

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO:
MESTRADO**

Área de Concentração: Fundamentos da Educação

EDUARDO OLIVEIRA SANCHES

**LÚDICO E EXPERIÊNCIA FORMATIVA: CONVENÇÕES
IDEOLÓGICAS E EMANCIPAÇÃO SOCIAL.**

EDUARDO OLIVEIRA SANCHES

**MARINGÁ
2007**

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO:
MESTRADO
Área de Concentração: Fundamentos da Educação

LÚDICO E EXPERIÊNCIA FORMATIVA: CONVENÇÕES
IDEOLÓGICAS E EMANCIPAÇÃO SOCIAL

EDUARDO OLIVEIRA SANCHES

MARINGÁ
2007

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MESTRADO
Área de Concentração: Fundamentos da Educação

**LÚDICO E EXPERIÊNCIA FORMATIVA: CONVENÇÕES IDEOLÓGICAS E
EMANCIPAÇÃO SOCIAL**

Dissertação apresentada por EDUARDO OLIVEIRA SANCHES ao Programa de Pós-Graduação em Educação, Área de Concentração: Fundamentos da Educação, da Universidade Estadual de Maringá, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Educação, sob a orientação do professor Dr.: LUIZ HERMENEGILDO FABIANO

MARINGÁ
2007

EDUARDO OLIVEIRA SANCHES

**LÚDICO E EXPERIÊNCIA FORMATIVA: CONVENÇÕES IDEOLÓGICAS E
EMANCIPAÇÃO SOCIAL**

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Luiz Hermenegildo Fabiano (Orientador) – UEM – Maringá - PR
Prof. Dr. Oswaldo Giacóia Junior – UNICAMAP – Campinas - SP
Prof. Dr. Ângela Maria Pires Caniato – UEM – Maringá - PR

Maringá

2007

**Dedico este estudo às coisas vãs, pois nelas
ainda reside algo de autêntico.**

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família que sempre me deu amparo e suporte para percorrer as trilhas e caminhos que o mundo acadêmico me mostrou como novas e infundáveis possibilidades. Caminhos muitas vezes sem retorno, angustiantes, mas acima de tudo apaixonante como os da pesquisa, das ciências humanas, da vida acadêmica, dos questionamentos e da reflexão, da arte, das utopias necessárias.

Ao professor e amigo Fabiano que, com seu modo de ser, me ajudou a perceber o sentido de práxis como um estilo de vida e não apenas como recurso retórico com alma em preto e branco manchando algumas folhas de papel.

Ao amigo Carlos Tavares, com seu olhar apaixonado e questionador, que me ensinou a me aproximar do mundo infantil com a ternura e a responsabilidade necessárias para perceber a realidade lúdica para além do convencional.

Vale relembrar os olhares atentos e sapecas da Bruna, do Paulinho, da Camila e todos os outros alunos que desafiaram, pela dimensão lúdica, o mundo que se impunha em forma de pequenos conceitos físicos, lingüísticos, matemáticos e perceptivo-motores. Grato pelo modo que esses pequenos enriqueceram as aulas de Educação Física escolar ao entrecruzar os primeiros exercícios no magistério de um professor recém-formado com a introdução de uma forma de conhecimento mais sistematizado no mundo infantil.

Aos mestres do curso de mestrado que generosamente dividiram o conhecimento duramente adquirido em anos de estudo e pesquisa.

Ao amigo Maycon Melo pela ousadia de percorrer qualquer caminho necessário em busca de conhecimento e desalienação.

Aos amigos do Grupo Phenix: Ângela, Regina, Karla, Daniel, André, Daniele, Juliana, Alexandra, Fabrício.

A todos os amigos feitos durante a jornada que gerou este estudo, pois foram extremamente importantes ao ofertarem o pouco que tinham, mas com muita verdade íntima. Um momento de conversa, filmes, teatro, música, um abraço, um espaço para desabafo, enfim, acalento humano em falta nos mercados de sujeito tão debilitados como os de nosso tempo histórico.

Aos companheiros e mestres da graduação, que ainda hoje estão presentes aqui, pois no embate cotidiano ajudaram a formular as primeiras fendas em um pensamento acostumado às coisas cotidianas e afirmativas naquela época.

Agradeço a todos aqueles que de forma mais ou menos direta se fizeram presentes na elaboração deste estudo.

*“Não está totalmente errado o tipógrafo
quando troca ‘cósmico’ por ‘cômico”*

Chesterton

SANCHES, Eduardo Oliveira. **LÚDICO E EXPERIÊNCIA FORMATIVA: CONVENÇÕES IDEOLÓGICAS E EMANCIPAÇÃO SOCIAL**. 109 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Maringá. Orientador: Luiz Hermenegildo Fabiano. Maringá, 2007.

RESUMO

Lúdico e Experiência Formativa: convenções ideológicas e emancipação social.

Mestrando: Eduardo Oliveira Sanches.

Orientado: Dr. Luiz Hermenegildo Fabiano.

RESUMO: Este estudo busca esclarecer a relação existente entre as apropriações do lúdico pela sociedade de consumismo atual e a determinação de estereótipos no imaginário social. A constante veiculação de condutas estereotipadas pelos meios de comunicação de massa é uma das sutis estratégias utilizadas para mistificar a realidade, visando manter o modelo social atual. O lúdico, nesse contexto, ao contrário de constituir-se como experiência formativa, é utilizado pela estrutura ideológica mercantil vigente como instrumento de adaptação e conformação do indivíduo, comprometendo práticas emancipatórias na ação social. Em vista do exposto, a educação torna-se importante vetor de formação crítica mediando uma parcela da constituição da concepção de mundo dos sujeitos. Compreender o lúdico inserido no processo educacional e as direções a que esse entendimento remete torna-se relevante, pois nessa forma de expressão humana reside um significativo processo de intervenção pedagógica como fortalecimento da interioridade do sujeito. As análises realizadas nesta pesquisa partem das formulações realizadas pelos principais representantes da Escolade Frankfurt: Max Horkheimer, Theodor Adorno e Valter Benjamin; mais especificamente as categorias de Razão Instrumental, Indústria Cultural e Semiformação (*Halbbildung*).

Palavras chaves: Indústria Cultural, Estereótipo, Lúdico, Experiência Formativa, Educação/Formação.

SANCHES, Eduardo Oliveira. **PLAYFULNESS AND FORMATIVE EXPERIENCE: IDEOLOGICAL CONVENTIONS AND SOCIAL EMANCIPATION**. 109 f.. Dissertation (Master in Education) – State University of Maringá. Supervisor: Luiz Hermenegildo Fabiano. Maringá, 2007.

ABSTRACT.

Playfulness and formative experience: ideological conventions and social emancipation

Eduardo Oliveira Sanches.

Supervisor: Dr. Luiz Hermenegildo Fabiano.

Current analysis deals with the constitution of human playfulness within the organization and development of industrial society. The critical understanding of playfulness leads towards the comprehension of the fragmentary state in which human subjectivity has found itself within the current historical period. Human archetypes, ideologically similar to their social ideal stance, have been produced as a consequence of several stages in the development of contemporary mercantile model. The relationship between the mercantile ideology of contemporary consumerism and the determination of stereotypes within the social imaginary are subsequently discussed. This is a main datum since the constant broadcasting of stereotyped behavior by the media is one of the subtlest strategies to mystify reality and thus maintain the contemporary social model intact. In this context playfulness is appropriated by current mercantile ideological structure and its formative experience is discarded. The formation potential in playfulness is coopted by pragmatic rationality and becomes a tool for the individual's adaptation and conformation jeopardizing the emancipatory practices of social activities. Education becomes an important vector in critical formation and mediates the constitution of the subjects' conception of reality. The understanding of playfulness and its directions within the educational process is of paramount importance since a significant process of pedagogical intervention, such as the strengthening of the subject's innermost being, resides in this type of human expression. Analyses are underpinned by the theoretical and methodological referential of the Frankfurt School, especially, the categories of Instrumental Reason, Cultural Industry and Half-Formation (Halbbildung) extant in the works of Max Horkheimer, Theodor Adorno and Walter Benjamin.

Key words: Cultural Industry; stereotypes; playfulness; formative experience; education/formation.

SUMÁRIO

Introdução.....	12
1. Capítulo I.....	20
Sociedade Industrial.....	20
1.1 Antecedentes históricos.....	20
1.2 Desenvolvimento da indústria.....	26
1.3 Razão, lâmpada para meus pés.....	29
1.4 O conservadorismo burguês.....	31
1.5 Do trabalho mecanizado à sociedade de consumo.....	34
2. Capítulo II.....	38
Sociedade de Consumo.....	38
2.1 Das promessas da razão à razão instrumental.....	38
2.2 A ideologia camuflada: o caso da indústria cultural.....	44
2.3 Indústria cultural e a paralisia da reflexão.....	47
2.4 Da emancipação do sujeito à debilidade do ego.....	50
3. Capítulo III.....	55
Sociedade da Diversão.....	55
3.1 O lúdico.....	55
3.2 lúdico e embotamento perceptivo: da alteridade ao liberalismo econômico.....	63
3.3 Lúdico e indústria cultural: o mercado dos bens culturais, a diversão e o consumismo.....	71
3.4 Lúdico e semifomação.....	76
4. Capítulo IV.....	78
A Necessidade do Lúdico.....	78
4.1 Lúdico e mensagem subliminar: as sutilezas da conformação perceptiva e a ideologia como informação.....	80

4.2 Nietzsche e o último homem: vontade de potência, lúdico e emancipação.....	88
Considerações finais	99
Referências.....	107

Imagens

Anúncio Publicitário: Roupas da grife <i>Levis</i>	80
Anúncio Publicitário: Cerveja <i>Skol</i>	82
Anúncio Publicitário: Sabonetes <i>Palmolive</i>	83

1. INTRODUÇÃO

“A exigência que Auschwitz não se repita é a primeira de todas para a educação”

Theodor W. Adorno

As reflexões sobre lúdico e sua possível relação com a emancipação humana nesse estudo partem da experiência no magistério realizada no Ensino Fundamental em escolas públicas. O contato com a realidade escolar e os desafios referentes ao ensino aplicados à disciplina de Educação Física proporcionaram um terreno fértil para que surgissem questionamentos sobre os conteúdos programáticos e a prática pedagógica. A própria realidade escolar, por meio da clientela local, exigia um olhar diferenciado em função de atitudes de resistência, a princípio, ou de reavaliação e de assimilação dos novos desafios que se apresentavam por ambas as partes. Percebeu-se assim que a escola se constituía de um espaço rico e desafiador como possibilidade de experiência que demandava sensibilidade para reagir e melhor intervir segundo o universo que a comunidade vivenciava e as propostas educacionais oferecidas. Uma das atividades que mais chamara atenção relaciona-se à perspectiva lúdica com a qual as crianças se envolviam, tanto redimensionando as atividades propostas como sugerindo novas, a partir de suas próprias vivências no vilarejo em que residiam. Em razão desse fato, algumas buscas foram realizadas, visando conhecer mais sobre temas como o brincar, o brinquedo e o lúdico em uma perspectiva escolar. As descobertas feitas nesse primeiro envolvimento relacionadas a ludicidade, na medida em que melhor se compreendia a concepção de lúdico com uma finalidade escolar, ainda que de forma incipiente, contribuíram para que surgisse uma série de questionamentos sobre a abrangência social envolvida em tal conceito. Notou-se que o lúdico, enquanto manifestação humana vinculada ao contexto da formação das experiências individuais na relação com o mundo circundante, tem grande relevância, principalmente no que se refere aos inícios da jornada da vida. Entretanto, essa peculiaridade da subjetividade humana, qual seja a ludicidade, está constantemente em tensão com a realidade até as idades mais avançadas. Os jogos de esconder, os jogos de caça, as charadas e as piadas, os jogos eletrônicos, entre outros, que causam fascínio na criança, pois estimulam e desafiam sua imaginação e seu raciocínio. No decorrer da vida, essa forma de experiência humana

continua excitando jovens, adultos e idosos por mexer com substâncias profundas de sua interioridade, sejam relacionadas aos aspectos mais racionais ou às fantasias mais íntimas. Na arte, nos trocadilhos dos dizeres populares ou no cotidiano das relações afetivas, o jogo está sempre presente em maior ou menor grau, visto que, na relação entre os contrastes e os opostos, a dimensão criativa pelo exercício da ambigüidade entre o que é de fato e o que poderia ser concorre para expandir os aspectos perceptivos do sujeito.

Nessa espécie de jogo que o sujeito estabelece com a vida, o prazer, a alegria e o bem estar estão em contraste com os pesares que o inusitado pode produzir quando rompe com o fluxo de sentimento e de sensações agradáveis que as conquistas causam. Nesse momento, um novo estímulo entra em cena: a dor, a tristeza, a desarmonia. Em tal embate, entre as sensações prazerosas e não prazerosas, o sujeito é forçado a reavaliar posturas, hábitos, conceitos e rever o que o impossibilitou de atingir determinado objetivo. A ludicidade compreendida nessa vertente abrange uma vasta gama dos componentes humanos nas várias etapas de desenvolvimento biológico, cognitivo, psicológico em que as experiências são formadas.

Em razão do trabalho realizado sobre o lúdico aplicado em uma perspectiva escolar, alguns questionamentos surgiram, circunscrevendo-se o lúdico na sociedade de consumo atual. Uma das muitas questões que emergiram, talvez a mais relevante por direcionar uma parte significativa desse estudo, refere-se ao entendimento das atividades lúdicas como possibilidade de o sujeito construir experiências que viabilizem uma consciência crítica sobre si mesmo e sobre o mundo. Com essa questão vividamente instigando a percepção sobre o mundo, buscou-se focalizar os elementos sociais que poderiam interferir na concepção sobre o conceito de lúdico na atualidade. Dessa forma, estabeleceu-se uma relação entre a sociedade industrial e o indivíduo ajustado ao modelo produtivo daí resultante e, como contraponto, a formação e a emancipação humana. Essa relação entre o que é de fato e a negação como crítica da realidade vivida viabilizou uma série de outros questionamentos que ajudaram a direcionar a pesquisa em questão. Assim, iniciou-se uma série de observações empíricas sobre como os elementos lúdicos são associados à ideologia mercantil na sociedade de consumo atual. Uma característica que saltava à compreensão era a de que a dimensão lúdica, ao ser apropriada enquanto um fetiche no plano mais geral da lógica da

mercadoria vigente na sociedade industrial, presta-se a ocultar a origem dos conflitos sociais do foco de percepção das massas.

