

**O SUJEITO NO CARNAVAL BAKHTINIANO E A PERSPECTIVA
DE JOGO HERMENÊUTICO FILOSÓFICO: UM DIÁLOGO POSSÍVEL?**

Sandra Regina Klafke¹

RESUMO

Este estudo trata da concepção de carnaval elaborada pelo filósofo russo Mikhail Bakhtin (2008; 2009) a partir da abordagem de jogo hermenêutico filosófico proposta pelos filósofos Huizinga (2000) e Rohden (2002). Nessa perspectiva, interpretaram-se os pontos e os pespontos que orientam o sujeito que viveu o carnaval medieval (natureza das relações interpessoais; de tempo e de espaço) sob os preceitos da temática do jogo. O método que organiza este estudo é de base empírica e bibliográfica, conjugado com um movimento dialético de organização teórica, cuja função é construir os conhecimentos e a melhor forma de apresentá-los, minimizando a possibilidade de perdas à essência e à complexidade de cada conteúdo. Frente às teorias, compreendeu-se que o carnaval, fenômeno por essência sincrético, dispõe de algumas das assertivas propostas pela perspectiva hermenêutica filosófica de jogo, e que disporia ainda mais não fosse a atmosfera que coloca seus participantes em um especial e incomum momento de existência, no qual a própria vida é capaz de representar a si mesma; ao passo que no jogo há abertura para outro caminho, que não é vida real e tampouco imaginária.

Palavras-chave: Carnaval. Carnavalização. Idade Média. Jogo hermenêutico filosófico.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo, tendo em vista as múltiplas manifestações (ritos e espetáculos) cômicas vividas na Idade Média, propõe, com base na concepção bakhtiniana de carnaval e na proposta de jogo hermenêutico filosófico, uma possibilidade de

interpretação para a natureza e para as formas de existência das relações que se estabeleciam entre os sujeitos no carnaval medieval e o quanto de “jogo” pode ser observado nessas relações. Para isso, far-se-ão uso, como aportes teóricos, da noção de carnavalização, proposta por Bakhtin (2008; 2009) e da noção de jogo hermenêutico, com base nos filósofos Huizinga (2000) e Rohden (2002). O texto está organizado de forma que para cada perspectiva das relações propostas pelo filósofo russo haja a apresentação dos apontamentos pertencentes à temática do jogo.

2 O PROCESSO DE CARNAVALIZAÇÃO E O JOGO: DEFINIÇÕES TEÓRICAS

2.1 Processo de carnavalização

Para Bakhtin (2008), o carnaval é o triunfo de uma espécie de “libertação transitória”, isto é, a libertação das concepções dominantes, a libertação das posições hierárquicas, privilégios, regalias e tabus. É quando o bobo se torna rei, o próprio rei de sua liberdade. Do mesmo modo, o rei se torna “o bobo” diante da possibilidade de estar livre das convenções: a vida é desviada de sua forma habitual, torna-se uma “vida às avessas”, em um “mundo invertido”. Por isso, devido a seu caráter autêntico e indestrutível, o carnaval é a representatividade da “verdadeira natureza humana e desfigurada”. Para o autor, os festejos de carnaval e todos os ritos e espetáculos de aspecto cômico popular “[...] ofereciam uma visão do mundo, do homem e das relações humanas totalmente diferente, deliberadamente não-oficial, exterior à igreja e ao Estado (p. 04-05)”. Essa visão diferenciada cria a dualidade do mundo, em que o carnaval é universal e seu caráter cômico liberta-o de dogmas.

2.2 A perspectiva de jogo

Tendo em vista a hermenêutica filosófica e a sua pretensão de articular aspectos que as teorias, muitas vezes, dicotomizam, tal como lógica e ontologia, historicidade e cientificidade, a ideia de jogo abordada por ela extrapola a concepção de “método”. Nesse sentido, Rohden (2002) observa o jogo como modelo estrutural lógico-ontológico, justificando seu ponto de vista com relação ao caráter lógico com base nas regras fixas e universalmente válidas que ele possui. Ao dizer que o jogo é ontológico, o autor valida o seu posicionamento atentando para o fato de que nele o sujeito é envolvido por inteiro, salientando que o envolvimento não é somente através do conhecimento, mas também em nível emocional. Aquele que joga é capaz de experienciar e revelar o seu ‘ser’ enquanto vivencia e reflete sobre as estratégias de jogo, pois “a concepção de jogo, melhor que o método analítico, dialético, sintético, conserva e explicita de modo mais autêntico o acontecer do princípio da experiência hermenêutica ao conjugar num mesmo movimento ser e tempo (p. 112).”

