissionais, nas escolhas tipológicas do *look* de cada um, etc. (s.d.: 22); - e que cultiva, em suma, mitos *órficos* ou *dionisíacos*, e um terceiro estrato que refere-se aos sábios, aos investigadores das ciências da natureza, das ciências do espírito, que constróem uma nova visão do mundo (1983:32).

Segundo outro teórico do imaginário, Edgar Morin, na realidade estes três conceitos, *cultura, conhecimento e sociedade* fazem parte de um tronco comum e indistinto:

"A cultura, que é característica da sociedade humana, é organizada/organizadora via o veículo cognitivo que é a linguagem, a partir do capital cognitivo coletivo dos conhecimentos adquiridos, das aptidões apreendidas, das experiências vividas, da memória histórica, das crenças míticas de uma sociedade. (...) Cultura e sociedade encontram-se em relação geradora mútua, e, nesta relação, não esqueçamos as interações entre indivíduos, que são portadores/transmissores de cultura; estas interações regeneram a sociedade, a qual regenera a cultura.

Se a cultura contém em si um saber coletivo acumulado em memória social, se é portadora dos princípios, modelos, esquemas de conhecimento, se gera uma visão do mundo, se a linguagem e o mito são partes constitutivas da cultura, então a cultura não tem somente uma dimensão cognitiva: é uma máquina cognitiva cuja praxis é cognitiva." ^[31] (Morin, 1991: 17)

Morin, ao colocar-se sobre a questão da cultura de massa (1990), diz que esta se expressa sob diversas formas, porém, particularmente, sob a forma de espetáculo, através do qual seus conteúdos imaginários se manifestam. É por meio do estético que se estabelece a relação de consumo imaginário. Ele diz ser relação estética intensa e desligada - para além da participação prática, técnica, religiosa, etc. - embora possa se justapor à elas. Segundo este autor, a relação estética destrói o fundamento da crença, porque o imaginário permanece conhecido como o imaginário. Magia e religião reificam o imaginário em deuses, ritos, cultos, templos, túmulos, catedrais, etc., enquanto, na estética, a reificação nunca é acabada - embora os processos mentais sejam análogos:

"Todo um setor das trocas entre o real e o imaginário, nas sociedades modernas, se efetua no modo estético, através das artes, dos espetáculos, dos romances, das obras ditas de imaginação. A cultura de massa é, sem dúvida, a primeira cultura da história mundial a ser também plenamente estética." (Morin, 1990: 79)

Fundamentalmente estética e profana, embora secrete uma mitodologia, ela (a cultura de massa) se traduz pelo encantamento do jogo, do canto, da dança, da poesia, da imagem, da fábula. (Morin, 1990: 79). Segundo Morin, não existe uma fronteira entre essas três ordens: prática, mágico-religiosa e estética - e suas relações são fluidas. Porém, na cultura de massa, destaca-se uma esfera estética. Em sua definição, a Cultura "*constitui uma espécie de sistema neurovegetativo que irriga, segundo seus entrelaçamentos, a vida real de imaginário, e o imaginário de vida real*", e essa irrigação se efetua "*segundo o duplo movimento de projeção e de identificação... O imaginário é um sistema projetivo que se constituiu em universo espectral e que permite a projeção e a identificação mágica, religiosa ou estética*" (Morin, 1990: 81). Nesse sentido, ele aponta a cultura de massa como:

"(...) um embrião de religião da salvação terrestre, mas falta-lhe a promessa da imortalidade, o sagrado e o divino, para realizar-se como religião. Os valores individuais por ela exaltados - amor, felicidade, auto-realização - são precários e transitórios; o indivíduo terrestre e mortal, fundado na cultura de massa, é ele próprio o que há de mais precário e transitório; essa cultura está comprometida com a História em movimento, seu ritmo é o da atualidade, seu modo de participação é profano, sua relação com o mundo é realista." (Morin, 1990: 167)

A meu ver, de acordo com uma linha de pesquisa pautada nas filosofias do imaginário, existem três elementos fundamentais ao trabalho antropológico que são: a **forma** de expressão de uma cultura, enquanto manifestação, feição exterior ou a máscara social - *personae* - no sentido de ser a expressão particularizada dos grupos socioculturais; o **estilo**, enquanto um conjunto de qualidades de expressão que a caracterizam e a **motivação** (ou motiv-ação), a dinâmica impulsora da

forma.