Em vista do exposto, ao se analisar a noção de ludicidade humana foi necessário atribuir um tempo e um espaço históricos definidos para que alguma espécie de diálogo sobre as formas de manipulação do lúdico pudesse ser estabelecido. Nesse sentido, a sociedade contemporânea foi escolhida como o palco das análises pertinentes ao tema, a qual, depois de várias reflexões, configurou-se como a proposta neste estudo, qual seja, as interferências da indústria cultural nas implicações educativas/formativas que a ludicidade humana apresenta na sociedade capitalista atualmente. As reflexões sobre as implicações entre a massificação da cultura e os processos de fragmentação da vida humana na sociedade industrial, realizadas por importantes pensadores da primeira geração da Escola de Frankfurt, como Theodor Adorno, Max Horkheimer, Walter Benjamin, Herbert Marcuse, entre outros; forneceram a perspectiva teórica que norteia esta pesquisa. As análises dos teóricos frankfurtianos buscavam desvelar o que uma forma de racionalidade imprimiu à humanidade ao se valer do conhecimento humano sobre a natureza para promover o desenvolvimento técnico-produtivo da atual forma de organização social.

Em função do pragmatismo estabelecido entre conhecimento e realidade econômica, a concepção do que é bom à vida humana passa pelo crivo do que é útil à vida produtiva, estabelecendo uma relação quase simbiótica entre os termos. O conhecimento que poderia proporcionar melhorias à vida coletiva começa a ser vinculado ao avanço dos meios de produção privados. Com isso, os projetos de expansão comercial propagaram-se para esferas além das rotinas produtivas, o que fez com que a cultura se tornasse um veículo de comunicação da ideologia mercantil, a qual formou as bases do consumismo atual. Os aspectos lúdicos, processo de fundamental importância para o desenvolvimento humano, nessa vertente, também foram determinados como algo que deveria ser útil às esferas produtivas, tendo sua concepção atrelada à uma noção utilitária no pragmatismo econômico reinante. Dessa maneira, componentes que proporcionariam relaxamento, maior criatividade ao sujeito e arejamento do psiquismo são cooptados por modelos culturais administrados, para que a assimilação dos elementos consumistas da sociedade industrial seja realizada pelos sujeitos de forma mais prazerosa. Por uma forma de ludicidade induzida, o indivíduo deixa de vivenciar

experiências lúdicas mais autênticas para incorporar os estereótipos que reproduzem a lógica social da produção da mercadoria. Com esse obstáculo formativo que a indústria cultural criou ao ofertar o simulacro das experiências lúdicas, provoca-se uma diminuição na taxa de exigência interna do sujeito. Privado de uma vivência cultural mais autêntica, o sujeito tem atrofiado aspectos reflexivos essenciais sobre sua condição humana, fato que gradativamente tem embotado a sua forma de ser no mundo.

Em tal contexto, a formação cultural torna-se comprometida na sua dimensão mediadora entre o sujeito e a realidade, adquirindo uma forte característica de efemeridade. A diversão e o entretenimento passam a fazer parte do vocabulário que a define na atualidade juntamente com os traços mercantis da economia de mercado. Como forma de alimentar a cadeia produtiva na atual fase do capitalismo tardio, a dimensão formativa e civilizadora da cultura foi perdendo aspectos qualitativos fundamentais à vida social cedendo lugar a sucedâneos culturais fetichizados que reduzem a capacidade de reflexão crítica do indivíduo. Segundo observa **Conh** (1994, p.19), essa dimensão cultural que emerge em tal contexto não pode ser considerada cultura, porque está “subordinada à lógica da circulação de mercadoria e não mais à sua própria”, nem pode, tão pouco, ser considerada indústria, pois “tem mais a ver com a circulação do que com a produção”.

Importa refletir, nesse sentido, sobre as formas de manipulação que se apropriam da perspectiva lúdica e submetem-na ao ambiente social administrado que passou a vigorar no processo de desenvolvimento da sociedade industrial. Verifica-se ainda a vinculação da mentalidade consumista sobre a relação lúdica com a qual o indivíduo introjeta valores e atitudes comportamentais estereotipados. A constatação desse fato remete a uma questão importante sobre as formas com as quais a ideologia mercantil, ao se apresentar na particularidade, oculta a lógica da mercadoria que é a totalidade e a origem de sua constituição.

Acredita-se que o entendimento desse tipo de manipulação ideológica, que permeia a ludicidade humana na atualidade, não se reduz à denúncia dos processos de manipulação. Trata-se de uma compreensão mais atenta de tais processos com a

cumplicidade das condições históricas que permitem o retorno da barbárie como aquela praticada em Auschwitz. Nas palavras de Adorno (20003, p.120), “se a barbárie encontra-se no próprio princípio civilizatório, então pretender se opor a isso tem algo de desesperador”. No entanto, exatamente em função da constatação desse desespero é que tal reflexão torna-se necessária. Se o *gérmen* da barbárie continua vivo no modo pelo qual a cultura contemporânea exclui as experiências formativas em troca das possíveis cifras que isso possa render, a existência humana fica ameaçada e o retorno ao horror que permitiu os campos de concentração nazistas se repete em ocorrências de barbárie ainda presenciadas pela humanidade. Muito além da mera constatação de Theodor Adorno nos seu célebre ensaio ‘Educação após Auschwitz’, a perda de reflexão crítica sobre a repetição da violência iminente torna-se mais real do que possa parecer.

Nesse sentido, se aquilo que constitui a expressão humana tem sido entremeado por um contundente valor econômico, a compreensão do que seriam os sentimentos e as sensações de prazer, como alegria, beleza, amor, sexualidade, e mesmo a dimensão da alteridade, passam a adquirir uma vestimenta mercantil no seu significado atual. O lúdico, compreendido como atividade prazerosa que permite a expansão da sensorialidade, a ampliação de capacidades perceptivas e como recurso da aprendizagem vinculada à formação do sujeito, tem contemporaneamente, nas formas sutis de manipulação, parte significativa de legitimação e manutenção da estrutura social de consumo. Pelo relaxamento e distração da psique do indivíduo, seus conteúdos internos vão sendo seduzidos e nomeados pelas formas autoritárias de linguagem que a sociedade de consumo estabelece com o sujeito. Enunciados como “Seja feliz...”, “Beleza é...”, “Amar é...”, “... Brincando você pode ser mais bonita!”, entre tantos outros, assim como recursos áudio visuais, estímulos apelativos por meio de formas e cores, movimento de aproximação e distanciamento de foco da câmera, sensação de privação, carência a gratificação etc, instigam a percepção pelos recursos lúdicos que estabelecem. No entanto, esses elementos, que supostamente induzem instâncias lúdicas que proporcionariam prazer ao sujeito como escolhas individuais, ocultam, na realidade, nomeações de caráter econômico que as determinam.

A perspectiva de análise das questões levantadas por este estudo vale-se de uma vertente teórica que, ao analisar aspectos da realidade social, evidencia a cumplicidade

existente entre as instâncias objetivas e subjetivas inerentes à formação humana. Na introdução da obra ‘Educação e Emancipação’, tradução de textos de Theodor Adorno, por Leo Maar, é pertinente a assertiva do comentarista ao demonstrar que: “as relações sociais não afetam somente as condições da produção econômica e material, mas também interagem no plano da ‘subjetividade’” (2003, p.19). A produção teórica relacionada aos processos de manipulação cultural realizada pelos pensadores da primeira geração da denominada Escola de Frankfurt fornecem, nesse sentido, o encaminhamento metodológico e um suporte mais adequado para responder as problematizações e inquietações do presente objeto de estudo.

A partir das questões teóricas apresentadas, a estruturação deste feito se estabelece em três etapas que situam uma breve contextualização histórica da sociedade atual, as categorias de análise como base de reflexão do objeto de estudo proposto e a dimensão lúdica como possibilidade formativa de emancipação do sujeito na sociedade contemporânea. Portanto, tem-se como perspectiva um avanço nas discussões sobre o tema apresentado para melhor compreender a dimensão lúdica como importante fator da dinamização dos sentidos e da forma de aprendizagem. Importa, inclusive, compreender esse processo em sua contraparte, considerando-se as práticas lúdicas alienantes no contexto da indústria cultural.

O resultado das leituras e a sistematização das idéias pesquisadas possibilitaram a estruturação dos questionamentos e de reflexões críticas, os quais se condensam nos quatro capítulos que estruturam este estudo e que se apresenta conforme segue:

O primeiro capítulo situa alguns antecedentes históricos relacionados à sociedade industrial que deram à formação do atual modo de organização social ao se evidenciar aspectos da construção de uma mentalidade pragmática que se sobressaiu no bojo da consolidação desse modelo produtivo. Tal aspecto pode ser observado, por exemplo, nas assertivas realizadas sobre o Taylorismo, o Fordismo e os recursos para melhor organização das rotinas do trabalho. Na atualidade, essa forma peculiar de conceber o mundo imprime ao ser humano um ambiente social que promove sua adaptação às esferas de produção de forma extremamente sutil. Assim, por um acentuado utilitarismo

econômico, os indivíduos foram sendo induzidos a uma forma de integração concebida como naturalizada às esferas consumistas.

O segundo capítulo apresenta os pressupostos teórico-metodológicos sobre os conceitos frankfurtianos de razão instrumental, 'indústria cultural' e 'semiformação', evidenciando sua relação com a realidade objetiva. Discutem-se ainda as implicações de um modelo de organização social em que a racionalidade aplicada e reduzida a uma questão técnica amplia-se para o plano social como racionalidade político-ideológica. O fato determina uma cultura mercantilizada como consequência histórica da organização produtiva bem como implicações na formação da identidade do sujeito em função de um processo civilizatório reduzido a uma perspectiva mercantil.

No capítulo três, verifica-se como a ludicidade humana tem sido administrada em sua forma de expressão. Pela imposição/indução do lúdico há uma subsunção da subjetividade à objetividade ideológica, o que acarreta a fragmentação das instâncias lúdicas e, por conseguinte, do ser humano frente às pressões que recebe das esferas de consumo. O sujeito embotado em sua percepção fica incapacitado de reconhecer, no meio circundante, as condições que geram a barbárie. Não se atentando para isso, o indivíduo tem sua subjetividade abastecida por formas estereotipadas de ser e de existir que dificultam nomear formas da barbárie ocultadas no contexto social.

No capítulo quatro, demonstram-se as sutilezas com que as instâncias mercantis usam da ludicidade para vincular à expressão humana aos projetos de expansão comercial. Para tanto, foram utilizados anúncios publicitários nos quais foi possível perceber formas de apropriação do lúdico por componentes ideológicos inerentes à indústria cultural. Essa perspectiva de análise permitiu verificar o comprometimento da formação cultural do sujeito e o fortalecimento da identidade do indivíduo pela perda de atração por processos de aprendizagem mais consistentes em termos da perspectiva ética e do convívio social, entre outros. Para possibilitar o melhor entendimento sobre os mecanismos em que o lúdico é apropriado como forma de ajustamento do homem à sociedade mercantil, buscaram-se, em Nietzsche, as considerações acerca do *último-homem e o além-do-homem*. Entende-se, que ao minar a vontade de potência que há no ser humano, se expandem às possibilidades de se sustentar o gérmen da barbárie que está presente na ideologia consumista do modelo industrial de produção.

Esse trajeto possibilitou estabelecer uma interlocução entre o tema dessa pesquisa e a educação, tendo em vista o problema levantado pelos frankfurtianos ao tecerem suas críticas à racionalidade instrumental estabelecida pela sociedade industrial, qual seja, a emancipação do sujeito limitada por formas regressivas de vivências sociais. O lúdico, pensado sob essa perspectiva, poderia proporcionar processos educativos com maior consistência, valorizando o que há de emancipador em uma formação cultural crítica. As atividades lúdicas poderiam, nesse contexto de questionamento social, ajudar a formatar processos educativos que coloquem em suspensão as relações sociais que a indústria cultural tende a naturalizar por mecanismos de manipulação interferentes na percepção que o sujeito tem do mundo.

Acredita-se que estão nas condições objetivas as determinantes que levaram a ludicidade humana a assumir a conformação que se apresenta na contemporaneidade. Assim, é de suma importância refletir sobre as relações de manipulação social ocultadas na expressão lúdica mercantil que interferem no modo do indivíduo submeter-se às exigências das atividades industriais e que necessitam serem melhor compreendidas e explicitadas. Entender criticamente os elementos pelos quais a sociedade manipula e usurpa o sujeito de si, pela reprodução de seus estereótipos, em termos educacionais, transcende a própria noção de lúdico ou os questionamentos realizados a partir dele. Implica compreender uma dimensão existencial alienada e consumista, a que sucumbiu a realidade na esfera capitalista. Educar criticamente, dotando o educando de um arsenal teórico que o capacite a analisar a sociedade em que está inserido, torna-se condição essencial para viabilizar o seu resgate, enquanto agente histórico, e a perspectiva de superação desse modelo de organização social expropriativo.

1. CAPÍTULO I

SOCIEDADE INDUSTRIAL

E a ilha desconhecida, perguntou o homem do leme, A ilha desconhecida não passa duma ideia da tua cabeça, os geógrafos do rei foram ver nos mapas e declararam que ilhas por conhecer é coisa que se acabou há muito tempo...