2.3 Concepções de um mundo às avessas: sob jogo e carnaval

Mikhail Bakhtin (2008) aborda no capítulo introdutório de *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*, denominado de *Apresentação do problema*, entre outras coisas, um panorama da Idade Média no que se refere aos costumes e à cultura popular da época, expondo as múltiplas manifestações da cultura, os festejos e os atos e ritos cômicos. Na sociedade medieval tudo, quando permitido pelo Estado Oficial Feudal, era festejado. Além dos carnavais propriamente ditos, outros festejos e ritos enchiam as praças e as ruas por dias inteiros, eram celebrações como "festa dos tolos" (*testa stultorum*), a "festa do asno" e o "riso pascal" (*risuspaschalis*). As festas medievais eram notadamente marcadas por um viés religioso, mas sempre, e não dicotomicamente, burlador e sarcástico. Entre tantos festejos, havia também comemorações como a "festas do templo", que exibia monstros e “animais sábios”; a representação dos mistérios e das *soties*, gêneros teatrais da época medieval encenados em um ambiente puramente carnavalesco; e a festa

agrícola- “vindima”- celebrada nas cidades. Havia, ainda, outros momentos em que a sociedade medieval reunia-se para rir e burlar do tom sério da época, em especial durante as cerimônias e “os ritos civis da vida cotidiana”.

Huizinga (2008) pondera, quando se refere à vida na Idade Média, que ela estava saturada pelos jogos, sendo por ele categorizados como *populares e desenfreados* sob a justificativa de que eram permeados por elementos pagãos que tinham perdido sua referência sagrada para se transformar em objetos de humor e de bufonaria. Como exemplo, o autor menciona os jogos de cavalaria, os jogos sofisticados do amor cortês, entre outros. O filósofo acredita que poucos desses elementos ainda possuíam alguma força criadora autêntica, pois, para ele, a Idade Média, por ter herdado da Antiguidade Clássica muitas de suas formas fixas, como, por exemplo, as formas “culturais nos domínios da poesia, do ritual, do saber, da filosofia, da política e da guerra (p.120)”, era, em muitos aspectos, rude e pobre. No entanto, explica que ela não pode ser considerada primitiva, já que elaborou o material tradicional cristão, ou clássico, e o renovou, assimilando-o sob uma nova forma. Isso era possível, conforme afirma o autor, quando as manifestações medievais não se enraizavam na antiguidade ou quando não eram alimentadas pelos espíritos eclesiástico ou greco-romano, nos quais não havia a possibilidade para a intervenção do fator lúdico e para a criação de algo novo.

Em resumo, a Idade Média conheceu uma influência extraordinária do espírito lúdico, não quanto à estrutura interna das instituições, que era de origem predominantemente clássica, mas quanto ao cerimonial através do qual essa estrutura era exprimida e ornamentada (HUIZINGA, 2000, p. 120).

Tendo em vista as considerações de Huizinga, percebe-se que em Bakhtin os denominados “jogos populares desenfreados” são caracterizados como manifestações de um “mundo às avessas”, e não foram privilégios originados na Idade Média, indo ainda mais longe na história das civilizações:

A dualidade na percepção do mundo e da vida humana já existia no estágio anterior da civilização primitiva. No folclore dos povos primitivos encontra-se, paralelamente aos cultos sérios (por sua organização e seu tom), a existência de cultos cômicos, que convertiam as divindades em objetos de burla e blasfêmia (“riso ritual”); paralelamente aos mitos

sérios, mitos cômicos e injuriosos; paralelamente aos heróis, seus sócios paródicos (BAKHTIN, 2008, p. 05).

O caráter irônico e dual de interpretar o mundo e a sociedade possui raízes muito mais profundas do que aquelas encontradas na Idade Média, ratificando a possibilidade de que talvez sejamos seres, por essência, irônicos. Bakhtin (2009) destaca uma face do movimento dual de encarar o mundo (e a vida) nas grandes cidades da Idade Média (Roma, Nápoles, Veneza, Paris, Lyon, Nuremberg, Colônia entre outras), onde havia um período de concessão para o carnaval, cerca de três meses por ano (às vezes, mais). Nesse sentido, ele contribui para o entendimento “das vidas” concedidas ao sujeito carnalizado, ao explicar o engendrar de cada uma delas:

[...] uma oficial, monoliticamente séria e sombria, subordinada à rigorosa ordem hierárquica, impregnada de medo, dogmatismo, devoção e piedade, e outra *público-carnavalesca*, livre, cheia de riso ambivalente, profanações de tudo o que é sagrado, descidas e indecências do contato familiar com tudo e com todos. E essas duas vidas eram legítimas, porém separadas por rigorosos limites temporais (BAKHTIN, 2009, p. 147).

