A VIDA, O JOGO E A ARTE: A PERSPECTIVA DE JOHAN HUIZINGA SOBRE O ELEMENTO LÚDICO NA CULTURA NO SÉCULO XX.

Renato Ferreira Lopes¹

INTRODUÇÃO: O LÚDICO E A CULTURA NO SÉCULO XX

Um grupo de arquitetos e artistas em atividade entre 1957 e o início dos anos 70 definiu suas atividades enquanto construção de situações. A proposta deste coletivo radicado na França que incluía a figura emblemática de Guy Debord e ficou conhecido como Internacional Situacionista entendia que a vida cotidiana poderia instigar paixões capazes de provocar um espírito lúdico no interior dos espaços urbanos, onde, apesar da repetição de hábitos, abre-se sempre um espaço para o aleatório, o incontrolável, o apaixonante². Foi dessa ideia que os situacionistas desenvolveram umas de suas formas lúdicas mais marcantes: as derivações, a velha arte de perambular pela cidade. Desde os tempos da cavalaria, até os dadaístas - tão importantes para o círculo de Debord e seus companheiros - essa prática possui muitos precedentes, mas o autor da *Sociedade do espetáculo* distingue seu próprio exercício dos anteriores enfatizando seu caráter ativo como um modo de comportamento experimental ligado às condições da sociedade urbana, uma técnica da passagem rápida por ambiências variadas que se insere na psicogeografia, uma geografia afetiva e subjetiva, que buscava cartografar as diferentes ambiências psíquicas suscitadas pelas deambulações urbanas dos situacionistas³.

¹ Mestre em História da arte no Programa de Pós-Graduação em História da Arte da UNIFESP

² Cf. DIAS, JMN.. O grande jogo do porvir: a Internacional Situacionista e a ideia de jogo urbano. Rio de Janeiro Estudos e Pesquisas em Psicologia, UERJ, RJ, v. 7, n. 2, p. 210-222, ago. 2007.

³ Cf. JACQUES, P.B., *Breve Histórico da Internacional Situacionista*. Arquitectos, 2003. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitectos/03.035/696>. Acesso em 03/05/2018

Em Paris, essas errâncias urbanas se tornaram característica dos boêmios da margem esquerda do rio Sena, cristalizada na obra do fotógrafo Van der Elsken⁴. onde a arte da deriva era a principal maneira de cultivar a sensação de estar "separadamente juntos". Esse sentimento já havia sido descrito por Johan Huizinga como uma das condições oferecidas pelo jogo, atividade que, para ele, não se constituía apenas enquanto parte da cultura. O historiador - um adepto das errâncias urbanas na Holanda na década de 1890- acreditava que a cultura é essencialmente jogo e possui uma conhecida - ainda que pouco explorada - relação com as ideias dos situacionistas⁵. Neste trabalho, o propósito é apresentar e discutir algumas das ideias de Huizinga sobre o elemento lúdico da cultura que foram posteriormente absorvidas e radicalizadas pelo movimento de Debord na segunda metade do século XX.

JOHAN HUIZINGA E O HOMO LUDENS

Em uma autobiografia escrita 1942, no exílio imposto pela ocupação alemã, o septuagenário Huizinga descreve uma juventude feliz transcorrida na Holanda da segunda metade da década de 1890. Neste momento desejava ser um linguista e, por uma série de razões de ordem prática, acaba iniciando seu caminho nos estudos históricos. Em 1905, assume o cargo de professor na Universidade de Groningen, sua cidade natal, e dez anos mais tarde passa a lecionar numa das mais importantes instituições de ensino de seu país, a Universidade de Leiden, onde chega a ser reitor deixando o posto somente quando é detido pelos nazistas por organizar uma resistência ao ideário do Partido de Hitler. Foi nos seus anos em Leiden que o historiador publicou suas obras mais importantes: *O outono da Idade Média* (1919), um estudo que se tornou um clássico sobre século XV nos Países Baixos; e *Homo Ludens*, obra que observa a relação entre jogo e cultura.

Apesar de abordar mais detidamente a dimensão lúdica da cultura somente em *Homo Ludens*, Huizinga reconhece que este tema também aparece no seu estudo sobre a vida da corte borgonhesa tardo-medieval. Para ele, os sonhos de beleza e nobreza da aristocracia dos Países Baixos no século XV nasceram de uma espécie de jogo sagrado. "Os torneios e justas, as ordens, os votos, os títulos, são todos vestígios dos ritos de iniciação primitivos", apesar de estarem perdidos os elos dessa extensa cadeia evolutiva," a cavalaria medieval é por nós conhecida sobretudo como um elemento cultural mantido artificialmente e, em parte, propositadamente ressuscitado". No entanto, "o suntuoso aparato dos códigos de honra, da conduta cortês, da heráldica, das ordens de cavalaria e dos torneios não havia ainda perdido seu significado mesmo já perto dos fins da Idade Média"⁶. O objeto da investigação em o *Outono da Idade Média*, a

⁴ Ver *Looking for love in left bank*, 1956.