José Saramago

1.1 Antecedentes históricos

A constituição da sociedade industrial foi um processo que durou vários séculos. Nesse período, vários foram os acontecimentos históricos que se sucederam da derrocada do feudalismo até o estabelecimento dos elementos sociais que delinearão o modo de produção industrial. A emergência e a constituição do capitalismo estão diretamente relacionadas à crise do sistema feudal.

No entanto, não será realizada, nos limites deste estudo, a descrição de todos os pormenores envolvidos em tal processo, mas serão considerados aspectos relevantes ao entendimento desse trajeto histórico no que se refere à contextualização histórica e ao desenvolvimento de uma discussão do tema 'Lúdico e Experiência Formativa' objeto estabelecido para a pesquisa em questão.

Marcado por avanços e recuos, o percurso que estabeleceu a nova relação do poder dominante na perspectiva da burguesia em ascensão teve seu início em meados do século XI que, na perspectiva de Arruda (1988), foi o período no qual o sistema feudal deu sinais de esgotamento. Nesse momento histórico, tentando amenizar os efeitos da crise do modelo social feudal, iniciou-se o movimento das Cruzadas, alimentado por uma vasta quantia de sujeitos marginalizados, formado tanto por servos como por senhores feudais (Arruda, 1988). Com um montante populacional à disposição, a Igreja

Católica convocou a primeira Cruzada no final do século XI, com a motivação de conquistar a “Terra Santa” invadida pelos Turcos.

A ocupação da Palestina pelos turcos foi o episódio apontado pela Igreja como o motivo das intempéries sociais na Europa naquele momento histórico (READ, 2001). As Cruzadas, tendo se estendido até o século XIII, tiveram grande impacto sobre as dinâmicas de trocas nas rotas pelas quais os cruzados transitavam. Nos entroncamentos dessas rotas os comerciantes paravam para realizar negócios, fazendo com que as feiras medievais de cunho provisório, gradativamente, se tornassem permanentes.

Ao redor dos castelos fortificados, os comerciantes iam se estabelecendo, ao acordar com os senhores feudais que estes lhes concedessem proteção e o direito para realizarem suas atividades mediante pagamentos monetários. Dessa maneira, foram surgindo os burgos, centros urbanos onde a manutenção da vida ocorria pelo comércio e pela troca e não pela produção de subsistência como nos feudos. Com a evasão dos servos para os centros urbanos, aos poucos, os senhores feudais perdiam sua força. Somado a isso, no século XIV, a Europa foi acometida por tempos ruins para o plantio, em razão da seca, e pela peste negra que dizimou um terço da população européia.

Com a burguesia em crescente ascensão e a nobreza em decadência, um processo que já estava em andamento desde o século XII na França ganhou apoio em outros recôncavos europeus: a consolidação das monarquias nacionais. A burguesia, interessada em unificar as referências de pesos e medidas para facilitar o comércio, investe na centralização do poder no monarca, pois via na figura do rei uma forma de garantir seus interesses mercantis.

Passada a crise do século XIV, a economia européia voltou a crescer, contudo esbarra nos limites de convivência entre a clássica dinâmica feudal e o comércio, buscando os caminhos de sua expansão. A estagnação do cultivo agrícola, motivada pelo modelo produtivo baseado na subsistência, o excesso de intermediários no trânsito e no comércio das mercadorias vindas do Oriente e a escassez de metais para cunhar moedas provocam um estrangulamento do mercado europeu, contendo o ritmo do crescimento econômico. Para solucionar tal entrave, a expansão marítima, nos séculos XV e XVI, foi

vista como uma forma de alargar os mercados europeus e como possibilidade de encontrar outro caminho para o comércio com o Oriente.

As contradições geradas no interior do feudalismo por sucessivas e mal digeridas crises políticas; e, exteriormente, pela expansão comercial, levaram-no a um estado de tensão tal que o desenrolar dos fatos culminou com o Movimento Renascentista, nos séculos XV e XVI, iniciado na Itália. Nesse período histórico, ocorreram transformações sociais, científicas, culturais, religiosas e políticas todas responsáveis pela constituição de uma nova visão do mundo e do homem em oposição às formas mais dogmáticas de interpretação da realidade, típicas na Idade Média.

Arruda (1988) evidencia como características principais do Renascimento o racionalismo, o individualismo, o antropocentrismo e, ainda de forma primitiva, o heliocentrismo com Copérnico em meados do século XVI. Esses aspectos demonstram uma releitura sobre a visão de mundo medieval que até então tinha destaque na maneira de se perceber a realidade. Os humanistas desse período

Haviam passado da crítica dos textos antigos para a assimilação dos valores sociais daquela época; num próximo passo usariam esse poder de crítica para analisar as próprias condições em que viviam. A atividade crítica foi uma das características mais marcantes do movimento humanista (ARRUDA, 1988, p.33).

A incorporação dos valores do classicismo, aos poucos, confluuiu para a preocupação com o mundo concreto e para a capacidade do homem compreender e transformar a natureza em seu próprio benefício. Na concepção do historiador Carvalho (1974), o Renascimento é um período caracterizado pelo princípio de se acreditar somente no que poderia ser comprovado com a experimentação, uma forma de conceber a realidade que surgia em oposição aos dogmatismos medievais. “Num primeiro momento, de 1500 a 1570, o primeiro lugar ainda é ocupado pela Fé; num outro período, de 1570 a 1660, ‘Fé e Arte’ perdem terreno diante da ‘Ciência’ que procura ver a natureza no homem, no animal, na planta, isto é, a realidade natural” (Carvalho, 1974, p.91). Não somente a ciência, mas ela em especial, se torna o elemento fundamental para melhor se questionar o valor, a importância e o mérito da visão teológica da Idade Média.

As várias descobertas no campo da física, da química, da astronomia e da biologia deram ao homem novas possibilidades e perspectivas em relação a si e ao mundo. As invenções e inovações como a pólvora, a imprensa, a bússola, juntamente com a expansão marítima e comercial, proporcionaram, ao homem do século XVI, um domínio maior sobre os elementos naturais. A consciência sobre os mecanismos e leis que regem a natureza foi sinônimo de vantagem comercial para a burguesia. No entanto, essas descobertas ocorriam pela organização do viver prático, sem uma metodologia mais sistematizada aplicada ao processo de experimentação. Esse fato provocou, entre os séculos XVI e XVII, a necessidade de se avançarem nas discussões sobre o método científico.

Ao partir desse princípio, Francis Bacon (1567-1656), em uma de suas mais conhecidas obras, “*Novum Organum*”, expressa a necessidade de uma nova concepção de natureza e as possibilidades de produzir conhecimento:

Todos aqueles que ousaram proclamar a natureza como assunto exaurido para o conhecimento, por convicção, por vezo professoral ou por ostentação, infligiram grande dano tanto à filosofia quanto às ciências. Pois, fazendo valer a sua opinião, concorreram para interromper e extinguir as investigações (BACON, 1973, p.11).

Bacon, em seus escritos, defendia um método de observação da natureza que possibilitasse a manipulação desta e que o resultado fosse a aplicação prática dos recursos naturais em benefício humano. No entanto, a concepção burguesa que se constituía nesse momento histórico, visando um pragmatismo em nome do lucro, contribuiu para a formação de uma mentalidade em que os investimentos na elaboração do conhecimento científico privilegiassem uma utilidade comercial.

No entanto, as discussões referentes ao método avançaram para outros patamares. A matemática, com René Descartes (1596-1650), passou a incorporar e a conduzir o olhar sobre a natureza. Como forma de ter maior previsibilidade e clareza em relação aos fenômenos naturais, o cálculo e a metrificacão foram considerados referências mais precisas para melhor controlá-los. Com o pensamento cartesiano, a realidade passou a ser explicada e manipulada segundo os preceitos de uma racionalidade matematizada.

Na Inglaterra, buscava-se rearranjo em meio às transformações sociais. Lá estava em trânsito, entre outros fatos dos séculos XVI e XVII: o cercamento e monopólio das terras para a criação de ovelhas, desarticulando incisivamente o processo feudal; a Revolução Gloriosa de 1688, que viabilizou a inserção da burguesia no parlamento para legislar a favor do liberalismo; a quebra da hegemonia da Igreja Católica, com o surgimento do Anglicanismo. Nesse ambiente histórico, no qual entravam em conflito as formas de ser e existir do mundo feudal em decadência e o capitalismo em formação, pensadores tentavam reorganizar no plano filosófico as mudanças socialmente estabelecidas pela alteração das bases produtivas em uma perspectiva liberal. Figuras como Thomas Hobbes (1588-1679), com base nas novas teorias sobre o contrato, e o pensador inglês John Locke (1632-1704), com conceituações e teses dotando de maior organicidade o pensamento liberal, entre outros, buscaram legitimar o sistema capitalista em ascensão por meio de argumentos e idéias. Esse movimento de cunho filosófico fazia-se necessário para que a burguesia se consolidasse de modo mais contundente como classe hegemônica.

É no quadro previamente exposto que estão inseridas as análises de Locke (1978). Ao defender as teses sobre a lei de natureza, ele escreve sobre o conceito de *propriedade*, definindo-o em um sentido bastante amplo, ou seja, referindo-se a tudo o que pertence a cada indivíduo: sua vida, sua liberdade, seus bens. Assim, ao nascer, na concepção desse pensador, a primeira coisa que o homem possui como propriedade é o seu próprio corpo.

Locke considerava os homens como obra de um Criador, no entanto, acreditava que as ações que os impelem e que deveriam constituir sua razão estariam contidas no plano da lei de natureza, por conseguinte, o filósofo conseguiu legitimar a propriedade privada, como também trouxe para o plano material as discussões inerentes ao trabalho. Na sua concepção, como vontade, o trabalho é algo divino mas, como dever, é algo humano. Mediante as reflexões feitas por Locke, no século XVII, estrutura-se um pensamento sobre o trabalho, com base no qual os homens consideravam a venda da força de trabalho um direito, algo necessário para alguns manterem suas vidas. Pela lei de natureza, legitimou-se a noção de trabalho assalariado.

A mão-de-obra disponível em razão dos cercamentos das terras, com a legitimação filosófica do trabalho assalariado, pelos resultados obtidos pela burguesia, com a Revolução Gloriosa de 1688 e a conseqüente expansão comercial, somados aos avanços na ciência; dão à burguesia inglesa, no século XVIII, liberdade legítima sobre a propriedade privada, elemento que faltava para que ela definitivamente se consolidasse. Se não bastasse, no decorrer desse século, o mundo ainda assistia a uma transformação radical das técnicas produtivas, com o surgimento da máquina a vapor. Esse evento ficou historicamente conhecido como Revolução Industrial, o qual levou à afirmação do capitalismo como modo de produção dominante.

1.2 Desenvolvimento industrial

Para melhor compreensão do desenvolvimento da indústria no século XVIII, a partir da Revolução Industrial, deve-se reportar aos antecedentes históricos referentes a época da manufatura. Períodos compreendidos entre os séculos XIII ao século XVIII foram, em relação ao setor produtivo, um período caracterizado pela gradativa e crescente fragmentação do trabalho, fato que fez com que o trabalhador perdesse a experiência efetiva sobre a totalidade da produção.

A manufatura superou o artesanato, e um dos motivos foi a necessidade de se aumentar a produtividade causada pela elevação da demanda comercial resultante do desenvolvimento das atividades mercantis estimuladas no período das Cruzadas. A fuga em massa de servos dos feudos para as cidades mais prósperas fez com que, aos poucos, os artesões se reunissem em corporações (MARX, 1998). Essa forma de organização do trabalho contribuiu para que o problema da produtividade fosse momentaneamente resolvido. No entanto, segundo Palangana e Bianchetti (2006, p.4), a divisão do processo de confecção da mercadoria causada pela manufatura fez “[...] aparecer uma classe de trabalhadores que perdeu sua qualificação mais geral”. Com a manufatura a, maioria dos artesãos foram destituídos de uma compreensão do processo global de produção da mercadoria, bem como dos meios produtivos, pois nas corporações de ofícios, tanto o saber global como os meios de produção ficavam nas mãos do capitalista, que, nesse período específico da história, ainda dominava, enquanto saber constituído, todo o processo de confecção da mercadoria. Dito de outra forma, a constituição de experiências mais íntegras entre sujeito e objeto foi sendo legada a um número cada vez menor de pessoas.

A divisão do trabalho contribuiu para elevar a produtividade a um custo menor, como também forneceu os elementos necessários para a construção das primeiras máquinas. “A prática manufatureira simplifica, aperfeiçoa e diversifica as ferramentas adaptando-as a funções exclusivas e especiais. Com isso, objetiva uma das condições necessárias à maquinaria: a combinação de instrumentos simples” (PALANGANA; BIANCHETTI, 2006, p.4). Com a expansão comercial, os descobrimentos, as crises internas do modelo social feudal, a efetivação dos estados nacionais e o processo de ascensão da burguesia, a

manufatura não conseguiu mais saciar às necessidades e demandas de consumo, mesmo com as máquinas, ainda bastante rudimentares, incorporadas às rotinas produtivas.

Com a manufatura apresentando sinais de limitações, o enfoque dado ao procedimento científico levou o homem a intervir, no final do século XVII, de forma mais consciente e contundente nos mecanismos e ferramentas utilizados na elaboração das mercadorias sob a forma de organização manufatureira. Uma das conseqüências da aplicação do conhecimento de uma forma prática aos sujeitos foi, no século XVIII, a Revolução Industrial, marcada pela introdução da máquina a vapor no processo produtivo, em 1769 com James Watt (1736-1819)¹. A mudança na rotina industrial determinou um avanço significativo no que diz respeito ao modo como o homem passou a manter a sua vida.