Com relação à evolução do processo de carnavalização, se o pensarmos na perspectiva de jogo, diremos, sem perda na interpretação apresentada pelo filósofo russo [Bakhtin], que é possível encontrar o jogo na cultura como um elemento dado existente antes mesmo da própria cultura: “acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida ‘comum’ (HUIZINGA, 2000, p. 07).”

Bakhtin (2008) completa a questão acerca do período concedido ao carnaval ao explicar que, mesmo o carnaval não coincidindo com nenhuma festa religiosa oficial, realizava-se, comumente, nos últimos dias que precediam a quaresma. Conforme explica Huizinga (2000), ao jogo é atribuída a característica de ser uma atividade ou ocupação voluntária, que é exercida em certos e determinados limites de tempo e de espaço, variando conforme 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 quotidiana' (p. 24).” Nesse sentido, o autor explica que o jogo distingue-se da vida comum em virtude das características de tempo e de espaço que lhes são próprias, além de outras que lhe são também inseparáveis: o isolamento e a limitação. “É ‘jogado até ao fim’ dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios. O jogo inicia-se e, em determinado momento, “acabou”. Joga-se até que se chegue a um certo fim (p. 11).” Enquanto o jogo ocorre, explica o autor, tudo é movimento, não há espaço para estaticidade. O sujeito vive inebriadamente o “momento de jogar”, “o momento do jogo”.

Ainda com relação às limitações de tempo, Huizinga (2000) acrescenta mais uma característica à noção de jogo: fixar-se como fenômeno cultural. Para ratificar o exposto, o autor explica que mesmo após o término do jogo, ele permanece como uma criação nova do espírito, como algo a ser conservado pela memória, que pode ser transmitido, tornando-se tradição, ou simplesmente repetido, quando desejado for, mas subjugado por questões de tempo e de espaço.

O espaço é considerado por Huizinga (2000) como mais flagrante do que as limitações impostas pelo “quesito tempo”, refere-se ao fato de que “todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea (p.11).” O espaço é o elemento capaz de delimitar as regras do jogo, é ele quem dita onde e até que ponto o terreno de jogo pode ser diferenciado dos demais espaços que o rodeiam, por isso o filósofo tão bem o define ao dizer que “todos eles [os espaços – grifo meu] são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (Id. Ibidem).” Durante os festejos carnavalescos, nos quais se vivia sob a lei da liberdade, não havia fronteira espacial, nem relações hierárquicas. No entanto, Bakhtin (2009) explica que o principal palco para as festividades carnavalescas era a praça pública e as ruas contíguas, mas, algumas vezes, a euforia conduzia os foliões para o interior das casas. Mesmo assim, ainda era a praça o espaço que melhor permitia o aflorar dos ânimos daqueles que brincavam o carnaval, pois era considerada símbolo da universalidade pública e palco para a fuga provisória do ordinário. Nesse sentido, o carnaval é

concebido como uma forma concreta de vida, não como mera representação. “Durante o carnaval, é a própria vida que representa e interpreta [...] uma outra forma livre da sua realização, isto é, o seu próprio renascimento e renovação sobre melhores princípios. Aqui, ao mesmo tempo, a vida é sua forma ideal ressuscitada (BAKHTIN, 2008, p.07.)”

Enquanto Bakhtin apresenta o carnaval como o momento em que a “própria vida representa e interpreta”, Huizinga (2008), ao apresentar a primeira e a segunda característica do jogo, expõe, respectivamente:

[...] o fato de ser livre [o jogo – grifo meu], de ser ele próprio liberdade. [...] segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’ [...] trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria (p. 10).

As características iniciais de jogo trazidas pelo filósofo têm relação com a concepção bakhtiniana de carnaval, ainda que o autor russo tenha feito questão de incluir em sua declaração a afirmação “própria vida”, o que poderia acarretar distanciamento da segunda concepção de jogo proposta por Huizinga, porém, deve ser considerado o fato do último não ter categorizado o jogo, dizendo que ele não é nem uma coisa (vida corrente) nem outra (vida real). Tal posicionamento permite a inferência de que no jogo há possibilidade de se viver algo além do cotidiano e do ordinário, isto é, abre-se outro caminho, no qual o sujeito vive a suspensão do que é oficial e passa a viver uma segunda vida, paralela a vida corrente, mas que não chega a ser a vida real. Se nos projetarmos para fora da vida cotidiana (real), então compreenderemos que o jogo estabelece uma dissociação entre vida real e vida imaginária. Entretanto, a proposta vai muito além, pois quem “joga vive a tensão produtiva entre a física e a metafísica, entre o cotidiano e o transcendental, o real e o irreal (ROHDEN, 2002, p. 122).”

