

JOGO

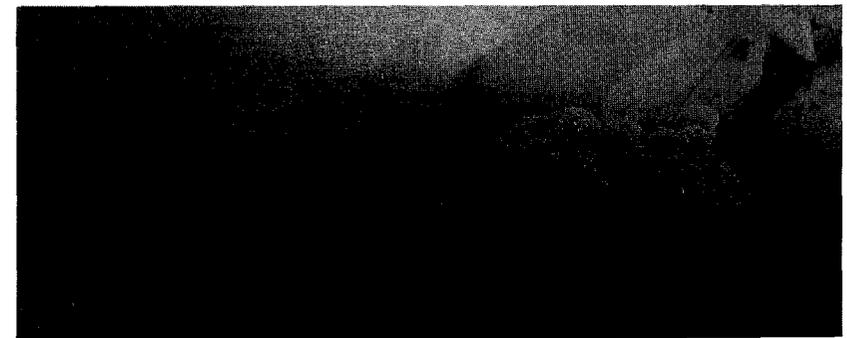
(Play – do Introduction to Performance Studies)

Tradução de Juliana Manhães

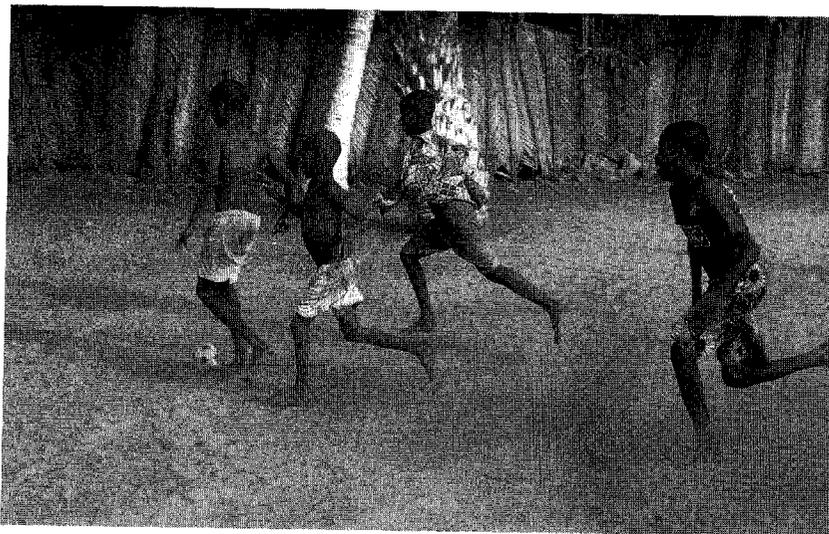
O coringa do baralho

Jogar – fazendo algo que não é “não pra valer” – está, como ritual, no coração da performance. De fato, uma definição de performance pode ser: comportamento ritualizado condicionado/permeado por jogo. Exatamente como e por que isto se dá é o tema deste capítulo. O ritual tem seriedade, ele é o martelo da autoridade. O jogo é mais livre, mais permissivo – afrouxando precisamente aquelas áreas onde o ritual está pressionando, flexível onde o ritual é rígido. Para dizer em outras palavras: o comportamento restaurado tem a qualidade de não ser inteiramente “real” ou “sério”. O comportamento restaurado é condicional; ele pode ser revisto. O jogo é uma faca de dois gumes, ambíguo, se move em diferentes direções simultaneamente. As pessoas, geralmente, misturam partes de jogo – um quebra-cabeças, uma piada, um sorriso malicioso – com atividades sérias. “Eu só estava brincando”, reflexivamente, afirma que a ação “de verdade” foi, de fato, uma performance. Essa afirmação enfatiza aqueles aspectos da performance jocosa associados à arte, criatividade, infância. Não é uma afirmação voltada ao uso técnico ou mercadológico da performance.

O jogo do baralho utilizado no tambor de Mina de Belém. Foto © Zeca Ligiéro, 2011.



O jogo é algo muito difícil de definir ou pontuar. É um estado de humor, uma atividade, uma erupção espontânea; algumas vezes cercado de regras, noutras muito livre. É generalizado. É algo que todo mundo faz na mesma medida em que todo mundo observa outros fazerem – tanto formalmente, em dramas, esportes, na televisão, filmes; quanto casualmente, nas festas, no trabalho, nas ruas, nas áreas de lazer. O jogo pode subverter os poderes estabelecidos, como na paródia ou no carnaval, ou então ele pode ser cruel, poder absoluto, o que o Gloucester de Shakespeare pretendia quando gritava: “Como os insetos para os meninos, estamos nós para os deuses / Eles nos matam por esporte”⁵⁴ (*Rei Lear*, 4, 1, p. 38-39).



Uma pelada de futebol no Togo, mas poderia ser no Brasil. Foto © Zeca Ligiero.

Victor Turner classificou o jogo como “o coringa no baralho”; com isso, ele queria dizer que o jogo é, ao mesmo tempo, criativo e desonesto. Na verdade, no pensamento ocidental, o jogo tem sido tanto valorizado quanto suspeitado. Desde o Iluminismo⁵⁵ ao longo do século XIX, um grande esforço foi feito para racionalizar o jogo, para controlar sua expressão anárquica, para canalizá-lo em diversas fronteiras normativas, regras, jogos de campo e várias demonstrações oficiais realizadas como espetáculo público, civil, militar, ou religioso. Foi cria-

⁵⁴ “As flies to wanton boys, are we to the gods./They kill us for their sport.”

⁵⁵ Iluminismo: movimento filosófico europeu que teve seu ápice no século XVIII, mas continua no tempo presente, caracterizado por uma ênfase na racionalidade, razão empírica e outras operações cognitivas.

do um sistema de pensamento para delimitar lugares específicos ao jogo e para circunscrever o tempo da diversão para depois do trabalho ou aos domingos (e assim, quando a semana de trabalho foi reduzida, aos fins de semana). O trabalho industrial, marcado pela regularidade da linha de produção, estava no topo da agenda política e econômica europeia e estadunidense. O jogo deveria ser mantido fora dessa linha o máximo possível. Porém, apesar dos planos mais bem elaborados... as pessoas continuavam a se divertir intensamente, quando não sempre publicamente. Quanto mais os historiadores estudam a Era Vitoriana, por exemplo, mais descobrem jardins secretos de jogos. A embriaguez era endêmica tanto no trabalho, como fora dele; e a variedade de joguetes sexuais devastou a doutrina oficial de produção ordenada.

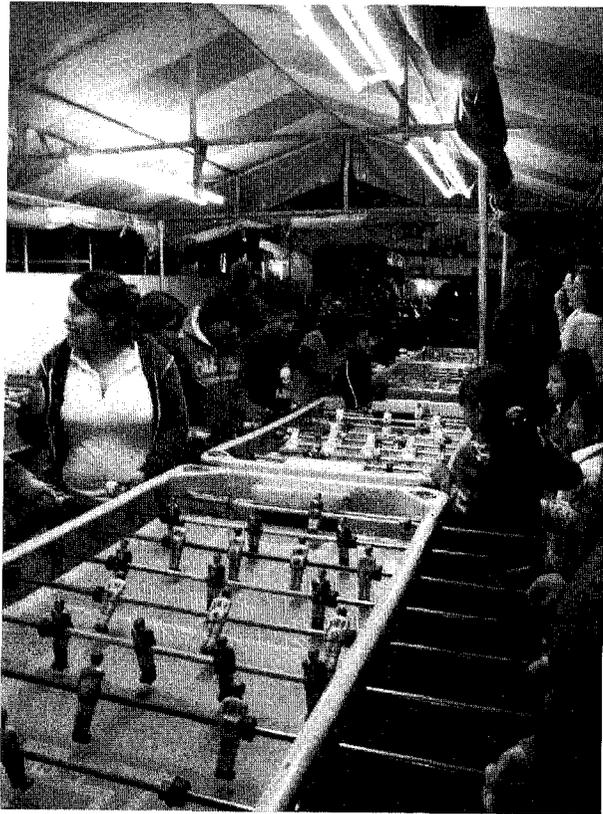
Uma mudança aconteceu na virada no século XX e vem se acelerando desde então. O jogo voltou a ser uma categoria de pensamento. Noções sobre o inconsciente (*unconscious*)⁵⁶ na psicologia e na literatura, teorias da relatividade e da incerteza (ou indeterminação) na física, e a teoria do jogo na matemática e na economia são exemplos de como o jogo foi tomado como um assunto sério. Com o jogo, as artes visuais retomaram a sua propriedade de criação de novos mundos, com o desenvolvimento do Cubismo e, depois, do Expressionismo Abstrato. Várias vanguardas romperam, parodiaram, subverteram jocosamente os valores da cultura oficial. O jogo é, intrinsecamente, parte da performance porque ele cria o “como se”, a arriscada atividade do fazer-criar. Reflexões mais recentes sobre o jogo atribuem a ele um lugar importante na vida de humanos e animais. Na filosofia indiana, o jogo é a base primária da existência.

O que é o jogo? O que é jogar?

Jogar é diferente de “jogo”? As atividades chamadas de “jogar” correspondem diretamente ao fenômeno chamado “jogo”? O que jogar *baseball*, jogar pôquer, passear com seu namorado ou namorada, interpretar um papel numa peça, bancar o bobo, deixar alguém pescar (*play*, no sentido esportivo) na sua zona de pesca e executar uma ideia têm em comum⁵⁷? A fantasia, o sonho e o

⁵⁶ Inconsciente: Conforme teorizado por Sigmund Freud (1856-1939), pensamentos, sentimentos, impulsos, ou memórias dos quais não estamos cientes e sobre os quais não temos controle. A inconsciência se manifesta nos sonhos e como deslizos da língua, esquecimento, comportamento compulsivo, e similares.

⁵⁷ Nota da revisão: em inglês, a palavra “play” possui diversas acepções, motivo que nos fez optar por não traduzir as expressões com o equivalente mais comum, “jogar”, na tentativa de sermos fiéis, o mais possível, à escrita e conceitos utilizados pelo autor e, ao mesmo tempo, aproximar o significado do português, como exemplificado nas expressões desse parágrafo.



"Futebolin", como é conhecido na América Espanhola o totó do Brasil. San Cristóbal de las Casas, México, 2010.

sonhar acordados são tipos de jogos interiores? Jogar é sempre divertido? Jogar é sempre guiado por regras ou pode ser imprevisível? Jogar é uma atividade pré-racional, racional, não racional ou irracional? Como a noção de jogo aparece nas filosofias e cosmologias ocidentais e não ocidentais? Os animais jogam da mesma maneira que os humanos? Os adultos jogam da mesma maneira que as crianças? Quais são as conexões entre ritual e jogo? Entre arte e jogo? Entre as primeiras culturas humanas e o jogo? A guerra é um tipo de jogo? Essas questões não encerram tudo que poderia ser perguntado. Existem mais questões que podem ser respondidas – e esse é um aspecto significativo do “problema” do jogo e de jogar como um todo. A etimologia da palavra inglesa “play” (jogo) se estende para além dos terrenos da lei e da religião e inclui alusões ao risco e ao perigo.

Contudo, em português, também podemos encontrar expressões similares, como “jogar conversa fora”, “jogar verde para colher maduro”, “jogar pra escanteio” e outras.

