



## O JOGO DOS DEUSES E O JOGO DOS HOMENS

por Fernando Oliveira<sup>1</sup>

**Resumo/Abstract:** A história de todos os homens contém sempre um elemento de incerteza potencialmente presente na ação humana individual ou coletiva. Há perguntas cuja resposta pode significar o sacrifício da própria vida ou então da continuidade do grupo. Para lidar com a imprevisibilidade criamos complexas operações simbólicas, demarcando o espaço e o tempo das ordens; e na associação de valores a signos fundamos os simbolismos que dão sustentação às nossas hierarquias. Ainda cedo o homem descobre não ser a medida de todas as coisas. Todavia, ao invés de ficar lamentando a "sorte" de seu destino, investe contra a Natureza lançando mão de seu repertório de códigos e signos, numa tentativa desesperada de recriá-la à sua maneira. O desafio humano dirige-se contra os Deuses numa luta insana para reter a vida que lhe escapa ao controle.

---

<sup>1</sup> Fernando Oliveira é doutor em Comunicação e Semiótica da PUC/SP.





Desde as mais remotas épocas das civilizações ancestrais o jogo é empregado como princípio oracular, espécie de "metáfora cósmica" com poder de revelação dos desígnios, das oportunidades ou dos destinos e desatinos humanos, capaz de revelar surpresas inesperadas. Sortear o destino através do oráculo significa tentar a sorte com os Deuses..

Nas culturas primitivas o jogo tem valor preditivo e se aplica ao exercício da estratégia e da ação criadora, seja pelo ritual vivenciado por aqueles que consultam o oráculo para colher dos "deuses" as respostas, os ensinamentos, as orientações e conselhos a serem seguidos ou postos em prática nas situações de conflitos e risco, turbulências e crises. Nessas circunstâncias o destino da comunidade, da tribo ou do grupo, é decidido muitas vezes pela consulta ao oráculo e eis como se decide a sucessão do poder simbólico, e o destino do rei, da rainha, do imperador e do profeta visionário, do xamã. O jogo aqui torna-se o princípio através do qual lança-se mão da escolha sucessória para assumir o poder. Isto que ocorre com os xamãs, também se apresenta ao indivíduo, agindo em seu processo de "livre escolha" nos intrincados circuitos da vida contemporânea, quando são convocados a tomarem decisões cujo caráter de irreversibilidade pode vir a por em xeque a própria permanência do indivíduo ou da comunidade. Precursor dos jogos de sorte/azar e dos jogos de dados, o astrágalos era muito utilizado tanto como meio de divertimento quanto como prática divinatória e instrumento de consulta aos deuses.

Por sua qualidade arquetípica e de universal, o Jogo é Raiz da Cultura, e tem poder mítico-criativo, o jogo guarda e revela - ou não - a essência original de uma realidade original, primitiva, primeva, e fundamento da criatividade.. Dependendo do jogo muda a qualidade da energia e o poder restaurador mágico e possuidor da qualidade estética transformadora, que lhe confere poder simbólico, poder mágico para falar com os deuses e pelos deuses. São dignas de notas, dentre tantas, algumas histórias e lendas que





mostram o destino de homens do quilate de Tirésias e Édipo, que por desejo ou vingança dos Deuses termina adquirindo poder superior, o poder de visão do Xamã.

### **O jogo dos deuses**

Tirésias foi um dos mais célebres advinhos da mitologia grega. Personagem clássico dos escritos platônicos e presente na *Odisséia* de Homero e nas tragédias de Édipo rei, de Sófocles, e em *As fenícias* de Eurípides, Tirésias era perito nas artes divinatórias e no domínio do poder do Oráculo, da adivinhação, da profecia, onde revela os destinos do herói, destino feliz ou trágico, o que ajudava o consulente clarear as "tomadas de decisões", as escolhas ou precaver-se delas. As profecias de Tirésias são muito importantes nos destinos das personagens das lendas tebanas; vai interferir também na vida de Édipo e seus descendentes. As explicações comuns para o Poder de Visionarização de Tirésias advêm do "acaso" do destino. Enquanto caminhava pelas redondezas caçando, Tirésias, filho de uma Ninfa e do governante de Tebas, vê Atenas banhando-se, numa fonte com as companheiras, nua.

