

LOBATO, Lúcia Fernandes. A Cultura Lúdica como proposta para a desconstrução do “Mito Homem Sério”. Salvador: PPGAC-UFBA; Professora Associada.

RESUMO

O artigo propõe apontar a Cultura Lúdica como um instrumento de desconstrução do “Mito Homem Sério”, paradigma construído na modernidade, no qual o cientificismo desconsiderou qualquer outra forma de saber, principalmente o saber-fazer aprendido pela oralidade, nos costumes e tarefas comuns da vida. Brincar, jogar e rir eram hábitos condenados e próprios dos desocupados, que vadiavam e não levavam a vida a sério. O argumento defende a importância do jogo, do riso e da festa para o (re)equilíbrio constante da vida em sociedade. Aponta que nossa encruzilhada étnica nos fez herdeiros de uma ancestralidade de comportamento festivo e que a sisudez nos foi imposta por uma colonização predatória. Aponta a Cultura Lúdica como estratégia da arte, em especial da Dança, como um caminho para a revelação do nosso corpo-ludo-biográfico que pode emergir das suas dimensões perdidas, reconhecer em si mesmo, as leis que o governam e ser capaz de sua autopoiese. Teóricos como Caillois, Duvignaud, Huizinga e Maffesolli deram fundamento a estas proposições.

Palavras-chave: Corpo. Ludicidade. Dança.

ABSTRACT

This paper aims to present “Playful Culture” as a tool for de-construction of the “Serious Man Myth”, a paradigm constructed during the Modernity when the Scientism did not consider other ways of knowing, including specifically the “know-how” learned by oral traditions, and customs as everyday life tasks. Play, games and laughter were condemned habits that belonged to idle men, who lounging and did not take the life seriously. The subject-matter defends the importance of play, laughter and party to the continual (re)balancing of social life. This research also shows that our ethnic crossroads make us heirs of this festive behavior ancestry and the severity was imposed by a predatory colonization. It also shows the “Playful Culture” as an artistic strategy, as is the case of Dance, as a pathway for the development of the *ludus*-biographical-body. This emerges from its lost dimensions, recognizing on itself its own laws and potential for self-*poiesis*. This research is referenced by authors such as Caillois, Duvignaud, Huizinga and Maffesolli.

Keywords: Body. Playfulness. Dance.

Este artigo propõe a Cultura Lúdica como um instrumento de desconstrução do “Mito do Homem Sério”, paradigma construído na modernidade, no qual o cientificismo desconsiderou o saber-fazer aprendido pela oralidade e pelos costumes. Brincar, jogar e rir, por exemplo, eram hábitos condenados de desocupados, que vadiavam sem levar a vida a sério.

A razão conferia confiabilidade e seriedade às pessoas. Isto as distinguia na ética e na moral social. Para ter acesso a este *status* era fundamental não brincar, não rir e não gargalhar. Eram comportamentos incompatíveis e próprios dos hábitos da rua. Brincar passou a ser pejorativo. Mas brincar faz parte da natureza do homem, tanto do ponto de vista biológico quanto no nosso caso ancestral. Somos rastros de culturas africanas e indígenas em que a comunicação por excelência acontecia no ambiente festivo, por meio dos gestuais, da música e da dança. A nossa ancestralidade é festiva.

O humor, como base da nossa comunicação, foi se perdendo e se tornando um sintoma de tristeza, depressão e morte. A celebração, o lúdico e a festa são essenciais para a saúde da civilização que pressupõe uma abstinência dos egoísmos individuais em prol da coletividade e, em última instância, da vida harmônica na pólis. Celebrar e brincar exorciza os males das sociedades. Isto é essencial para a renovação de seus humores. A possibilidade da harmonia depende do convívio com as tensões e as brechas que, no caso, exigem uma capacidade de realização do *fair play* para liberação irônica ou orgástica dos egos reprimidos dos personagens sociais.

Brincar faz parte da própria necessidade física-emocional do homem. Segundo estudos da neurologia, o impulso para brincar está situado no quadrante superior do hemisfério direito do cérebro, e quando o homem potencializa este quadrante torna-se mais inovador e criador. Passa a ser curioso, inventivo, interativo, desenvolve mais os órgãos dos sentidos e a sensualidade. Segundo Santa Marli Pires dos Santos (2001, p. 13):

Ser lúdico, portanto, significa usar mais o hemisfério direito do cérebro e, com isto, dar uma nova dimensão à existência humana, baseado em novos valores e novas crenças que se fundamentam em pressupostos que valorizam a criatividade, o culto da sensibilidade, a busca da afetividade, o autoconhecimento, a arte do relacionamento, a cooperação, a imaginação e a nutrição da alma. É por isso que as descobertas científicas sobre a dinâmica cerebral foram importantes para o estudo da ludicidade como ciência.

Isto significa que o comportamento lúdico não é só herdado. Ele existe em potencial em todos os indivíduos e será expandido a partir dos processos de aprendizagem e das diferentes interações do sujeito com a vida e com a sociedade. O comportamento lúdico é uma postura diante dos desafios. Acreditar no lúdico como um comportamento vital leva a pensar numa cultura lúdica e na ludicidade enquanto um conhecimento passível de sistematização.