O que há de comum às, se me permitem denominar, Antropologias do Imaginário, é o ponto de partida de que o Imaginário é potencializado enquanto *sistema irrigador* (Morin, 1990) ou *fator constitutivo das raízes da consciência* (Durand, G., 1997). Segundo Durand, há uma estruturação do Imaginário que é formada por diversos conteúdos da imaginação (Durand, G., 1997). O imaginário é articulado por estruturas e é auxiliar da ação, mas esta estrutura é dinâmica, onde o contexto sociológico contribui para a modelagem dos arquétipos. As ações são informadas/informantes dessa estrutura. A motivação não é uma estrutura que informa os atos, mas a forma do grupo em questão de modelagem dessa estrutura, o seu trajeto antropológico. Já Edgar Morin, ao destacar a esfera estética da cultura de massa (Morin, 1990), configura a estética como motivação – uma forma da forma – uma das muitas motivações possíveis da forma. É claro que o estilo, em si, possui um sentido estético, mas ressalta-se enquanto instrumento.

CULTURA E JOGO

Alguns elementos do caminho percorrido até agora possibilitam uma relação tecida neste trabalho entre *cultura* e *jogo*. Um nome ainda não citado até o presente momento, mas de importância fundamental para o percurso deste ensaio, é J. Huizinga. O conceito de *lúdico* elaborado por este autor em *Homo Ludens* é um conceito-chave para a ligação entre Jogo e Cultura. Huizinga aborda o jogo como uma função lúdica simultânea da cultura, tendo uma "função significante", que confere um sentido à ação. Segundo este autor, é no caráter estético do jogo que reside a sua característica primordial. Ao abordar o estilo como um "*jogo do espírito em busca de novas formas*", permite uma visão de um sentido estético inerente aos vários níveis de cultura que buscam uma *forma* ou estilo para apresentarem-se, utilizando-se para isso do elemento lúdico. A forma seria a máscara, o veículo de expressão de uma cultura.

Ao abordar o tema *jogo* movimento-me no campo da existência cotidiana - existência que toma como perspectiva a esfera do conhecimento empírico cotidiano do saber-fazer, saber-viver, saber-saber... - que está imbricada pelo lúdico numa textura complexa e dinâmica. Johan Huizinga, teórico holandês nascido no final do século XIX, grande pensador do lúdico, especifica sobre a origem do termo *ludos*:

"... o latim cobre todo o terreno do jogo com uma única palavra: ludos, de ludere, de onde deriva diretamente lusus. (...) embora ludere possa ser usado para designar o salto dos peixes, o esvoaçar dos pássaros e o borbulhar da águas, sua etimologia não parece residir na esfera do movimento rápido, e sim na da não-seriedade, e particularmente na da 'ilusão' e da 'simulação'. Ludos abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar..." (Huizinga, 1938: 41)

Mas, ao contrapor o jogo com a seriedade, Huizinga admite que esse contraste não é "decisivo" ou "imutável":

"É lícito dizer que o jogo é a não-seriedade, mas essa afirmação, além do fato de nada nos dizer quanto às características positivas do jogo, é extremamente fácil de refutar. Caso pretendamos passar de 'o jogo é a não-seriedade' para o 'jogo não é sério', imediatamente o contraste tornar-se-ia impossível, pois certas formas de jogo podem ser extraordinariamente sérias" (Huizinga, 1938: 08)