O olhar de Tirésias viu o que não devia. Não suportando o seu olhar, Atenas cega Tirésias. Os lamentos de sua mãe, Atenas sentiu a dor do lamento da amiga e para compensar a perda da visão deu a Tirésias, o poder da visão, a capacidade de exergar o futuro. Depois de sua morte Tirésias teve o privilégio concedido pelos deuses de conservar seus dons. Para consultá-lo Ulisses, seguindo o conselho de Cierce, evocou as almas dos mortos. Pela boca de Tirésias ficou sabendo que voltaria a Ítaca, sozinho e miserável, e se vingaria dos impostores que ocupavam seu palácio.

O jogo configura-se sempre por meio de um campo de ocorrências ou eventos no contexto de relações que desenrolam no campo do jogo, sobretudo quando se têm





consciência da condição temos diante da mandala sagrada do jogo, nas configurações estéticas das danças sagradas, a dança de fita dos mais, a dança dança dos dervixes - que giram, rodam, giram até igualar-se ao movimento cósmico planetário. O deus indu Shiva dança no círculo de fogo; as danças populares dos jongos, das congadas de origem africana angola, nagô, jeje: o samba de roda, a roda de capoeira, a arena, a mesa, a tela, o mapa, o tabuleiro de jogo, do oráculo e o templo sagrado do corpo. . Formado pela evolução de um conjunto de relações no espaço e no tempo, relações estáveis e relações de turbulência, relações instáveis, relações de simetria e assimetria, relações lineares e não-lineares, relações de ordem/desordem, montagem/desmontagem, construção/desconstrução, organização/diversidade, programa/estratégias, padrões codificados de regras e que têm a força de uma lei universal. Dentro do jogo, a dimensão estética de liberdade e de transgressão agindo nas manifestações livres do acaso. O acaso tem o dom do segredo de uma força criativa e fundamental ao processo criativo, fonte de ruído criativo, das interferências do mistério do jogo. A "lei do jogo" tem aí sua dimensão transcendente e estética, fonte de toda criatividade e encantamento. É na dimensão arquetípica do jogo que Platão vai fundar sua estética da criatividade, sua mimesis ou techné e sua poiesis. A experiência mais intensa de criatividade vivida pelo homem é reservada à poiesis, as manifestações mais puras do signo icônico e do sentimento estético identificado por Platão como "estado de arrebatamento criativo", que se vivencia nas situações de entrega completa ao jogo e sente o "efeito mágico do jogo".

Na dimensão estética do jogo entramos em contato com aquilo que Platão chama de religião e se vive a sensação da beleza, do sublime e do sagrado. Os novos jogos renovam o espírito criativo pela absorção de padrões novos, de novas regras e novas leis. A palavra Leis, nomos, tem em grego a acepção de lei e de canção. O jogo tem sua canção e sua improvisação livre. E é no jogo que está o princípio do método educativo do homem;





a busca deve-se da na procura da estabilização das formas de expressão dos jogos humanos, considerando-os todos sagrados e portanto intangíveis e invariáveis, indispensável à formação do espírito criativo.

Como o espírito dos homens armados sempre flutua incerto, "os antigos gregos concediam o benefício de um certo cegamento aos aedos, poetas cantadores - encarregados de lhes ensinar, através de seus cantos itinerantes, sobre as aparências de um mundo que o que se passa, a surpresa, o acidente, a irrupção intempestiva, tudo o que no invisível movimento do tempo não pode ser imediatamente percebido; aquilo que escapa mesmo aos olhares dos velhos que viram diversas gerações sucumbir se confunde com a tirania ubiqüitária de deuses vindicativos, fomentadores de rumores, de ódio e de sonhos malsãos, presentes em todas as coisas e dos quais não se sabe nada, a não ser o que se ouve falar..."

Desde os tempos imemoriais, os "deuses" sempre estiveram na posição de vetores orientadores, formadores de opinião e mediadores simbólicos encarregados de transmitir e fazer transitar as mensagens, de negociar as mudanças, as transformações, mas também de guiar, enganar, orientar, desviar, iludir. Envolvidos com o "segredo dos deuses", os xamãs investiam em linguagens herméticas, exatamente como fizeram os primeiros meios de comunicação, as primeiros mídias - para manter o controle sobre a leitura de signos e a garantia de controle da cliptografia, dos códigos oraculares capazes de transmitir o segredo da mensagem, mensagem conquistada como apropriação do fatum divino.