A modernização das máquinas pela incorporação do conhecimento científico foi uma etapa decisiva da transição de um momento “pré-capitalista” para um estado em que se estabelecem as características² sociais fundamentais que faltavam para o capitalismo se impor como forma de organização social. Consoante Canêdo (1985), as transformações iniciadas na Inglaterra – berço da Revolução Industrial – espalharam-se para o mundo como uma fisão nuclear, transformando não somente as relações de trabalho, mas a sociedade. A autora evidencia um aspecto importante de tal processo histórico ao constatar que “[...] durante muitos séculos, a ciência esteve separada da técnica. Os aperfeiçoamentos das ferramentas de trabalho eram resultantes de descobertas técnicas feitas ao acaso, sem ligação com a investigação racional aplicada à prática” (1985, p.6).

Desse momento histórico em diante, a ciência passa a fazer parte do mundo produtivo e cada vez mais suas descobertas são incorporadas à indústria que, por sua vez, se

¹ Entre os séculos XVII e XVIII, várias foram as descobertas que giraram em torno da aplicação do conhecimento científico ao cotidiano. A exemplo disso tem-se, em 1680, o uso do embolo feito por Christian Huygens (1629-1695); em 1701, a primeira máquina de semear, por Jhetro Tull (1674-1741); 1726 relógios de precisão e cronômetros, por Jonh Harrison (1693-1776); em 1752, Benjamin Franklin (1706-1790) inventou o pára-raios; entre 1759 e 1761 a construção do primeiro grande canal, Worsley-Manchester, pelo Duque de Bridgewater (1736-1803); em 1773 a descoberta do oxigênio no ar por Joseph Priestley (1733-1804); a Propulsão por hélice, em 1784, por Joseph Bramah (1748-1814), entre outros tantos exemplos que poderiam ser citados (SILVA, 1992, p.50-51).

² De acordo com Canêdo, a Revolução Industrial delinea e melhor define os seguintes aspectos ainda não existentes antes de tal evento: “progresso técnico continuado, capitais mobilizadores para o lucro, separação mais clara entre uma burguesia possuidora de bens de produção, um corpo técnico encarregado de gerir o capital e o proletariado” (1985, p.6). A introdução da máquina como meios produtivos dá ao empresário a possibilidade de controle quase que total do ritmo da produção. O proletário, por assim dizer, torna-se mais um elemento que constitui a máquina.

desenvolve e se afirma. Com a maquinaria, afirma Marx (1984, p.17) a “[...] substituição da força humana por forças naturais e da rotina empírica pela aplicação consciente das ciências da Natureza [...] agora, [torna-se], portanto, uma necessidade técnica ditada pela natureza do próprio meio de trabalho”. A técnica e a ciência passaram a ter uma espécie de relação simbiótica que resultou em constantes avanços tecnológicos dos meios produtivos.

A burguesia emergente, com a ciência aplicada ao cotidiano, contribuiu para a formação de uma mentalidade em que, como demonstra Marx (1998), os investimentos na elaboração do conhecimento científico privilegiavam uma utilidade comercial. No entendimento desse pensador, “[...] a burguesia não pode existir sem revolucionar, constantemente, os instrumentos de produção e, com elas, todas as relações da sociedade” (MARX, 1998, p.13). Nessa vertente, com a transformação dos meios de produção por intermédio da Revolução Industrial, a ciência foi definitivamente posta a serviço do capital ao buscar o aperfeiçoamento tecnológico dos processos produtivos privados.

O que se sucedeu após a vinculação do conhecimento ao sistema produtivo foi a intensificação das contradições entre as classes que passaram a constituir a sociedade industrial. O século XIX seria, portanto o palco em que os resultados das transformações ocorridas na Inglaterra teriam maior eco, tais como as longas e extenuantes jornadas de trabalho que ultrapassariam as 14 horas diárias em alguns casos, salários miseráveis, desqualificação do proletariado, entre outros; fatores que também determinaram uma vida pauperizada dos elementos básicos à sua manutenção; aliados a falta de possibilidade de participação nas instituições políticas e a impossibilidade do sujeito constituir experiências formativas mais substanciais em suas relações cotidianas questões que serão discutidas mais adiante.

1.3 Razão, lâmpada para meus pés

Concomitantemente ao desenvolvimento da indústria, viu-se no cenário histórico dos séculos XVII e XVIII uma espécie de ressignificação do conhecimento que se iniciou com o Renascimento Cultural Italiano no século XV e, motivado pelos debates sobre método e ciência acarretou, entre outras conseqüências, o Movimento Iluminista e a Revolução Francesa.

O Iluminismo nasceu em meio à ebulição histórica em que a Europa se encontrava na transição entre o feudalismo e o capitalismo, no entanto teve maior expressão e definição como movimento somente no século XVIII. Suas características eram marcadamente transformadoras, no sentido de oporem-se à concepção de mundo e homem oriunda das formas de ser e existir na Idade Média. O título “Século das Luzes” surge exatamente pelo oposicionismo que os pensadores faziam à época que consideravam como era das trevas, do dogmatismo e da fé supersticiosa remetendo aos vários anos de existência feudal (Matos, 1997).

Preocupados com a expansão do conhecimento, os Iluministas propunham a disseminação de uma cultura pautada no labor científico como forma de superação da elaboração teológico-dogmática inerente às tradições medievais. Com o modo de entender o mundo ampliado em virtude dos novos métodos de observação da natureza, buscava-se que esses saberes fossem melhor difundidos.

Contudo, segundo Matos (1997, p.120,121), foi Emmanuel Kant (1724-1804) que, influenciado pelo inglês Jonh Locke e pelos enciclopedistas franceses, “[...] traçaria o projeto de um saber universal, uma racionalidade capaz de ‘esclarecer’, ‘clarificar’, ‘iluminar’ [...] Neste horizonte, Kant levava a bom termo o projeto das luzes criticando o uso dogmático da Razão”. Com Kant, iniciou-se, no campo da filosofia iluminista uma contundente crítica às formas e usos da razão. Conforme continua explicando a autora sobre os escritos kantianos, o esclarecimento³ humano, via uso da razão, era a

³ Theodor Adorno (1903-1969) e Max Horkheimer (1885-1973), apesar de tecerem uma série de análises e críticas sobre a razão iluministas e o uso feito pelo conhecimento depois do Iluminismo, baseados em Kant, definem o que viria a ser o esclarecimento no contexto do “Século das Luzes”: “No sentido mais amplo do progresso do pensamento, o esclarecimento tem perseguido sempre o objetivo de livrar os homens do medo e de investi-los na posição de senhores” (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p.19).

missão geral do iluminismo no sentido da emancipação e da autonomia humanas. “Razão pela qual o projeto iluminista visava desenvolver tanto a ciência objetiva com relação à natureza quanto à moralidade universal e sua lei” (MATOS, 1997, p.133).

A metáfora da iluminação da razão era entendida como a substância cuja constituição permitiria superar os elementos de obscurantismo herdados da Idade Média que, segundo os pensadores da época, bloqueavam a evolução do homem. O ser humano, mediante o uso da razão, deveria buscar as respostas para questões que tradicionalmente eram justificadas pela fé. Criou-se, no plano filosófico, uma ruptura mais contundente em relação à concepção teológica de mundo ainda bastante forte em vários locais da Europa nos séculos XVII e XVIII (TOUCHARD 2003).

Apesar dos ideais iluministas terem extravasado os limites físicos europeus, eles tiveram uma ação ímpar sobre o pensamento político francês, local em que o movimento teve grande repercussão social pela influência e ação dos enciclopedistas (HOBBSAWN, 1996). A França apresentava um ambiente histórico em que as divergências entre os resquícios políticos e estruturais dos representantes do Antigo Regime e as formas burguesas de organização social não conseguiam mais coexistir com tamanha proximidade. Por isso a cisão causada ao pensamento político-filosófico da época pelas intervenções iluministas foi um elo que deu maior coesão à burguesia e ao campesinato local, sendo decisiva ao influenciar a Revolução Francesa (1789-1799), sob os imperativos dos princípios universais de “Liberdade, Igualdade e Fraternidade”.

1.4 O conservadorismo burguês

Após a Revolução Gloriosa, no século XVII, e as Revoluções Industrial e Francesa, no século XVIII, as idéias liberais deixaram de ser apenas um movimento de contestação em relação aos valores medievais, passando a ser uma forma institucionalizada de orientação coletiva pautada no liberalismo econômico. Nessa perspectiva, o século XIX presenciaria uma transformação brutal na condução das transformações sociais. Com a consolidação do Estado Liberal, entrou em cena, com grande vigor, a livre concorrência acompanhada de uma legislação própria, ou seja, leis que passaram a contemplar uma concepção de mundo em uma perspectiva liberal.

Até o presente momento, pôde-se notar que, historicamente, a burguesia teve um importante papel revolucionário. No bojo do desenvolvimento desse período, empreendimentos realizados na arte, na filosofia, na ciência expressam o modo que essa classe emergente buscou superar os valores feudais. No entanto, a partir do momento em que ela se configura hegemonicamente como a dirigente social, com a centralização dos meios de produção e concentração da propriedade em algumas poucas mãos, houve a necessidade de maior estabilidade social para viabilizar o crescimento econômico. Assim, conforme demonstra Leonel (1994) ao analisar tal contexto histórico e questões referentes à educação, que nos autos, documentos, teses e ensaios que são escritos por mãos liberais nessa fase, percebe-se que o século XIX, principalmente sua primeira metade, “[...] corresponde ao período da Restauração” (p. 154), porquanto se buscava um ambiente histórico favorável à promoção da produção. Por isso, conter o espírito revolucionário dos trabalhadores tornava-se eminente. A ordem social era necessária para promover a produção privada.

Nessa vertente, Augusto Comte (1798-1857), um dos ícones da filosofia positivista, símbolo e expressão do direcionamento social no momento histórico em questão, ajudou a constituir o espírito dessa nova fase burguesa. Ele criou um sistema filosófico em que, apesar de afirmar que a relação entre os homens organizou a modernidade, argumentava que a história era regida por leis naturais, próprias. Desse modo, intencionalmente, o homem não poderia modificá-las. Comte afirmava que a história deve seguir uma lógica natural, por esse motivo, em sua perspectiva, os conflitos sociais de sua época era a ruptura do encaminhamento das leis naturais que regem a história.

Assim, o filósofo propôs uma regra geral para demonstrar a seqüência que, impreterivelmente, cada ramo da humanidade e de seus conhecimentos deveriam passar. Tal regra ficou conhecida como a “Lei dos Três Estados”⁴. Segundo a organização de tal princípio, a verdadeira explicação dos fenômenos, seria o caráter essencial do discurso positivo e deveria tornar todos os fenômenos, sujeitos às leis naturais invariáveis, inclusive os de cunho social.

Nessa relação, a imaginação é constantemente subordinada à observação, pois somente pelo ato ou efeito de observar é que o homem, na perspectiva positivista, pode apreender as relações de um determinado fenômeno e, naturalmente, suas leis. De tal modo, “o verdadeiro espírito positivo consiste, sobretudo em *ver para prever*, em estudar o que é a fim de concluir o que será” (COMTE, 1983, p.50).

Um dos legados comtianos à humanidade foi a interferência sobre o modo de perceber determinadas formas de organização social como resultado de um processo histórico natural e não como resultante de processo histórico da ação humana. Concebida como natural à existência da contradição entre capital e trabalho, Comte considerou a luta de classes como algo antinatural, como uma deturpação dos valores morais socialmente necessários para a vida humana. Em função do exposto, as doutrinas positivas concebiam a organização social como um produto acabado.

Nesse sentido, a solução apontada por Comte foi intervir no que ele considerava a origem das desordens que afetava o progresso social: os aspectos mentais que determinavam uma série de desvios morais os quais se manifestavam nos conflitos e na desordem social, sendo que, para ele, os trabalhadores de sua época eram os culpados.

⁴ Na divisão feita por Comte ao demonstrar as etapas de configuração do conhecimento, segundo as teses do positivismo, ele define o estado teológico como o primeiro passo na busca do conhecimento verdadeiro. Nele, o cognocente seria capaz apenas de identificar os fenômenos como resultados de ações sobrenaturais. O passo intermediário seria o metafísico, no qual haveria uma modificação em que os agentes sobrenaturais seriam substituídos por forças abstratas. A sua função seria apenas servir de transição para que, naturalmente, fosse possível atingir o terceiro estágio, no qual onde realmente se encontraria o conhecimento, o “estado positivo”. - As definições contidas nesse estudo sobre os estágios elementares descritos na “Lei dos Três Estados” é uma síntese sobre o que encontramos em Comte no “Curso de Filosofia Positiva” In: Os Pensadores, p.3-8.

Apesar da importante contribuição na definição de um movimento e de um momento histórico, Augusto Comte não foi o único a materializar em teses e discursos os traços pragmáticos e contra-revolucionários do pensamento burguês a partir da primeira metade do século XIX. No entanto, o que ele deixou como herança à posteridade é expressão de uma substancial tendência do movimento dado à sociedade pela classe dominante daquele momento histórico em diante. As influências do positivismo nos atingem até a atualidade.

1.5 Do trabalho mecanizado à sociedade de consumo

Entre os séculos XIX e XX, o mundo assistiu a uma verdadeira revolução tecnológica. A máquina a vapor, ícone da Revolução Industrial no século XVIII, em muito pouco tempo de existência, foi relegada a um uso pouco cotidiano. Nessa etapa da transformação dos meios produtivos, o conhecimento cientificamente elaborado tornou-se fator decisivo. Contudo, essa razão metodicamente construída passou a ser percebida de forma pragmática, utilitarista. A sua vinculação com o esclarecimento no sentido da proposta Iluminista resultou na descoberta de teorias e leis aplicadas à transformação da natureza e na intervenção no mundo prático.