O conceito de "jogo" é discutido por Huizinga, em seu livro **Homo Ludens**, com um labor de ourives, numa filigrana complexa onde afirma que a essência do jogo e sua característica primordial residem em sua capacidade de fascinação e

divertimento. Seria então nesse caráter de "divertimento" que o jogador permitir-se-ia entregar à sua paixão e à sua fascinação. O objeto de seu estudo é o jogo enquanto uma forma específica de atividade que possui uma função significativa, *"... isto é, encerra alguma coisa 'em jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação"*. O autor, ao delimitar o conceito de jogo, principia seu livro defendendo a idéia de que o jogo possui uma função tão importante quanto o raciocínio e o fabrico de objetos, respectivamente atividades do Homo Sapiens e Homo Faber. E que é a ação do jogo, o estar em jogo, que confere ao homem a sua *facultas ludendi*. E, mais que isso, acredita que *"é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve"*, sendo a função lúdica simultânea da cultura.

Apesar do jogo ter um "limite" dentro da vida cotidiana - um início e fim - e de poder ser visto como um "intervalo", ele encerra um caráter importante para a existência da sociedade:

"Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, à seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural. Dá satisfação a todo o tipo de ideais comunitários" (Huizinga, 1938: 11)

"Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada..." (Huizinga, 1938: 13)

Huizinga, ao mesmo tempo que percebe o jogo enquanto função significativa, função cultural, capacidade de conferir sentido à ação, ele sublinha a sua *supralógica*:

"Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso é porque somos mais do que simples racionais, pois o jogo é irracional" (Huizinga, 1938: 6)

Ao relacionar a essência do jogo ao divertimento, ao prazer, ao agrado, à alegria (Huizinga, 1938: 05), temos a função lúdica ligada a esfera das sensações (prazer, etc.) e o jogo figurando como a substantificação – ou o gesto - dessa função lúdica. Nesse sentido, o estilo poderia ser atribuído às características do jogo: jogos de azar, recreação, jogos infantis, representação litúrgica, competição (agon)... O autor utiliza a linguagem como exemplo de jogo quando afirma que ela é instrumento, forjado pelo homem, de intermediação entre as coisas e a sua definição:

"É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio de espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado da natureza" (Huizinga, 1938: 07)

A essência do jogo, ou sua dinâmica, estaria entre o pensamento - ou o conteúdo do pensamento - e a forma de expressá-lo; entre o pensamento e as coisas: a forma de expressão, o seu instrumento. O autor, em certo momento, chega a se perguntar se o jogo não poderia ser completamente incluído no domínio da estética... e termina chegando à conclusão de que, embora jogo e beleza estejam

unidos em laços estreitos (idem:10), não se pode delimitar que a beleza seja inerente ao jogo, embora este tenha um caráter estético: *ornamenta* a vida.

Uma das "preocupações" de Huizinga no decorrer do **Homo Ludens**, trata-se de sua tentativa de determinar em que medida o espírito lúdico continua vivo em nossa época em diferentes partes do mundo. Ele nos diz:

"No decurso da evolução de uma cultura, quer progredindo quer regredindo, a relação original por nós definida entre o jogo e o não-jogo não permanece imutável. Regra geral, o elemento lúdico vai gradualmente passando para o segundo plano, sendo sua maior parte absorvida pela esfera do sagrado. O restante cristaliza-se sob a forma do saber: folclore, poesia, filosofia, e as diversas formas da vida jurídica e política. Fica assim completamente oculto por detrás dos fenômenos culturais o elemento lúdico original. Mas é sempre possível que a qualquer momento, mesmo nas civilizações mais desenvolvidas, o 'instinto lúdico' se reafirme em sua plenitude, mergulhando o indivíduo e a massa na intoxicação de um jogo gigantesco." (Huizinga, 1938: 54)