Com poder de iluminar as escolhas mais acertadas do pensamento, nas tomadas de decisões para jogar com liberdade plena os Jogos dos Deuses, o homem se aventura nos mistérios do jogo e na Lei do Acaso, tomado na dimensão dos jogos ritualísticos e demais, nas peças, nos dados, a bola, as marionetes, a máscara, a indumentária, a pele etc. - seja





pela manipulação simbólica, seja pela dimensão icônica (estética) desses objetos fixam-se as imagens e procedimentos inoculados, com poder vinculador profundo, na medida em que o próprio jogo, oferece critérios de valoração para a diferenciação e apreciação dos programas, das jogadas e das estratégias ações consideradas efetivamente criativas, inovadoras, transformadoras e merecedoras de premiação. O jogo é o princípio criativo da ação e tem na Arte sua expressão mais elevada.

Segundo Platão para reconquistar a vontade dos Deuses o homem deve entregar-se ao trabalho e sobre ele resgatar seu valor, com sacrifícios, cantos e danças, para conquistar a vontade de Deus. No plano paralelo é dever irrecusável defender-se dos inimigos e para cumprir tal dever está melhor preparado que ninguém aqueles que estiverem formado nesse espírito".

### **O jogo dos homens**

No processo civilizador, vai sendo reconhecido como fenômeno vital a ser explorado tanto pelo indivíduo quanto pela ordem social, seja na vida corrente e igualmente nas atitudes do cientista, seja na exploração para desenvolvimento da cena, da personagem, bem como da simulação para chegar à forma ideal da representação. Em todos os casos de jogos humanos vamos encontrar aquilo que Hans-Georg Gadamer chama de "princípio da criatividade" por excelência. O modo de ser do jogo não está nos jogadores, mas no ato do jogo, ou seja na própria natureza do "ser do jogo". Podemos identificar alguns elementos determinantes e de caráter geral que permitem traçar as linhas gerais dos determinantes do jogo:

a) o jogo força de hábito e caráter ritualístico: todo jogo tem regra e isto advém do caráter de redundância da informação;





b) o jogo é universal e é regido por forças de uma Lei Natural: a Lei do Acaso e do Caos

c) o jogo é sagrado, tem caráter transcendente e mítico, exercendo a função simbólica de conexão do homem ao sagrado, ao sublime e ao belo;

d) o jogo configura-se pelo universo de relações, bem como pela sua evolução espaço-temporal, sua organização material e simbólica: todo jogo é um jogo de relações;

e) o jogo tem um modo de ser livre e espontâneo, podendo adquirir caráter transgressor, lúdico, mitopoético e transcendente, direção incerta, movimento aleatório, caráter labiríntico, padrão caótico. A imagem do labirinto, da espiral e das mandalas representam a imagem da natureza e da criatividade percebida pela Ciência contemporânea para a Criatividade, a Crise e o Caos;

d) o jogo está sujeito a turbulências, crises e alto risco quando acende o alerta associado à incerteza; e

e) o jogo exerce um fascínio estético encerra-se no acaso o mistério de sua natureza

O ser humano tenta eliminar ou reduzir a incerteza, minimizando os perigos ao redor à medida que adquire a consciência do risco existente em suas ações e do emaranhado de relações e complexidade de que se envolve a existência. Todavia, quando se vive em condições relativamente confortáveis e seguras, corre-se o risco de tomar estas como padrão geral de referência da vida humana, esquecendo-se de que a natureza inevitavelmente está sujeita a crises, a processos dinâmicos instáveis de natureza irreversível. E esta condição de instabilidade, de incerteza, tal como postulado para o princípio do jogo do acaso, é universalmente colocada pela Lei evolutiva do universo para





todas as coisas existentes: seres humanos, relacionamentos, organismos biológicos, máquinas, criações artísticas, símbolos, pensamentos etc.