Defendo o lúdico como uma linha de pesquisa, porque do ponto de vista epistemológico já existe um campo sedimentado de saberes sobre o jogo, a festa e o riso. Autores como Johan Huizinga, Jean Duvignaud, Caillois, entre outros, já forneceram conceitos reconhecidos sobre a ação lúdica e suas consequências como um fenômeno das Ciências Humanas.

Segundo Huizinga, em seu livro *Homo Ludens* (2004), escrito em 1938, o jogo é uma atividade não material, sem função moral e por isso impossível aplicar-lhe noções de vício ou virtude. Tem uma função social, cultural e

significante, transcende as necessidades da vida e confere um sentido à ação. Sua finalidade é a sua própria realização. É uma totalidade com tensão, alegria e divertimento, ornamenta e amplia a vida. A desobediência à regra estraga o jogo e nesse sentido cria no homem o sentido da ordem. Há no jogo um elemento de tensão que lhe confere valor ético. O jogador que eventualmente desrespeita as regras é “um desmancha-prazer”.

Ressalta que brincar ultrapassa a esfera da vida humana. Consta que os animais brincam. Para ele a atitude lúdica pré-existe à cultura. No argumento de Huizinga, mesmo antes da civilização, o jogo é identificado como uma forma de comportamento no mundo animal.

Caillois (1990) defende a necessidade do riso e considera que a palavra jogo evoca as ideias de: facilidade, risco ou habilidade. Entende que o jogo e o riso contribuem para uma atmosfera de descontração ou diversão, acalma e diverte. Ele se opõe à imposição do caráter sério da vida.

Uma cultura lúdica não deve ser confundida como lazer nem com “tempo livre” ou passatempo. É uma atitude e pressupõe estratégias com ações e intenções claramente definidas para fazer frente ao sentido rígido da moral em declínio e da farsa do “homem sério”.

É preciso incentivar no homem sua capacidade de inovar, criar e se surpreender consigo mesmo. Devemos fundar novas formas de sociabilidade e promover a aproximação das pessoas, impulsionar o maravilhamento do cotidiano e o desejo do extraordinário. É urgente um convite para descobrir o prazer do dia a dia criativo e acreditar que é possível construir um mundo sem hierarquias no qual todos os homens são iguais porque são diferentes.

Estamos desafiados a desconstruir a sisudez, tão arraigada em nossa sociedade, em prol de uma cultura lúdica. Tal proposição desafia, em primeiro lugar, a Educação a abdicar do seu caráter adestrador e assumir o jogo e o risco de descobrir a cada solicitação suas potencialidades de respostas, sua prontidão. Isto implica não homogeneizar, não dissimular as diferenças e sim experimentá-las no diálogo das complexidades dos sujeitos. A sabedoria consiste menos no acúmulo de significações ensinadas e mais na capacidade de negá-las para produzir novos conhecimentos com base nas próprias vivências.

Nessa direção, saber e compreender não são domínios separados do sentir. Como bem assinala Duarte Jr. (2008, p. 75):

Em nossa vida diária é algo complicado separar-se os domínios do sentir e do compreender (por meio da palavra), já que o pensamento procura sempre lançar sua rede conceitual aos oceanos de nossas mais íntimas sensações, procurando envolvê-las e explicitá-las discursivamente. Contudo, essa prisão simbólica criada pelo pensamento é sempre incapaz de aprisionar totalmente os sentimentos, permanecendo suas qualidades, essenciais fora de suas malhas. Há um domínio íntimo aonde a linguagem não pode chegar, que permanece inacessível aos conceitos verbais.

Chegamos ao mundo do sensível e da imaginação. São domínios da Arte que, além desses atributos, exigem a ousadia de assumir o risco e o jogo. Arte diz respeito à vida criada que não tem compromisso com a ordem do possível, nem com a previsibilidade. Dá conta do entusiasmo e do imaginário humano e por isso foi considerada pelo poder, desde Platão, como uma atividade perigosa e subversiva, pois promove a autonomia. A este respeito, Fernando Muniz em seu artigo “Platão contra a Arte” (in: HADDOCK-LOBO, 2010, p. 20) observa que:

Quando canta, Íon está possuído pelas Medusas, está entusiasmado, éntheos. Éntheos significa literalmente “ter um deus dentro”, e o substantivo enthusiasmós, o estado resultante desta intervenção psíquica.

O entusiasmo nos aproxima dos deuses e nos permite o impossível: tornarmos-nos o acontecimento de nós mesmos, realizando a imaginação no ato da criação.

Porém, as políticas educacionais brasileiras, herdeiras da catequização jesuítica, em vez de elegerem a Arte como um instrumento eficiente e disponível para a produção do conhecimento e para a construção do sujeito autopoietico, reduzem-na a um pequeno e insignificante momento do aprendizado, pois estão mais preocupadas na formação do *homo docilis*.