Nos primórdios do século XIX, as novas e freqüentes descobertas que os avanços da ciência proporcionavam, gradualmente, foram integradas de forma definitiva ao desenvolvimento tecnológico aplicado ao sistema industrial. A prosperidade passou a ser determinada, na concepção da burguesia conservadora que emergiu nesse momento histórico, pela união entre os resultados da ciência e o restabelecer da ordem no plano social. Tal equação proporcionaria o ambiente mais próximo do ideal para se atingir o progresso econômico. No acalorado debate entre as forças produtivas desse período, as perspectivas de aplicação do conhecimento na vertente comteana ganharam vigor. Mais e mais pensadores como os ingleses John Stuart Mill⁵ (1806-1873), liberal e defensor do utilitarismo como princípio de felicidade, e Herbert Spencer⁶ (1820-1903), assim como o positivismo evolucionista, ajudaram a definir os elementos sociais ainda um tanto fragmentados em tal momento histórico.

Concomitante ao clima de retenção revolucionária para os quais os processos históricos se dirigiam no início do século XIX, a maquinofatura começou a apresentar limitações à expansão comercial devido à sua forma de articulação interna. Apesar de ela ser uma forma rudimentar da organização do trabalho, o controle e a gerência da produção ainda eram diluídos e atrelados ao ritmo adotado pelo trabalhador. O controle da produção nas mãos dos produtores configurava-se, segundo Braverman (1977), como um grande problema que restringia a produtividade e o lucro.

⁵ A obra na qual o pensador discutiu sua tese sobre o utilitarismo é "*Utilitarianism*", datada de 1863.

⁶

Na obra "Hipótese do desenvolvimento" (1852), Spencer desenvolveu sua tese sobre o positivismo evolucionista.

Com base nas premissas do conservadorismo, e em nome do progresso e das novidades no campo da ciência, surgem no final do século XIX e início do século XX, dois novos princípios determinantes do funcionamento da indústria moderna: o Taylorismo e o Fordismo⁷. Concebidos como formas de administração científica, buscava-se na maior eficiência de aplicação técnica do conhecimento, o aumento de produtividade e o acúmulo de capital. De forma geral, o que se viu, com esses dois sistemas, foi a aplicação de métodos de gerenciamento aperfeiçoados em relação aos modelos de direção e organização do trabalho existentes até então.

Na tentativa de solucionar os entraves nas formas de gerenciamento e administração da indústria, Frederick Taylor (1856-1915), como informa Palangana e Bianchetti (s/d), sistematizou e organizou várias idéias já em trânsito na Inglaterra e nos Estados Unidos sobre como melhor controlar e adequar a força de trabalho comprada do proletariado, apresentando algumas inovações.

Com margem na premissa citada, o taylorismo visava orientar o trabalhador em seus “[...] passos, movimentos, tempos e formas de execução de tarefas, tudo passa a ser medido, cronometrado, enfim, controlado” (PALANGANA; BIANCHETTI, s/d, p.8). Cada operário receberia instruções precisas sobre o que deveria ser feito, sobre como procederia, em que quantidade de tempo, quais os mecanismos e ferramentas, entre outras.

Apesar de o taylorismo ter apresentado uma inovadora proposta de gerenciamento industrial ao sistematizar alguns princípios administrativos, posteriormente, com alguns avanços feitos às propostas de Taylor, Henry Ford (1863-1947) inaugurou as linhas de montagem no ano de 1913, em *Detroit*, nos Estados Unidos. Ford não apenas aprimorou as bases da administração científica como projetou avanços técnicos aplicados à linha de montagem. Com isso, pôde-se elevar a produtividade a patamares até então não

⁷ Delconti assim resume e diferencia os dois modelos de intervenção industrial: “O taylorismo baseou-se numa separação entre as tarefas de concepção e de execução, acompanhada de um parcelamento das tarefas, devendo cada operário executar apenas alguns gestos elementares. Já o fordismo, partindo dos princípios tayloristas, baseava-se na mecanização do processo de trabalho” (2005, p.23). O fordismo ainda foi caracterizado pela existência de um sistema no qual grandes máquinas ajudavam a garantir a unidade do processo de trabalho e ditavam aos operários o ritmo produtivo.

presenciados e a custos financeiros menores do que os conseguidos com as antigas formas de organização e divisão do trabalho e de processo produtivo.

Se por um lado o capitalista articulava-se para obter ganhos com aperfeiçoamentos das dinâmicas produtivas, por outro fazia concessões para conseguir a adesão de parte do proletariado a tais inovações. Nesse sentido, nas duas primeiras décadas do século XX, principalmente nos Estados Unidos da América, segundo Delconti (2005), haveria uma forma de união de interesses entre empregadores e empregados. Em uma rápida sobreposição de fatos, o autor expressa o seguinte:

Quando passou a assumir um compromisso com a burguesia, o proletariado fez uma espécie de imensa barganha, renuncia a luta pela transformação comunista da sociedade em troca da garantia de direitos. Submetendo-se à lógica e ao comando do capital, o proletariado renunciou à luta revolucionária para tomada do poder em troca dos benefícios que a burguesia estava disposta a lhe oferecer, garantindo sua seguridade social. Além da sua assistência social, o proletariado passou a conquistar de outras garantias como uma relativa estabilidade de emprego, um crescimento de seu nível de vida, uma redução de seu tempo de trabalho e a satisfação de necessidades fundamentais como habitação, saúde, educação, formação profissional, cultural e lazer (2005, p.23).

Essa forma de pacto entre capitalista e proletariado lançou uma parcela dos trabalhadores para as esferas do consumo. A possibilidade de segurança e de estabilidade financeira deu à classe operária uma nova perspectiva de trânsito na sociedade industrial⁸.

Com o conhecimento cada vez mais integrado e aplicado ao cotidiano das rotinas econômico-produtivas e à vida prática dos seres humanos em uma perspectiva mercantil, os valores burocráticos da administração industrial e da psicologia organizacional ganharam dimensões sociais para além das paredes das fábricas. O fato resultou em interferências maiores nas relações do sujeito com o mundo, limitando as possibilidades de aquisição de experiências formativas íntegras e não fragmentadas como a rotina produtiva. Sob essa perspectiva, a hierarquização de cargos na empresa, a descrição e a atribuição de tarefa de cada setor produtivo, as rígidas e excessivas regras

⁸ No entanto, a história revela que essa forma de “acordo” entre as classes não foi hegemônica, pois, caso contrário, não seria possível ter assistido a eventos como as revoluções socialistas na antiga União Soviética e em Cuba em momentos posteriores à implantação do taylorismo/fordismo.

e os regulamentos elaborados pela direção da fábrica, aos poucos, invadiram a intimidade do lar e a estrutura da família. As formas burocráticas dos sistemas financeiros passaram a integrar o dia-a-dia individual por meio de uma racionalidade altamente pragmática. Sob o imperativo da utilidade foram disseminados processos culturais de conteúdos massificados e formas planificadas de lazer como resultado da construção da sociedade industrial.

Aquilo que nasce como cultura para a administração do interior da indústria atingiu esferas maiores, determinando dinâmicas culturais de âmbito social também administrado. Em consonância com a massa de bens de consumo duráveis e não-duráveis que o taylorismo/fordismo inaugurou enquanto possibilidade de produção nasceu uma cultura, fruto desse processo. Além de conformar o sujeito às formas do labor mecanizado, essa cultura surgiu para ajudar a resolver uma nova necessidade do sistema capitalista que aparece juntamente com o aperfeiçoamento técnico-administrativo mencionado anteriormente. Essa necessidade foi definida por que Paul Lafargue (1841-1911) com o seguinte paradigma: “[...] o grande problema da produção capitalista já não consiste em encontrar produtores e decupilar as suas forças, mas em descobrir consumidores, em excitar os seus apetites e criar-lhes necessidades factícias” (LAFARGUE, 1977, p.41). Como uma espécie de profeta, Lafargue projetava um futuro não muito distante de sua realidade aos rumos que tomaria a sociedade capitalista. O encaminhamento histórico do final do século XIX esboçava ao pensador alguns possíveis caminhos que estariam por vir no século seguinte.

2. Capítulo II

SOCIEDADE DE CONSUMO

Fazer falar o petrificado e emudecido, cujas nuances são indícios tanto da violência quanto da possível liberação

Theodor W. Adorno

2.1 Das promessas da razão à razão instrumental

Juntamente com as mudanças econômicas e produtivas ocorridas e com o surgimento da burguesia, têm-se também decisivas alterações na forma de se compreender o conhecimento produzido pela humanidade. Nesse sentido, as contingências históricas nas quais a razão e a cultura se modificaram em relação à concepção feudal caminharam em paralelo com a ascensão social burguesa. Em vários momentos da Idade Moderna, os avanços da ciência confundiram-se com necessidades concretas do ambiente histórico em que ocorreram; a exemplo podem-se mencionar os avanços na metalurgia e na fundição, a comunicação e as formas da imprensa, a expansão marítima e o aperfeiçoamento de instrumentos e técnicas de navegação, o aperfeiçoamento relativo às questões produtivas, a unificação de pesos e medidas para facilitação da compra e da venda, entre outros.

Assim, conforme afirmam Max Horkheimer (1895-1973) e Theodor Adorno (1903-1969), importantes representantes da primeira geração da Escola de Frankfurt, em um ensaio intitulado “O Conceito de Esclarecimento”, “[...] o programa do esclarecimento era o desencantamento do mundo” (1985, p.19). As necessidades históricas naquela ocasião impunham as formas críticas do pensamento como instrumento revolucionário, de libertação e a emancipação humana, tendo seu ápice no movimento Iluminista no século XVIII. Essa nova forma de entender a razão projetava-se como promessa do homem tornar-se senhor de seu destino, mediante o uso de suas capacidades cognitivas.

O objetivo de desvelar os enigmas da natureza e, conseqüentemente, dotar de esclarecimento o ser humano com o conhecimento científico moderno é, no entanto, gradativamente desviado da noção coletiva da aplicação dos seus resultados para o uso do conhecimento elaborado a finalidades particulares. Com o advento da Revolução Industrial, inaugura-se um pragmatismo tamanho no plano das idéias fazendo com que as promessas Iluministas de emancipação do sujeito mediante o uso da razão transformem-se em uma forma de racionalidade direcionada hegemonicamente ao fazer prático. Em tal contexto, com base nos escritos de Adorno (1985; 1996; 2003), entende-se por emancipação a possibilidade de o sujeito desenvolver suas capacidades cognocentes visando à autonomia e à liberdade, ou seja, o fortalecimento do ego no sentido de ampliar sua capacidade de refletir sobre a realidade e de sua auto-reflexão crítica. No sentido Iluminista esclarecimento (*Aufklärung*) significa a saída do homem de sua menoridade, da qual o culpado é ele próprio. A menoridade é a incapacidade de o sujeito fazer uso das próprias capacidades reflexivas sem a direção de outro indivíduo. A eficiência da razão voltada a uma dimensão pragmática torna-se um dos componentes utilizados pela burguesia para estabelecer-se como classe dominante. Desse modo, quanto mais o capitalismo determinava-se como forma de organização social mais a proposta Iluminista de desencantamento do mundo ia distanciando-se de suas promessas, estabelecendo-se com um impedimento formal e objetivo em relação ao sujeito construir para si experiências formativas, ao visar sua emancipação.

A perspectiva liberal de mundo, quando materializada na forma de Estado Liberal, após a Revolução Gloriosa no século XVII e a Revolução Francesa no século XVIII, já trazia em si os elementos filosóficos da aplicação prática do conhecimento em uma vertente pragmática. O Estado, ao legislar em nome do liberalismo, organizou politicamente a vida prática da sociedade com margens no utilitarismo econômico. Questões filosóficas que faziam parte das discussões em voga no auge da implementação do liberalismo, no século XVIII, já eram conhecidas desde os séculos XVI e XVII com Maquiavel⁹,

⁹ Como esse pensador não havia sido mencionado anteriormente neste estudo, a presente nota torna-se necessária para um rápido esclarecimento sobre o que interessa a se respeito para o contexto em que o filósofo é citado. Nicola Maquiavel (1469-1527), em uma de suas obras “O Príncipe”, talvez a mais conhecida, inicia uma mudança na concepção de política que resultará na categoria do poder absoluto nas mãos do monarca em um Estado cujas leis não são mais subordinadas à moral cristã, mas a normas éticas fundamentais e implícitas no direito natural. Conforme demonstra Escorel (1979), o indivíduo estaria subordinado ao Estado. Este, por sua vez, teria sua ação limitada pela lei natural que corresponderia à

Hobbes e Locke, entre outros. As referências históricas que determinariam o direito como lei natural e inalienável, o contrato como acordo social, a legitimação do trabalho assalariado e da propriedade privada, os quais foram legalizados com um Estado formatado por sujeitos representantes das alas liberais da sociedade, foram herança dos pensadores que antecederam o clima das grandes revoluções burguesas do século XVIII. Com isso, o liberalismo avançou no plano social por intermédio de códigos e leis elaborados na figura do Estado Moderno.

Fruto desse trânsito, o século XIX tornou-se o momento histórico em que o conhecimento produzido pelos homens foi revestido pelo imperativo da utilidade. *Ser útil* tornaria-se o fator preponderante à produção e à aplicação do conhecimento. O conhecimento científico, que até o Iluminismo tinha uma relação com a verdade, no sentido de esclarecer os elementos que determinam o funcionamento dos fatos para não entendê-los apenas no plano dogmático, perdeu tal característica. O interesse do universo burguês, que então já se determinava de forma consolidada, subjugou o conhecimento ao imperativo do lucro. A verdade com a qual o conhecimento passou a ter relação é a que revela os enigmas da natureza para melhor manipulá-la em nome da rentabilidade que isso pudesse trazer. Desse contexto, emergiu uma forma de conceber o conhecimento como mais um instrumento a serviço das questões econômicas e não em prol da vida humana¹⁰. Resultante do processo histórico descrito, tem-se uma racionalidade empregada como elemento que proporciona transformações dos artifícios que compõem a cadeia produtiva, voltada à promoção do comércio e da propriedade privada.

instância superior ao Estado. O cidadão ou membro da comunidade, poderia recorrer a essa lei maior sempre que o poder temporal, personificado na figura do Estado, por ventura atentasse contra seus direitos essenciais considerados inalienáveis. Obviamente, a amplitude do pensamento de Maquiavel estende-se para além do exposto, tanto em uma visão reduzida à própria obra como em sua repercussão histórica.

