

Jogo, mito, rito e representação

Suzi Frankl Sperber

Resumo:

A noção de jogo versus representação, relacionada a mito e rito, é produtiva para explicar os jogos de colagem, montagem, a fragmentação das/nas obras de arte desde o começo do séc. XX – e também no teatro e arte de ator.

O olhar que abrangerá “jogo, mito, rito e representação” ajudará a esclarecer jogos criativos, i.e., a permeação de mitos e ritos na contemporaneidade e as suas relações com a representação entendida tanto como mimesis, quanto como figuração mágica – e ambas como jogo. Trabalharei especialmente com o mito em *Recusa*.

Palavras-chave: Mito; rito; jogo; representação; *Recusa*;

Desde a primeira infância, o ser humano recorre à capacidade de compreender o sentido de uma experiência através de um jogo. O jogo pode dispensar palavras, ou usa pouquíssimas e incorpora símbolos e o imaginário, daí conseguir exprimir de alguma forma o vivido. Ao expressar-se, põe para fora de si a vivência – de forma ainda tosca. Sendo tosca, o jogador, ou enunciador ou efabulador fica insatisfeito com sua expressão e quer modificá-la a fim de exprimir melhor o vivido. Recorre, então, à repetição, que leva o receptor primeiro deste jogo criativo, que é o próprio emissor, a procurar manifestar-se melhor. Por meio da ação e repetição, ele deixa de ser uma figura passiva e dominada pela experiência. O jogo tem, nesse sentido, uma grande importância, pois permite ao ser humano tornar-se agente de seu conhecimento progressivo, formulando imagens, usando símbolos e o imaginário, a efabulação ou diretamente a pulsão de ficção. (cf SPERBER, 2009, p. 67)

Na medida em que existe a repetição, e na medida em que a expressão depende de mais do que só da palavra, a expressão efabulada corresponde a um jogo e os diferentes recursos desta efabulação, em conjunto, assumem a forma de um ritual. Este tem aspectos do sagrado e contém a representação através de quaisquer recursos (movimentos no espaço, riscos, traços, cores, palavras, sons) que prefiguram formas que têm funções especiais. Verifiquei que há duas formas originárias, o mito e o conto de fadas, cujas funções se aproximam de Eros e de Tântatos, ou antes, da predominância quer da positividade, quer da negatividade. Tântatos acena na medida em que o mito define os limites da ação humana em sociedade, punindo aquele que transgride e Eros se manifesta porque o conto de fadas tem a função dominante de propor a superação dos limites individuais, pessoais, chegando à resolução das dificuldades que se apresentam como intransponíveis.

No jogo o elemento revelado, figurado de um acontecimento vivido intensamente passa para o nível pessoal do imaginário, construindo uma ação segunda, que está no lugar da primeira - real. (cf SPERBER, 2009, p. 68-9)

O jogo consiste na mola que organiza e leva à elaboração de acontecimento interno (dor, decepção e mesmo alegria), permitindo a sua projeção para fora de si. O pivô de tudo é uma ação, que alimenta um novo evento externo, o qual condensa os eventos vividos no passado. O impacto da dor, num primeiro momento, leva a uma profunda identificação entre sujeito e evento, entre dor - interna - e acontecimento - externo. (SPERBER, 2009, p. 68)

“O imaginário de cada indivíduo cria um contexto de ação, personagem, relações, projeções do vivido. Projeta o evento historicizável (diacrônico) para fora de si, em um constructo ficcional (e neste momento sincrônico). Esta ficção se estrutura de acordo com certas funções e requer uma série de instrumentos que ultrapassam o que se tem convencido como discurso. Vai além da palavra (oralidade), de certa forma corporificada; e do corpo, do qual emana uma qualidade do sentir, uma energia, que se manifesta independente ou para além do movimento, isto é, da gestualidade. Vai, sobretudo, além (ou fica aquém) da subjetividade, incluindo outra e trabalhando a relação de ambas com o mundo, dentro do universo que se apresenta como aparente eixo: mais exatamente como espaço relacional. Tudo inserido na mesma efabulação, que precisa de um recurso que indicie a temporalidade transcorrida e vivida e a espacialidade do evento (constituída em verdade de diferentes espaços).

Estas características inatas dos seres humanos passam a ser alicerces para ações de todas as naturezas a partir do início da vida humana e até o seu limite, em todas as comunidades e etnias, em todos os tempos. Elas alimentam o lúdico e a criação, nutrem o conhecimento sempre que possível.

A noção de jogo versus representação, relacionada a mito e rito, é produtiva para explicar os jogos de colagem, montagem, e fragmentação das e nas obras de arte desde o começo do séc. XX – assim como no teatro e arte de ator. É que colagem, montagem e fragmentação indiciam a dificuldade – no limite a impossibilidade - de atribuição de sentido monolítico ao mundo, às ações, à realidade.