Todo bom estrategista deve conhecer toda a ação em que está envolvido sua organização. Esta ação nem sempre contém a consciência de uma aposta, de uma escolha ou tomada de posição baseada numa seqüência de eventos dos quais temos informações possivelmente incompletas. Dificilmente temos controle absoluto das possibilidades de informações relativas a um determinado evento ou situação, de forma a poder controlá-lo completamente no curso de seu movimento, ou aprisiona-lo em um mapa de ocorrências futuras inteiramente previsíveis. Edgar Morin vai posicionar o acaso no domínio da estratégia e da ação, ao refletir sobre o problema da complexidade e do fluxo de informações a que vivem submetido os organismos envolvidos na ação de permanência, daí o significado do acaso para a criatividade em jogo. Vejamos como Morin vê o acaso na ação estratégica, tal como depois o veremos na ação criativa do pescador:

"A estratégia luta contra o acaso e procura a informação. Um exército envia batedores, espiões para se informar (...). Além disso, a estratégia não se limita a lutar contra o acaso, mas tenta também utilizá-lo. Assim o gênio de Napoleão em Austerlitz foi utilizar o acaso meteorológico, que colocava uma toalha de bruma sobre pântanos por eles mesmos considerados impraticáveis ao avanço dos soldados. Construiu a sua estratégia em função desta bruma, que permitiu camuflar os movimentos do seu exército e apanhar de surpresa, na sua ala mais desguarnecida, o exercito dos impérios". (Morin, E. 1991, p.97)

A estratégia já implica a ação. E a boa estratégia é aquela que traz na memória o cálculo das ações anteriores, mas sempre centrando sua percepção analítica não somente na base dessas "verdades estabelecidas" da experiência passada, os hábitos que vão compor o novo programa estratégico da ação. Não se pode esquecer que o programa é insuficiente







para lidar com a realidade e o inesperado, a novidade irrompe aquilo que não é suscetível de ser conhecido antes do jogo: a singularidade do jogo em si mesmo, do evento, o fato de ser este jogo, o aqui e o agora. A experiência tem mostrado que o ser humano vive entregue às forças invisíveis da Natureza, sobre as quais se debruça para compreender pelo jogo, o princípio que parece ter correlação na física e na metafísica - para fins de analogia - entre o mundo material e o mundo imaterial, entre o que é visível à percepção humana e o que é invisível no jogo criativo do conhecimento, mas ao que tudo indica distinto da natureza do próprio jogo, qualquer que seja o jogo em questão. Segundo Edgar Allan Poe, a experiência tem mostrado, e uma filosofia verdadeira sempre mostrará, que uma porção ampla e maior da verdade contida no acontecimento futuro, no devir, se passa nos movimentos possíveis e múltiplos de jogos intrincados de informação, que irrompe de coisas aparentemente banais e sem relação com o que há de principal no caso. No exercício da arte da ficção o autor trata do problema criativo do acaso, quando isso envolve a sobrevivência ou a morte dos personagens no romance, em seus ensaios sobre a criação de Histórias de Crime e Mistério. Referindo-se a capacidade analítica do jogador, sua engenhosidade, diz Poe: "É pelo espírito desse princípio, se não precisamente pela sua enunciação, que a ciência moderna tem procurado resolver o problema do imprevisto e do cálculo. Mas talvez você não me compreenda mal. A história do conhecimento humano tem mostrado tão constantemente que devemos aos acontecimentos colaterais, fortuitos ou acidentais, as mais numerosas e as mais valiosas descobertas, que se tornou afinal necessário, na perspectiva do progresso futuro, fazer não apenas grandes, mas as maiores concessões às invenções que surgem por acaso, e completamente fora das previsões ordinárias. Já não é filosófico basear-se no que tem sido uma visão do que deve ser. O acidente é admitido como uma parte da subestrutura. Fazemos do acaso, a matéria de cálculo absoluto. Sujeitamos o inesperado e o imaginado às fórmulas matemáticas das escolas." (Poe, Edgar A. Ed. Ática, . 2000, p.12).





Jogar bem está associado à capacidade de construir ou combinar elementos e informações diferentes, por meio da qual geralmente se manifesta o "talento em jogo". A engenhosidade do artífice, do artesão, do artista, do visionário, do músico etc, requer determinadas qualidades para o êxito da ação, isto depende também da natureza de seu poder de análise e observação. O jogador de Poe não se reduz à memória retentiva; em outras palavras para jogar bem não basta apenas estar de acordo com as regras do jogo, item geralmente considerado indispensável como critério e parâmetro de competência. Mas longe de se confinar às regras, o jogador criativo busca inferências e deduções em coisas exteriores a ele, aparentemente sem qualquer sentido objetivo. Ouçamos Poe:

