

A festa como manifestação privilegiada da ludicidade humana

Conceição Lopes ¹

Resumo:

A reflexão sobre a festa é realizada a partir do pressuposto de que a festa é uma manifestação da ludicidade. Destaca-se que a ludicidade, como fenómeno humano, é socialmente desvalorizada e fragmentada, apesar de nas sociedades de influência cristã o texto bíblico do livro dos Génesis aludir ao fenómeno da ludicidade humana, no processo da criação Divina do Mundo. O artigo explora, ainda, as relações entre mundos de experiência e ludicidade. E, estabelece a conexão entre a natureza consequencial da comunicação e da ludicidade, o que permite definir o conceito de ludicidade, desenvolver a teoria orquestral da ludicidade e afirmar que a festa é um lugar privilegiado das manifestações deste fenómeno humano e social.

Palavras chave: festa – ludicidade – experiência – consequencialidade

Abstract:

This paper takes the celebration as its analytical focal point, and is based on the premise that the celebration serves as a manifestation of ludicity. Ludicity, as a human phenomenon, is socially devalued and fragmented - this despite the fact that the Book of Genesis, of obvious weight in Christian-influenced societies, alludes to the phenomenon of human ludicity in its narration of the divine creation of the world. This paper explores the relations between the spheres of ludicity and experience. Moreover, it establishes the connection between ludicity and the consequential nature of communication, which allows us to define ludicity as a concept, to develop an orchestral theory of ludicity, and to affirm the role of the celebration as a privileged space for the manifestation of ludicity as an individual and social phenomenon.

Key words: celebration – ludicity – experience – consequentiality

A festa, como manifestação privilegiada da ludicidade, está integrada nos mundos experiência² que se multiplicam pelo todo vivencial daqueles que lhe atribuem sentido,

1 Doutorada em Ciências e Tecnologias da Comunicação. Professora da Universidade de Aveiro. Autora da Teoria orquestral da ludicidade. Campos de estudos e de publicações: pragmáticas da comunicação e da ludicidade. Design e educação. Mídia e educação. Comunicação Institucional. E-mail: clopes@ca.ua.pt

2 “A experiência compreende um conjunto de saberes formados por crenças firmes, fundamentadas no hábito, distinto dos saberes cientificamente adquiridos. Por isso, os saberes da experiência são inalienáveis, uma vez que não se pode prescindir deles porque são esses saberes que fundamentam o enraizamento simbólico de cada um e de todos num contexto cultural específico. A experiência capacita o seu possuidor para compreender sempre novas situações, ainda não experimentadas, a partir de uma sabedoria adquirida que fornece modelos e esquemas de comportamento razoáveis adequados às diferentes situações da vida”. (Ester Marques, 2002).

dignidade, emoção e racionalidade, e que pela sua participação, compartilham da singularidade da experiência instaurada pelo pacto “isto é festa” que regula novas significações e sentidos aos seus comportamentos

Festa do latim *festus* etimologicamente significa dia santificado, de descanso, de regozijo, solenidade, comemoração, manifestação de júbilo, regozijo, aplauso, carícia, afago. Mas, também, no linguajar dos falantes da língua portuguesa é lambança, folguedo trabalhadeira, canseira, cuidado, dia feriado, dia de descanso, pouca respeitabilidade, desordem, divertimento, alegria, solenidade.

Contudo e apesar da bruma em que está envolvida a compreensão social da festa, os ícones festivos invadem o espaço público em dias de festa. Um imenso colorido transfigura as ruas, os trajes de festa, as comidas, as decorações luminárias, a música, as danças, os folguedos, os entremezes, o teatro, os artefactos, as flores, o cenário, os gestos, os cheiros, os sons e silêncios, as expressões, as procissões, as práticas de rotina, os desempenhos e as situações. Tudo se conjuga. Pensar a festa é já actualizar a experiência da festa.

Na festa tudo adquire uma nova significação. Um novo sentido é dado à realidade e os comportamentos de cada um são interpretados à luz do pacto enunciado ou implícito à situação festiva - festa é festa - é este pacto a partir do qual tudo converge, tudo bate certo, até as zangas, são zangas da festa e vive-se a festa, e diz-se a festa nas palavras que a prolongam depois de terminada.