Se as dicotomias que dividem jogar de trabalhar, negócios sérios e ritual são muito rígidas e culturalmente limitadas; se é equivocado cercear o jogo de crianças, separando-o do jogo adulto; se o jogo não tem de ser uma ação nem voluntária, nem divertida; se é caracterizado tanto pelo deslizar – perder-se no jogo – quanto pela reflexividade – a consciência de que se está jogando; se os estudos etológicos e semióticos afirmam que as funções do jogo incluem o aprendizado, regulação, hierarquia, exploração, criatividade e comunicação; se os psicanalistas relacionam jogar com fantasia, sonho e a expressão de desejos; se o tempo-espaço do jogo que proporciona o “entre” e o “como se” é a fonte das atividades culturais, inclusive das artes, ciências e religiões; se o jogo pode ser irracional, não racional e racional... podemos nós realmente entender algo tão complexo?

Você pode considerar a escrita que eu estou fazendo neste momento como um jogo realizado com o intuito de trazer à tona as múltiplas possibilidades do jogo e do jogar sob a égide do pensamento racional. Um dos aspectos principais da escrita acadêmica é encontrar disciplina ou impô-la a um fenômeno aparentemente anárquico. Essa tensão entre o ordenamento e o imprevisível – a regra da lei (humana ou outra) contra o lançar dos dados – é impossível de resolver. Mas ela é compreensível como a disputa entre dois tipos do jogar. O primeiro tipo do jogar é limitado por regras: todos os jogadores aceitam as regras que lhes são impostas e são iguais perante a lei. O segundo tipo do jogar é nietzschiano: os deuses podem mudar as regras do jogo a qualquer momento, e, portanto, nada é certo.

Algumas qualidades do jogar

Jogar é uma atividade genética que se estende por toda a vida, própria dos humanos e de vários (mas de forma alguma todos) outros animais. Os jogos dos adultos são diferentes dos das crianças, principalmente em termos da quantidade de tempo gasto e da mudança do jogo mais “livre” ou “exploratório” para o jogo limitado por regras. No entanto, alguns adultos arrumam seus trabalhos de forma que possam continuar a jogar de maneira muito parecida com a das crianças. Os artistas não são os únicos adultos a quem é dada a deixa de “viver jogando”. Pesquisadores na ciência e na indústria, e mesmo alguns homens de negócios, conseguem integrar o jogo em seu trabalho. Tanto o jogo infantil quanto o adulto envolvem a exploração, aprendizado, o fluxo entre o risco e o ganho ou o envolvimento total na atividade por sua própria conta. O jogar cria sua própria realidade múltipla, com fronteiras porosas e escorregadias. Jogar é cheio de construções criativas do mundo, assim como mentiras, ilusões e enganos. Jogos esportivos – um tipo especial de jogar –, mais fixos, estabelecem limites sólidos. “Você está fora!”, grita o árbitro de *baseball*; no futebol, *offside* (impedimento) é uma penalidade.

Jogar pode ser física e emocionalmente perigoso. E porque o é, os jogadores precisam se sentir seguros, procurando espaços e momentos especiais para o jogo. Os perigos do jogar são mascarados pela assertiva de que o jogo é “divertido”, “voluntário”, “efêmero”, ou uma “atividade de lazer”. Essas são crenças modernas ocidentais, e dificilmente verdadeiras. De fato, a maior diversão no jogar, quando há divertimento, está em brincar com o fogo, em pular sobre a cabeça de alguém, entrando no que Clifford Geertz (1926)⁵⁸ chama de jogo profundo (*deep play*)⁵⁹. Jogo é performance (quando é feito abertamente, em público) e performativo quando é mais privado, até secreto – uma estratégia de devaneio mais do que uma exibição. Nessa interioridade, o jogo é separável do ritual, que deve sempre ser encenado.



“Jogo de cabra-cega” incluído por Augusto Boal em seus jogos para não atores. 2º Encontro de Teatro del Oprimido, Xela, Guatemala, 2012. Foto © Zeca Ligiéro.

Se o jogo é uma “coisa”, um gênero, um item da cultura que pode ser separado e descrito, jogar é um estado de humor, uma atividade e um comportamento incorporado inseparável dos jogadores. O jogar se estabelece na forma de atos de jogo (*play acts*)⁶⁰ – módulos distintos de comportamento que enviam a mensagem “isso é jogo”.

⁵⁸ Clifford Geertz (1926 -): antropólogo americano. Autor de *A Interpretação das Culturas* (1973), *Negara, The Theatre State in Nineteenth Century Bali* (1984), *Local Knowledge* (1983) e muitos outros trabalhos.

⁵⁹ Jogo profundo: um conceito introduzido pelo filósofo inglês Jeremy Bentham e desenvolvido por Clifford Geertz. O jogo profundo é o tipo de jogo no qual os riscos para o jogador se sobressaem às potenciais benesses.

⁶⁰ Ações de jogo: a unidade física básica do jogar. Apesar de não ser fácil distinguir jogo (*play*) de *game*, pode-se dizer que, em geral, os *games* são mais estruturados que os jogos. *Games* são limitados por regras, acontecem em espaços previamente designados (que vão desde estádios até mesas de baralho), têm objetivos definidos e envolvem jogadores claramente marcados (algumas vezes, com uniformes). O jogo pode se dar em qualquer lugar e a qualquer momento, envolvendo qualquer quantidade de jogadores, que podem cumprir ou, inesperavelmente, mudar as regras.

Muitos atos de jogo são governados por regras que os jogadores concordam em seguir. Jogos, do tênis e xadrez à improvisação teatral e jogos de guerra, todos são governados por regras que controlam, momento a momento, o jogo e o placar. Mas também existem vários atos do jogo que não seguem nenhuma regra preestabelecida ou, então, seguem regras que mudam ao longo do jogo, como na fantasia ou na “bandalheira”. Algumas vezes, o jogar é antiestrutural, sendo que o mais divertido é pensar como contornar as regras ou subvertê-las.

Sete conceitos sobre o jogo

Existem, pelo menos, sete conceitos inter-relacionados para se pensar sobre o jogo e o jogar. Eu os coloco aqui não como uma lista definitiva, mas como uma estratégia para organizar as questões em torno do jogo.

1. **Estrutura:** sincronicamente⁶¹, quais são as relações em torno dos eventos que constituem um ato de jogo? Como, por exemplo, a expressão “no taco” se encaixa na estrutura de um turno no *baseball*, e como cada turno se relaciona com a forma do jogo como um todo? Cada ato do jogo é constituído por vários subatos, unidades de comportamento distintas que se encaixam num todo coerente. Uma sequência coerente de atos de jogo forma um jogo (*game*).
2. **Processo:** diacronicamente⁶², ao longo do tempo, como são gerados os atos de jogo e quais são as suas fases de desenvolvimento? Mais uma vez, usamos o *baseball* como exemplo, como as estratégias de jogo mudam com o progresso da partida; ou como o placar, o clima, as injúrias, e outros fatores afetam o surgimento de novas estratégias de jogo? Processo e estrutura poderiam ser considerados como um par relacionado.
3. **Experiência:** quais são os sentimentos e estados de humor dos jogadores e dos observadores? Como isso afeta o jogo? Quais são as diferentes experiências dos jogadores, espectadores, observadores letrados, diretores, organizadores e outros? Como os diferentes sentimentos e estados de humor se transformam ao longo do desenrolar do jogo, afetando o jogar em si? Será que os espectadores de esportes são mais afetados pela “vantagem de jogar em casa” do que os de jogos informais ou mais intimistas (adivinhação, rodar numa gangorra, joguetes cróticos)? Como se pode determinar se o jogo foi “bom” ou não?

⁶¹ Sincrônico: que acontece ao mesmo tempo; simultâneo.

⁶² Diacrônico: envolve mudanças ao longo do tempo.

4. **Função:** os atos de jogo servem a que propósito? Como eles afetam o aprendizado individual ou coletivo, crescimento e criatividade, distribuem ou expressam agressividade, põem para fora mitos, fantasias, ou valores... ou qualquer número de outras possibilidades de uso que o jogo oferece? Quais são as consequências econômicas de qualquer ato de jogo ou gênero de jogo em particular?
5. **Desenvolvimento evolutivo, coletivo (das espécies), ou individual do jogo:** qual é a relação entre o jogo humano e animal? Qual é a diferença, se há, entre o jogo infantil e adulto? Qual é a relação entre o jogar e a criatividade individual? Qual a relação entre jogo e cultura – em especial, a criatividade, as artes e a religião?
6. **Ideologia:** longe de ser “desinteressado”, o jogar realiza, afirma ou subverte valores, tanto individuais como coletivos. Que valores políticos, sociais e pessoais podem enunciar, propagar ou criticar qualquer jogador específico – tanto consciente como inconscientemente? Esses valores são os mesmos para todos os jogadores, espectadores e observadores? E se há diferenças, como são expressadas e negociadas?
7. **Enquadramento:** como os jogadores, espectadores e outros envolvidos sabem quando começa o jogo, onde ele se dá e quando termina? Como a mensagem “agora eu estou jogando” é difundida e recebida? E quanto aos jogos arriscados ou “obscuros”, em que a mensagem “Isso é um jogo” é intencionalmente omitida ou dissimulada, como, por exemplo, nos jogos de trapaça ou no **Teatro Invisível** de Augusto Boal⁶³? A frase “Eu quero parar de jogar” significa o mesmo que “Eu terminei de jogar”?

Durante o restante deste capítulo, investigarei esses sete aspectos do jogo e do jogar. No entanto, eles não podem ser separados um do outro de forma tão rígida como fiz nessa lista. Muitos desses aspectos sobrepõem-se aos outros. Portanto, a discussão aqui deverá “orbitar” e “tocar” os sete aspectos como um todo, mais do que discutir um a um.

⁶³ “Teatro invisível”: uma técnica de performance desenvolvida pelo diretor brasileiro Augusto Boal, na qual eventos são encenados em lugares públicos para uma “plateia” de curiosos que não sabem que aquilo que estão testemunhando é uma performance teatral. Um teatro invisível tem quase sempre um sentido político.

Tipos do jogar

O sociólogo Roger Caillois⁶⁴ (1913 – 78) classifica o jogo e os *games* em quatro categorias:

1. *Agon* ou competição. *Games* em que há vencedores e perdedores. O resultado é determinado pela habilidade e/ou resistência dos jogadores. Exemplos: corridas, halterofilismo, xadrez.
2. *Alea* ou chance. *Games* em que o destino, a sorte ou a graça determina quem será o vencedor. Exemplos: jogo de dados, roleta.
3. *Mimicry* ou simulação. Jogar dentro de um mundo de faz de conta, imaginário ou ilusório. Exemplos: teatro, jogos infantis de faz de conta.
4. *Ilinx* ou vertigem. Jogar para induzir uma experiência ou estado da mente desorientados. Exemplos: *spinning*, montanha-russa, tomar um porre.



Oficina de jogos do Teatro do Oprimido, 2º Encontro Latino Americano de Teatro do Oprimido, Xela, Guatemala, 2012. Foto © Zeca Ligiéro.