⁵ Cf. Guy Debord *Situacionist International Text and Documents*, Cambridge, The MIT Press, 2002.

⁶ HUIZINGA, J. *Homo Ludens*, São Paulo, Perspectiva, 2000, p. 78.

artificialidade do estilo de vida da corte do Reino da Borgonha levou o historiador a pensar o jogo como parte indissociável da cultura.

Originalmente publicado em 1938, *Homo ludens* foi traduzido para o francês em 1951 e apresenta a ideia de que os seres humanos não seriam definidos somente pelos seus atributos comportamentais funcionais ou utilitários, mas também pelo desejo de jogar. Tal concepção foi de grande interesse para Constant e Anger Jorn, que estavam muito próximos de Guy Debord. A definição de jogo que travaram contato foi expressa nos seguintes termos:

(...): o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana"⁷

Aqui a condição do jogo é de uma atividade livre. Expressa a liberdade daqueles que estão dispostos a jogar e a dos jogadores em relação às suas próprias vidas, uma vez que a atividade lúdica lida com aquilo que não é uma necessidade imediata da existência. Mesmo a presença das regras não compromete tal liberdade já que elas são aceitas pelos participantes que compreendem o quanto que o jogo não é a vida cotidiana, ou a "vida real". Para Huizinga, ainda que "toda criança saiba perfeitamente quando está 'só fazendo de conta' ou quando está 'só brincando' "⁸, essa condição de "faz de conta" não impede, de maneira nenhuma que o jogo se processe com grande seriedade.

Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. Nunca há um contraste bem nítido entre ele e a seriedade, sendo a inferioridade do jogo sempre reduzida pela superioridade de sua seriedade (...). É possível ao jogo alcançar extremos de beleza e de perfeição que ultrapassam em muito a seriedade⁹.

Portanto, não se trata de procurar a dimensão lúdica na cultura nem de opor o jogo a seriedade, o autor não tem dúvida que o espírito lúdico é, enquanto impulso social, mais antigo que a cultura, de forma que a própria vida humana em sociedade sempre se encontrou imersa nele.

⁷ HUIZINGA, J. *Homo Ludens*, Op.Cit, p. 24.

⁸ *Ibid.*, p. 10.

⁹ *Ibid.*

O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos¹⁰.

A associação entre cultura e jogo proposta por Huizinga é vista como algo que estaria além de um simples movimento de geração, para ele, o elemento lúdico é a cultura. “Não quer isto dizer que ela nasça do jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge no jogo, e enquanto jogo, para nunca mais perder esse caráter”¹¹. No entanto este traço seria precisamente aquilo que estava ausente em fenômenos da Modernidade que o historiador presenciou durante sua vida, como os movimentos nacionalistas, as teorias de pureza racial ou o estabelecimento da sociedade industrial que frequentemente referiam a si mesmas como o único caminho para o futuro e se assentavam na crença no progresso e na razão.

Os resultados traumáticos desse pensamento foram os grandes conflitos armados do século passado que chocaram o historiador e apareceram implícita ou explicitamente criticados em suas obras. Quando escreveu *Homo Ludens*, o historiador via a ascensão do Nazismo, que possui como traço mais marcante o autoritarismo, a atitude característica do pior tipo de jogador: os estraga-prazeres. De acordo com o pensamento de Huizinga, os regimes totalitários produzem regras inflexíveis “às quais as comunidades são forçadas a aderir, ao mesmo tempo que “estragam” - suprimindo a improvisação e o individualismo - jogos que afirmam vida dos outros”¹². Para ele a verdadeira civilização sempre exigirá o espírito esportivo, a capacidade de exercer o “*fair play*”, “a boa fé expressa em termos lúdicos”, e que este elemento lúdico “seja puro, que não consista na confusão ou no esquecimento das normas prescritas pela razão, pela humanidade ou pela fé”¹³.

Em 1919, essas ideias ainda não haviam sido expressas na sua totalidade, mas parece evidente que a sociedade borgonhesa do século XV que o historiador descreve em *O outono da Idade Média* estava muito mais próxima desse ideal do que a época de Huizinga, que parecia marginalizar a todo custo seus jogos sociais. O modo como as pessoas do fim do Medievo se empenhava em responder a realidade cruel do inevitável sofrimento físico e da morte violenta com rituais elaborados e exageradas exhibições era parte de um grande jogo. O valor cultural de uma existência ritualizada, para ele, é o que dá forma e ritmo à vida,

¹⁰ Ibid., p. 21.

¹¹ Ibid., p. 125.

¹² Cf. JARDINE, L., *The afterlife of Homo Ludens: From Johan Huizinga to Natalie Zemon Davis and Beyond*, in: JARDINE, L., *Temptations in the archives: Essays in Golden Age Dutch Culture*, Londres, UCL Press.

¹³ HUIZINGA, J. *Homo Ludens*, op. cit., p. 151.

quando ela é transferida para a esfera do drama, surge uma maneira de fazer da própria vida arte, transformando a experiência sombria para torná-la tolerável.