Também, os estudos sobre o conceito destacam diversas lógicas e particularidades que não facilitam a compreensão global deste fenómeno humano e social. Para Ernesto Veiga de Oliveira a festa "é o espaço e o tempo do intervalo, de diferença, de suspensão, talvez mesmo de ruptura e transgressão de interditos - a compensação lúdica do quotidiano laboral e da luta pela subsistência, que faz o equilíbrio da vida" [1987]. A orientação da festa como recreação, ou seja subordinada à lógica do intervalo do tempo útil com valor para o trabalho, está em evidência nesta definição, apesar de, também, para o mesmo autor, a festa ser "espaço de ludismo - sentimento insólito de exaltação e liberdade, de desordem permitida, uma entrega maior à gratuitidade dos valores estéticos que repousam em cada ser humano" e ainda, "um sentimento explosivo de raiz lúdica" [1987]. Ernesto Veiga de Oliveira na sua definição, paradoxalmente, evidencia, o insólito, ao mesmo tempo que

destaca a condição de ludicidade humana, referenciando-a à ordem dos valores estéticos e à gratuitidade desta experiência³ [Rodrigues,2005] no conjunto dos mundos de experiência que os seres humanos protagonizam.

Assim, a festa, pensada, como intervalo do tempo útil para o trabalho, está longe de ser o outro lado do quotidiano. A festa, tal como a ludicidade⁴ entendida enquanto condição de ser do humano, manifestação e efeito, interpela a historicidade humana que delas fala, delas diz e nelas se revela, espontaneamente e institucionalmente em lugares públicos ou privados. Ela faz parte integrante da pluralidade dos mundos de experiência daqueles que a fazem e que nela participam. Mantendo no quotidiano experiencial uma relação dialéctica e de continuidade, não de ruptura.

De acordo com Adriano Duarte Rodrigues não existe um mundo de experiência mas sim três mundos de experiência que conferem uma pluralidade de sentidos à percursos existencial dos Humanos, a saber: (a) “O mundo natural que resulta da intervenção humana e é constituído pelos objectos e pelos fenómenos da natureza que através dos nossos receptores sensoriais e faculdades cognitivas nos permitem aprender a aprender e como refere ainda o autor a linguagem capaz de os dizer e de integrar “em discursos com sentido”. Nesta perspectiva, poder-se-á afirmar que a experiência natural da festa “consiste no domínio das regras e na capacidade de adaptação do comportamento humano às suas exigências e regularidades” [Rodrigues,2005], mas se as orientações sobre a festa a confinam à desordem social, por um lado assiste-se ao reconhecimento da condição de ludicidade humana como um fenómeno natural. Porém, o reconhecimento social dos comportamentos humanos da ludicidade aparece ligado à falta de respeitabilidade e à desordem, associando-os ao vandalismo, o que pela experiência das leis do mundo natural do fenómeno da ludicidade, não é exacto; (b) a segunda categoria corresponde ao “mundo intersubjectivo” da experiência que de acordo com Rodrigues “trata-se do mundo

³ Adriano Duarte Rodrigues apresenta duas metáforas para a abordagem da experiência: (a) “metáfora do quadro sublinha o facto de a experiência ser a representação de um mundo que se desvenda ou se dá a ver como uma cena e, por conseguinte, é sobretudo utilizada nas abordagens dramáticas da experiência; (b) a metáfora do horizonte aborda a experiência como algo que se vai desdobrando ao longo da nossa existência e, tal como no decurso de uma caminhada, se vai afastando à medida que progredimos na sua direcção. A metáfora do horizonte é sobretudo utilizada nas abordagens hermenêuticas da experiência, para sublinhar o facto de não ser uma linha ou uma representação fixa e imóvel, mas um processo que se vai abrindo e alargando ao longo da nossa existência” (2005).

⁴ A ludicidade, enquanto condição de existir, de manifestação e de produção de efeitos, não se circunscrever apenas à festa, nem a um determinado grupo de participantes ou àqueles que a protagonizam.