Essa divisão em quatro categorias básicas é útil, por um lado. Porém, pode-se logo perceber que o jogar atual está mais para a combinação dessas categorias do que para a sua distinção. Por exemplo, o pôquer envolve tanto a *agon* como a *alea*, e mais que um toque de *mimicry* (a famosa “cara de pôquer”, assumida pelos melhores jogadores). As tragédias gregas delineiam o poder e o *pathos* por meio de uma

⁶⁴ Roger Caillois (1913 – 78): sociólogo francês e teórico do jogo. Autor de *Man, Play, and Games* (1968, Inglaterra 1979).

combinação de *alea* e *agon* – destino e conflito –, enquanto que as performances dos dramas são de *mimicry*. A “dança das cadeiras”, entre outras brincadeiras infantis, combina a *ilinx* e a *agon*. Os mascarados do carnaval combinam todas as quatro categorias. E assim por diante. O próprio Caillois reconheceu isso, afirmando que a corrida de cavalos combina as categorias *agon*, *alea* e *mimicry*.

Caillois enfatizou a reciprocidade entre qualquer sociedade e os *games* que ela joga. A maioria dos teóricos do jogo concorda que o jogo expressa tanto quanto dirige a vida social. As divergências ficam em torno das preferências sobre os tipos de jogo. Atletas profissionais e apostadores jogam por dinheiro. Homens de negócio e políticos exploram as técnicas do jogo. Jogar os “jogos da mente”, a fim de controlar outras pessoas, é uma habilidade social. Jogos de fraudes, pegadinhas e de trapaça são endêmicos. Alguns veem o jogar como um exercício de poder. Caillois e outros autores preferem o jogo desinteressado dos “cavalheiros amadores”, que eles consideram como um símbolo da alta cultura. Aos tipos mais obscuros de jogo, Caillois se refere como “corrupções”, evidenciando um declínio da “civilização”. Caillois está imaginando (ou propondo) uma era dourada, durante a qual se jogava conforme as regras. Nessa Utopia, o êxtase violento e irruptivo é muito raro e estritamente governado; há pouca dependência em relação à sorte ou destino, uma vez que as pessoas viveriam racionalmente. Platão foi o primeiro ocidental a imaginar tal mundo. Na China, Confúcio⁶⁵ (551-479 a.C.) propôs um código racional similar para a vida.

Atos de jogo, estados de jogo

Jogar consiste em ações e reações, que despertam e/ou expressam diferentes emoções e humores. Em qualquer situação dada de jogo, podem haver jogadores e observadores reproduzindo ambos. Os observadores podem estar ativamente envolvidos no jogo – como ávidos seguidores ou fãs do jogo; ou podem ser testemunhas desinteressadas. Há também profissionais vigilantes, os árbitros e juizes, que se certificam de que o jogar está ocorrendo pelas regras ou determinam quem ganha, quem perde. É possível jogar a partir da perspectiva dos observadores, mas não estar dentro dele, ou, pelo menos, não estar em estado de jogo, a partir de um outro ponto de vista. Os gritos dos romanos no Coliseu, encantados com a batalha dos gladiadores como jogo, enquanto os gladiadores, eles mesmos, não estavam jogando. As touradas modernas assemelham-se aos

⁶⁵ Confúcio (551 – 479 a.C.): filósofo da moral e poeta chinês. O Confucionismo, um código de condutas baseado em seus ensinamentos, foi a religião oficial da China até 1911, e ainda é largamente praticado.

jogos dos gladiadores, com as probabilidades tendendo fortemente a favor do toureiro. Em uma tourada, o touro não está jogando, o toureiro tanto está quanto não está jogando, e os espectadores estão apreciando o esporte de sangue. Na verdade, os esportes profissionais apresentam uma situação particularmente complexa. Muito de sua publicidade segue na tentativa de convencer os adeptos de que os jogadores estão ali “pelo amor ao jogo”.



Uma tourada em Pamplona, Espanha., 1997. O toureiro espanhol Pepe Liria executa um passe sobre seus joelhos – é chamado de “larga cambiada”. Desenho de Zeca Ligiero.

Provavelmente, muitos jogadores gostam de jogar em um nível profissional. Mas, obviamente, o dinheiro e o estrelato contam muito também. Além disso, os jogadores em campo são somente as partes mais visíveis de uma rede extremamente elaborada de gerentes, proprietários e mídia, unidos por interesses corporativos e governamentais.

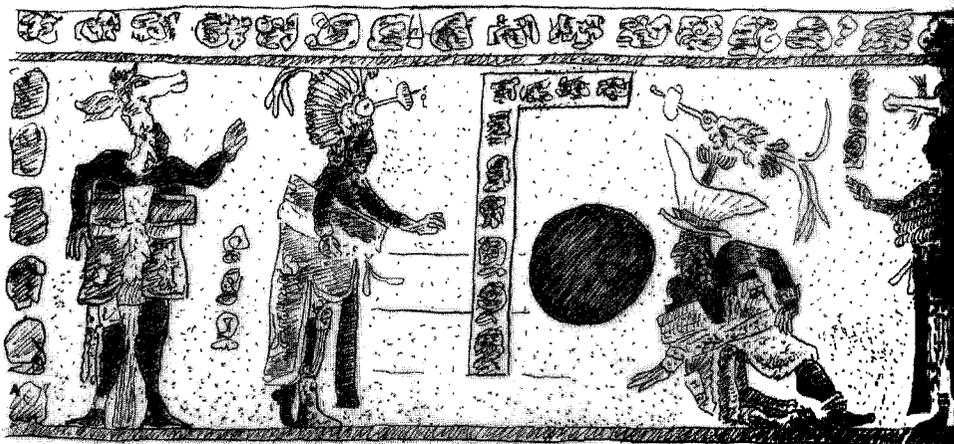
Em que nível o jogo para e começa outra coisa? Em todos os níveis do esporte profissional, o jogar está implicado com outras atividades. Uma retrospectiva pode transformar um evento “sério” em “jogo”. Quando assistimos a filmes em casa, por exemplo, ou a programas de televisão como *Candid Camera*⁶⁶. Na

⁶⁶ Programas do tipo “câmera oculta”.

virada do milênio, a popularidade dos *reality shows*, bem como as centenas de *webcams* que estão conectadas à internet, são variações da *Candid Camera*. Quem está jogando nessas situações? E quando é que o jogar terá lugar? Os jogos são realocados em retrospectiva; ou se o programa é ao vivo, os jogadores são mais como atletas envolvidos em uma competição. Com as *webcams*, jogar é, mais ou mais, menos “inconsciente,” o prazer é o *voyeurismo*.

Em fraudes, trapaças ou piadas, os alvos são parte do jogo, mas não se sabe disso; os outros participantes devem prosseguir com a ilusão da seriedade; o público (amigos, a polícia) utiliza o acontecimento tanto como um momento de diversão quanto como prova. No caso de uma fraude, é importante para os autores que não haja público, sempre.

Normalmente, os atos de jogo apresentam, simultaneamente, efeitos múltiplos e contraditórios. O que é divertido para o gato não o é para o rato. Entre os astecas e os maias da Meso América, o jogo da bola cumpre muitas funções. As pessoas jogavam bola apenas pelo divertimento e para mostrar habilidades. A bola de borracha dura, a ser batida sem o toque com as mãos, variava de, aproximadamente, 8 polegadas de diâmetro, para os astecas, a 18 polegadas, para os maias. Muitas vezes, ao longo do jogo, havia grandes apostas com tecidos valiosos (essas culturas não tinham dinheiro como conhecemos). Às vezes, o jogo da bola era uma questão de vida ou morte. Especialmente, os escravos eram forçados a jogar – e perder tanto o jogo quanto suas vidas. Esses jogos rituais construíam solidariedade comunitária e confirmavam a superioridade das divindades e do rei da época, mesmo trazendo a morte àqueles selecionados para o sacrifício.



Um jogo de bola maia como retratado em um vaso cilíndrico (600 a 800 DEC). A ilustração em forma de rolo foi fotograficamente estendida para uma superfície plana. Notem o tamanho grande da bola. Quatro jogadores são mostrados. Desenho de Zeca Ligório.



Na peça Oxajuj B'actun, o grupo Sotz' Il Jay, de tradição maia da Guatemala, apresenta um jogo de bola em que o personagem da morte disputa a bola com outros personagens que encarnam as virtudes dentro da concepção maia do Mundo. Apresentação na UNIRIO, Rio de Janeiro, 2012. Foto Jovellino Guarcax, © Sotz' Il Jay.

Se nem os próprios atos de jogo são necessariamente “diversão”, muito menos lúdicos são os processos que geram esses atos. O treinamento de práticas esportivas que demandam contínuas horas de dedicação, provam o ditado “sem dor, sem ganho”. A produção de um filme tem mais a ver com um trabalho tedioso, que envolve muita repetição e espera, do que com diversão. Por outro lado, os processos envolvidos na preparação podem ser mais agradáveis do que o resultado. Muitas pessoas relatam que as oficinas e os ensaios são muito mais agradáveis do que os produtos finais. Assim, não há nenhuma relação necessária entre o processo e o produto. Um, ambos ou nenhum pode ser divertido.

O estados emocionais são especialmente instáveis, mudando súbita e totalmente. Observe um parquinho de crianças. Uma delas pode rir num minuto e no outro chorar, irritar-se no seguinte e rir outra vez num outro momento. Todos esses estados são parte de um jogo que acontece. O jogar também pode passar dos limites, nos seres humanos e em animais. No meio do fervor de uma competição, o jogo pode, de repente, se tornar venenoso e mortal. Somente em jogos bem organizados – que constituem uma minoria dos atos de jogo – a situação fica “sob controle”. E mesmo em tais situações bem controladas, a lesão de um jogador ou de um espectador, ou uma briga no campo ou nas arquibancadas rompe com o estado de jogo. Uma vez que o jogador ferido é carregado do campo, ou a ordem é restaurada, o jogo recomeça.

Embora não seja fácil separar o jogo dos *games*, geralmente os *games* são acontecimentos plenamente estruturados, cujas regras são conhecidas por todos os jogadores. São jogados em locais específicos (estádios, parques infantis, mesas de carteados, etc.), desenvolvem-se em direção a resultados definitivos e têm como agentes pessoas que estão claramente marcadas, muitas vezes com uniformes. Os *games* podem variar de simples exemplos de jogadas a “fases” que levam meses para ser concluídas. Os Jogos Olímpicos renovam-se a cada quatro anos. O teórico James P. Carse⁶⁷ (1932 –) divide os jogos em “finito” e “infinito”. Um jogo finito segue em direção à resolução, enquanto que o objetivo do jogo infinito é se manter jogando. As culturas são jogos infinitos. O derradeiro jogo infinito é o jogo em aberto que sustenta a existência.

⁶⁷ James P. Carse (1932 –): Teologista americano, autor de *Morte e Existência* (1980) e *Jogos Finito e Infinito* (1986).

Fluxo ou a experiência do jogar

E sobre a experiência de jogar? Existem faces do jogo, estados de jogo e experiências de jogo. As faces podem ser mapeadas a partir do exterior; o estado pode ser lido por alguém qualificado na compreensão da linguagem corporal, em gestos e expressões faciais. É muito mais difícil chegar à experiência de um jogador, a qual é interior, particular, variando enormemente de uma pessoa para outra. Várias pessoas podem participar do mesmo acontecimento, até mesmo com comportamentos idênticos, e, no entanto, ainda terem experiências radicalmente diferentes.