"Ele [o jogador criativo] tira prazer das situações mais banais que ponham seu talento em jogo. Ele gosta de enigmas, charadas, hieróglifos. Exibe, nas soluções de cada um, um grau de acuidade que parece sobrenatural para o entendimento convencional. Ele faz, em silêncio, uma porção de observações e inferências. Da mesma forma, talvez, ajam seus companheiros, e a diferença na extensão da informação reside nem tanto na validade da inferência - sua utilidade - quanto na qualidade da observação. O conhecimento necessário é o de observar. Nosso jogador não se confina ao seu jogo, já que o jogo é o objetivo, também não rejeita as deduções de coisas exteriores ao jogo. Ele examina o rosto do seu parceiro, comparando-o cuidadosamente com o de cada um dos seus adversários. Ele considera a maneira de arrumar as cartas em cada mão; muitas vezes, conta os trunfos e as figuras que cada um tem, pelos olhares lançados por seus possuidores. Ele percebe cada mudança de expressão no correr do jogo, reunindo um banco de idéias a partir das diferenças na expressão de certeza, de surpresa, de triunfo ou de tristeza. Pela maneira de lançar uma cartada, ele julga se a pessoa conseguirá repetir mais uma vez. Ele reconhece o que é blefe pelo jeito com que a carta é jogada na mesa. Uma palavra casual ou inadvertida, o fato de se deixar cair ou virar acidentalmente as





cartas, com a ansiedade que vem junto ou a negligência quanto à sua ocultação; a contagem das cartas pela ordem de sua disposição; o embaraço, a hesitação, a angústia ou o tremor - tudo junto, para sua percepção aparentemente intuitiva, indica o verdadeiro estado de coisas." (Poe, E. Alan, *Ibidem*, 2000, p.12-13)

O poder analítico não deve ser confundido com a simples engenhosidade, pois embora o analista seja necessariamente dotado de engenho, o homem possuidor apenas deste dom prático é muitas vezes dono de uma notável incapacidade de análise. O desenvolvimento de ambas as habilidades é crucial para se trabalhar a ação criativa e para a sobrevivência do homem. Como disse Platão, um não vive sem o outro, e todos estão presentes na irreversível na atitude de criar. O "acaso" é da natureza da ação imediata e emana dele todas as orientações para a superação dos limites e desafios que as circunstâncias impõem ao jogador no ambiente do jogo, isto vale para a trajetória e à vida de cada organismo humano, coletivo ou individual, no curso de sua evolução. Edgar Morin observa que o "acaso" não é apenas a referência de uma ausência de informação ou a representação do significado de se estar à deriva, mas também o meio através do qual podemos chegar à resposta de uma novidade, a informação que emerge fruto da observação silenciosa e do envolvimento com signos e símbolos novos, todavia sempre suscetível de manipulação alheia e fixação arbitrária de códigos, gerando o que Harry Pross chama de "determinantes simbólicos da dominação". Todo bom estrategista deve conhecer a ação em que está envolvido sua organização. Esta ação nem sempre contém a consciência de uma aposta, de uma escolha ou tomada de posição baseada numa seqüência de eventos dos quais temos informações possivelmente incompletas. Dificilmente temos controle absoluto das possibilidades de informações relativas a um determinado evento ou situação, de forma a poder controlá-lo completamente no curso de seu movimento, ou aprisiona-lo em um mapa de ocorrências futuras inteiramente





previsíveis. Edgar Morin vai posicionar o acaso no domínio da estratégia e da ação, ao refletir sobre o problema da complexidade e do fluxo de informações a que vivem submetido os organismos envolvidos na ação de permanência, daí o significado do acaso para a criatividade em jogo. Vejamos como Morin vê o acaso na ação estratégica, tal como depois o veremos na ação criativa do pescador:

A experiência tem mostrado que o ser humano vive entregue às forças invisíveis da Natureza, sobre as quais se debruça para compreender pelo jogo, o princípio que parece ter correlação na física e na metafísica - para fins de analogia - entre o mundo material e o mundo imaterial, entre o que é visível à percepção humana e o que é invisível no jogo criativo do conhecimento, mas ao que tudo indica distinto da natureza do próprio jogo, qualquer que seja o jogo em questão. Segundo Edgar Allan Poe, a experiência tem mostrado, e uma filosofia verdadeira sempre mostrará, que uma porção ampla e maior da verdade contida no acontecimento futuro, no devir, se passa nos movimentos possíveis e múltiplos de jogos intrincados de informação, que irrompe de coisas aparentemente banais e sem relação com o que há de principal no caso. No exercício da arte da ficção o autor trata do problema criativo do acaso, quando isso envolve a sobrevivência ou a morte dos personagens no romance, em seus ensaios sobre a criação de Histórias de Crime e Mistério. Referindo-se a capacidade analítica do jogador, sua engenhosidade, diz Poe: "É pelo espírito desse princípio, se não precisamente pela sua enunciação, que a ciência moderna tem procurado resolver o problema do imprevisto e do cálculo. Mas talvez você não me compreenda mal. A história do conhecimento humano tem mostrado tão constantemente que devemos aos acontecimentos colaterais, fortuitos ou acidentais, as mais numerosas e as mais valiosas descobertas, que se tornou afinal necessário, na perspectiva do progresso futuro, fazer não apenas grandes, mas as maiores concessões às invenções que surgem por acaso, e completamente fora das previsões ordinárias. Já não é