“A maior parte dos jogos que conhecemos deriva de antigas cerimônias sagradas, de rituais e de práticas divinatórias que pertenciam, outrora, à esfera religiosa em sentido lato. A brincadeira de roda era originalmente um rito matrimonial; jogar com bola reproduz a luta dos deuses pela posse do sol; os jogos de azar são derivados de práticas oraculares, o pião e o tabuleiro de xadrez eram instrumentos divinatórios.” (AGAMBEN, 2007, p. 66-67) Ao analisar essa relação entre a brincadeira e o ritual, Emile Benveniste demonstrou que o jogo ao mesmo

tempo que vem da esfera do sagrado, por outro lado de alguma forma corresponde a uma inversão do sagrado.

Reunindo mito e ritual (o “mito que conta a história e o ritual que o reproduz e representa”), o jogo em si passa a configurar ritual. O mito trabalha fundamentalmente com palavras, enquanto o rito é ação. Visto que o sagrado pode ser definido através da unidade consubstancial do mito e do rito, Giorgio Agamben considera que há jogo quando somente uma metade das operações sagradas é realizada, bastando traduzir o mito só em palavras e o rito só em ações. Ainda assim, a narrativa mítica teria resquícios do sagrado, mas o seria pela metade. O mito brincaria com os símbolos e nos transmitiria ao mesmo tempo o jogo com palavras, que requer a suspensão da descrença, e o estabelecimento de relações com todo e qualquer elemento residual do que é “sacralizado” socialmente. A partir da suspensão da descrença, tanto a palavra como um objeto passam a ter poder mágico, transformador, como o são poemas de Manoel de Barros:

Meu desagero
é de ser
fascinado por trastes.

(Barros, 2001a,p.53) **Tratado Geral das Grandezas do Ínfimo**. Rio de Janeiro: Record, 2001a.

É um olhar para o ser menor, para o
insignificante que eu me criei tendo.
O ser que na sociedade é chutado como uma
barata – cresce de importância para o meu
olho.

(Barros, 2001b,p.27) **Retrato do artista quando coisa**. Rio de Janeiro: Record, 2001b.

Agamben – a partir de Benveniste – considera que o jogo libera e distrai a humanidade da esfera do sagrado, mas sem aboli-la. Segundo Agamben, os resíduos do mundo adulto “sacralizado” correspondem a partes desconectadas de um todo e que por extensão perderam sua função original. As crianças brincam com qualquer objeto que lhes caia nas mãos, e também transformam em brinquedo o que pertence de fato a esferas do trabalho e do poder. Agamben menciona a economia, a guerra, o direito, e outras atividades, áreas das quais fazem parte carro, arma de fogo, contrato jurídico. O mundo capitalista, burguês, utilitarista deste conjunto referido é excludente, não concebendo nem o brinquedo, nem a magia. Crianças utilizam peças quebradas, imitações dos objetos referidos, pedaços de barbante, parafusos, gravetos e os transformam em brinquedos, “profanando” as áreas instituídas pela sociedade do poder e da acumulação. Dentro de suas áreas originárias a parte ressignificada pela criança tinha utilidade prática. Desvinculada do todo que tem certo sentido nesta pseudo sacralidade conferida pela sua

funcionalidade, a parte se destaca. O uso desta parte destacada é restituída a outra sacralidade – a saber, é entronizada no jogo com função diferenciada em um uso especial, que não coincide com o consumo, nem com o uso utilitarista. O jogo, ao trabalhar com a ação, "profana" a sacralidade utilitarista, já que funciona só uma metade, a do ritual e não a do mito que, ao trabalhar com palavras, trabalha com o que instaura a existência. A palavra, mediadora de emoções, através dos órgãos dos sentidos, material da linguagem, passa por mudanças, em constante devir. (Lacan diz que *as coisas não são assim; o relato é que é assim*¹). O discurso se apresenta como construtor de mundos diferentes, plurais, virtualmente infinitos. Também ele em certa medida "profana", visto que cumpre o papel sagrado da Palavra divina. Mas ressignificados os bagulhos, eles entram em uma nova cosmogonia, em um universo mágico, diferente e plural, que engloba o diferente e as diferenças, sendo includente.

É comum, tanto nos brinquedos, como na profanação do sagrado, a passagem por uma *religio*, que pode passar a ser sentida como falsa e opressiva, uma negligência enquanto verdadeira religião. Contudo, isso não significa negligência, mas uma nova dimensão do uso que crianças, atores, criadores e mesmo filósofos devolvem à humanidade.

Assim como a *religio* não mais observada, mas jogada (brincada), abre a porta do uso, da mesma forma as potências da economia, do direito e da política, desativadas no jogo, tornam-se porta para um novo conhecimento – talvez alegre. O elemento mágico existente no jogo, no ritual, no mito estabelecem uma relação nova com a natureza, com os resíduos do mundo a serem ressignificados a partir de outras funções.