E nesse momento ele parece demonstrar - assim como Eliade, quando este apontou para o homem desiludido das sociedades cristãs, integrado na história, abandonando os arquétipos e repetição - um certo pessimismo quanto as civilizações - onde, se o lúdico não desaparece, se oculta por trás do fenômeno cultural. Isto fica claro quando o autor qualifica os *jogos primitivos* como *puramente lúdicos* ou afirma que o *espírito de fantasia* encontra-se em seu limite na mitologia do homem primitivo e seu *espírito de puro jogo*. É com um certo romantismo que ele sublinha a decadência do elemento lúdico. Ele não nega que haja um impulso na cultura contemporânea, dado sobretudo pelo princípio agonístico (ênfatisando a competição), que leva novamente à essência do jogo, mas que é conseqüente menos da cultura propriamente dita do que dos meios de comunicação. Há uma "competição comercial" que, nos dizeres de Huizinga, se distancia das formas sagradas do jogo e mais dizem de técnica, publicidade, propaganda e estatística. E embora ressalte constantemente o fato de uma essência do jogo (o elemento lúdico) estar mais presente no que ele denomina *sociedades primitivas* do que na *civilização* (chegando mesmo a demonstrar um certo pessimismo referindo-se a uma *decadência* do elemento lúdico desde o século XVIII), ele curiosamente coloca dois momentos que aproximam o homem *moderno* do domínio do jogo:

1 - O encanto especial pela máscara.

"É nos domínios do jogo sagrado que a criança, o poeta e o selvagem encontram um elemento comum. O homem moderno, graças à sua sensibilidade estética, conseguiu aproximar-se desses domínios muito mais do que o homem 'esclarecido' do século XVIII. Pensamos aqui no encanto especial da máscara, como objeto artístico, para o espírito moderno. (...) Mesmo para o adulto civilizado de hoje, a máscara conserva algo de seu poder misterioso, inclusive quando a ela não está ligada emoção religiosa alguma. A visão de uma figura mascarada, como pura experiência estética, nos transporta para além da vida quotidiana, para um mundo do selvagem, da criança e do poeta, o mundo do jogo" (Huizinga, 1938: 30)

2 - E a idéia de estilo em arte.

"Não haverá além disso, na própria idéia de 'estilo' em arte, a aceitação implícita de um certo elemento lúdico? Não será o próprio surgimento do estilo um jogo do espírito em busca de novas formas? O estilo depende dos mesmos elementos que o jogo, do ritmo, da harmonia, da mudança e da repetição regular, da tensão e da cadência." (Huizinga, 1938: 206-207)

Esta foi uma das grandes contribuições - senão a maior inspiração - que pude obter de Huizinga para este ensaio: O exemplo da linguagem, dado por este autor, que pontua a dinâmica do jogo como *alternativas de expressão* do conteúdo do pensamento (embora, neste exemplo, ainda deixe-a presa à *metáfora* e ao *jogo de palavras*), e a percepção do estilo, enquanto jogo do espírito em busca de novas formas, que possibilita uma ampliação da visão do jogo enquanto formas de expressão. Sendo assim, permito-me considerar que o sentido estético de um nível de cultura, ao buscar uma forma ou estilo para apresentar-se, utiliza-se do elemento lúdico. A "forma" seria a própria máscara, o veículo, de uma cultura (a forma tida aqui como aparência e jogo).

G. Durand, ao dizer que toda atividade estética (seja ela teatro, cosmética, coreografia, escultura das máscaras, pintura, etc.) tem um papel de domesticar o tempo, permite uma interpretação desta *atividade estética* como uma *ferramenta* da imaginação criadora. Quando este autor exemplifica a metamorfose da máscara, que de elemento ritual passa a suporte laico de emoção estética pura, ele diz: "*Mas como não ver que este inventário do imaginário, do grande mito sagrado à emoção estética puramente laica, está todo axializado em torno da sua fundamental inspiração de escapar à morte e às vicissitudes do tempo?*" (Durand, G., 1997: 406). De qualquer forma, existe uma função eufêmica da imaginação criadora, que ornamenta o menor utensílio para que o gênio do homem não se aliene nele (Durand, G., 1997: 406).