filosófico basear-se no que tem sido uma visão do que deve ser. O acidente é admitido como uma parte da subestrutura. Fazemos do acaso, a matéria de cálculo absoluto. Sujeitamos o inesperado e o imaginado às fórmulas matemáticas das escolas." (Poe, Edgar A. Ed. Ática, . 2000, p.12).

### **Conclusão**

O poder do jogo não deve ser confundido com a simples engenhosidade, pois embora o analista seja necessariamente dotado de engenho, o homem possuidor apenas deste dom prático é muitas vezes dono de uma notável incapacidade de análise. O desenvolvimento de ambas as habilidades é crucial para se trabalhar a ação criativa e para a sobrevivência do homem. Como disse Platão, um não vive sem o outro, e todos estão presentes na irreversível na atitude de criar. O "acaso" é da natureza da ação imediata e emana dele todas as orientações para a superação dos limites e desafios que as circunstâncias impõem ao jogador no ambiente do jogo, isto vale para a trajetória e à vida de cada organismo humano, coletivo ou individual, no curso de sua evolução. Edgar Morin observa que o "acaso" não é apenas a referência de uma ausência de informação ou a representação do significado de se estar à deriva, mas também o meio através do qual podemos chegar à resposta de uma novidade, a informação que emerge fruto da observação silenciosa e do envolvimento com signos e símbolos novos, alheio à fixação arbitrária de códigos mecanicistas.

A ciência contemporânea têm chamado atenção para o fenômeno criativo do caos, esse estado especial do jogo em que a natureza se releva instável, turbulenta e criativa, apontado pelos estudiosos da Teoria do Caos, como ruído o criativo do caos e as manifestações metafísicas de uma lei geral do jogo da criação e por sua vez presente em todos os contextos de jogos: a lei do acaso, que faz brotar em tudo a novidade, o novo. O





acaso é o fundamento do jogo no qual ele vê-se entregue à criatividade e sobre o qual recai o "efeito mágico" da ação, Aberto ao acaso o jogo está sempre renovando-se com experimentações e soluções novas. A imagem contemporânea do jogo do caos, jogo do cosmos está em plena consonância com as configurações geradas pelos jogo dos homens e renasce fortalecida pelas imagens da Natureza formuladas e divulgadas pela ciência como representativa da criatividade da Natureza em sua ação autogeradora, criativa/destruidora, visualizada pela forma da espiral, bem como na arquitetura das mandalas sagradas, pelo círculo, pelas rodas, coradas de labirintos que representa a diversidade os caminhos, das escolhas numa espécie de "jogo aberto à criatividade.

Esta é a imagem contemporânea do jogo, o desenho do universo, o círculo mágico da moda, princípio que ensina ao Homem como falar com os Deuses e para eles. Vamos protagonizar o jogo? Vamos simular o jogo? Vamos celebrar o jogo? trazem a novidade, o insight, a surpresa, o inesperado, o indeterminado, as intempéries, as turbulências, o caos.

A organização do espaço sagrado do jogo depende das linguagens em questão e da qualidade da organização do objeto, das relações materiais, relações entre subsistemas, de unidades textuais mais complexas para estruturar o campo do jogo - a mesa, o tabuleiro, o campo de batalha (jogos de guerra e competição), o palco (jogos de representação), a vida (jogos de destino

Há uma dimensão do jogo que não está aberta aos que apenas olham, mas aos que vêem o jogo é acessível tão somente para aqueles que vêem e desenvolvem a capacidade de sonhar o sonho do jogo. O jogo apresenta-se então ao iniciado nas artes do jogo como oráculo de poder visionário, que ele abstrai a partir da compreensão de um configuração de relações no campo. Eis onde o Jogo dos Homens se encontra com o Jogo dos Deuses, onde o jogo é mais misterioso e imprevisível, onde manifesta a Lei do Acaso revela sua





qualidade natural e de exuberância estética o domínio da arte: a beleza, o sublime e o sagrado.