As concepções acerca da temática do jogo trazidas pelos filósofos Rohden e Huizinga vêm ao encontro do pensamento bakhtiniano de carnavalização, especialmente se observarmos as ações dos sujeitos quando viviam o carnaval medieval e quando participavam das festas promovidas pelo Estado Oficial ou pela Igreja, nas quais a dualidade na percepção do mundo não se fazia presente. Essas instituições não tinham força suficiente para “arrancar o povo à ordem

existente e criar a segunda vida”, na realidade, elas apenas serviam como suporte unificador e propagador das ideias ‘ditas oficiais’, sancionando e fortificando o regime vigente. Prova disso é que, enquanto a festa oficial se preocupava em consagrar a estabilidade, o seu principal concorrente, o carnaval, desenvolvia-se em paralelo, ridicularizando, dessacralizando e relativizando o medo e o poder que ela impunha através de ilustres e poderosas figuras (reis, rainhas, cavaleiros etc). As festas oficiais consagravam as desigualdades ao ostentar e propagar as posições hierárquicas, destacando as insígnias e títulos de suas personagens e/ou personalidades, enquanto que no carnaval da praça pública reinava o contato livre e familiar: todos eram iguais.

O homem tornava a si mesmo e sentia-se um ser humano entre seus semelhantes. O autêntico humanismo que caracterizava essas relações não era em absoluto fruto da imaginação ou do pensamento abstrato, mas experimentava-se concretamente nesse contato vivo, material e sensível (BAKHTIN, 2008, p.09).

O que permitiu ao carnaval suspender a vida e as normas que a regiam foi seu poder de penetrar nas camadas mais profundas do homem e das relações humanas. O princípio de carnavalização, portanto, não era “[...] um esquema externo e estático que se sobrepõe a um conteúdo acabado, mas uma forma insolitamente flexível de visão artística, uma espécie de princípio heurístico que permite descobrir o novo e inédito (BAKHTIN, 2009, p. 191.).”

Enquanto o homem medieval concedia a si o direito de extravasar em uma segunda vida, na praça pública, o espírito do carnaval regia seu modo de agir, de pensar e se de comportar. Não havia barreira a ser transposta entre os homens, o contato era livre e familiar. Por isso diz-se que o carnaval forja-se em forma concreto-sensorial semi-real, semi-representada e vivenciável, um novo *modus* de relações mútuas do homem com o homem (BAKHIN, 2009). A forma concreto-sensorial expressa pelo contato familiar foi chamada pelo autor russo de “cosmovisão carnavalesca”, estando organicamente relacionada com o livre contato dos homens, visto que é concebida como parte da essência dos aspectos ocultos da natureza humana.

No jogo podemos encontrar elementos facilmente observáveis e de possível categorização, contudo ele é composto também por elementos que não

são passíveis de rotulações e/ou taxações. Podem ser destacados como elementos evidentes no jogo a racionalidade que deve ser empregada pelo jogador; as regras, que devem ser aceitas e respeitadas pelos participantes; e a liberdade, pois só joga quem assim desejar. Entretanto, um elemento como a “finalidade do jogo” não pode ser descrito, classificado ou rotulado, pois o jogo possui um fim em si mesmo (ROHDEN, 2002).

Chamamos aqui a atenção para o fato de que o jogo é modo, método, caminho para viver em paz. O jogo enquanto método filosófico próprio – modelo estrutural da hermenêutica filosófica – pressupõe um modo de conhecer e de saber que não é antiético nem excludente, mas remete a um projeto ético-político eudaimônico (ROHDEN, p. 121-122).

Isso significa que não há como explicá-lo sem que se perca sua essência, pois o jogo pode ser considerado uma ‘totalidade’, já que não é passível de explicações e nem compreendido instrumentalmente.