¹⁰

Não estão sendo negadas as melhorias que o conhecimento científico trouxe à vida humana, tais como a energia elétrica e a enormidade de eletrodomésticos que sua descoberta e manipulação proporcionaram; e os avanços na agricultura, na medicina, nas formas de engenharia, entre outros. É certo que a ciência proporcionou à humanidade melhorias extremamente significativas; o que está em jogo é a racionalidade que a direciona hoje, o modo como ela é utilizada, a princípio, como fator para o desenvolvimento comercial, com o desenvolvimento das potencialidades humanas ficando relegados a um plano secundário.

Pucci (1997), baseando-se em teses frankfurtianas sobre a construção do pensamento moderno, demonstra que, no trajeto histórico que compreende a queda do feudalismo à progressiva implantação do capitalismo, havia, na razão burguesa, as dimensões emancipatória e instrumental caminhando juntas, havendo, porém, privilegio da primeira. Todavia, a proposta burguesa de superar as “trevas” do dogmatismo, foco de vários anos de luta, foi ofuscada na mesma proporção em que a burguesia ascendeu ao poder como classe dominante.

Diante desse contexto, Horkheimer e Adorno (1985) afirmam que a razão elaborada na era moderna que emergiu, entre outras razões, com a finalidade de questionar e negar os dogmatismos medievais, converte-se ela própria em uma forma de mitificação do real. Tal afirmação é feita, na perspectiva de análise dos autores, mediante a forma reducionista da aplicação do conhecimento às circunstâncias práticas e à vida econômica. Horkheimer e Adorno (1985, p.14), logo no prefácio de uma de suas mais conhecidas obras intitulada “Dialética do Esclarecimento” alertam para o fato de que “a falsa clareza é apenas uma outra expressão do mito”. Desse forma, o conhecimento desvia-se de seu objetivo emancipatório original, transformando-se em seu contrário: na razão como instrumento a serviço da produção. Nessa vertente, a tese básica dos frankfurtianos em relação à razão reduzida a uma perspectiva instrumental demonstra que o maior engodo causado por essa perspectiva de racionalidade deve-se ao fato de ela ser apresentada como a forma de conhecimento mais segura, capaz de superar os misticismos e as supersticiosas formas de compreender a realidade. Em decorrência dessa contradição, a razão instrumental converte-se na própria negação da possibilidade de estabelecerem-se experiências formativas na era moderna, pois é solapada do plano cultural, por meio de utilitarismo econômico, sua vertente crítica.

Assim, ao conceber a Razão Instrumental como o modelo emancipatório do conhecimento, criou-se um circuito no qual houve uma espécie de “[...] hipertrofia do aspecto lógico da razão analítica e calculadora” como observa Matos (1997, p.153). No bojo da constituição e da consolidação do modo de organização capitalista, a noção cartesiana do conhecimento foi expandida a todo o mundo. Ao absolutizar o aspecto matemático da razão, foi estabelecida uma percepção de mundo em que “[...] as

manifestações empíricas da natureza e da sociedade devem e podem, segundo essa orientação teórica, ser submetidas nas sentenças gerais, encaixando-se no sistema teórico montado *a priori*” (FREITAG, 1989, p. 38).

O mundo privado, ao qual o conhecimento no início do século XIX passou a ter maior comunhão, ocultou parcelas importantes dos processos e das dinâmicas sociais ao ser concebido de maneira positivista. Entre elas foi camuflada a cadeia de elementos históricos que determinaram a construção de um conhecimento com a finalidade de produzir e reproduzir a sociedade tal qual ela se apresenta hoje. A afirmação pode ser atestada com base em descrições e relatos feitos por Marx (1984) a respeito dos efeitos da maquinaria sobre o trabalhador, os quais evidenciam como o capital, a partir do século XIX, inviabilizou a construção de parte importante da interioridade do sujeito e de suas experiências em relação à sociedade ao passar a conceber o mundo pela ótica da mercadoria e do comércio, dotando dessa mesma carga significativa a vida humana¹¹.

Gabriel Cohn, importante comentarista de Adorno, afirma que a configuração da razão na perspectiva instrumental levou-a a uma espécie de “paralisia da reflexão”, e para Adorno, segundo Cohn, (1994, p.15) “[...] à parada da reflexão corresponde o movimento desenfreado, compulsivo, do progresso que arremete às segas”, ou seja, não foi ausência de movimento e produção humana, mas uma forma alienada e alienante de movimento e de produção que passou a imperar de modo quase hegemônico. Em tal contexto, a subsunção da reflexão ao monopólio do mercado teve como consequência processos de aculturação também mercadorizados. Inicialmente nomeado como cultura

¹¹ O momento histórico a que está se fazendo menção remete ao contexto da industrialização em que as máquinas definitivamente passam a determinar o ritmo produtivo. As consequências diretas de tal efetivação do uso da maquinaria na vida humana no contexto capitalista, Marx analisa e faz a seguinte assertiva: “A maquinaria também revoluciona a mediação formal das relações do capital, o contrato entre trabalhador e capitalista. Com base no intercâmbio de mercadorias, o pressuposto inicial era que o capitalista e trabalhador se confrontariam como pessoas livres, como possuidores independentes de mercadorias [...]. Mas, agora, o capital compra menores ou semidependentes. O trabalhador vendia anteriormente sua própria força de trabalho, do qual dispunha como pessoa formalmente livre. Agora vende mulher e filho. Torna-se mercador de escravos (1984, p.23)”. Percebe-se que a generalização da aplicabilidade da lógica da mercadoria ultrapassa a sua própria dimensão e revela outro aspecto da integração da ciência às forças produtivas. Com a utilização do conhecimento acumulado a sofisticação das máquinas e aparatos tecnológicos ligados às rotinas das fábricas, houve a possibilidade do uso de mão-de-obra cada vez menos qualificada, fazendo com que o homem tem suas forças usurpadas pelos movimentos das engrenagens com idades cada vez mais tenras.

de massa, em uma perspectiva frankfurtiana, sua corrente condutora “não é a da “cultura”, mas tão pouco é a das “massas”, visto que ambos os termos são produzidos conforme a mesma lógica socialmente dominante, da produção/circulação de mercadorias” conforme demonstra Cohn (1994, p.20-21) acerca do tema.

Ao analisar os aspectos regressivos da razão como instrumento de produção, Horkheimer e Adorno passaram a refletir sobre essas características nos bens culturais na era em que o capital iniciava de forma mais contundente produção em massa. No trâmite de suas reflexões, eles perceberam que o que estava sendo chamado de Cultura de Massa na verdade não tinha tal formatação, porque não poderia ser considerada realmente cultura nem tão pouco procedia das massas. Fruto do contexto capitalista, essa racionalidade estabelecida com finalidades instrumentais passa a determinar um modelo de aculturação. Desse processo, o século XX vê nascer uma cultura demarcada para retro-alimentar o sistema produtivo como resultado de uma concepção pragmática do conhecimento. Essa cultura contaminada pela ideologia dominante, produzida e veiculada em larga escala, determina o seu conteúdo massificante voltado à diversão e distração como lazer e preenchimento do horário livre do sistema produtivo industrial que se expande na mesma proporção em que delinea a forma de organização social. O modo com o qual essa cultura é administrada fornece os elementos que Max Horkheimer e Theodor Adorno denominaram posteriormente, em 1947, de ‘indústria cultural’.

2.2 A Ideologia camuflada: O caso da Indústria Cultural

Com a burguesia consolidada na figura do Estado liberal, a racionalidade pragmática inerente ao pensamento cartesiano passa a ser enfatizada como forma de explicar a realidade dos fatos. A natureza, inclusive a humana, torna-se objeto de manipulação científica por meios de critérios e leis matemáticos. Tal característica estabeleceu-se como consequência do processo de vinculação do conhecimento às questões privadas e o uso da razão subsumida à sua aplicação técnica.

Como consequência da racionalidade descrita, a humanidade viu consolidar-se uma concepção de mundo decorrente da forma de organização burguesa do mundo, porém responsável por determinar a sociedade capitalista, fruto de um longo processo de arranjos e desarranjos sociais, como algo acabado, natural. Dessa visão peculiar sobre o mundo resultou uma espécie de conformação da consciência individual sobre as origens da atual forma de organização social. Essa maneira peculiar de entender a realidade circundante ao sujeito, pautada em uma maneira específica de entender o mundo, o homem e a forma de ser no mundo, ficou conhecida nos meios filosóficos, sociológicos e políticos como *ideologia*.

Na atual fase do capitalismo, a ideologia, na tentativa de convencer os sujeitos, por meio de um falseamento da realidade, de que a atual estrutura social é a melhor ou mesmo a única possível, determina níveis de regressão em relação às experiências formativas do sujeito. Ela não é apenas um conjunto de idéias ou representações da cultura ou de alguma modalidade da consciência social, conforme afirma Cohn (1994) sobre a perspectiva adorniana em relação ao tema. A ideologia, segundo o crítico, “[...] é um processo responsável pela própria formação da consciência social” (p.11); pois “[...] a ideologia apresenta os dados da experiência social como ‘*imediatos*’, como dados sem mais, quando na realidade são ‘*mediados*’ por um processo que os produziu” (COHN 1994, p.11). Exatamente por essa característica de inviabilizar o tempo necessário ao sujeito para que a realidade saia do conjunto de vivências individuais e efetive-se como experiência, a ideologia burguesa, atualmente, se impõe como fator regressivo à possibilidade do desenvolvimento das potencialidades humanas e da vida coletiva.

Assim, pode-se dizer que a sua eficiência ideológica é medida na mesma proporção em que consegue vedar as possíveis arestas que permitem ao sujeito perceber o resultado das atividades sociais como produção histórica.

No capitalismo atual, a ideologia manifesta-se pela mediação da mercadoria, que incorpora em sua forma acabada todos os processos necessários à sua produção, porém, apresenta-se desvinculada deles. A respeito desse aspecto de ocultamento de determinantes sociais em relação à ideologia, Cohn comenta que, na troca e comércio da mercadoria, a incorporação da força de trabalho e todas suas resultantes aparecem apenas como produto da livre troca de equivalentes. Nessa vertente,

O dado ideológico é o dado da experiência social que não se reconhece como particular e se dissolve no geral. Não se trata de instrumento nas mãos de alguém – classe ou indivíduos – nem de cortina para ocultar alguma outra coisa, mas de falsa experiência social. Falsa porque é incapaz de reconhecer e realizar sua própria verdade, que é a de ser resultado de uma atividade social determinada (COHN, 1994, p.11 e 12).

A ideologia surge pela dinâmica relação entre os homens e o cenário histórico que constitui a realidade objetiva e não como uma forma de conspiração de um grupo ou classe social. Assim sendo, a experiência social somente pode ser falsa se a sociedade, em todos seus modos representativos, sofre as influências de uma concepção de mundo que torna opaca a visão do indivíduo. Logo, em uma sociedade em que tudo passou a ser mercadorizado, não somente os bens de consumo sucumbiram a tais influências mas também as produções espirituais e todas as outras manifestações humanas. Ou como enfatiza Cohn (1994, p.13) sobre a aplicação dos desígnios econômicos à vida humana: “[...] a sociedade passa ser ela própria ideologia”.

Em seus distintos níveis de organização, um dos aspectos que mais intrigaram a primeira geração de pensadores da Escola de Frankfurt, em especial Adorno, foi a ideologia personificada como *Cultura*. Expressão reluzente desse processo, a cultura deixada como herança pelas linhas de montagem recebeu os acabamentos da produção em série. No contexto histórico industrial contemporâneo, a elaboração cultural deixou

de ser valorizada como elemento que condensa a produção espiritual da humanidade em suas distintas formas de elaboração para tornar-se, também, uma mercadoria nas esferas da circulação.

Na medida em que o caráter monopolista do capital se acentuou, mais o imperativo do lucro também se efetivou, determinando a relação de troca para além dos mercados e centros financeiros. Assim, via disfarce cultural, a ideologia aparentemente é diluída, penetrando e transitando pela sociedade de modo mais fluido. A cultura é assim profundamente afligida pelos elementos de significação e de linguagem identificados com as idéias dominantes, fator que a reduz a uma noção pragmática de caráter mercadológico. Em tal contexto, ela passa a receber os investimentos dos recursos tecnológicos que enfatizam aspectos quantitativos na produção cultural em detrimento da qualidade do conteúdo disseminado.

A difusão em escala massificada da cultura na era industrial produzida a partir do século XX, sob a terminologia de *cultura de massa*, busca definir a natureza mercantil que passa a caracterizar a produção dos bens culturais seguindo a lógica da produção de mercadorias. Hohekeheimer e Adorno, para designarem essa cultura profundamente marcada por propriedade mercantil, repensam tal denominação no sentido de melhor evidenciar a ideologia econômica que a constitui. Com o intuito de evitar possíveis confusões em relação à terminologia anterior e de melhor caracterizar a redução dos aspectos culturais ao valor de troca, nos modelos da economia vigente, os pensadores cunham a expressão *indústria cultural*.

A escolha pelo novo termo tem ligação com as características que a cultura possui na era da produção em massa. Conforme observa Cohn (1994, p.19), a indústria cultural não pode ser considerada cultura, porque está “[...] subordinada à lógica da circulação de mercadoria e não mais a sua própria”, nem pode, tão pouco, ser considerada indústria, pois “[...] tem mais a ver com a circulação do que com a produção”. Mostrar essa contraditória situação em um mesmo momento é, conforme indica o autor, evidenciar o caráter ideológico desse modelo de aculturação e suas conseqüências à humanidade.