constituído pelas interacções que estabelecemos com os outros seres humanos” [ibid]. Reguladas por normas estas interacções “possuem uma força coerciva que faz com que a sua violação seja sancionada” e a experiência do mundo intersubjectivo consiste na aprendizagem de competências que permitem compreendê-las, respeitar e com elas actuar em diferentes contextos situacionais “apropriadamente, nas diferentes circunstâncias de interacção em que nos vemos envolvidos” [ibid]. No contexto das manifestações da ludicidade humana, a arbitrariedade das convenções sociais “impõem com uma força coerciva a que não podemos fugir” [ibid] que produzem o efeito de, simultaneamente, fragmentarem a condição humana, desvirtuando a sua condição de ludicidade e desvalorizarem as suas manifestações, não as compreendendo. E, assim sendo, a considerarem como desordem consentida nas festas; (c) a distinção do mundo de experiência subjectivo, dos anteriores reside no facto de que este mundo não é o dos outros é aquele que resulta da aprendizagem de “aprender como se aprendeu a aprender” [Bateson,1980] ou dito de um outro modo refere-se ao nível lógico de aprendizagem, de maior complexidade, e que diz respeito ao que cada ser Humano faz com aquilo que dele fizeram. Segundo o autor “consiste no nosso mundo próprio. É feito de sensações, de afectos, de desejos, de pensamentos que identificamos e reconhecemos como nossos (...) é talvez aquele que mais nos diferencia uns dos outros. No entanto, também este mundo possui competências comuns a todos os seres humanos”. Interpretando o autor, e adoptando as suas proposições ao pensar sobre a ludicidade na festa, é possível compreender os ícones festivos, descodificar o pacto que a situação festiva instaura – isto é festa ou isto é a brincar, independentemente de cada um não participar na festa, ou não entrar na brincadeira. A inferência é possível. Pela observação todos sabem que há festa no pedaço ou quem está a brincar. Como destaca o autor. Esta possibilidade emerge do facto “de todos os seres humanos possuírem uma competência comum para compreender o mundo subjectivo, assim como para agir e reagir adequadamente às suas determinações” [Rodrigues,2005].

A experiência da festa é inseparável da experiência da ludicidade e do fluxo da comunicação que se instaura. Deste modo, o tempo e o lugar, na festa, experienciados, representam os mundos, singulares e simultaneamente comuns a todos os humanos, que se

revelam e adquirem novos sentidos que se interiorizam e se propagam na existência, depois de passada a festa.

Festa e festas, não há como estas!

De acordo com Roberto Benjamim (2001) podem ser privadas ou públicas, sendo as primeiras referenciadas com os ritos de passagem, ou os ciclos de vida e da natureza nomeadamente ligadas a solstícios, festejadas em contextos familiares, entre outras, nascimento, morte, casamentos, baptizados. Relativamente às festas públicas, o autor apresenta uma subdivisão distinguindo-as festas institucionalizadas das espontâneas. As institucionalizadas são promovidas por iniciativa de instituições públicas, que obedecem a rituais dependentes das normas culturais da organização que as sustêm e ou financia. Geralmente são cíclicas e/ou periódicas e relacionadas com os eventos históricos, sociais, institucionais, políticos ou religiosos. Em muitas destas festas misturam-se o profano com devoções ancestrais em que o Divino é o pretexto para a sua evocação, como as festas do Espírito Santo em FallRiver, Açores ou no Brasil, não deixam de ser os eventos cívicos onde os momentos da devoção são separados da ludicidade.

Para além da diversidade tipológica, as festas também celebram um dado acontecimento cuja referência é vital para a vida colectiva da comunidade. A festa do 25 de Abril e a festa de Santo António no dia 10 de Junho que se festejam um pouco por todo o mundo, nas comunidades lusófonas, são disso exemplo.

A festa do 25 de Abril de 1974, celebra a revolução dos cravos, que reactualiza em cada ano, os acontecimentos que protagonizados pelos Capitães de Abril e pelo Povo, devolveram a esperança e a dignidade a um país amarrado ao medo e subjugado à tristeza à guerra, ao analfabetismo e criaram a democracia. Em Lisboa, a festa transforma a Avenida da Liberdade num rio de gente, de vários estratos sociais, dançando, cantando, manifestando-se com humor e com ironia, lembrando a memórias que não esquecem.

A festa de Santo António. De novo a Liberdade na avenida enche-se e desfila com as marchas dos bairros. A festa cheira a sardinha e a mangericão. Pela noite dentro come-se sardinha, brinda-se ao santo António e aos amigos da casa, com vinho tinto. Saboreia-se a broa de milho, o pão com chouriço e o quente caldo verde e tudo num intervalar de danças,

de conversas e outras brincadeiras no arraial do bairro. Fazem-se promessas, acertam-se namoros. O Santo António tem a devoção das noivas, "Se o bendito Santo António /este ano me casar/cá voltarei para o ano/pôr flores nos eu altar, e celebram-se casamentos na Sé. O mangericão enfeita o trono do Santo existente em cada bairro. Algumas fogueiras ainda se vêm, resquícios das velhas festas dos solstícios que celebravam o sol.