Como “regras do carnaval medieval”, em virtude da suspensão temporária dos títulos e das insígnias, é possível citar, além do livre contato familiar - consequência da eliminação provisória, e ao mesmo tempo ideal e efetiva, das relações hierárquicas entre os sujeitos-, o fato de ele ter estabelecido na praça pública um tipo particular de comunicação, inconcebível em situações normais: era o aparecimento da linguagem carnavalesca típica, livre de restrições e embebida em gestos e vocabulário que traduziam a “lógica original das ‘coisas ao avesso’, ‘ao contrário’, das permutações constantes do alto e do baixo[...]; e pelas diversas formas de parodiar, travestis, degradações, profanações, coroamentos, destronamentos, bufões (BAKHTIN, 2008, p.10).” O autor russo argumenta que a palavra de dupla tonalidade não tenta separar-se do todo, seus aspectos positivo e negativo jamais serão expressos à parte. “Na palavra popular, a ênfase recai sempre sobre o aspecto positivo (mas, repetimos, sem que se destaque do negativo (Id. Ibidem).”

A forte carga de franqueza ligada à *linguagem da rua*, ou seja, à linguagem familiar estabelecida na praça pública, é utilizada como ferramenta de aproximação entre aqueles que viviam a segunda vida carnavalesca, além do que, “como resultado, a nova forma de comunicação produziu novas formas linguísticas: gêneros inéditos, mudanças de sentido ou eliminação de certas

formas desusadas etc (BAKHTIN, 2008, p. 10).” Essa linguagem, impregnada por palavras injuriosas e grosserias, criava em torno dos enunciados uma atmosfera de liberdade, atribuindo-lhes um aspecto cômico e burlador das relações hierárquicas.

Por exemplo, quando duas pessoas criam vínculos de amizade, a distância que as separa diminui (estão em "pé de igualdade") e as formas de comunicação verbal mudam completamente: tratam-se por tu, empregam diminutivos, às vezes mesmo apelidos, usam epítetos injuriosos que adquirem um tom afetuoso; podem chegar a fazer pouco uma da outra (se não existissem essas relações amistosas, apenas um "terceiro" poderia ser objeto dessas brincadeiras), dar palmadas nos ombros e mesmo no *ventre* (gesto carnavalesco por excelência), não necessitam polir a linguagem nem observar os tabus, podem usar, portanto, palavras e expressões inconvenientes etc (BAKHTIN, 2008, p. 14).

Àqueles que viviam as festividades carnavalescas na praça pública era dado o direito de utilizar palavras grosseiras, injúrias, blasfêmias e juramentos² para se comunicar. Como o mundo estabelecido ali não admitia diferença entre as classes, os sujeitos não se sentiam ofendidos ou menosprezados pelo verbo, ao contrário, riam e ridicularizavam a efemeridade da palavra dita e da palavra que assumia a dupla tonalidade burladora e sarcástica.

Bakhtin (2008) explica que, do ponto de vista gramatical e semântico, as grosserias são consideradas fora do contexto da linguagem, isto é, isoladas, sendo consideradas como fórmulas fixas, tal como ocorre com os provérbios. “Portanto, pode-se afirmar que as grosserias são um gênero verbal particular da linguagem familiar. Pela sua origem, elas não são homogêneas e tiveram diversas funções na comunicação primitiva, essencialmente de caráter mágico e encantatório (BAKHTIN, 2008, p.15).” Nos carnavais medievais as blasfêmias e as injúrias eram proferidas, especialmente, às divindades, mortificando-as e reavivando-as por seu caráter ambivalente, pois contribuía para a criação da atmosfera de liberdade e de dualidade do mundo. Tais palavras injuriosas - dotadas de caráter isolado, acabado e autossuficiente-, assim como o bufão e o bobo, viviam também a vida extracarnavalesca. A heterogeneidade proposta por essas palavras modificou as suas antigas funções: chocar, ofender, difamar; tornaram-se a “centelha única do carnaval”, que as convocava para renovar o velho mundo. Elas eram, portanto, a certeza que o homem medieval tinha de que

era possível viver a segunda vida e de que o período de festividade era uma possibilidade real de burlar o tom sério imposto pelas hierarquias e pelo regime do medo imposto na Idade Média.

Com relação às regras propostas no carnaval da Idade Média, sua aceitação e ratificação por parte do homem medieval pode ter origem no fato do jogo exigir engajamento de todos aqueles que se dispõem a jogar e, conseqüentemente, a se submeter às regras. Nesse sentido, Huizinga (2000) ensina:

[...] estas regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que "vale" dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. Uma vez, de passagem, Paul Valéry exprimiu uma ideia das mais importantes: "No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável". E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba: O apito do árbitro quebra o feitiço e a vida 'real' recomeça (HUIZINGA, 2000, p. 12).