A cena, a arte da cena e a arte do ator aproveita recursos deste tipo. Ao trabalhar com um objeto, um elemento, um ser, investe cada um de valor metonímico. A parte está pelo todo e ao mesmo tempo tem o poder de criar o todo. Esta a sua magia.

Em *Recusa*, peça amplamente premiada, encenada pela Companhia Balagan, cada cena é vivida por dois atores (Eduardo Okamoto e Antonio Salvador), que "interpretam" irmãos, parceiros, contendores que primeiro brincam com o que encontram, gravetos, terra, folhas, partículas de um todo que não pretende ser compreendido, mas respeitado. Os dois atores-personagens têm a tarefa de criar o mundo, refazendo o mito da criação, e o fazem através do riso, do jogo e da imaginação. Criam animais que poderão ser caçados e comidos. Criarão as condições para a procriação e, pois, para a população da terra e para a sobrevivência das espécies.

Em *Recusa*, o mito da criação do mundo dos indígenas – em princípio da etnia piripkura – será apresentado pela ação atoral e não apenas pelas palavras. Daí que o riso e o jogo têm peso mágico. Além disto, a criação se dará a partir do residual, do miúdo, como uma bugiganga,

¹ Lacan 1978.

ninharia capaz de religar as partes separadas do mundo sem sentido e cujo sentido vai se constituindo a partir da relação de um ser humano com o outro e de ambos com a natureza. Há algo diferente e especial na peça e na atuação precisa e excepcional dos atores: Pudlerê tem humor: ri o tempo todo. Pud o acompanha no riso – ou canta. O humor resgata a inteireza dos despossuídos. Tem-se a impressão de que através do humor e do riso os indígenas se vingam da arrogância do poderoso. O riso serve como centelha de vida. As personagens indígenas figuram a recusa à ajuda dos brancos, assim como Tucan e Mande-I o fizeram na realidade. Esta recusa vem do olhar que afirma a vida sobre todas as coisas. Diferentemente de hipótese de Agamben, que mergulha suas reflexões no homem ocidental, burguês e capitalista, os indígenas redefinem todas as relações e os atores que criaram a cena incorporaram tal manifestação – de recusa da pseudo ajuda esvaziadora dos valores e cosmogonia indígenas. Ou do princípio que regula a cosmologia das relações diretas e primeiras.

O riso de ambos, ou o riso de Pudlerê e o canto de Pud, desnuda o vil, o banal, o mesquinho, o pequeno da vida. A ação tão diversa entre Pud e Pudlerê recompõe o equilíbrio do mundo, pelo jogo e pelo jogo ressignificam as tutaméias, as ninharias.

É especial, em *Recusa*, que o mito se constitua aos poucos e assim cria o mundo, como fantasia, com imaginação. Daí os gestos e a cena serem mágicos, potentes, mesmo quando Pudlerê se revele fraco. O conjunto de breves narrativas inseridas na peça e que demonstram um mundo fracionado e de difícil interpretação unitária, tem ação ou leitura que seria trágica, mas que não é construída nem vivida como tragédia. Por que? Porque a tragédia implica em punição; o mais das vezes a morte como punição, para que os receptores evitem ações semelhantes. Nos mitos indígenas também há hybris e hamartía, mas o castigo é a errância, a perda do rumo certo. E, salvo engano, não há catarse, porque a trajetória errante tem uma função: a aprendizagem, o amadurecimento. E como é apresentado isto? Nos mitos há diferentes narrativas e há uma figura importante, criadora. Na peça *Recusa* há dualidade. O dois revela o diálogo relacional importante das etnias indígenas. Pud cria seres fortes e grandes. Pudlerê gosta de jogar com o pequeno: “Oh, parente, mundo assim, quieto, ruim. A gente podia fazer coisa pequena... pi-um, mu-tu-ca, mosquito, carapanã, vespa, pra picar a gente, pra gente coçar, arder.” O importante, útil, mesmo que perigoso, é introduzido no mundo e o que incomoda, é pequeno e perigoso de outra forma, também é criado.

Caso o jogo se mantivesse neste nível, a relação de parceria conservaria o mundo. O dois valoriza a specularidade, a circularidade, identidade social feita de alteridade. E a morte seria apreendida, vivida como normal, como parte da cosmogonia. Mas vem o exército: “Exército trouxe estrada, estrada trouxe homem branco, trouxe padre, trouxe doença, pouco índio viveu. Suruí não cantava mais, não falava com espírito, não sabia mais. Muito velho tinha morrido, índio não sabia mais história, velho não contava mais, não tinha.”