No início dos anos 1970, Mihaly Csikszentmihalyi⁶⁸ (1934 –) estudou a experiência do jogar em uma grande variedade de pessoas, de jogadores de xadrez, cirurgiões, alpinistas a dançarinos. O termo que ele deu para o que as pessoas sentiam quando sua consciência do mundo exterior desaparecia e se fundia com o que estava fazendo é “fluxo”⁶⁹. Recentemente, o “fluxo” incorporou-se à língua popular. “Seguir com o fluxo” significa não somente fazer o que todo mundo está fazendo, mas se fundir com qualquer atividade. Os jogadores em fluxo podem estar cientes de suas ações, mas não dessa própria consciência. O que eles sentem se aproxima do estado de transe e da experiência “oceânica” dos rituais”. O fluxo ocorre quando o jogador se torna uno com o jogar. “A dança me dançou”. Ao mesmo tempo, o fluxo pode se tornar uma extrema autoconsciência, quando o jogador possui o controle total sobre o ato de jogo. Esses dois aspectos do fluxo, aparentemente contrastantes, são essencialmente os mesmos. Em cada caso, o limite entre o *self* interior e a atividade executada se dissolve.

Compreender o fluxo nos revela algo importante sobre a relação entre a interpretação do significado de um jogo específico e a experiência de jogar esse jogo. Ou estar plenamente envolvido em qualquer atividade, de qualquer assunto: atuando em uma peça, vendendo automóveis, testando em um laboratório. Seja qual for a interpretação, os próprios jogadores, se estiverem em fluxo, estarão focalizados na demanda imediata da atividade. O *baseball* pode ser interpretado como uma viagem perigosa de um herói, do tipo Ulisses, o batedor que bate a bola a fim se arriscar no perigoso ter-

⁶⁸ Mihaly Csikszentmihalyi (1934 –): Psicólogo americano, um especialista em fluxo e na sua relação com a experiência e criatividade. Autor de *Além de Boredom e Ansiedade* (1975), *Fluxo* (1990), *Criatividade* (1996) e *Encontrando o Fluxo* (1997).

⁶⁹ *Flow*: a sensação de perder-se na ação, de modo que toda consciência, de qualquer coisa, à exceção de executar a ação, desaparece. “Em um papel” de jogador, ou de um atleta que joga “na zona”, ambos experimentam o fluxo.

ritório do inimigo, onde ele pode ser posto para fora a qualquer momento, estando seguro apenas quando estiver em uma das três ilhotas (as bases), obtendo sucesso somente quando chega em casa. Ou o *baseball* pode ser visto como uma idealização romântica de um espaço aberto e verdejante, o espaço da bola, esculpido no meio de uma cidade urbanizada, construída de asfalto e tijolos. O *baseball* pode ser inúmeras coisas no nível simbólico ou semântico. Mas enquanto o jogo estiver sendo jogado, o *baseball* é sobre arremessar, bater, travar e correr; é sobre o trabalho em equipe e realização individual.

Objetos de transição, ilusões e cultura

Há uma outra maneira de compreender a experiência de jogar. O psicanalista D. W. Winnicott (1896 – 1971) pensava que jogar era uma experiência muito especial de confiança, que tinha suas origens no “espaço potencial” entre a mãe e o bebê. Esse espaço é uma verdadeira área de lazer e a arena conceitual de onde a cultura humana provém. Experimentar esse espaço potencial começa quando um bebê detecta, primeiramente, a diferença entre “eu” e “não eu.” No nascimento, tal distinção se faz impossível. Para o recém-nascido, os seios da mãe são “parte” de si mesmo, à medida que a mama, o mamilo dentro de sua boca; os seios quentes dão leite quente, com sabor gostoso e que o alimenta. Tocar e mamar constroem um vínculo emocional-somático entre a mãe e o bebê, um novo organismo liminal. Essa sucção e os carinhos são acompanhados também por um intenso olhar mútuo.

Por alguns dias após o nascimento, os olhos de uma criança não focam, mas a boca funciona esplendidamente, mesmo antes do nascimento – como sabemos, a partir de fotografias de fetos que sugam o polegar dentro do útero. Mas mesmo que os seios da mãe sejam “eu” para o bebê lactente, eles são também “não eu”. O polegar está sempre lá, mas não o peito. O bebê grita quando está com fome e o peito está ausente. Seu choro significa que algo está faltando. Quando o peito chega, junto com o cheiro familiar e sentimento materno, o bebê, uma vez mais, se sente completo. Os bebês privados dessa experiência inicial sofrem uma falta que persiste na vida adulta. Os seios da mãe são, no termo de Winnicott, “objetos de transição” – partes do corpo que não pertencem exclusivamente nem à mãe nem ao bebê. As carícias mútuas e, em seguida, o olhar são “fenômenos de transição”. Não muito tempo depois do nascimento, o bebê começa a encontrar ou inventar mais objetos de transição – punho, dedos, polegar; uma chupeta, o canto “de um cobertor seguro”. Esses levam os jogadores a conjuntos de fenômenos de transição cada vez mais complicados.

Logo vão surgir brinquedos favoritos e outros objetos dos quais o bebê precisará e dará muito valor. Esses serão utilizados para construir o que Winnicott denomina de “espaço neutro” de incontestável ilusão. Ao longo do tempo, uma vez que o bebê comece a jogar de modo que os adultos reconheçam, aumenta o tempo gasto em jogar. Quase todos os objetos, espaços ou extensão do tempo podem ser usados “no jogo”. E dentro desse mundo liminal do jogo, para a criança brincar, qualquer coisa pode transformar-se em algo mais. Os primeiros anos de vida são um período de criatividade proteica. Os fabricantes de brinquedo tentam convencer pais ansiosos de que este ou aquele produto é o “brinquedo correto” para seu filho. Realmente, quando uma criança começa a andar, ela já está suscetível à publicidade. Mas em termos de processo biossocial, os brinquedos são feitos pela imaginação, não pela Mattel.

Winnicott localizava as origens da criatividade e da ilusão no jogar. Ele afirmava que a experiência satisfatória de jogar é um sentimento que nunca abandona uma pessoa ao longo da vida. Também acreditava que a experiência de satisfação enraizada na ilusão e no jogar é inerente à arte, à religião e a toda a cultura. Logo, Winnicott teorizava que o espaço e as experiências de transição primeiramente explorados entre mãe e filho são a base da vasta superestrutura de cultura. A posição de Winnicott era similar tanto à teoria de Turner sobre a liminaridade quanto à filosofia indiana de *maya-lila* (a ser discutida mais tarde neste capítulo).

Uma abordagem etológica do jogo

Winnicott expressou uma teoria psicanalítica baseada em determinadas suposições biológicas. Isto pode ser analisado de uma outra maneira – voltando às questões levantadas no capítulo 2, que dizem respeito ao ritual. Quaiquer que sejam os aspectos culturais humanos do jogo, há também aspectos biológicos. Etologicamente, a relação entre jogo e ritual é muito próxima. Assim como rituais humanos têm raízes em comportamentos animais não-humanos, também jogos têm sido observados em muitas espécies. Todo mundo já viu um cão brincar com um osso ou uma vara, um gato com uma bola de fios ou um rato, um roedor fadado a amigem em uma versão felina do “jogo negativo”.

De fato, todos os mamíferos jogam de maneiras semelhantes ao jogar humano. E como já era de se esperar, o jogo dos primatas maiores – chimpanzé, gorila e outros macacos – é muito próximo ao jogo humano. Estudar como os não-humanos jogam fornece *insights* não só em relação ao desenvolvimento evolutivo do comportamento, mas também às funções do jogo.

Quanto mais “livremente” os membros de uma espécie jogarem, mais próximos estarão eles dos seres humanos, mais reconhecidamente “lúdicas” suas atividades aparecerão. As abelhas, as formigas e os peixes são ricos em ritual, mas pobres em jogo. Somente os mamíferos, e os primatas especialmente, misturam ritual e jogo, de modo que produzam novas formas “criativas” de comportamento. E dos primatas, somente os seres humanos possuem “um sentido estético” consciente. O ritual contribui para definir padrões de jogo e repetições, os “sistemas” de performance; o jogo contribui para o comportamento exploratório, a criatividade e a construção de mundo. Os etólogos identificam cinco funções do jogar na espécie primata, incluindo os seres humanos:

Educação e/ou prática para os jovens. Os jovens dessa espécie necessitam aprender porque o seu comportamento não é geneticamente fixo.

1. Uma alternativa a ou saída do estresse.
2. Uma fonte de informação sobre o ambiente.
3. Um meio para que os jovens encontrem seu lugar dentro da hierarquia do grupo e para que os adultos mantenham ou mudem seus lugares na hierarquia.
4. Exercício muscular.

Nem todos concordam com essas funções ou, mesmo, com a abordagem funcional. Brian Sutton-Smith (1924), especialista em teoria do jogo, discute que os estudos funcionais são motivados por um desejo racionalista de provar que o “jogo funciona”. Entretanto, eu penso que as explicações funcionais sejam úteis.

É também interessante notar que o jogar para os primatas – embora diga-se ser o *locus* da “criatividade” – seja banal, em nível de comportamento. Considerando o trabalho de diversos etólogos, parece que o jogar pega emprestados comportamentos de contextos nos quais possuem finalidades claras, como a luta ou o acasalamento – reposicionando-os, mostrando-os, porém utilizando-os sem nenhuma finalidade aparente. Assim, uma sequência do jogo inclui as ações de “não-jogo”, que são fragmentadas, reordenadas, exageradas e repetidas. A criatividade do jogo vem nas novas formas em que comportamentos já conhecidos são reorganizados, criando sequências novas. Alguns movimentos individuais dentro de uma sequência do jogo podem nunca ser terminados, e este elemento incompleto pode ser repetido mais e mais. Visto dessa maneira, o jogo é um exemplo muito convincente de “comportamento restaurado”.

Nos animais, uma sequência de jogo pode ser interrompida pela introdução de atividades diferentes, como comer, e então ser retomada, mais tarde, plenamente, como se a ruptura na ação não tivesse ocorrido. Essa “pausa de tempo”, como nos esportes, é extremamente importante. Isso demonstra como o jogo adquire uma independência no fazer-criar. Embora o jogar seja composto de comportamentos extraídos de elevadas atividades funcionais, ele se torna um fim em si mesmo, sem consequências funcionais diretas.

O prazer em jogar é autotélico, que vem não do que ele “ganha”, mas de apreciar as ações em si. Além disso, o jogar é uma maneira de desempenhar ações com segurança e sem consequências, as quais em outros contextos poderiam determinar hierarquia, direitos conjugais ou mesmo o direito à vida. Jogar é “brincar.” Como se observa, o conjunto de comportamentos do jogo é estruturalmente muito próximo daquele do ritual. Será que isso faz do jogo uma subcategoria do ritual? Ou será o contrário?

A mensagem: “isso é jogo”

De que maneira um indivíduo sinaliza “Eu estou brincando?” É simples o suficiente quando o jogo toma a forma de jogos performados, de acordo com as regras aceitas. Mas, apesar da enorme popularidade dos jogos *com regras*, muitos jogos não são formais. Mesmo jogos formais são frequentemente jogados informalmente, como no “*sandlot baseball*”⁷⁰, em que os jogadores torcem as regras para se beneficiar. Mais comum ainda são os pequenos jogos/brincadeiras que podem surgir repentinamente em qualquer lugar ou em qualquer hora, mesmo no meio do trabalho. Como se faz, então, para saber se alguém está “só brincando” ou se agora é a “hora da zoada”? Embora não seja possível responder a essas questões definitivamente, provavelmente sinalizaríamos “isso é jogo” através de exageros ou simplificações, ou através de sinais culturalmente específicos, como um sorriso forçado ou o piscar de um olho.