CONCLUSÃO

Em *Homo ludens* a compreensão das dinâmicas sociais vistas pelo prisma do jogo trazia, além de uma crítica à atitude racional da sociedade europeia do século XX, um entendimento sobre a humanidade e sua história que abarca a experiência criativa diante das imposições da realidade da vida. A partir disso ele já havia interpretado a arte do século XV em *O outono da Idade Média* e em conferências nos primeiros anos do Novecentos encarou as imagens enquanto importantes vetores do conhecimento histórico, além de reconhecer o lado estético do seu estudo para alcançar uma dimensão mais sensorial ou mais completa da História.

Para ele, a imposição de uma atitude estritamente racional diante do passado não garantiu, de modo algum, conclusões mais precisas. A constituição da História a partir de modelos estatísticos ou puramente documentais só separava de vez a História do conhecimento da vida, aqui entendida não apenas como existência biológica, política ou econômica dos seres humanos, mas enquanto vida cultural, aquela que admite os sonhos e os sentimentos do passado e do presente, sempre materializados nas artes.

No período pós-Segunda Guerra, diante das transformações sociopolíticas de Paris durante as décadas de 50 e 60, o que se viu foi o aumento do policiamento do espaço da cidade liderada pelo presidente Charles De Gaulle, fenômeno amplo que ficou conhecido como "colonização interna". O deslocamento maciço de populações pobres em novos cinturões de projetos habitacionais severamente funcionalistas a uma distância segura do centro da cidade. Neste contexto, os situacionistas radicalizaram o pensamento de Huizinga no sentido de alcançar uma ética revolucionária que efetivamente abolisse a distinção entre o jogo e a seriedade, entre a arte a vida cotidiana. Para Debord, o elemento competitivo teria que "desaparecer em favor de uma concepção verdadeiramente coletiva do jogo: a criação comum de ambientes de lazer escolhidos". Assim, a cisão crucial que deve ser superada é aquela que se estabelece entre o jogo e a vida cotidiana, que concebe a existência do jogo como algo excepcional e provisório. Enquanto Huizinga diz que o jogo introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo "uma perfeição temporária e limitada"¹⁴, Debord e seu grupo procuram estender o elemento lúdico, abolindo fronteiras:

A Vida ordinária, condicionada até agora por causa do problema da subsistência, pode ser controlada racionalmente - esta possibilidade está no centro de todos os conflitos

¹⁴ HUIZINGA, J. *Homo Ludens*, op. cit., p. 11.

do nosso tempo - e o jogo tem que invadir toda a vida, quebrando radicalmente com um tempo e espaço limitados. Não teria a perfeição como fim, pelo menos na medida em que tal perfeição significa uma construção estática oposta à vida”¹⁵.

Assim, a questão central para as derivas passava pela consciência de explorar formas de vida para além da ética do trabalho do sistema capitalista, simbolizada na famosa pichação de Debord *Ne travaillez jamais (Nunca trabalhe)*, feita em 1953 e reproduzida no jornal da Internacional Situacionista com a legenda “programa mínimo do movimento situacionista”.

Por outro lado, para além de uma resistência ao racionalismo exacerbado de sua época, a ideia que hoje podemos entender como fundamental para Huizinga em *Homo Ludens* é rica e sugestiva, principalmente se considerarmos formas sistemáticas de comportamento humano (a etiqueta, a guerra, a política, a arte) como “jogos” governados por certas regras, de modo que as estratégias usadas no interior das comunidades de “jogadores” para levar adiante, modificar, ironizar ou subverter a regulação desses jogos podem ser objeto de exame dos historiadores da cultura por sua capacidade de iluminar o modo como estruturas sociais comunicam e moldam o comportamento dos indivíduos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*, São Paulo, Perspectiva, 2000

HUIZINGA, J. *O outono da Idade Média*, São Paulo, Cosac & Naify, 2010.

INTERNACIONAL SITUACIONISTA, Contribución a una definición situacionista de Juego, p. 14. in: Textos completos de en castellano de la revista Internacional Situacionista (1958-1969), vol. 1. Madrid, Literatura Gris.

JARDINE, L., *The afterlife of Homo Ludens: From Johan Huizinga to Natalie Zemon Davis and Beyond*, in: JARDINE, L., *Temptations in the archives: Essays in Golden Age Dutche Culture*, Londres, UCL Press

JACQUES, P.B., *Breve Histórico da Internacional Situacionista*. Arqutextos, 2003. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arqutextos/03.035/696>. Acesso em 03/05/2018.

DIAS, JMN.. O grande jogo do porvir: a Internacional Situacionista e a ideia de jogo urbano. Rio de Janeiro Estudos e Pesquisas em Psicologia, UERJ, RJ, v. 7, n. 2, p. 210-222, ago. 2007.

¹⁵ INTERNACIONAL SITUACIONISTA, Contribución a una definición situacionista de Juego, p. 14. in: Textos completos de en castellano de la revista Internacional Situacionista (1958-1969), vol. 1. Madrid, Literatura Gris.