2.3 Indústria cultural e a paralisia da experiência

Para Adorno (1996), negar o ócio ao trabalhador, fato conseqüente da organização social do trabalho nos primórdios da industrialização, foi um dos fatores decisivos para que o modelo produtivo emergente construísse os fundamentos para se fixar de modo hegemônico. Ao não ter espaço para construir uma subjetividade mais consistente e fortalecida, o proletariado foi assumindo a alienação objetiva como uma parte fundamental de sua constituição subjetiva.

Essas desarticulações da construção da identidade atingiram o ser humano de modo tão intenso a ponto de Adorno indicar tal aspecto como uma barreira aos movimentos proletários, os quais buscavam, no século XIX, alterações no modelo produtivo visando o socialismo. A esse respeito, o pensador faz o seguinte comentário:

O progresso da formação cultural que a jovem burguesia assumiu em relação ao feudalismo não flui, de modo algum, tão diretamente quanto aquela esperança sugeria. Quando a burguesia tomou politicamente o poder na Inglaterra do século XVII e na França do XVIII, estava, do ponto de vista econômico, mais desenvolvida que o sistema feudal. E também mais consciente. As qualidades que posteriormente receberam o nome de formação cultural tornaram a classe ascendente capaz de desempenhar suas tarefas econômicas e administrativas. A formação não foi apenas sinal da emancipação da burguesia, nem apenas o privilégio pelo qual os burgueses se avantajaram-se em relação às pessoas de pouca riqueza e aos camponeses. Sem a formação cultural, dificilmente o burguês teria se desenvolvido como empresário, como gerente ou como funcionário. Assim que a sociedade burguesa se consolida, as coisas já se transformam em termos de classes sociais. Quando as teorias socialistas se preocuparam em despertar nos proletários a consciência de si mesmos, o proletariado não se encontrava, de maneira alguma, mais avançado subjetivamente que a burguesia. Não foi por acaso que os socialistas alcançaram sua posição-chave na história baseando-se na posição econômica objetiva, e não no contexto espiritual (1996, p.392- 393).

Entende-se que seria melhor não interferir na longa citação para que a idéia central do autor sobre o tema não se descaracterizasse. No entanto, convém ressaltar que as considerações revelam um diferencial importante da burguesia no momento histórico em que ela se fez revolucionária, viabilizando a sustentação do modelo industrial, qual seja, a subjetividade fortalecida no sentido de ser consciente de si como classe.

Na vertente analítica com que a Escola de Frankfurt construiu sua tese, é possível dizer que uma das fontes da sujeição humana as formas de organizações sociais regressivas e autoritárias, na atualidade, é justamente a construção histórica de um modelo de aculturação danificado, prejudicado. Para admitir a tese de que se possa reconhecer a indústria cultural como cultura seria necessário consentir a possibilidade de sua mediação com os conteúdos históricos que a produziram. O acentuado imediatismo e a assimilação ideológica que a caracteriza, no entanto, rompe essa propriedade de mediação entre o indivíduo e a sua realidade circundante. Esse procedimento cultural, assim demarcado, determina aquilo que Adorno denomina de semiformação em seu ensaio intitulado ‘Teoria da Semicultura’. O autor demonstra o comprometimento da cultura como elemento emancipatório, resultando em uma formação prejudicada do sujeito que inviabiliza a natureza civilizadora a que a cultura se destina. Fruto da sociedade industrial, a semicultura, portanto, emerge como resultado da ideologia mercantil. Ela é ao mesmo tempo expressão do modelo produtivo industrial e, no formato em que ele se consolidou, integra e adapta o sujeito aos seus princípios econômicos. Segundo demonstra Adorno (1996), “Isso se consegue ao ajustar o conteúdo da formação, pelos mecanismos de mercado, à consciência dos que foram excluídos do privilégio da cultura” (ADORNO, 1996, p.394). Como resultado desse mecanismo, tem-se a despotencialização das forças que movimentam a história.

Ao proporcionar um modelo formativo cujo objetivo é tornar o sujeito cada vez mais integrado e identificado ao modelo capitalista, tem-se não mais a *deformação* do ser humano, mas sim sua *semiformação*. É nesse ponto que a indústria cultural passa a ter seu maior peso e interferência. Com várias gerações de proletários integradas a esfera produtiva pelas contingências da realidade objetiva, o acordo feito entre parte dos trabalhadores e burguesia com a implantação da Fordismo¹², o ócio não foi mais negado em absoluto. Os trabalhadores nos inícios do século XX conseguiram a redução das jornadas de trabalho e uma série de direitos trabalhistas que lhes assegurou não somente

¹² A esse respeito retomar o tópico 1.5 ‘Do trabalho mecanizado à sociedade de consumo’, neste mesmo estudo.

o direito ao lazer mas até mesmo a possibilidade de o proletariado aproximar-se do consumo naquela época.

Aquilo que parecia um ganho para o trabalhador acaba por converter-se em uma nova forma de engodo. Com essa espécie de pacto, o capital deixa de se preocupar com as forças produtivas que já estariam asseguradas e passa a buscar formas mais efetivas para escoar a produção. A burguesia então investe em maneiras de intervir junto ao trabalhador em seu momento de não trabalho, visando estimular-lhe o desejo de consumo. O capitalismo direciona, então, investimentos para projetos de urbanismo, arquitetura, estética, logística, entre outros, para melhor acolher o sujeito na lógica da produção e na circulação de mercadorias. Houve o incentivo a formas de lazer e de entretenimento que apresentassem caráter de diversão e descanso em relação ao dia de trabalho, mas que, de fato, pudessem servir de promoção do consumo.

Por esse viés, a formação da consciência foi sendo modelada segundo a ótica do mercado. A cultura, principal responsável em mediar as cargas subjetivas do indivíduo com as instâncias objetivas, adquiriu caráter fetichizado. A ideologia mercantil sob a máscara de cultura, pouco a pouco, assumiu caráter de uma parcela significativa da identidade subjetiva, pois, tal qual observa Adorno (1978, p.288): “toda *praxis* da indústria cultural transfere, sem mais, a motivação do lucro às criações espirituais”.

Nesse sentido, a produção cultural que emana do capital na sua era de produção em esferas massificadas prescreveu aos sujeitos um espécie de torpor de sua ação reflexiva; pois, conforme evidenciam Horkheimer e Adorno, “[...] os produtos da indústria cultural podem ter a certeza de que até mesmo os distraídos vão consumi-los alertamente” (1985, p.119). Por intermédio dos elementos culturais que alimentam a passividade do indivíduo como receptor de informações, difundindo a semicultura, freia-se a possibilidade da formação do sujeito, integrando, mesmo que parcialmente, o indivíduo ao todo social mercantilizado.

2.4 Da emancipação do sujeito à debilidade do ego

Para melhor situar a perspectiva de análise desse tópico, bem como sua importância e relevância, serão necessárias algumas elucidações teóricas sobre a concepção freudiana acerca da constituição e da formação da identidade na relação entre sujeito e cultura. Busca-se, no entendimento da construção da subjetividade, evidenciar a contribuição do meio em que o sujeito está inserido e as possíveis interferências em sua constituição interna. Nesse sentido, torna-se necessário um diálogo mais próximo a alguns elementos típicos da psicanálise bem como com alguns de seus conceitos para ajudar a responder com maior propriedade, aos questionamentos que motivaram este estudo.

Diante do exposto, vale ressaltar que, as pesquisas desenvolvidas por Sigmund Freud (1856-1939), ao descrever a constituição e o funcionamento do aparelho psíquico, tornam-se importantes nesse momento para ampliar a compreensão da ação dos mecanismos ideológicos de manipulação social que atuam no indivíduo na atualidade. Apesar de não ter sido esse o foco das pesquisas de Freud, a relação que será estabelecida com sua obra nesta pesquisa terá o citado enfoque.

Dessa forma, em “O Ego e o Id”, obra datada de 1923, o pesquisador demonstra que a constituição e a maturação do aparelho psíquico dependem de sua maturação biológica e do contato que o sujeito tem com o meio circundante. No desenvolvimento da estrutura psíquica básica, composta por três elementos, o Id, o Ego e o Superego¹³, Freud demonstra que existe uma dinâmica relação entre os conteúdos internos e inatos residentes no Id, a princípio, com a constituição do Ego e Superego, os quais têm maior

¹³ A definição que D’Andrea faz desses componentes da *psique* humana ajudará a esclarecer seu entendimento: “O *Id* é a parte original desse aparelho a partir do qual posteriormente se desenvolvem as outras duas. (...) É a totalidade do aparelho psíquico do sujeito ao nascer e está voltado para a satisfação das necessidades básicas da criança no começo de sua vida. A atividade do *id* consiste de impulsos que obedecem ao princípio do prazer, isto é, que buscam o prazer e evitam a dor na medida que estas sensações são definidas pela própria natureza do organismo. (...) O *Ego* – Ao defrontar-se com as demandas do meio, a criança precisa gradualmente redirecionar o impulso do *id*, de modo que estes sejam satisfeitos dentro de outro princípio que não o do prazer: o princípio de realidade. (...) No entanto ambos os princípios visam o mesmo fim – alcançar o prazer e evitar a dor. Portanto, pode-se considerar o princípio da realidade como o princípio do prazer modificado pelo desenvolvimento da razão. (...) O *Superego* – À proporção que se desenvolve, a criança descobre que certas demandas do meio persistem sob a forma de normas e regras estabelecidas. Desta forma, o ego tem que lidar repetidamente com os mesmos tipos de problemas e aprender a encontrar para estes soluções socialmente aceitáveis. O indivíduo, entretanto, não precisará, indefinidamente, parar para pensar cada vez que isso ocorrer. A decisão far-se-á automaticamente pois as regras e normas impostas pelo mundo externo vão se incorporando a estrutura psíquica, constituindo o superego” (1982, p.12-13).

relação com os conteúdos internos adquiridos pelo contato do sujeito com o meio social em que ele se insere. Nas palavras de Freud, o Ego

é aquela parte do id que foi modificada pela influência direta do mundo externo, por intermédio do *Pcpt.-Cs.*¹⁴; em certo sentido, é uma extensão da diferenciação de superfície. Além disso, o ego procura aplicar a influência do mundo externo ao id e às tendências deste, e esforça-se por substituir o princípio de prazer, que reina irrestritamente no id, pelo princípio de realidade. (...) O ego representa o que pode ser chamado de razão e senso comum, em contraste com o id, que contém as paixões. (edição eletrônica, s./p.)

Entram aqui dois conceitos bastante relevantes para esse estudo: *Princípio de Prazer e Princípio de Realidade*. Segundo afirma Freud, o funcionamento do aparelho psíquico está intrinsecamente relacionado com a noção do prazer e do desprazer. O sujeito já nasce com a ânsia de evitar a dor e buscar o prazer, faculdade definida no conceito “princípio de prazer”. Ao passo que o indivíduo cresce, a maturação biológica e a relação como o meio externo fazem com que ele adquira uma outra dimensão sobre o “ser” no mundo. A busca do prazer passa a sofrer a censura das normas socialmente estabelecidas e internalizadas pelo sujeito. Nessa dinâmica psíquica entre as demandas internas e externas ao sujeito, o ego constitui-se por intermédio de uma estreita relação daquilo que o indivíduo apreende do meio externo pelas vias de acesso a seu interior: os sentidos. Uma de suas principais funções é a de mediar as necessidades provenientes do sujeito e as possibilidades de satisfação em relação ao mundo externo. Os processos de aculturação que colaboram para a constituição egoica concorrem também para a construção do “princípio de realidade”¹⁵.

Obviamente, para além do que foi apresentado, Freud trouxe inúmeras contribuições à psicologia por intermédio das pesquisas que realizou. No entanto, para o presente estudo, tais esclarecimentos são suficientes. Conforme exposto, se o ambiente cultural

¹⁴

¹⁴ Pcpt – Cs é o sistema perceptual, ou seja, os órgãos dos sentidos, caminho de acesso do mundo externo a interioridade do sujeito.

¹⁵

¹⁵ No ensaio “Formulações sobre os dois princípios sobre o funcionamento mental”, de 1911, Freud enfatiza a função do ego ao realizar a seguinte afirmação: “Tal como o ego-prazer nada pode fazer a não ser *querer*, trabalhar para produzir prazer e evitar o desprazer, assim o ego-realidade nada necessita fazer a não ser lutar pelo que é *útil* e resguardar-se contra danos. Na realidade, a substituição do princípio de prazer pelo princípio de realidade não implica a deposição daquele, mas apenas sua proteção. Um prazer momentâneo, incerto quanto a seus resultados, é abandonado, mas apenas a fim de ganhar mais tarde, ao longo do novo caminho, um prazer seguro”.

tem a força descrita por Freud na construção mental do sujeito, se está na cultura a saída do sujeito de sua relação mais primitiva e infantil com o mundo, pela possibilidade de internalizar as regras de civilidade que o pensador atribuiu ao princípio de realidade, torna-se importante refletir sobre o resultado de uma cultura administrada e seus aspectos ideológicos na formação do sujeito; porquanto, os produtos da indústria cultural estão em circulação por todo o globo sob as mais distintas e sutis vestimentas: desde uma simples nota de um panfleto até as mais sofisticadas odisséias cinematográficas que abusam dos valores simbólicos nos usos de efeitos e recursos tecnológicos.

Nessa vertente, a cultura mercantil procura oferecer ao sujeito algo que, aparentemente, o transporte do cotidiano desgastado do mundo do trabalho para as esferas do entretenimento, mas ao final do processo de seu suposto lazer, vivenciou o mesmo cotidiano mercantil a que está subsumido no fazer prático do dia-a-dia. No planejamento sistemático de produção e circulação dos bens culturais, o sujeito tem sua percepção cada vez mais adestrada para a conformação com o todo ideológico. Sobre esse aspecto, Horkheimer e Adorno, ao analisarem filmes sonoros, fazem a seguinte afirmação: “[...] o filme não deixa à fantasia e ao pensamento dos espectadores nenhuma dimensão na qual estes possam, sem perder o fio, passear e divagar no quadro da obra fílmica [...]” (1985, p.119).