Já E. Morin, ao falar em jogo, o contextualiza como inerente a cada existência viva, pois ela está sempre em situação de jogo, o jogo da vida, onde cada indivíduo se esforça para maximizar as suas probabilidades vitais e minimizar os seus riscos mortais (Morin, 1990: 373):

"É o desenvolvimento da vida animal que desenvolve o grande jogo de vida e de morte numa proliferação de eventualidades, ambigüidades, estratégias, astúcias, fingimentos, enganos... Os grandes jogadores esforçam-se por ser senhores do jogo, tornando-se mestres em estratégias e astúcias" (Morin, 1990: 374).

E é guardando a idéia de estratégia, de ferramenta sociocultural, que abordo o jogo como a própria máscara ou forma de expressão de uma cultura de grupo.

IMAGINÁRIO E JOGO

Gilbert Durand, em sua discussão das categorias da fantástica, postula que existe um princípio constitutivo do imaginário que diz consistir no "*... esforço do ser para erguer uma esperança viva diante e contra o mundo objetivo da morte*":

"Longe de ser epifenômeno passivo, aniquilação ou então vã contemplação de um passado terminado, o imaginário não só se manifestou como atividade que transforma o mundo, como imaginação criadora, mas sobretudo como transformação eufêmica do mundo, como intellectus sanctus, como ordenança do ser às ordens do melhor. Tal é o grande desígnio que a função da fantástica nos revelou." (Durand, G., 1997: 432)

A "função fantástica" consiste na forma da imaginação humana em lidar com a angústia existencial diante das experiências do tempo. O princípio constitutivo da Imaginação é a *eufemização* dos diversos aspectos do tempo e da morte, com o fim de dominá-los (Durand, Y., 1984). Ora, se o sentido supremo da função fantástica, segundo estes dois autores, Durand e Huizinga, é o eufemismo - uma possibilidade de *transformação* do mundo da morte veiculada por manifestações religiosas, míticas, literárias e estéticas (Durand, G., 1997), como, neste contexto, pode-se pontuar o jogo? Como uma forma de manifestação da função fantástica

eufemizante? Antes de partir para esta questão é possível que se faça a pergunta qual a ligação entre *função lúdica* (Huizinga) e *função fantástica* (G. Durand)? Até o presente momento foi adotada, neste ensaio, sob inspiração de Huizinga, a idéia de que a função lúdica (cuja essência é supralógica e reside no prazer, divertimento, etc.) motiva formas alternativas de compreensão/expressão da realidade, e o faz através de um conjunto de regras e métodos ou metáforas que caracterizam o jogo. O estilo, na arte, possui um elemento lúdico porque também se baseia na formação de um conjunto de características que tendem a formalizar-se.

A função fantástica, por sua vez, é uma função *eufemizante* ligada à superação da angústia perante as vicissitudes do tempo e da morte - função eupemizante que poderíamos reconhecer como *estratégia* neste *grande jogo que é a vida* (Morin, 1990). Então, a função fantástica está na ordem da *motivação* eupemica - ou eupemizante - e modula um conjunto de atitudes ou de *intenções de gestos*. Poeticamente poderíamos dizer que ela está ligada à uma atitude de esperança. A função lúdica está na ordem da ornamentação, da manifestação; o jogo dá forma e expressa, é o gesto em si.

Dentro do exemplo de figuração do conjunto do imaginário em que G. Durand aplica as três instâncias freudianas à sociedade, pode-se relacionar o jogo a esfera do ego social, local de personificações de papéis socioculturais. Por isto, resalto que todo nível de cultura através do seu sentido estético particular, através do elemento lúdico, busca uma forma ou estilo próprio para apresentar-se: o seu veículo, a sua máscara própria.