Meus esforços têm sido voltados para que a Arte, em especial a Dança, venha a ser assumida como disciplina de base da grade curricular do Ensino Fundamental Brasileiro. Considero a Dança um estudo preliminar da formação, pois tem como principal conteúdo a corporeidade.

A corporeidade é uma perspectiva de estudo do corpo a partir dos seus estados e suas estruturas, resultante de uma vivência que é material, sensível, psicológica, cultural, complexa, indissociável e que encarna os rastros de sua ancestralidade. Segundo Marcus Vinicius Machado de Almeida, professor doutor do Departamento de Artes Corporais da UFRJ (2004, p. 10):

Corporeidade seria pensar este corpo no tempo, formado pelas inscrições históricas, culturais, pelas experiências vividas. O corpo não é um organismo, uma fisiologia, mas algo que se processa e que nunca finda sua estruturação. Nele, tudo se produz: subjetividade, cultura, sociedade, poderes, opressões, desejos etc. Cada estruturação do corpo resulta em uma realidade material, psicológica, social e complexa, interligada, indissociável.

A partir dessa compreensão, a corporeidade deveria ser considerada como base inicial de qualquer Programa de Educação. Principalmente em países como o nosso, que sofreram do processo da colonização, onde o poder escravocrata nos impôs castigos e punições, principalmente corporais. Somos desafiados hoje a revelar os mistérios que ficaram contidos e guardados em nosso corpo. Para enfrentar este desafio é preciso percorrer nossa memória corporal, reencontrar tradições matriciais e habilidades esquecidas.

Alcançar esse objetivo significa abandonar gestos decorativos e buscar a noção de eficácia da técnica de Marcel Mauss, restabelecer os princípios da

coordenação motora do corpo e sua funcionalidade, bem como suas dimensões de tempo e espaço. É fundamental incentivar a pesquisa corporal que revela o sujeito e capacita-o para uma presença atuante. Em vez de investir na aplicação de técnicas de sistemas de dança, o caminho é pensar metodologias independentes dos sistemas fechados e diversificar as informações. Segundo Michel Maffesoli (1988, p. 16): “É possível que cada um, em função das situações que tenha de viver ou analisar, elabore, partindo de delineamentos propostos, sua própria construção”.

Cada indivíduo pode ser autor legítimo de sua escritura corporal, revelando sua Corpo-ludo-biografia, uma metodologia desconstrucionista e transdisciplinar em dança que, a partir do afrouxamento das singularidades encarnadas, busca alcançar o sujeito enquanto elemento ludo-expressivo. Essa proposta metodológica, em vez de investigar como a personalidade molda o movimento, busca, no caminho inverso, descobrir como ele pode lidar com as diferenças tornando-o mais capaz de se comunicar e se inscrever no meio ambiente e na sociedade. Isto significa propor a desconstrução do *homo docilis*, “homem sério catequizado” para emergir suas memórias encarnadas, que no nosso caso vai desvelar um caráter festivo ancestral.

Quando um indivíduo (re)redescobre seu corpo, passa a agir com propriedade sobre seus gestos, seus movimentos ganham mais significados porque foram ativadas as sensações físicas por meio dos músculos, das articulações e dos ossos e órgãos internos que promovem a unidade orgânica que constitui o homem e, que nesse caso, digitaliza sua comunicação.

A busca por esta unidade orgânica e por uma metodologia corpo-ludo-biográfica rejeita um corpo abstrato. Uma corpo-ludo-biografia reconhece as leis da natureza inerentes ao próprio corpo que se torna uma escritura e se potencializa como um lugar dos rastros.

Levanto o pressuposto de que o movimento corporal lúdico-desconstrucionista é uma perspectiva no campo da Dança que inaugura, no lugar do paradigma da presença, o espaço para o jogo dos rastros como campo da proliferação de possíveis caminhos para estratégias de uma cultura lúdica no campo da educação que celebre o prazer, o riso e a festa. Segundo Duque-Estrada (2002, p. 28): Não é mais possível pensar um lugar fora do jogo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Marcus Vinícius Machado. **Corpo e Arte em Terapia Ocupacional**. Editora Enelivros, Rio de Janeiro, 2004.
- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**. Editora Cotovia, Lisboa, 1990.
- DUARTE JÚNIOR, João-Francisco. **Fundamentos Estéticos da Educação**. Editora Papyrus, Campinas, São Paulo, 1988.
- DUQUE-ESTRADA, Paulo César. **Às Margens** - A propósito de Derrida, Editora PUC/Rio e Edições Loyola, São Paulo, 2002.
- DUVIGNAUD, Jean. **Festas e Civilizações**. Edições Universidade Federal do Ceará e Tempo Brasileiro, Ceará, 1983.

HADDOCK LOBO, Rafael (org.). **Os Filósofos e a Arte**. Editora Rocco, Rio de Janeiro, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Editora Perspectiva, São Paulo, 2004.

MAFFESOLI, Michel. **O conhecimento comum**. Editora Brasiliense, São Paulo, 1988.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **A Ludicidade como Ciência**. Editora Vozes, Petrópolis, Rio de Janeiro, 2001.