Portanto, o jogo primitivo, puramente lúdico, aquele que ressignificava o mundo a partir do pouco valorizado foi substituído por um jogo violento, agressivo, jogo capitalista. Daí a peça prosseguir, em montagens e colagens lúdicas, aparentemente, mas em verdade críticas, com o desnudamento tanto da ferocidade acumuladora do fazendeiro, como da revelação de que Macunaíma é obra de homem urbano. Para que houvesse um espaço que reintroduzisse a magia no jogo de montagem da peça, a alma do índio vai a outro espaço e acaba querendo voltar².

Disse Gilda Mello e Souza que “*Macunaíma* logo se transformou no livro mais importante do nacionalismo modernista brasileiro”.³ É verdade. Mas no jogo da peça *Recusa*, em meio a transformações, introduz Macunaíma na sua forma de mito: o mito dos Taulipangue. Segundo o mito, Macunaíma se transforma diversas vezes, e na peça viverá dentro de um piripikura⁴. A peça, que apresenta o lúdico como forma de vida dos indígenas, e como estratégia de construção, afirma: “Macunaíma não foi pra cidade, isso é história de homem branco. Nem matou gigante Piatã que continua comendo toda gente que chega lá.”

Koch-Grünberg, “ao falar da etimologia de Makunaima⁵, “o grande mau”, [...] aludiu ao fato de os missionários ingleses, em suas traduções da Bíblia para os Arawoio, usarem Makunaima como termo equivalente para o deus cristão.” Daniel Faria sinaliza que se pode ler, em Makunaima, “uma alegoria possível para a condição nacional brasileira, num trabalho de tradução que correspondia, de fato, a uma forma de apropriação.” O jogo criativo da cena e da peça *Recusa*, nega-se a reconhecer que foi dada voz aos indígenas por Mário de Andrade. *Recusa* aceita o que diz Faria, e vê que Macunaíma com c, “o herói sem nenhum caráter”, foi inventado, enquanto Makunaima com k foi silenciado, restando a atitude – só aparentemente lúdica dos indígenas piripikura, por ser um fragmento de uma peça histórico-sociológica antropológica:

“Dois índios piripikura, possivelmente os últimos de sua tribo foram encontrados, no interior do Mato Grosso. Subnutridos, um deles muito doente, apêndice quase supurado. Riam. Sempre recusaram contato. Recusaram ajuda. O doente foi operado. Fugiram do hospital para a mata três dias depois.”

² Um dia sol nasce, alma de índio fala: “bom aqui, demais. Pra que? Num tem pium, nem micuim carrapato, nem muriçoca que pica, nem mekô, nem vontade de conhecer outra coisa.” “Quer voltar?”, perguntou índio. “Quase querendo! Quase vontade de ver o que não tem aqui.”, respondeu alma. Índio voltou? Voltou.

³ SOUZA, 1979, p. 9.

⁴ Macunaíma vive na barriga de Piripikura, fala, conta história. Todo desarranjo lá dentro é coisa de Macunaíma.

⁵ Segundo Daniel Faria, “a notação com a letra “k” marca a diferença entre as duas personagens. Além disso, pelo menos o Makunaima falado pelos macuxi vem com um ditongo, ao invés de um hiato entre o “a” e o “i”. Makunaima é personagem de uma rica tradição narrativa, compartilhada por diversos povos indígenas da bacia do Rio Branco, como os Taulepangue e Arekuná estudados por Koch-Grünberg, pertencentes à família lingüística karib.”

Concluimos que o jogo pode ser jogado enquanto obedece a normas, como a dos índios piripkura que brincam de criar o mundo. Mas quando as regras do jogo mudam e o indígena é silenciado, diminuído, colonizado, o jogo e suas normas na cena deverão desnudar a rejeição do excluído, na beira da inanição, da morte, porque será a única maneira de revelar a resistência.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

AGAMBEN, Giorgio. *Profanações*. Trad. e apresentação Selvino José Assmann. São Paulo: Boitempo, 2007.

BARROS, Manoel de. *Retrato do artista quando coisa*. Rio de Janeiro: Record, 2001b.

_____. *Tratado Geral das Grandezas do Ínfimo*. Rio de Janeiro: Record, 2001a.

FARIA, Daniel. “Makunaima e Macunaíma. Entre a natureza e a história”. *Ver. Bras. Hist. Online version*. ISSN 1806-9347 <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-01882006000100013> *Rev. Bras. Hist.* vol. 26 n° 51 São Paulo Jan./June 2006.

LACAN, Jacques. *Escritos*. São Paulo: Perspectiva, 1978.

SOUZA, Gilda de Mello e. *O tupi e o alaiúde*. Uma interpretação de *Macunaíma*, São Paulo, Duas Cidades, 1979

SPERBER, Suzi. *Ficção e razão. Uma retomada das formas simples*. São Paulo: HUCITEC-FAPESP, 2009.