As regras, então, são características intrínsecas ao jogo e devem ser reconhecidas por todos aqueles que jogam. No carnaval de que trata Bakhtin há aceitação por parte de todos, se é que podemos assim dizer, "jogadores", pois as manifestações carnavalescas da época eram esperadas com expectativa pelo homem medieval, que obtinha, somente em época predeterminada pelo Estado, o direito de extravasar seus anseios, viver livremente uma segunda vida livre de hierarquizações, despida de regras e tabus. Contudo, estar "despida de regras" refere-se às regras da vida "oficial", mas regida sob as leis da "liberdade carnalizada", na qual reinava o livre contato familiar entre os homens.

No carnaval medieval, como uma das características principais, Bakhtin apresenta o riso, pois, naquela época, tal como o filósofo apresenta, ria-se de tudo, o próprio burlador tornava-se alvo de zombaria. A alternância entre aquele que escarnece e o escarnecido era regida pelas leis (ou regras) da festa carnavalesca, respeitando o pensamento de unidade e de falta de hierarquia por elas estabelecida.

O riso carnavalesco é em primeiro lugar patrimônio *do povo* (esse caráter popular, como dissemos, é inerente à própria natureza do

carnaval); *todos* riem, o riso é 'geral'; em segundo lugar, é *universal*, atinge a todas as coisas e pessoas (inclusive as que participam no carnaval), o mundo inteiro parece cômico e é percebido e considerado no seu aspecto jocoso, no seu alegre relativismo [...] (BAKHTIN, 2008, p. 23).

Em oposição ao riso popular, que é festivo, incompleto e escarnecedor dos próprios burladores, o filósofo russo apresenta o riso satírico da época moderna, que é individual e emprega somente o humor negativo. Este riso se prostra frente ao objeto jocoso, opondo-se a ele de forma negativa, destruindo a sua integridade e também interferindo na sua essência subjetiva. Isso é a principal característica que o diferencia do riso popular, que, por ser livre, está sempre em movimento e estado de renovação. É a incompletude advinda da cosmovisão popular carnavalesca que o faz com que o homem ria do mundo e incluía, na mesma gargalhada, o valor utópico mundano e a busca por evolução/renovação de todos aqueles que riem.

Essa liberdade do riso, como qualquer outra liberdade, era evidentemente relativa; seu domínio se alargava ou diminuía alternadamente, mas não foi jamais totalmente interdita. [...] essa liberdade, em estreita relação com as festas, estava de certa forma confinada aos limites dos dias de festa. Ela se confundia com a atmosfera de júbilo, com a autorização de comer carne e toucinho, de retomar a atividade sexual. Essa libertação do riso e do corpo contrastava brutalmente com o jejum passado ou iminente (BAKHTIN, 2008, p. 77).

A liberdade do riso era parcial, pois durava enquanto ocorriam as festividades. Entretanto, enquanto o riso era regulado pelas leis das festas carnavalescas, nada o afligia, pois ali a suprema lei era o contato livre e familiar. Após as festividades carnavalescas, farto, o homem medieval retornava ao "mundo oficial", pois extravasou e satisfez as suas mais ermas necessidades durante o período de concessão. Então, a quaresma surgia como o período de abstenção para aqueles que se deleitaram nas festividades pagãs: era o momento de "limpar o corpo e a alma".

Com relação ao riso na perspectiva de jogo, Huizinga (2000) apresenta que sua maneira de pensar o jogo é concebê-lo como diametralmente oposto à seriedade. Isso se dá porque o autor verificou que o contraste entre jogo e seriedade não é decisivo nem imutável. Segundo ele, é possível afirmar que o

jogo é a não-seriedade, mas sem esquecer que há jogos extremamente sérios e que a afirmativa antes posta não equivale a dizer que “o jogo não é sério”. Para o autor, incluso nas categorias provenientes da “não-seriedade”, e que não apresentam nenhuma relação com o jogo, está o riso, que “[...] está de certo modo em oposição à seriedade, sem de maneira alguma estar diretamente ligado ao jogo (HUIZINGA, 2000, p. 08.)” Para justificar a afirmativa, o autor menciona o fato dos jogos, como o xadrez, por exemplo, serem executados mediante profunda seriedade, sem que seja verificada nos jogadores qualquer tendência para o riso. “É curioso notar que o ato puramente fisiológico de rir é exclusivo dos homens, ao passo que a função significativa do jogo é comum aos homens e aos animais₃ (Id. Ibidem).”