O jogo realiza-se a partir de um certo número de regras através das quais ele é posto em movimento. Essas regras são aceitas entre os jogadores e estabelecem uma estrutura que prefigura o parâmetro da ação lúdica. Na ação lúdica, as regras garantem o processo de interação (Koudela, 1984). A função eupemica parte do pressuposto de uma experiência ambivalente dos temas existenciais que, no caso, as teorias do imaginário sublinham como a passagem do tempo, a morte e a experiência do espaço: assim como Huizinga sublinha que entre a palavra e a coisa - o seu conteúdo - tem-se a metáfora como forma alternativa de expressá-la, para o espaço macro, dividido e reconhecido pelo senso comum, existe o microcosmo que o revisita; ante o tempo intolerante e irrevogável que passa, tem-se, por exemplo, a irreverência da memória. Estes são alguns exercícios de ambivalência.

Então, o que G. Durand chama de *manifestações da função fantástica* - mito, religião, estética - são uma vivência do ambivalente (Gilbert Durand considera a ambivalência como forma *a priori* da função eupemica) que ocorre segundo um conjunto de regras que são aceitas pelos grupos socioculturais que delas partilham. A função lúdica - ou função de jogo - está relacionada com esses conjunto de regras aceitas e a possibilidade, através delas, de alcançarem-se diferentes formas de expressão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BENEDICT, R. (1934). **Padrões de cultura**. Lisboa: Livros do Brasil (Col. "Vida e Cultura").
- DURAND, G. (1981). **Mito, símbolo e mitodologia**. São Paulo: Editorial Presença/ Martins Fontes.
- _____. (1983). Mito e Sociedade: A Mitânálise e a Sociologia das Profundezas. São Paulo, ed. A Regra do Jogo.
- _____. (1984). "A exploração do imaginário". In: **Imaginário e a simbologia da passagem**. Recife: Massangana.
- _____. (1992). **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes.
- _____. (s.d.). **O imaginário: ensaio sobre as ciências da filosofia da imagem**. Tradução Maria

Aparecida Lopes Nogueira. Recife: mimeo.

DURAND, Y. (1984). "*Elementos de utilização prática e teórica do teste AT-9*". In: **O imaginário e a simbologia da passagem**. Recife: Massangana.

ELIADE, Mircea. (1969). **O Mito do eterno retorno: perspectiva do homem**. Lisboa: Edições 70.

EVANS-PRITCHARD, E. E. (1978). **Os nuer: uma descrição do modo de subsistência e das instituições políticas de um povo nilota**. São Paulo: Perspectiva.

HUIZINGA, J. (1938). **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva.

KOUDELA, I. (1984). **Jogos teatrais**. São Paulo, ed. Perspectiva.

LÉVI-STRAUSS, Claude. (1979). **A via das máscaras**. São Paulo: Editorial Presença/ Martins Fontes.

MORIN, Edgar. (1986). **O Método III - o conhecimento do conhecimento**. Lisboa: Europa América (Col. "Biblioteca Universitária").

_____. (1990). **Cultura de massas no século XX - vol. I : neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária.

_____. (1991). **O Método IV - as idéias: a sua natureza, vida, habitat e organização**. Lisboa: Europa-América.

NIETZSCHE, Friedrich. (1974). **Obras Incompletas**. São Paulo: Abril Cultural (Col. "Os Pensadores").

NOTAS

1) Spengler ainda considera, em menor escala, o destino *Egípcio*, "*que vê a si próprio como descendo um carreiro na vida, estreito e inexoravelmente prescrito, até com seu estrito dualismo de corpo, e alma*" (Benedict, 1934: 67) e o destino *Mágico*, "*com seu estrito dualismo de corpo, e alma*" Benedict, 1934: 67).

2) Grifos do autor.

3) Grifos do autor.