O antropólogo Gregory Bateson argumenta que um animal, quando quer brincar, “metacomunica” essa intencionalidade. Uma metacomunicação é um sinal que enquadra todos os outros sinais que o compõem. Vou exemplificar com “o cão de Bateson”: você está brincando com o cão, que mostra os dentes, rosna e dá suas mordidinhas – até mesmo exagerando na intensidade delas, impedindo-o de ir embora. O cão está dizendo: “Eu poderia realmente mordê-lo,

⁷⁰ Nota da revisão: variante amadora de *baseball*, jogado em rua ou em quintais.

mas não vou fazer isso. Minhas mordidinhas são o oposto do que uma mordida significaria para você. Uma mordida seria o mesmo que: “Eu o odeio, eu estou furioso com você”. Já as minhas mordidinhas dizem: “Eu o amo e estou em paz com você”. A metacomunicação envia a mensagem “O que eu estou fazendo agora é jogar com você. O meu jogar tem como referência o meu ‘não-jogar’; o meu ‘não-machucar’ tem a ver com o fato de que eu poderia machucá-lo, mas escolho não fazê-lo. A minha escolha em não machucar é a prova de que eu estou jogando”. Dentro do enquadramento de jogo ou ao longo do mesmo, cada coisa, mesmo o que poderia ser negativo ou perigoso, é positiva e boa.

Direcionando a discussão para a arte da performance, é muito fácil ver como a comédia, a farsa, o circo e os comediantes de improviso (*Stand-up*), a música, a dança são lúdicos. Mas por que a tragédia é considerada lúdica? Por que os videogames violentos são considerados lúdicos? Porque essas linguagens artísticas ou entretenimentos mencionados têm como referencial aquilo que, se fosse real, seria doloroso. Nós podemos demonstrar empatia com essa dor, ou puxar o gatilho da arma do videogame sem “realizar realmente” o que seria feito caso não estivéssemos jogando. Isso é consonante com o “se” stanislavskiano. Também vai ao encontro da minha teoria sobre performance como representação de um duplo negativo, o “não... não”.

A pergunta persiste: dadas as funções de jogo, assistir a tragédias, ou jogar videogames violentos entorpece as pessoas em relação ao sofrimento ou as treinam como administrá-lo? Há uma contradição entre a teoria etológica, que afirma ser o jogo prática e treinamento, e a teoria de Bateson, que afirma ser o jogar uma forma de violência, um modo de expressar agressividade sem causar danos. Ao contrário das afirmações de Bateson, tais jogos são benéficos, pois delineiam claramente o enquadramento de jogo e mantêm a performance dentro desse quadro. O cão de Bateson “promete” não morder de verdade. Até o momento, não há resposta definida para essa contradição. Aqueles que enxergam estragos em entretenimentos violentos argumentam que os adolescentes, em especial, não têm a habilidade apropriada para manter o enquadramento de jogo; eles “realmente” matam no momento do “apenas jogar”. As argumentações de ambos os lados estão carregadas de ideologias particulares.

O Otelo de Bateson

No ato 5, cena 2, de *Otelo*, de Shakespeare, o Mouro assassina Desdêmona, sua esposa. Três ações ocorrem simultaneamente:

- Otelo assassina Desdêmona.
- Dois atores interpretam uma cena.
- Espectadores experienciam uma peça de teatro.

No primeiro nível, não há jogo. Em uma crise de ciúmes, Otelo comete um assassinato. Otelo não envia qualquer mensagem para Desdêmona, de que ele está apenas jogando. Nem Desdêmona está jogando enquanto, no terror, pede por sua vida.

O jogar entra em cena no segundo nível. Para jogar efetivamente, os atores têm que comunicar uns aos outros que todas as coisas que eles fazem sobre o palco são parte do jogo, em ambos os sentidos da palavra: eles estão encenando uma peça de Shakespeare; eles estão jogando entre si e não realmente assassinando. Como eles fazem isso? Eles ensaiam. Eles trabalham todos os detalhes. Até o momento da performance pública, eles seguem uma escala de comportamento restaurado que ambos os atores conhecem e têm praticado juntos. Isto reforça o enquadramento de jogo, sinalizando durante cada performance, tanto para eles mesmos quanto para os espectadores: “Nós estamos apenas jogando”.

Para usar as palavras de Bateson: “Estas ações em que nós agora nos envolvemos (atuando em um teatro) não denotam o que aquelas ações para as quais eles representam denotariam (assassinando uma inocente porque presumiu um adultério da esposa). Não só a mordidela leve não denota o que poderia ser denotado pela mordida que ela representa, mas, além disso, a mordida, ela própria, é ficcional (o assassinato é uma ação no palco)”. É a ficção – não o que a ficção representa para – que ganha o aplauso da plateia. Otelo, Desdêmona, Iago e os demais personagens podem ser condenados, admirados ou dignos de pena; o que acontece a eles pode levar o público às lágrimas. Mas são os atores que mantêm as rédeas disso.

No terceiro nível, sobre o que espectadores experienciam, a mordidela é Otelo de Shakespeare, e a mordida é como a peça ressoa na vida de cada espectador. Isso é tanto uma experiência individual como coletiva. O público compartilha pistas sutis, mas inconfundíveis. Uma plateia cativada cria um tipo especial de silêncio e concentração. Os níveis dois e três interagem. A plateia recebe a peça de Shakespeare por meio da performance. Se a atuação é ruim, os espectadores param de prestar atenção. Há tosse e sussuro, talvez até vaias. Mas não importa o quão envolvido ou descontente, ninguém salta para o palco para

parar o assassino. Algumas vezes, a peça é interrompida porque os espectadores estão indignados com o que estão vendo. Em outros momentos, pessoas saem no meio de uma performance de baixa qualidade. Nesses casos, a performance é rejeitada nos níveis dois ou três, nunca no nível um. Algumas pessoas podem opor-se a uma performance no nível um, acreditando que certos assuntos ou ações não são adequados para representação artística. Dois exemplos muito diferentes do “irrepresentável” poderiam ser o Holocausto e os filmes pornográficos com assassinatos, os *snuff films*. Mas, apesar das objeções, provavelmente quase tudo que é factível ou imaginável foi mostrado como arte ou como entretenimento, ou seja, “em jogo”.

No nível três, se os atores se afastam do adequado à peça – se Otelo pressionasse mais forte com o travesseiro, se Desdêmona enfiasse um dedo no olho de Otelo –, a cena poderia ser destruída como jogo. Ainda menos extremo, se um dos atores sentisse que o outro já não estava jogando, ou não jogando de acordo com a escala acordada, o espetáculo teatral poderia ser interrompido. Muitas discussões surgem nos bastidores sobre esse tipo de coisa. “Você se perdeu; você estava totalmente fora de controle!” Mas não importa como “fora de controle”; nenhum ator interpretando uma cena de morte nunca se perdeu a tal ponto de parar de jogar e agir “pra valer”. O mesmo não pode ser dito da polícia ao encenar o papel de “policial” na vida.

Existem performances “pra valer” na vida diária e no ritual. Ou são estas jogos performáticos? É nesse campo que as distinções entre duas categorias fundamentais tornam-se muito difíceis de fazer. Enquanto em transe, performers estão mais “sendo jogados com” que jogando. Alguma força ou ser os “possui”, leva-os além, fazendo-os dançar, cantar, dizer e gesticular. Entretanto, mesmo em transe, performers não perdem a consciência. No drama transe balinês Rangda-Barong, os dançarinos volteiam seus *kris* (longos punhais de 8 polegadas) contra seus próprios peitos. Eles pressionam com tanta força que a lâmina da faca se dobra – mas ela nunca tira sangue. Os balineses dizem: “Se uma pessoa machuca a si mesma, o transe não é real”. De modo diferente acontecia com os antigos astecas, cujas performances rituais eram frequentemente centralizadas em sacrifícios de sangue. Execuções nos EUA devem ser testemunhadas, transformando essa vingança final do Estado em uma performance. Na Idade Média europeia, as execuções eram espetáculos elaborados, cuidadosamente encenados e com discursos finais pelo condenado e/ou com longas horas de sofrimento doloroso e humilhante apreciado por centenas de espectadores ansiosos.



Gorô-Vodum (Vodum de Gô ou Obi) em transe no ritual preparatório para entrar em cena no Festival das Divindades Negras, Aného, Togo. Foto © Zeca Ligêro. Em transe, os sacerdotes e sacerdotisas usam facas contra o próprio corpo, mas não se cortam.

E quanto à participação da plateia, reuniões públicas, Teatro Fórum de Boal ou outras performances, cuja metacomunicação inclui ou exige uma indefinição das fronteiras entre público e atores, palco e casa? Ao nomear os participantes “espect-atores”, Boal sinaliza que o Teatro do Oprimido precisa de espectadores que participem. A mensagem de Boal é: “Isto é jogo e você deve jogar conosco!”. Durante os anos 1960 e 1970, sinais e regras que regiam a participação do público foram, muitas vezes, vagos ou ambivalentes. Isto criou confusão dentro e fora do palco.



Mama África, Dakar, Senegal. Direção de Barbara Santos e Zeca Ligiéro. Foto © Roni Walk. No espetáculo de Teatro Fórum, os atores brincam com a ideia de uma única mãe para toda a África negra, ela é capaz de alimentar todos os filhos que lutam entre si por causa das diferenças culturais.

Filosofias do jogo

A visão inicial sobre o jogo aliou-o ao poder. Aqueles com maior poder – os deuses, heróis míticos ou reis – agiam com absoluta liberdade, criando suas próprias regras, seguindo seus desejos sem restrições. Esses seres jogaram em grande escala. Seu jogar era parte da construção do mundo, tanto cósmica quanto socialmente. Um tema básico das antigas tragédias gregas é a luta entre o poder irrestrito do “jogo livre” e a “regra da lei”, o comportamento comandado por regras. A quem pertence tal poder irrestrito – aos deuses, reis, heróis, natureza? Não havia ainda nenhuma lei humana – um sistema de restrições mais poderoso que qualquer indivíduo, ainda que não fosse divino. Essa tensão dialética entre poder e lei é forte em toda filosofia e história ocidental até o presente.

Cerca de um século depois do auge do antigo teatro trágico grego, os grandes filósofos da tradição ocidental, Platão e Aristóteles, estabeleceram a racionalidade como o sistema dominante de pensamento. Platão queria uma cidade e Aristóteles uma ciência, regidas por regras ou leis universais, conhecidas e aceitas por todos. Essas leis tinham que ser obedecidas pelas pessoas, deuses e pela própria natureza. O jogo livre foi substituído por jogos regidos por regras. O jogo livre, *paidia*, foi incluído ou regido por comportamentos comandados por regras, *ludus*. Caillois usa a palavra grega “paidia” (relacionada à palavra “criança”) para significar uma espontânea explosão, de jogo, turbulenta e irrestrita. Por outro lado, o latino “ludus” significa um jogo comandado por comportamento regido por regra. Esse uso distinto entre *paidia* e *ludus* é negligenciado por muitos teóricos, que se baseiam exclusivamente nas variações de *ludus* – lúdico, ilusão, desilusão, ridículo, etc.