Cortejos, procissões, quermesses, romarias, bandas de música, teatro, animação de rua, carrossel, gastronomia, barraquinhas do sai sempre, os bairros de Lisboa vestem-se de um imenso colorido a condizer com os comportamentos festivos em honra de Santo António. A iconografia da festa do Santo António ocupa as montras dos comerciantes da cidade e faz aumentar o negócio ao qual o jogo da Lotaria de Santo António também rende homenagem e fiéis do jogo. Tudo bate certo, se conjuga e harmoniza até o apadrinhamento do santo que desfila na procissão pela cidade, ou do altar, assiste ao sermão na Igreja, parecendo dar a bênção à respeitabilidade e seriedade da festa que o santo reconhece e as instituições aproveitam.

Tenham as festas as orientações e as motivações que tiverem; sejam elas profanas, cívicas, desportivas, religiosas históricas, cósmicas, lendárias; sejam de celebração local, regional, nacional ou internacional quem participa faz a festa e nelas os brincantes se expõem e expõem a sua memória colectiva enraizada nas orientações que alimentam a sua existência.

Festa é festa, é este pacto que transforma a realidade real em realidade lúdica. A realidade social adquire uma nova significação e um novo sentido lhe é dado. Na festa tudo converge na alegria, tudo bate certo, até as zangas, são zangas da festa que dela comunga. Canta-se, dança-se, diz-se a festa nas palavras que prolongam a festa depois de terminada.

Festa como manifestação privilegiada da ludicidade humana

A festa como pluralidade de experiência da ludicidade humana está imersa em universos simbólicos comuns a vários povos de línguas e culturas diversas. Se para os cristãos o Humano é uma projecção do Divino que o criou, logo o Humano e o Divino compartilham da mesma condição de ludicidade. Veja-se, a título de exemplo, o texto do Livro dos Génesis (2,2-3) onde buscando, na sua interpretação, os sentidos que nele estão

guardados, se encontraram referências ao fenómeno da ludicidade e se identificaram três das suas manifestações, na criação Divina do Mundo.

Assim, identificou-se que Deus brincou em cada dia de criação do mundo, e em cada dia manifestou o seu recrear depois da criação sustentável para a vida humana. Foi assim, também, que ao sexto dia, criou o homem à sua imagem e semelhança. Dia em que antes de se recrear instituiu o pacto Divino com a sua projecção na terra, o Humano, para "dominar, cultivar, amar e transformar a terra". Ao sétimo dia, depois de brincar, recrear e celebrar a sua obra, o Espírito do Divino manifesta-se, fruindo o repouso de um puro lazer festejando a criatividade da sua obra, o "abençoou e santificou". Dia, este, adoptado por diversas culturas como o dia de descanso " visto ter sido neste dia que repousou de toda a criação" (Gén, 2,1).

Apesar desta orientação essencial a muitas culturas, o facto é que como se referiu no início, a maior parte delas não valoriza a ecologia do espírito da ludicidade humana e, por isso, repousam sobre as festas as orientações de desordem social.

Para finalizar esta reflexão sobre a conexão entre Festa e ludicidade humana, apresenta-se a principal assunção da teoria da ludicidade que se refere à ludicidade como um fenómeno de natureza consequencial à espécie humana. Assim sendo, a ludicidade, indica uma qualidade e um estado, que não é apenas característicos da infância, mas sim, inerentes à condição humana e como tal faz parte da existência humana e social, podendo manifestar-se em qualquer um dos ciclos de vida da sua existência. Sendo consequencial, a ludicidade coloca-se na mesma condição de consequencialidade da comunicação afirmada por Sigman (Sigman,1995) e Cronen (Cronen,1995) e abrange, por isso, não só a condição de ludicidade, como integra, as múltiplas e diversas manifestações, como, ainda, os seus efeitos sobre os Humanos envolvidos na mesma situação de ludicidade. Nesta perspectiva destacam-se três dimensões indissociáveis, na análise do fenómeno da ludicidade que reciprocamente interagem entre si: (1) Dimensão de condição do humano, constituída pelo Ser do Humano e que é anterior a qualquer uma das suas manifestações; (2) a dimensão de manifestação, constituída pelas consequências derivadas da condição de ser lúdico, o humano, e resultantes das diversas percepções que os humanos constroem e que podem ser agrupadas, em diversas modalidades, tais como: festas, brincar, jogar, recrear, lazer e construir artefactos lúdicos, humor; (3) e a dimensão de efeitos. Constituída pela

diversidade dos efeitos processuais resultantes da modalidade da manifestação em causa, bem como dos resultados finais do referido processo regulado pela natureza da interacção lúdica.