No caso do ser humano, as relações de jogo apresentam uma gama maior de complexidade, pois necessitamos satisfazer muito além das necessidades fisiológicas, já que sobrepomos a elas outros desejos; objetivamos também, por exemplo, sucesso nas relações interpessoais e sucesso na carreira profissional. Isso significa dizer que os seres humanos não jogam somente para “aprender ou obter alguma coisa”, tal como fazem os animais, mas jogam para simular, manipular e se divertir, para isso acionam diferentes papéis, projetando sobre o interlocutor uma imagem externa que corrobore com o papel enunciativo e adapte-se à situação de comunicação que estiverem vivenciando. Rohden (2002) elucida “que para compreender e expressar a totalidade de sua vida, o homem cria um “outro mundo”, um mundo poético, ao lado do da natureza, que lhe dê sentido para a vida presente ou futura, que sirva de orientação para sua vida prática (p. 117).”

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As linhas que conduziram até aqui de longe tiveram a pretensão de exaurir as possibilidades de se observar o processo de carnavalização com o olhar arraigado na temática do jogo, e tampouco puderam esgotar as possibilidades de se verificar as nuances que permitem com que as características do carnaval, tal

como propôs Bakhtin, possam ser analisadas por esse prisma. O que se propôs, de fato, foi uma possibilidade de abordar alguns dos princípios que constituem o todo orgânico vivo que compõe a manifestação cultural carnalizada (a praça pública, o livre contato familiar e o riso) sob orientação de algumas das perspectivas que partem da noção de jogo hermenêutico filosófico.

Frente ao exposto, percebeu-se que há nos elementos do carnaval bakhtiniano muitas possibilidades de interpretação sob viés do jogo, constadas no fato de o carnaval, tal como o jogo, ser dotado de regras específicas (falta de hierarquia e linguagem familiar, por exemplo); apresentar-se em espaço e tempo predeterminados (preferencialmente na praça pública; as datas eram ditadas pelo Estado feudal); e ser dotado de liberdade para que os sujeitos possam optar por participar, ou não.

O carnaval medieval, na perspectiva de Bakhtin, é mais sério do que possamos imaginar, pois era incorporado no seio social como uma segunda vida, dividindo os dias do homem medieval entre antes e depois do carnaval. Na Idade Média, o homem experienciava, durante as festividades carnavalescas, a não seriedade, mas o que era vivido ao longo do período de carnaval era esperado e encarado com muita seriedade pelos participantes. Por exemplo, invertiam-se os papéis entre o bobo e o rei, brincadeira em que o rei bufo era o alvo das piadas e do escárnio; entre o sacerdote e o bispo, em que o último ao primeiro servia, subjugando-se em atmosfera risível e jocosa. A troca de papéis era vivida com seriedade, e nem mesmo a jocosidade própria dessas relações era capaz de permitir que se afirmasse que não eram sérias, pois, se um dos participantes se negasse à inversão de papéis, a atmosfera do “mundo temporário”, “da segunda vida”, entraria em declínio, e, tal como em um jogo, a desobediência à regra anteciparia o fim, nesse caso, o fim do carnaval.

Com relação ao riso, entendido por Huizinga como algo não necessariamente ligado ao jogo, no caso do carnaval medieval, conforme Bakhtin, ele era intrínseco a todo processo de carnalização, tornando-se elemento não obrigatório, mas eminente, pois completa o conjunto do sério onde ele mesmo não é capaz de se completar. Por certo, não é possível medi-lo, tampouco identificar o que é cômico e risível para um e para outro sujeito, mas, ao certo, o

que se pode saber a respeito do riso carnavalizado é que ele não fere a subjetividade daquele a quem encanece, pois amortalha e ressuscita ao mesmo tempo, ele é indivisível à cosmovisão carnavalesca de mundo. Em consonância com as ideias de Bakhtin, aqui se concebe o riso como algo capaz de revelar o mundo em seus aspectos alegre e lúcido. Cada privilégio por ele conquistado entremeia-se às formas de censura por ele libertas: a interior e a exterior. Cada barreira transposta pelo riso frente à censura interior abre espaço para que novas conquistas sejam realizadas em nível exterior, que, por consequência, garantem o reconhecimento exterior dos direitos interiores antes censurados. O riso não é uma regra para o carnaval, mas sim parte indivisível da cosmovisão carnavalesca, e dele derivam outros modos de conceber a forma bakhtiniana de enxergar o mundo.

O carnaval, tal como o jogo hermenêutico filosófico possui um fim em si mesmo. Nele os sujeitos extravasam em vida paralela à habitual, sem medo, insígnias ou títulos. Todos são iguais e impera uma atmosfera de jocosidade. Não há encenação no carnaval - não há atores, espectadores ou palco predefinido, embora a praça seja o local preferido para a festa -, mas sim um especial momento de existência, no qual a própria vida pode representar a si mesma, é, ao mesmo tempo, magia utópica e real, é vivência e experiência.