Só porque Platão lançou fora os poetas de sua República, não significa que *paidia* (jogo livre, espontâneo, anárquico) foi para sempre banido. No século XIX, temas da filosofia grega pré-socrática foram retomados por Friedrich Nietzsche (1844 – 1900) e mais desenvolvidos, no século XX, como uma teoria científica por Werner Heisenberg no “princípio da incerteza” e como uma teoria cultural por Jacques Derrida na noção de “desconstrução”. O “jogo livre” em muitos roupagens – desde o Dada à performance art, do inconsciente à indeterminação – recuperou muito de seu poder, quicá sua condição divina. Mas a questão está longe de ser resolvida. Provavelmente, nunca pode sê-lo, pois o conflito não está nas informações ou interpretações, mas nas visões de mundo basilares.

Os racionalistas sustentam que o cosmos é uma entidade objetiva, existindo inteiramente fora de e sem a dependência da consciência humana. Esse cosmos, frequentemente chamado “natureza”, é regido por sistemas totalmente ordenados que podem não ainda, ou nunca, serem inteiramente entendidos pelos humanos, mas que existem, uma vez que estão “na mente de Deus” ou se apresentam como “leis da natureza”. O trabalho da ciência é descobrir essas leis da natureza, confirmá-las através de experimento e observação, e sistematizá-los em teorias e “leis” declaradas em forma humana, principalmente como matemática. Dois exemplos de tais processos são as “três leis” de Isaac Newton⁷¹ (1642 – 1727) (inércia, ação e reação, e acele-

⁷¹ Isaac Newton (1642 – 1727): matemático e cientista inglês, autor do *Principia* e inventor do cálculo independente elaborado por Gottfried Wilhelm Leibniz (1646 – 1716). As “leis” de gravidade e termodinâmica de Newton não foram contestadas até o advento da mecânica quântica, no final do século XIX.

ração proporcional à força) e a famosa equação de Albert Einstein⁷² (1879 – 1955), $E = mc^2$ (energia igual massa vezes a velocidade da luz ao quadrado).

A visão oposta sustenta que o cosmos é um multiverso composto por processos dinâmicos, emergentes, múltiplos, não centrados, que estão sempre mudando, e que existem somente como sistemas relacionais, os quais podem ser conhecidos somente em probabilidade; esta é o resultado de uma contínua e infundável negociação entre a consciência-imaginação humana e o que quer que seja que esteja “lá fora” (se houver algo). Pode ser que haja bilhões de universos existindo simultaneamente.

Se o mundo é um jogo – uma metáfora não só do pensamento ocidental, mas encontrada em muitas culturas –, as suas regras existem somente dentro ou fora de certas situações de jogo, espaciais ou temporais? Existem características universais de jogo, como Johan Huizinga⁷³ (1872 – 1945) afirma, ou o jogo é especificado de acordo com a cultura? O ato de jogar modifica suas regras, como Heisenberg afirma? A coerência e a universalidade, que a racionalidade procura, são somente temporárias e locais? Este fazer-as-regras-à-medida-que-se-joga é o que Nietzsche chamou de “vontade de poder”. Nietzsche acreditava que artistas e crianças jogavam dessa forma. A criação de mundos “ilusórios” poderia ser, na verdade, o principal ponto de atenção da humanidade.

Heisenberg descobriu que o ato de observar partículas muito pequenas (o *quanta*, matéria-energia) modifica o que está sendo observado. Ainda que a matemática esteja além de mim, a teoria básica e suas consequências podem ser simplesmente expressas. Já no mundo dos fenômenos subatômicos, a causalidade do senso comum cotidiano não é aplicável. Em vez disso, pode-se somente afirmar a “probabilidade” de que um grupo de partículas/ondas subatômicas vão agir de certa maneira, estar em uma certa posição, em um determinado momento.

Pode parecer que tal teoria seja de pouca consequência para o cotidiano, e de fato a causalidade do senso comum não é afetada pelo princípio da incerteza. Se eu arremesso uma pedra em uma janela e o vidro quebra, eu posso determinar o instante em que a pedra destruiu o vidro. Porém, de um ponto de vista filosófico, o princípio da incerteza foi fundamental. Heisenberg derrubou a física clássica newtoniana. Se, num nível fundamental, a “natureza” não pode ser de-

⁷² Albert Einstein (1879 – 1955): físico nascido na Alemanha que emigrou para os Estados Unidos em 1933, quando Hitler voltou ao poder. Vencedor em 1921 do Prêmio Nobel em Física, Einstein é mais conhecido por suas teorias gerais e especiais de relatividade.

⁷³ Johan Huizinga (1872 – 1945): historiador holandês e teórico do jogo. Autor de um dos mais duradouramente influentes tratados sobre jogo, *Homo Ludens* (1938, Eng. 1944).

terminada fora da probabilidade, logo, não há nenhuma solidez física, nenhuma substância material fundamental. O que chamamos de “isso” do universo não está fundamentado sobre a certeza, mas sobre uma espécie de jogo, um lance de dados subatômicos. Foi isso que tanto enfureceu Einstein. Ele insistiu que Deus não joga dados.

À parte as ideias de Einstein (e Deus), o princípio da incerteza fundamenta muito do pensamento contemporâneo. Quando traduzido para a filosofia, esse princípio aparece como desconstrução derridariana, talvez a construção mais lúdica que já fizeram – quiçá difícil de compreender. De acordo com Derrida, não existe nenhum centro porque o centro não é um espaço fixo, mas uma função. Toda autoridade é subvertida, “deslocada”, espaços são abertos para todos os tipos de jogos radicais livres. A escrita de Derrida não somente inaugura um discurso sobre descentração, mas promulga-o com abundantes jogos de palavras, trocadilhos e duplos sentidos.

Os artistas podem não ter seguido Heisenberg literalmente, mas eles o entenderam metaforicamente. As artes, sendo a casa da coreografia rigorosa, partituras precisas e *mise-en-scènes* determinadas, foram abertas aos processos de mudança, erupções imprevisíveis do inconsciente e improvisação. É claro, existem múltiplos fatores que trazem essas operações para dentro do jogo, ao longo do século passado. Improvisação, por exemplo, é fundamental para as artes cênicas e rituais africanos. As culturas africanas foram se tornando mais conhecidas tanto por artistas como Pablo Picasso⁷⁴ (1881 – 1973) (que tomou as bases do cubismo da arte africana), quanto através da cultura popular, tanto como o “ragtime” e o jazz. As pesquisas de Freud sobre o “funcionamento do sonho”, o inconsciente e a criatividade tiveram um enorme impacto sobre as artes. Visto dessa forma, o princípio da incerteza de Heisenberg foi parte de um movimento maior no pensamento ocidental desde o final do século XIX, espalhando cada vez mais as bases da criatividade e expressão. Uma teoria defendida por físicos que apoiaram tal expansão foi avidamente apropriada pelos artistas. Entre muitos exemplos de performances com base na incerteza, estão as palestras e composições musicais aleatórias de John Cage, o Grupo Fluxus dos artistas de Nova York, *happenings* e as “manifestações” dos artistas *dadá*.

⁷⁴ Pablo Picasso (1881 – 1973): artista visual espanhol, inventor do estilo cubista de pintura, como ilustrado por *Les Femmes d'Alger (O Jogo)* (1907). A longa carreira artística de Picasso estendeu oito décadas e destacou inovações em um número de estilos e mídias.

O preconceito contra o jogo

O outro lado da moeda é o preconceito ocidental profundamente estabelecido contra o jogo. De Platão aos puritanos, o lúdico tem sido considerado frívolo, desimportante e até mesmo pecaminoso. Jogar é uma grande distração que desvia as pessoas do trabalho, que é o “verdadeiro negócio” da vida. Platão queria banir os jogadores, especialmente os poetas, dramaturgos e atores, de sua República ideal. Para o nosso espanto, ele quase conseguiu. Dos adultos, espera-se que joguem apenas durante o “tempo livre” (do trabalho), em lugares designados especialmente para isso, e de acordo com regras bem definidas previamente. Se o jogo é considerado arriscado, sexual, ou subversivo em relação aos valores do trabalho ou da autoridade do Estado, toda a região em que se dá é isolada e designada como “zona vermelha”. Essa cor simboliza, ao mesmo tempo, algo excitante e o comando “pare”. Em outros casos, são destinados dias especiais para se jogar – feriados, folgas e férias. Mas todo carnaval é seguido por uma quarta-feira de cinzas, e cada farra por uma confissão. Não é à toa que as zonas vermelhas estão cheias de charlatões, prostitutas, travestis (que são jogadores de uma personagem-fantasia), atores e músicos. Em muitas cidades, a estação de trem, a região dos teatros e as zonas vermelhas estão lado a lado. As pessoas precisam de acesso fácil aos lugares onde possam jogar ou assistir a outros jogarem.

De fato, a adequação do teatro ao status da classe média ocidental é relativamente recente e ainda tênue. Na Alemanha, a tradição do *Stadt-Theater* (teatro municipal) foi iniciada pela aristocracia, mas logo adotada pela classe média crescente e faminta por bem-estar e cultura. O modelo alemão foi largamente imitado ao longo da Europa e nos Estados Unidos, onde foi chamado de movimento de “teatro regional”. Mas a maior e mais famosa região de teatro dos EUA é a Broadway, em Nova York, localizada próxima à Times Square. A partir do início dos anos 1990, a Times Square e a West 42nd Street engendraram uma transformação que passou de uma região “apenas para adultos” a uma vizinhança apropriada a todas as idades, dominada pela Disney, MGM, Ford Motor Company e outras megacorporações. A apenas alguns quarteirões ao norte do “novo Times Square”, remanescentes da “velha Times Square” mantêm seu lugar. Como essas mudanças afetarão as artes performáticas?

As artes performáticas têm, tradicionalmente, um comportamento ambivalente no que diz respeito à reforma, com um pé na sala e o outro na cozinha⁷⁵: da

⁷⁵ Nota da revisão: Schechner diz “with one foot in church, the other barely out of the bod”, aludindo a imagens do comportamento puritano estadunidense. Em português, a expressão feita aproxima a afirmação do autor ao nosso imaginário popular.

música sagrada ao jazz de prostíbulos, de demonstrações magistrais de realeza à ostentação das atrizes da época da Reforma e seus ancinhos, das graciosas pernas longas da primeira bailarina às garotas do corpo de baile disponíveis sexualmente, expostas nos bastidores para os homens bem abastados que pudessem bancá-las.

Outras culturas não têm sido tão ambivalentes. Na Índia, a música, dança, sexo e religião foram sempre associados uns aos outros (até que os valores britânicos vitorianos impostos pelo colonialismo imperaram). As *Devadasis*, dançarinas dos templos, muito bem preparadas, cujo nome significava “servidoras de deus”, performavam em frente de *murtis* ou imagens dos deuses. As devadasis se mantinham em disponibilidade regular para o sexo com sacerdotes, príncipes e patronos importantes dos templos – os quais também eram patronos das artes. Os filhos de tais uniões se tornavam dançarinos e músicos. Na maior parte da Índia, as devadasis foram declaradas ilegais nos anos 1930, após uma campanha severa contra elas realizada tanto pelos reformistas indianos quanto britânicos. Poucas devadasis continuavam a dançar pelos anos 1970. Várias formas clássicas da dança indiana – *bharatanatyam* e *odissi*, entre elas – se originaram na dança das devadasi.