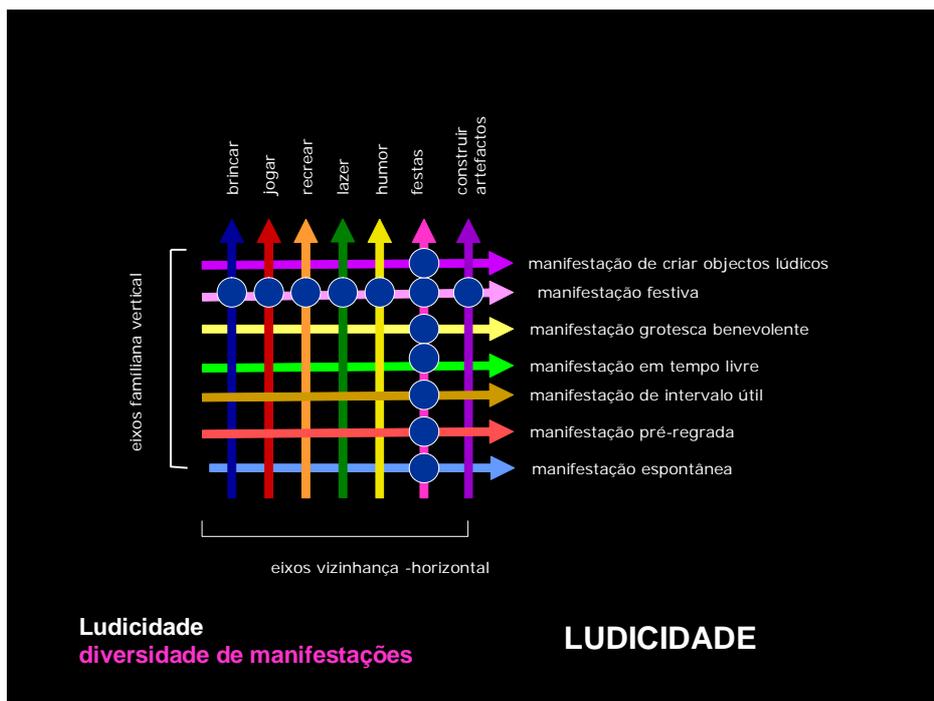
A conceptualização da natureza consequencial da ludicidade permite estabelecer o binómio ludicidade – comunicação e afirmar que ludicidade é comunicação, e aceita o estabelecimento de equivalências de estudos da ludicidade à comunicação, porque partilham de idênticas dimensões de análise compreensiva, seja a dimensão ontológica (que corresponde às condições de comunicante e de ludicidade do Ser do Humano). Seja a dimensão estética (que corresponde, nas manifestações comunicacionais, à existência do belo) nos diversos processos de interacção, seja ela face-a-face, mediada e mediatizada. E, ainda, nas manifestações da ludicidade, sejam elas, brincar, jogar, produzir artefactos lúdicos ou fazer a festa. Seja, mais ainda e finalmente a dimensão ética que a comunicação e a ludicidade envolvem e que permitem evidenciar os valores de referência que as orientam e distinguir, nas suas manifestações, o bem do mal.

A compreensão das mediações conceptuais e operativas estabelecidas na conexão referida entre comunicação e ludicidade, coloca em evidência uma conexão essencial que é o reconhecimento de que, quer a comunicação quer a ludicidade são ambas consequenciais/existenciais do humano, sendo necessariamente consequenciais entre si. Porém, a identidade desta conexão é tecida pelos Humanos, quando estes, de modo intencional ou consciente decidem protagonizar pactos comunicacionais que tornam possível o desenvolvimento de contextos situacionais, em que atribuem aos seus comportamentos uma outra significação – o da ludicidade, bem ainda aos artefactos analógicos ou digitais direccionados para as suas manifestações, nomeadamente jogo e brincar. Deste modo, a essência da ludicidade situa-se, mais no conjunto de processos dinâmicos inter-relacionais e interaccionais protagonizados pelos Humanos que atribuem aos seus comportamentos a significação singular da ludicidade e, menos, nos efeitos finais dos mesmos. Experimentando a capacidade transformadora experienciam, pelo exercício da metacomunicação que a ludicidade implica, as suas capacidades na co-produção de um novo mundo ficcionado adquirindo mais capacidades para intervir no mundo das realidades simbólicas não ficcionadas.