Durante os folguedos de carnaval, o homem e a vida jogam um jogo diferente, entre a vida real e a segunda vida propiciada pela festa, e é nessa forma dual de perceber o mundo que se instaura a segunda vida do povo, calcada na ambivalência, no riso, nas inversões e nos demais requisitos da festa. A atmosfera da festa carnavalesca na Idade Média envolvia e propiciava um especial e incomum momento de existência aos seus participantes, no qual a própria vida era capaz de representa a si mesma. Diferentemente do carnaval bakhtiniano, na concepção de jogo hermenêutico filosófico a atmosfera que envolve jogo e jogador não é vista como vida real, mas como o duplo paralelo ao real em que há suspensão das regras habituais para o estabelecimento de novas regras. Dessa forma, o jogo não chega a ser a vida real, nem sua representação imaginária, mas sim outro caminho, localizado na brecha que resulta da dissociação entre real e imaginário.

THE SUBJECT IN THE BAKHTINIAN CARNIVAL AND THE GAME PROSPECT PHILOSOPHICAL HERMENEUTICS: A POSSIBLE DIALOGUE?

ABSTRACT

This study deals with carnival conception by the Russian philosopher Mikhail Bakhtin (2008, 2009) from the philosophical hermeneutic approach of the game proposed by philosophers Huizinga (2000) and Rohden (2002). From this perspective, interpreted the points that guide the subject who lived the medieval carnival (nature of interpersonal relationships, time and space) under the precepts of the theme of the game. The method that organizes this study is based in the empirical form and in the literature bibliographic, combined with a dialectic movement of teorical organization, whose function is to build knowledge and the best way to present them, minimizing the possibility of losing the essence and complexity of each content. In front of the theories, it was understood that the carnival, syncretic phenomenon in essence, have some of the characteristics by the philosophical hermeneutic perspective of the game, and would enjoy even more if the atmosphere that puts its participants in a special and unusual moment of existence in which life itself is capable of representing itself, while the game is up another way, it is not real life and is not imagine life.

Keywords: Carnival. Carnivalization. Middle Ages. Game hermeneutic philosophy.

NOTAS

- ¹ Mestranda (bolsista CAPES) do curso de Linguística Aplicada da Universidade do Vale do Rio dos Sinos/Unisinos, RS, Brasil, e graduada em Letras pela mesma universidade.
- ² Os juramentos, tal como afirma Bakhtin (2008), adquiriam, na praça pública, o mesmo caráter cômico e risível das blasfêmias, injúrias e grosserias.
- ³ As origens do jogo, tal como nos ensina Rohden (2002), não necessitam ser datadas ou marcadas no tempo, pois essa atividade está (esteve e estará) presente em diversos momentos da vida do homem e, até mesmo, dos animais. No caso dos últimos, o jogo está presente já nos primeiros momentos de vida, pois é necessário para que o filhote aprenda a

se defender, por isso é comum que se observe os animais a brincar de morder, pular e, aparentemente, zangando-se uns com os outros.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. Trad. Yara Frateschi Vieira. Brasília. 4. ed.: Editora da Universidade de Brasília, 2008.

BAKHTIN, Mikahil Mikhailovitch. *Estética da criação verbal*. 3. ed. Tradução de Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovitch. *Problemas da Poética de Dostoievski*. 4. ed. Trad. de Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

FARACO, Carlos Alberto. *Linguagem e diálogo: as ideias linguísticas do círculo de Bakhtin*. Curitiba, PR: Criar Edições, 2003.

FIORIN, José Luiz. *Introdução ao pensamento de Bakhtin*. São Paulo: Ática, 2006.

HERMAN, Braet; VERBEKE, Werner. *A morte na Idade Média*. Trad. Heitor Megale, Yara Frateschi e Maria Clara Cescato. São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 2006.

HUIZINGA ; Johan. *Homo Ludens*. Trad. João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo/SP: Editora Perspectiva, 2000.

MINOIS, Georges. *História do Riso e do Escárnio*. Trad. Maria Elena Ortiz Assumpção. São Paulo: UNESP, 2003.

MORSON, Gary Saul; EMERSON, Carly. *Mikhail Bakhtin: criação de uma prosaística*. São Paulo: Editora da USP, 2008.

PINHEIRO, Marlene M. Soares. *Sob o signo do carnaval*. São Paulo: Annablume, 1995.

ROHDEN, Luiz. *Hermenêutica Filosófica*. Editora Unisinos: São Leopoldo, 2002.

Recebido: 29 de setembro de 2011
Aprovado: 12 de dezembro de 2011
Contato:sandra_klafke@yahoo.com.br