Maya-Lila⁷⁶

A Índia deve ser mais receptiva a um conjunto de categorias aptas ao jogo, porque o jogo é um aspecto fundamental da filosofia e da visão de mundo indiana. A ideia de que o universo pode ser um jogo de dados cósmico, de que os significados são “jogos de significações”, que o “desejo de poder” e o princípio da incerteza operam em todos os níveis da vida e das experiências natural, animal e humana, tem sido um tema persistente na filosofia e estética indianas por cerca de 2.500 a 3.000 anos. *Maya* e *lila* são termos do sânscrito que significam “ilusão” e “jogo”. Os conceitos inseridos nessas duas palavras são difíceis de definir porque – assim como no grego *mimesis*, *praxis* e *katharsis*, termos-chave na teoria da tragédia de Aristóteles – existe um enorme acervo de comentários, interpretações contraditórias e mudanças de ênfase ao longo da história. O primeiro significado para *maya* era “real”, derivado da raiz *ma*, “fazer”. Mas isso não foi muito antes de *maya* passar a ser identificada como a força criativa, tanto divina como artística, e com as forças da transformação – a realização de alguma coisa a partir de alguma outra coisa, ou a partir do nada.

⁷⁶ *Maya-lila*: um conceito filosófico indiano sobre a vida como um tipo de jogo em que as fronteiras entre o “real” e “irreal”, ou “verdadeiro” e “falso” são constantemente movidas e/ou totalmente permeáveis.

Mas na Índia, como em outros lugares, os artistas eram figuras suspeitas e escorregadias. E os deuses eram muito parecidos com os artistas – algumas vezes, para serem admirados, noutras, para serem temidos e desacreditados. Portanto, maya logo começou a expandir seu significado para incluir “ilusão”, “irreal”, “falso”, “insubstancial”, “enganoso”. E tem mantido esses múltiplos significados. “A vida toda é maya”, diria um indiano, querendo dizer que nada é confiável, tudo é só aparência. Mas ele pode também querer dizer que viver é extremamente imprevisível, inseguro, sujeito a mudanças repentinas, fundamentalmente lúdicas, mas não necessariamente divertidas. E ele pode afirmar que toda realidade experimentada é construída. O absoluto último – o Brahman acima de todo conhecimento – é sem forma ou contorno, não manifesto, não criado: exatamente o oposto de maya.

Lila é uma palavra mais cotidiana e comum, que significa “jogo”, “esporte” ou “drama”. Nos termos indianos, os deuses criam maya, isto é, o seu lila: quando os deuses jogam, o mundo existe. No norte da Índia, anualmente, um grande ciclo de jogo que reconta a vida do sétimo avatar de Vishnu (encarnação), Rama, é chamado “Ramlila” – o lila ou a peça de Rama. Em Ramnagar, através do sagrado rio Ganges, da cidade sagrada de Benares (também chamada Varanasi e Kashi), o Ramlila leva 31 dias para ser encenado e arrasta uma multidão fervorosamente reverente de mais de 75 mil pessoas. No centro da experiência do Ramlila, está a crença de que cinco meninos pré-adolescentes são realmente os deuses Rama, sua esposa Sita e os três irmãos de Rama. A presença do divino é um lila dentro de um lila. Os deuses-meninos/meninos-deuses é o lila de Vishnu, Rama e Sita; a peça de 31 dias é o lila humano específico, no qual o lila divino assume seu lugar. Se ele é confuso, é porque a relação entre maya e lila é paradoxal.

Como dança e drama, os lilas levam várias performances sagradas extremamente populares para dentro do Ramlila, tais como o Raslila e Krishnalila, representações da vida de Krishna, mais um avatar de Vishnu. Ramlila, Raslila e Krishnalila são mais do que danças ou dramatizações de faz de conta. Nas lilas, há uma convergência de diferentes ordens de realidade. Os jovens meninos, que são os *swarups* (formas dos deuses) de Rama ou Krishna, não apenas representam, mas também corporificam os deuses. Assim como os *murtis* dos templos, eles não representam os deuses, mas são habitados por eles. Mas, ao mesmo tempo, os meninos ainda permanecem crianças. Se um *swarup* faz gracinhas, perde a linha, cai no sono ou faz piada com um amigo, os espectadores não desanimam. As pessoas dizem: “O deus não pode brincar? Este Bala Krishna [menino Krishna] não está cheio de travessuras e sono?”. Rama é mais “sério”, um guerreiro e professor – ainda que esteja habitando em um menino pré-adolescente, cuja voz ainda não engrossou. No Ramlila, as pessoas vêm apenas para olhar para ele e sua esposa, Sita, a mãe do mundo. Ou tocar neun pé e aceitar

uma flor de lótus de suas mãos. Esses devotos estão cara a cara com os deuses, com os meninos, com o maya-lila.



Dançarina brasileira Cassiana Rodrigues numa pose da dança Krishna Kuchipudi. 2011. Foto de publicidade da atriz © Cassandra Rodrigues.

Num mundo maya-lila, o universo material é um parque de diversão. Tudo que acontece é parte do dia de Brahma, dos jogos de Vishnu ou da dança *tandava* e jogos de dados de Shiva. O jogar de dados de Shiva ativa o universo – ou ainda mais: o universo é um jogo de dados, sempre no risco, uma jogada de sorte, sempre em movimento. O universo de jogo de dados é uma função da dinâmica da sorte; o jogo, interagindo com desenfreada vontade, o deus. Em *O Mahabharata*, o grande épico sânscrito, a ação inicial é um jogo de dados. A dança *tandava* de Shiva – que desperta e irradia *shakti*, a combinação de energia masculina e feminina – traz o universo à existência. No fim dos tempos, enquanto Brahma dorme, Shiva dança a existência até... o nada. Após essa passagem de era⁷⁷, Brahma desperta, Shiva começa a dançar novamente e o universo é criado de novo, o mesmo, mas diferente. Para os indianos, uma afirmação de que a existência é uma dança, um sonho, ou de que maya-lila não é coisa simples. Será que Einstein sabia que Shiva jogava dados?

⁷⁷ Nota de revisão: Balchhner cita *eons*, termo relacionado ao período de tempo que contém mais de uma era, ou seja, um tempo de formação da terra.

Num mundo maya-lila, as experiências e realidades são múltiplas, uma plenitude de acontecimentos ou mundos-jogados transmutáveis e não-exclusivos que são performados. Se todas as realidades e experiências conformam umas às outras, são redes de construtos flexíveis, transformações, sonhos de sonhos, relações abertas, o que dizer então dos “jogos ordinários” – crianças brincando de adivinhação ou faz de conta, adultos arremessando uma bola de golfe através do gramado, uma plateia absorta numa sinfonia de Brahms? Esse tipo de coisa – ajustado a cada cultura específica – acontece na Índia e em qualquer lugar. Mas tanto indianos quanto todos os outros que não tenham perdido suas habilidades não racionais estão mais preparados para lidar com transformações repentinas, prazerosas ou chocantes, com a aparição de demônios assustadores no meio de uma performance noturna ou com o vislumbre do Absoluto que Krishna revelou a Ajurna, no ponto alto do *Bhagavad Gita* – mais um deus que joga dados. Foi o *Gita* que J. Robert Oppenheimer (1904 – 67)⁷⁸, líder do grupo científico que desenvolveu a bomba atômica, citou em julho de 1945, quando, de pé ao amanhecer no deserto no Novo México, ele testemunhou a primeira explosão dessa arma espantosa e aterrorizante, ainda que visualmente espetacular.

Apesar de os modelos binários serem traiçoeiros por se separarem em dois lados opostos, um mundo de nuances e possibilidades, eles podem também ser úteis se utilizados cuidadosamente. Aqui eu apresento um que contrasta a diferença entre maya-lila e a compreensão racional ocidental do jogo.

Jogo profundo, jogo obscuro⁷⁹

Em termos teatrais, maya-lila é um entrelaçamento do performer e do seu papel. O papel é “real”? E se na performance estética pudéssemos seguramente dizer que o papel não é real – de Hamlet ou Shakuntala ou do Cisne Negro –, o que dizer sobre performances ritualísticas, como a aparição do Papa com toda regalia para abençoar os fiéis ou a manifestação de um orixá afro-brasileiro que “monta” no corpo de um dançarino em transe profundo? Nos rituais, não existe “suspensão da descrença”. Pelo contrário, lá está o “jogo profundo”, como foi entendido pela elaboração que Clifford Geertz fez da ideia do filósofo inglês Jeremy Bentham (1748 – 1832)⁸⁰.

⁷⁸ J. Robert Oppenheimer (1904-67): físico nuclear americano e diretor do Manhattan Project, o grupo que desenvolveu e detonou a primeira bomba atômica no deserto do Novo México, em 1945.

⁷⁹ Jogo obscuro (*dark play*): “Brincar com fogo”, “quebrar as regras”, “sair com o assassino”. Jogar que enfatiza o risco, a trapaça e a emoção pura.

⁸⁰ Jeremy Bentham (1748 – 1832): filósofo inglês, fundador do utilitarismo, cuja noção básica é

Geertz escrevia sobre por que alguns balineses fazem terríveis apostas em brigas de galo. O *insight* de Geertz sobre o jogo profundo possui amplas implicações. O jogo profundo se aplica também a escalar montanhas, corrida de automóveis e muitas outras atividades de riscos físico e psicológico extremamente altos. O jogo profundo envolve tantos riscos que podemos nos perguntar o porquê de as pessoas entrarem neles? Como explica Geertz, o jogo profundo insere completamente o sujeito no que compõe uma disputa de vida-ou-morte, o que enuncia não apenas um compromisso individual (até mesmo para os irracionais), mas também valores culturais. O jogo profundo é completamente absorvente – e muito próximo do que eu chamo “jogo obscuro”.

“Jogar na escuridão” significa que alguns jogadores não sabem que estão jogando. Essa ideia está ligada ao maya-lila e à sensação de ser tomado pela ação do destino ou da sorte. Abarca fantasia, risco, sorte, ousadia, invenção e trapaça. O jogo obscuro pode ser inteiramente privado, conhecido apenas por um jogador solitário. Ou pode irromper repentinamente, uma parte do microjogo, prendendo o(s) jogador(es), e então rapidamente subdividindo – uma quebra do sentido, um rompante de frenesi, delírio ou risco mortal. O jogo obscuro subverte a ordem, dissolve as barreiras e quebra suas próprias regras – tanto que o jogo em si corre o perigo de ser destruído, como na espionagem, nos agentes duplos, charlatânicos e pegadinhas. Diferentemente dos carnavais ou rituais de palhaços, nos quais a inversão da ordem estabelecida é sancionada pelas autoridades, o jogo obscuro é verdadeiramente subversivo, com suas intenções sempre escondidas. Os objetivos dos jogos obscuros são a mentira, a ruptura, o excesso e a gratificação. Nos meus cursos sobre jogo, convido os alunos a escreverem exemplos de jogos obscuros de suas próprias vidas. Aqui estão quatro respostas (usadas com permissão deles):

Mulher: Quando estou me sentindo muito deprimida ou com raiva do mundo e da minha vida, jogo uma espécie de “roleta-russa” no trânsito da cidade de Nova York. Atravesso as ruas sem parar, para ver se isso é seguro ou não [...] No momento em que estou jogando, sinto uma agitação em abandonar os cuidados e em brincar com o valor da vida e da morte.