A proposição teórica que se defende é a consideração de que a ludicidade para ser compreendida deverá ser estudada na sua tripla dimensão de análise, ou seja, na dimensão de condição do ser do Humano, na dimensão das suas manifestações e na dimensão dos seus efeitos.

Deste modo, podem dissociar-se as três dimensões de análise para melhor serem compreendidas e identificados os objectos de estudo que na ludicidade podem estar contidos, para de seguida as recolocar sistemicamente dentro do quadro fenomenológico da condição de ser do Humano que é anterior a qualquer uma das suas manifestações e dos seus efeitos.

A figura a seguir apresentada permite distinguir as diversas manifestações da ludicidade, destacar as relações que os eixos de família mantêm com os eixos de vizinhança e dos eixos de vizinhança com os eixos de família.



Dando visibilidade e compreensão à afirmação de que a Festa é a experiência privilegiada da ludicidade. Dado que nela, potencialmente todas as manifestações, seja as identificadas nos eixos de família, ou nos eixos de vizinhança estão nela presentes. Finalmente a adopção do quadro teórico da ludicidade, na análise da festa, poderá ser um modo re-elaborar, não só a compreensão sobre esta particular forma de mobilização popular

que sendo tão antiga, só é nova porque esquecida, como questionar os modos de ver e de pensar a festa.

Referências Bibliográficas

BATESON, G. [1977]. *Vers Une Écologie de L'Esprit*, Tome I, Ed. Seuil.

_____ [1980]. *Vers Une Écologie de L'Esprit*, Tome II, Ed. Seuil.

BOURDIEU, Pierre [1989]. *O Poder Simbólico*. Lisboa: Difel.

_____ [1980]. *Le Sens Pratique*, Paris, ed. de Minuit.

BRITO, J., P. [2001]. In *CULTUS*, pp- 97-99. Ed. Ministério do Trabalho e da Solidariedade. IEFP. Lisboa

CAILLOIS, R. [1958]. *Les Jeux et les Hommes*. Ed Gallimard.

DIAS, Jorge [1990]. *Estudos de Antropologia*. Vol I e II Imprensa Nacional Casa da Moeda

DUVIGNAUD, Jean [1983]. *Festas e Civilizações*. (Trad.) Ed. UFC.

HUIZINGA, J. [1951]. *L'Homo Ludens*, Essais sur la Fonction Sociale du Jeu. Paris, ed. Gallimard.

LOPES, Conceição [1998]. *Comunicação e Ludicidade*. Tese de doutoramento em Ciências e tecnologias da Comunicação. Universidade de Aveiro.

_____ [2004]. *Comunicação Humana, contributos para a busca dos sentidos do Humano*. Edição Universidade de Aveiro.

_____ [2004]. *Ludicidade Humana, contributos para a busca dos sentidos do Humano*. Edição Universidade de Aveiro.

MACHADO, J., P. [1981]. *Grande Dicionário da Língua Portuguesa*. Lisboa. Vols de I a X. Amigos do Livro. Ed. Lda.

MARQUES, Francisca, Ester de Sá [2002]. *Folclore, turismo e mídia, tradição e modernidade*. Texto inedito

MARQUES, Francisca Ester de Sá [1999]. *Mídia e Experiência Estética na Cultura Popular: o caso do bumba-meu-boi*, São Luís, Imprensa Universitária.

OLIVEIRA, E., V. [1987]. *As Festas*. Ed. FCG.

RODRIGUES, Adriano Duarte [1994]. *Comunicação e Cultura: a experiência cultural na era da informação*. Lisboa: Editorial Presença.

_____ [1990]. *Estratégias da Comunicação: questão comunicacional e formas*

_____ [2000]. *Tradição e Modernidade*, Lisboa, mimeo.

_____ [2005]. Para Uma Teoria da Experiência. (Conferência, ainda, não editada)

SEGALEN, Martine [1998]. *Rites et Rituels Contemporains*. Editions Nathan, Paris. TORKILDSEN, G. [1983]. *Leisure and Recreation*. G.B. Management, U.P. Cambridge.