A atividade ritualística do culto, do jogo teatral é assim vista por Nietche : "A origem da tragédia nasce da mesma e única festa de culto dos mortos e o culto dos deuses que simbolizam o vinho e a embriaguez: as Grandes Dionisiacas, que no mesmo dia celebravam simultaneamente os jogos da vida , da morte e do acaso, fonte de toda criatividade. O padrão criativo é livre e não se subordina às séries mecânicas, causais, determinísticas. Todavia há uma dimensão do jogo que não está aberta aos que apenas olham, mas aos que vêem o jogo é acessível tão somente para aqueles que vêem e desenvolvem a capacidade de sonhar o sonho do jogo. O jogo apresenta-se então ao iniciado nas artes do jogo como oráculo de poder visionário, que ele abstrai a partir da compreensão de um configuração de relações no cammpo. Eis onde o Jogo dos Homens se encontra com o Jogo dos Deuses, onde o jogo é mais misterioso e imprevisível, onde manifesta a Lei do Acaso revela sua qualidade natural e de exuberância estética o domínio da arte: a beleza, o sublime e o sagrado. Os Gregos nunca se esqueceram que antes da existência de um mundo harmonioso e equilibrado havia forças obscuras e incontroladas, as forças do CAOS primordial e a mais antiga divindade grega, Gaia, a grande "Deusa-Mãe" , criadora do sistema organizado do cosmos.

Na dimensão estética do jogo entramos em contato com aquilo que Platão chama de religião e se vive a sensação da beleza, do sublime e do sagrado. Os novos jogos renovam o espírito criativo pela absorção de padrões novos, de novas regras e novas leis. A palavra Leis , nomos, tem em grego a acepção de lei e de canção. O jogo tem sua canção e sua improvisação livre. E é no jogo que esta o princípio do método educativo do homem; a busca deve-se da na procura da estabilização das formas de expressão dos jogos





humanos, considerando-os todos sagrados e portanto intangíveis e invariáveis, indispensável à formação do espírito criativo. Diz o filósofo:

" Não é a vida do Homem que merece ser tomada mais a sério. Na realidade só Deus merece ser tomado a sério; e no Homem, aquilo que há de divino, o logos, através de cujo fio Deus move os homens. Na sua forma suprema, o Homem é um brinquedo de Deus. E a que deve aspirar é a de representa o seu jogo, da forma que mais agrade à Divindade."(Platão, 1994).

Para ser merecedor e reconquistar a vontade dos Deuses o homem deve entregar-se ao trabalho e sobre ele resgatar seu valor, com sacrifícios, cantos e danças, para conquistar a vontade de Deus. No plano paralelo é dever irrecusável defender-se dos inimigos e para cumprir tal dever está melhor preparado que ninguém aqueles que estiverem formado nesse espírito".







ARISTÓTELES, ., (1978) *Dos Argumentos Sofísticos* São Paulo: Abril Cultural

ATLAN, Henri, (1992) *Entre O Cristal E A Fumaça* Rio De Janeiro: Jorge Zahar Editor

BACHELARD, Gaston, (1999) *La Intuición Del Instante* México: Fondo De Cultura Económica

BAITELLO, Norval Junior, (1994) *DADÁ-Berlim: Des/montagem* São Paulo: Annablume

BERNSTEIN, Peter L., (1997) *Desafio Aos Deuses. A Fascinante História Do Risco* Rio De Janeiro: Editora Campus

BRAZIL, Vital S. T., (1989) *A Divina Filosofia Grega* Paraná: Grande Loja Do Brasil

BURKET, Walter, (1991) *Antigos Cultos De Mistérios* São Paulo: Edusp

ELIADE, Mircea, (1996) *Imagens E Símbolos: Ensaio Sobre O Simbolismo Mágico-religioso* São Paulo: Martins Fontes

HILLMAN, James, (1997) *O Código Do Ser: Uma Busca Do Caráter E Da Vocação Pessoal* Rio De Janeiro: Objetiva

KAMPER, Dietmar, (1998) *O Trabalho Como Vida* São Paulo: Annablume