Mulher: Estava de férias com um amigo que não era meu namorado. Durante a viagem de ônibus, eu estava ensinando uma canção para ele, quando um senhor se virou para nós, interessado em saber de onde

de que o motor da sociedade deve ser: prover o melhor bem para o maior número de pessoas. Seu trabalho mais influente, *Introdução aos Principios da Moral e da Legislação* (1789), foca na ética da lei, linguagem e governo.

viemos, etc. Imediatamente, nós dois inventamos uma história de amor de quando nos conhecemos, por que estávamos lá de férias e o que planejávamos fazer – nada daquilo era verdade. No momento em que nós dois sentimos que estávamos sendo identificados como “um casal”, respondemos como se fosse verdade, e nos divertimos muito.

Homem: Quando tinha 15 anos, junto com três amigos, passei algumas noites num albergue para jovens, um castelo estilo camponês do século XVII, numa pequena vila de pescadores, na Holanda. Numa noite, nós quatro descobrimos uma portinha no teto do banheiro. Nós tínhamos certeza de que de ela dava para o terraço do castelo. Vimos vários sinais que indicavam que o terraço estava distante. Mas, para nós, esses sinais eram como uma ordem para chegar até lá. Saímos escondidos do dormitório, entramos na portinha e encontramos alguns degraus. Estava muito escuro, só podíamos achar o caminho tateando. Quando chegamos ao terraço, ventava muito forte. Nós berramos na tempestade, gritamos palavrões e jogamos uma praga no gerente do albergue, que nos fazia orar antes de cada refeição. Xingamos as nuvens, a Virgem Maria, o vilarejo. Berramos para os barcos de pesca que sabíamos que estavam em alto-mar: “Se afoguem, se afoguem!”, um de nós gritou. “Afundem, barcos, afundem!” se tornou um hino. “Afundem, barcos, afundem!”. Pouco antes do amanhecer, estávamos de volta ao dormitório. Nós estávamos nos sentindo bem pacas. Às 8 da manhã, fomos expulsos do albergue. Numa lanchonete, cansados e com sono, mas ainda empolgados, tomamos nosso café. Um jornal local estava sobre a mesa. A manchete dizia: “Dois pescadores se afogam no barco que afundou”. Um de nós começou a chorar. Eu ainda não estava acreditando e não acredito até hoje e nunca vou acreditar que nós podemos ter causado aquele acidente. Mas isso teve um efeito. Nos dias seguintes, nós não brincamos, mal fizemos uma piada.

Mulher: Eu tinha 16 anos e estava de férias em Yosemite com meu pai. Escalei sobre os trilhos, para ter uma vista melhor da cachoeira. Quando percebi que meu pai estava gritando para que eu descesse, fui para o topo mais alto e fiz um arabesco⁸¹. Continuei balançando em uma perna só até ele pedir de joelhos, chorando e implorando, para que eu descesse. Dez anos depois, nas montanhas de Sierra Nevada, repeti a mesma coisa em frente de meu marido, que gritou para que eu pensasse em nossa filha como uma órfã. Minha inspiração inicial para dançar no topo era, em ambos os casos, a emoção da beleza e do perigo de dança ali. O

nervosismo do meu pai e do meu marido marcou essa experiência para mim – quanto mais eu me afastava deles, mais eu ficava em comunhão com um Outro.

Deixando de lado as interpretações psicológicas das motivações, ganhos pessoais, ansiedades, desejos exprimidos e assim por diante, o que nos mostram esses exemplos?

Primeiramente, eles subvertem a mensagem metacomunicativa “isso é um jogo” que Gregory Bateson colocou como necessária para o início, continuação e desenvolvimento do jogo. Em segundo lugar, nos jogos obscuros, como também no “teatro invisível” de Boal, alguns dos jogadores não sabem que um jogo está acontecendo. Os motoristas de automóvel em Nova York, o senhor no ônibus, os pescadores apanhados por uma tempestade – todos eles não sabiam que eram jogadores em um jogo. Esses “jogadores que não sabem” – inocentes, enganados, sacos de pancada, vítimas – são essenciais para o jogo. No terceiro exemplo, os garotos escandalosos não tinham a menor ideia de que sua brincadeira poderia ter um efeito – e o autor acredita ainda que não há nenhuma relação entre as pragas que eles rogaram e o afundamento do barco de pesca. Um deles chorou, as férias tinham ido por água abaixo, mas o autor ainda afirma que não tem tal superpoder.

O exemplo final é complicado. Essa cena foi realizada duas vezes, num intervalo de dez anos, testando, primeiro, o amor de um pai e, depois, de um marido. Um tempo depois, a jogadora-obscura me trouxe uma fotografia da reencenação do ato. A cena foi realizada, realizada de novo, documentada e, finalmente, tornada pública. A cada reiteração, ela se torna mais do que uma performance. É um teste de amor, mas também ridicularização do amor; rir, “tirar sarro” dele. Os dois papéis, de marido e pai, que aqueles homens desempenhavam em sua vida, foram diminuídos e desvalorizados. Os homens foram manipulados, induzidos a implorar à dançarina que parasse de brincar. O pai chegou a chorar; o marido lembrou à dançarina suas sérias responsabilidades como mãe. Nenhum dos dois conseguiu fazê-la retroceder – na verdade, foi o contrário: eles ampliaram a “emoção da beleza e do perigo da dança”. Quanto mais se aterrorizavam os homens, mais extasiada ficava a dançarina. Todo nervosismo foi transferido de si e se alojou dentro deles. Tudo que importava para ela era dançar naquele topo. Liberta, ela gozou de sua experiência espiritual. Ao ter poder sobre si mesma, ela obteve poder sobre as duas figuras “patriarcais masculinas” de sua vida (até aquele momento). E ao me entregar a foto para este livro? Um último trunfo enviando a mensagem àqueles que sabem e se lembram, um grupo seletivo.

⁸¹ Em dança, é uma posição do corpo, apoiado numa só perna, que pode estar na vertical ou em *demi-plié*, com a outra perna estendida para trás e em ângulo reto com ela.



Um episódio de jogo obscuro reencenado no Parque Nacional de Yosemite, EUA, Desenho de Zeca Ligiero, 2012.

Por que as pessoas criam e realizam jogos obscuros? Será que as crianças são inocentes em tal jogo? Sutton-Smith apresenta exemplos do que ele chama as “máscaras do jogo” – jogos que ocultam seu propósito e até mesmo sua existência. Não menos que os adultos, as crianças entram nesse tipo de jogo. Na escola, no campo, na prisão e na igreja – onde quer que os olhos da autoridade se fixem nelas –, as crianças encontram brechas. Fazem pegadinhas de primeiro de abril, brincam no banho, cochicham, fazem caretas, zombam dos adultos e assim por diante. Elas formam seus clubinhos, gangues e turmas. Elas até elaboram cuidadosas estratégias para matar aula.

Todas essas atividades – as prazerosas, as provocativas e as aterrorizantes – podem ser entendidas como jogo, como formas de estabelecer ordens sociais e hierarquias autônomas, de explorar ou extrapolar os limites do poder, de resistir ao mundo adulto que, aparentemente, tanto as domina. Algumas dessas crianças, quando crescem, se tornam espíãs, policiais, coronéis, trapaceiros e charlatões – todos com motivações lógicas para realizar o jogo obscuro. Mas por que os outros escolhem isso? Assumir uma identidade nova ou alternativa, mesmo que por um curto tempo, é muito importante. Mascaram ou encobrir um eu comum só para se afastar do cotidiano é também importante. Grande parte dos jogos vividos na internet se enquadra nesse tipo de jogo obscuro. Às vezes,

uma pessoa se arrisca em testar a sorte, provar seu valor, dar vazão a um destino especial. Nos jogos arriscados da vida, como atravessar a rua sem olhar antes, a “imortalidade” é testada. Ao dançar no topo, deixa-se pra trás o mundano, ouvem-se os gritos e clamores, eleva-se ao terreno da espiritualidade. Nos jogos de disfarce, como enganar o senhor no ônibus, é dada licença a eus alternativos. A recompensa e a emoção dos jogos obscuros envolvem tudo, desde o risco físico à invenção de novas identidades e à motivação do eu interior para a comunhão com o Outro. Existe algo de extremamente libertador nesse tipo de jogo.

Nos jogos obscuros, algumas vezes, até mesmo os jogadores conscientes não têm certeza se estão ou não jogando. O que começa como um jogo, como um gesto de bravura, pode facilmente sair do controle. Muitas pessoas já morreram em ousadias similares. Os sobreviventes podem dizer que estavam “só de brincadeira”. Por outro lado, ações que não eram parte do jogo quando foram performadas se tornam jogo retroativamente, quando os eventos são recontados. O que aconteceu não muda, mas quando se conta uma situação em que se “escapou por pouco”, por exemplo, aquilo que possuía risco de morte quando aconteceu torna-se jogo ao recontar a história.

Conclusão

Neste capítulo, eu examinei o jogo “como” performance e como “é” performance. Quando humanos e animais jogam, eles se excedem e se exibem com o intuito de impressionar os outros jogadores, assim como os não-jogadores que estejam observando (isso é verdade com os chimpanzés, gorilas e macacos tanto quanto com os humanos). Na maior parte dos jogos, com o intuito de jogar bem, todos os jogadores devem estar de acordo com a realização do jogo. Os jogadores enviam mensagens metacomunicativas que dizem: “Estamos jogando”. Em algumas formas, o jogo pode se parecer mais com um ritual e com o teatro. O jogo é geralmente uma sequência ordenada de ações realizadas em lugares específicos por uma duração de tempo conhecida. A maior parte dos jogos é narrativa, com vencedores e perdedores, conflito e com o despertar e demonstração de emoções. Mas também existem jogos que pouco rompem as regras do microjogo, que podem diminuir as tensões numa sala ou aliviar o tédio do trabalho rotineiro. Alguns jogos são “obscuros”, “tirar sarro” das pessoas, enganá-las ou levá-las no papo. Um grupo de teóricos do jogo enxerga o jogar como o fundador da cultura, arte e religião humanas. Outros relegam o jogo a uma atividade ambivalente que, ao mesmo tempo, sustenta e subverte a estrutura e os arranjos sociais. Como quer que se olhe para eles, o jogo e o jogar são fundamentalmente performativos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BATESON, Gregory. A Theory of Play and Fantasy. In: *Steps to an Ecology of Mind*. New York: Ballantine Books, 1972, p. 177-193.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. A Theoretical Model for Enjoyment. In: *Beyond Boredom and Anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass, 1975, p. 35-54.

HANDELMAN, Don. Play and Ritual: Complementary Frames of Meta-Communication. In: *It's a Funny Thing, Humour*. H. J. Chapman and H. Fout. London: Pergamon Press, 1977, p. 185-192.

HUIZINGA, John. The Nature and Significance of Play as a Cultural Phenomenon. In: *Homo ludens*. Boston: Beacon Press, 1970, p. 1-28.