Essa peculiaridade da indústria cultural não se restringe ao filme sonoro como também demonstram os autores. Parafraseando-os, cada setor da cultura mercantil articula-se individualmente e todos os setores conjuntamente. Em razão dessa organicidade interna da indústria cultural, a percepção individual sofre a interferência de todas as instâncias midiáticas. Assim, os produtos culturais ofertados às massas

São feitos de forma que sua apreensão adequada exige, é verdade, presteza, dom de observação, conhecimentos específicos, mas também de tal sorte que proíbem a atividade intelectual do espectador, se ele não quiser perder os fatos que desfilam velozmente diante de seus olhos. O esforço, contudo, está tão profundamente inculcado que não precisa ser atualizado em cada caso para recalcar a imaginação. Quem está tão absorvido pelo universo do filme – pelos gestos, imagens e palavras –, que não precisa lhe acrescentar aquilo que fez dele um universo, não precisa necessariamente estar inteiramente dominado no momento da exibição pelos efeitos

particulares dessa maquinaria. Os outros filmes e produtos culturais que deve obrigatoriamente conhecer tornaram-no tão familiarizado com os desempenhos exigidos da atenção, que estes têm lugar automaticamente (1985, p.119).

Nessa relação com a cultura mercantil, o ego vai se tornando debilitado por uma formação que o fragiliza no âmago de sua constituição, ou seja, na sua relação com uma cultura que, na verdade, é expressão diluída da ideologia mercantil. A percepção individual torna-se embotada não somente no processo de recepção dos conteúdos externos, mas na forma de o sujeito perceber os próprios conteúdos internos. O ego, como já mencionado, responsável em mediar aquilo que constitui as necessidades psíquicas do indivíduo com as possibilidades de satisfação em relação ao contexto social que o envolve, recebe uma roupagem que nomeia esses desejos com cargas de significação fetichizadas. A percepção do sujeito torna-se desgastada por receber exaustivamente a ideologia da sociedade industrial pelas sutilezas que compõem e organizam a indústria cultural. Tanto a percepção do indivíduo sobre si mesmo como a percepção em relação à sua forma de ser no mundo ficam submetidas a processos de reprodução simplistas da totalidade.

Conforme afirma Freud, o ego busca domar os aspectos mais primitivos do id conforme ocorre sua maturação¹⁶. No entanto, se a cultura é regressiva, visto que deixou de ser cultura e se tornou mais uma mercadoria, a construção do ego sofre também uma regressão na sua constituição. Com a exclusão dos momentos de diferenciação da formação cultural, o sujeito passa a ter a percepção dos fenômenos da realidade prioritariamente pela porção ideológica que compõe suas experiências. Na perspectiva da análise frankfurtiana, a percepção torna-se fragilizada em razão da lente que direciona seu foco: a cultura mercantil. Assim, “inevitavelmente, cada manifestação da indústria cultural reproduz as pessoas tais como as modelou a indústria em seu todo. E todos os seus agentes, do ‘*producer*’ às associações femininas, velam para que o

16

Segundo afirma Freud em “O Ego e o Id” “a importância funcional do ego se manifesta no fato de que, normalmente, o controle sobre as abordagens à motilidade compete a ele. Assim, em sua relação com o id, ele é como um cavaleiro que tem de manter controlada a força superior do cavalo, com a diferença de que o cavaleiro tenta fazê-lo com a sua própria força, enquanto que o ego utiliza forças tomadas de empréstimo. A analogia pode ser levada um pouco além. Com frequência um cavaleiro, se não deseja ver-se separado do cavalo, é obrigado a conduzi-lo onde este quer ir; da mesma maneira, o ego tem o hábito de transformar em ação a vontade do id, como se fosse sua própria”. (edição eletrônica, s./p.)

processo da reprodução simples do espírito não leve à reprodução ampliada” (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p.119).

Ao sujeito é ofertada uma possibilidade de vivências em que, no final do processo, parte significativa da expressão humana é absorvida pela *estereotipia dos sentidos*. O ego deixa de nomear as necessidades reais do sujeito por ter o imperativo mercantil determinando as demandas individuais. O capitalismo, em função do logro com que impõe processos de aculturação mercantilizados, formata a consciência individual produzindo os consumidores de que necessita. Conforme demonstra Marx (1978) em “Para a Crítica da Economia Política”, a organização da sociedade industrial não fabrica mais apenas as mercadorias para o consumo, mas os consumidores para as suas mercadorias. As necessidades individuais não são mais contempladas pelos produtos fabricados, mas a cada produto desenvolvido é criada uma necessidade individual.

O princípio de realidade que deveria proporcionar ao sujeito sua emancipação como ser individual e coletivo, por ajudar a desenvolver a alteridade necessária para o bem comum, produz o seu oposto. A indústria cultural, devido ao fato de levar às últimas conseqüências as questões adaptativas do sujeito ao modelo social vigente, determina uma constituição do ego bastante fragilizada. Ao excluir os momentos de diferenciação da realidade da formação cultural, nega-se a possibilidade da formação crítica pela qual o sujeito se fortalece e se constitui como identidade.

3. CAPÍTULO III

SOCIEDADE DA DIVERSÃO

*Possuímos, é verdade, impérios corrompidos,
Com velhos povos de esplendores esquecidos.
Semblantes ruídos pelos cancrios da emoção, e
por assim dizer, belezas de evasão*

Charles Baudelaire

3.1 O Lúdico

A civilização, com suas ambigüidades e mudanças acarretadas pelas transformações sociais, fixou, entre outras coisas, alterações na relação do sujeito com a dimensão do prazer e do lúdico. No entanto, no bojo da constituição da modernidade, formas de controle e de indução do gesto e do gosto próprias do momento histórico foram sendo estabelecidas. As relações humanas passaram a ser envolvidas pela dinâmica social industrial e, assim, a ludicidade foi transformada em sua forma de ser compreendida e experienciada. Desse modo, pensar tais mudanças, a essência do que seja o lúdico na atualidade e seu potencial formativo, tem como imperativo delimitar uma identidade que demonstre aspectos fundamentais sobre o sentido do que seja a ludicidade na perspectiva que se estabelece a análise feita neste estudo. Em razão de tal premissa, buscou-se realizar uma delimitação sobre o conceito de lúdico em que fosse possível perceber o sentido atribuído ao termo em momentos históricos distintos. Essa trajetória permitirá partir do exterior do que a ludicidade é hoje e penetrar em seu interior, em sua própria estrutura, visando captar sua força e perceber o que é feito contra ela hoje, ou seja, compreender como o sujeito é fragilizado em sua fonte vital de energia transformadora.

Oriundo da palavra *ludus* do latim, lúdico é o termo que visa agregar em si o conjunto de atividades humanas que remete a uma dimensão de divertimento e de arejamento do espírito. Frequentemente associado ao termo jogo, pode-se verificar que, em suas

origens latina e etimológica, vinculam-se ao termo significados como folga, distração, exercício físico, espetáculo, jogos públicos, apresentação teatral, brinquedo, graça, escola, aula, prazeres sensuais, zombaria. É interessante notar uma diferenciação feita entre os termos *ludus* e *iocus*, derivando do primeiro o termo lúdico como já mencionado e do segundo o termo jogo. Usualmente associados um ao outro na moderna Língua Portuguesa como termos sinônimos, no latim existe uma relação muito sutil de aproximação e distanciamento entre as expressões lúdico e jogo. O primeiro, prioritariamente, designa ‘jogos físicos’ em oposição ao segundo que está relacionado à forma de ‘gracejos e brincadeiras de cunho verbal’. Nessa perspectiva, *ludo* é a palavra de intersecção entre as duas terminologias. Em seu significado existe uma aproximação no sentido dado às duas palavras anteriores, ou seja, a noção de ambigüidade presente em um mesmo momento ou atividade. Assim, *ludo* pode ser tanto um jogo de adivinhação bem como um jogo de treinamento militar, refere-se ainda ao ato de escrever, tocar, cantar ou simplesmente rir e gracejar, ou mesmo ao ato de representar, iludir e lograr. Essa distinção entre os termos torna-se necessária para perceber historicamente o trajeto da compreensão do conceito e da função social do lúdico.

Assim, segundo observa Duflo (1999), por vários séculos, da antiguidade grega até fins da idade média, o lúdico foi taxado de tema pouco importante para a maioria dos filósofos se envolverem em discussões mais contundentes e profundas, porquanto não era considerado um objeto realmente digno de ser pensado. Apesar disso, as atividades lúdicas e seu valor foram temáticas constantemente retomadas em pequenas passagens e episódios nos escritos filosóficos desse período. Essa ambigüidade sobre a compreensão do lúdico ocorria, pois, apesar de compreendido como indigno como um tema destinado às discussões filosóficas, a atividade lúdica era entendida como fundamental contraponto para o sujeito refazer o vigor necessário para retomar a tarefa da reflexão.

Há um estudo interessante de Lauand (2000) em que apresenta as conjecturas de Tomás de Aquino (1227-1274), século XIII, sobre o lúdico na vida humana, a necessidade do brincar e os vícios e as virtudes no jogar. Conforme o comentarista, Aquino vai além do que havia sido pensado sobre o tema até então, visto que sistematiza uma discussão ampliada sobre o tema. Em seus escritos, segundo comenta Lauand, Aquino deixa explícito que a dimensão lúdica se caracteriza como algo primordial para a formação ética e moral do homem e por tal concepção leva a um fortalecimento da alteridade

como experiência necessária ao ser humano em relação à vida coletiva e o convívio social. Assim, Lauand (2000) demonstra que, para Aquino, o lúdico “é uma virtude moral que leva a ter graça, bom humor, jovialidade e leveza no falar e no agir, para tornar ao convívio humano descontraído, acolhedor, divertido e agradável”. Para ser virtude, como mencionado, um fator importante deve ser acrescido: a virtude entendida como a arte do comedimento. Nesse sentido, a inexistência da virtude, no que tange à discussão de Tomás de Aquino sobre o lúdico, reside tanto na ausência das emanações lúdicas como no excesso do seu exercício.

Posteriormente entre os séculos XVI e XVII, com base em estudos realizados por Duflo (1999) acerca do tema jogo, os matemáticos dão uma nova interpretação sobre as questões lúdicas, havendo uma revisão sobre a concepção de tal fenômeno. O lúdico deixa de ser considerado uma atividade de menor valoração e ganha um patamar mais elevado, digno da atenção dos “homens de bom senso”. A causa dessa valoração, para o estudioso, decorre de dois fatores: o fato de o prazer estar ligado às ações praticadas, o que proporcionaria maior envolvimento do sujeito em determinada ação; e, por outro lado, o fato de, no jogo, o espírito cultivar livremente suas habilidades, e dessa forma, “sem o constrangimento da necessidade e do real, oferece condições puras de exercício de engenhosidade” (DUFLO, 1999, p.25).

A partir dos estudos de probabilidade, estratégias e cálculos, Leibniz (1646-1716), nas considerações de Duflo (op cit), menciona que o trabalho mental provocado pela atividade lúdica e os conflitos gerados no momento de seu exercício podem ser comparados com a sábia atividade de observar a natureza para prever suas possibilidades de mudanças. Nessa perspectiva, Duflos afirma que (op cit, p.26), “ao impor o trabalho do pensamento, o jogo ensina a pensar”. Em função dessa premissa, dá-se ênfase aos jogos de raciocínio e, neles, o exercício da previsão, da visão estrategista e da habilidade em dissimular e trapacear são vistos como benefícios causados pelo jogo e estão em um mesmo patamar de validade e necessidade do aprendizado humano. Por tais estímulos, o jogo é visto com uma forma de transformar atividades consideradas de grande exigência ao intelecto, em algo divertido e, nesse sentido, o prazer lúdico faria com que o indivíduo que se deixe levar realizasse cálculos que não seriam feitos por iniciativa própria (DUFLO, 1999). Nesse sentido, por meio da perspectiva matemática existente na época, as atividades lúdicas poderiam ganhar

legitimidade ao serem comprovadas cientificamente sua importância e lógica, como, por exemplo, o jogo de cartas e questões referentes à estatística e à probabilidade. A mentalidade cartesiana, que já há algum tempo vinha dando um olhar moderno sobre o mundo, se impunha como mecanismo para aferir valoração e função aos jogos e as atividades lúdicas.

Nessa relação entre o tradicionalismo que perdia sua força e o moderno que ascendia sobrepondo-se às conhecidas convenções, verifica-se que, na Antiguidade Clássica e uma parte significativa da Idade Média, o lúdico era compreendido como uma questão secundária enquanto tema das discussões filosóficas. No entanto, a sua força mantinha-se vital nas relações entre o mundo contemplativo e o mundo objetivo. Sua presença era necessária para que o sujeito pudesse ter arejamento mental suficiente para se dedicar ao exercício da reflexão. Para além desse aspecto, na vida da *Polis* grega, por exemplo, a atividade lúdica era parte integrante da formação do cidadão a partir da dimensão teatral como a catarse provocada pelas representações trágicas, favorecendo as reflexões do sujeito sobre sua existência para a vida coletiva. Segundo demonstra Lauand (2000), na Idade Média, verificam-se alguns usos da ludicidade como experiência formativa, sobre a pedagogia nesse momento histórico. Assim, Alcuíno (735-804), por meio de adivinhas, charadas e anedotas, cuidava da educação do Imperador Carlos Magno (747-814); Rosvita (935-1000), com uma finalidade catequética fez com que o teatro reapareça no cenário medieval, alegorizando em suas personagens o conflito cósmico entre o céu e o inferno; Petrus Alfonsus (1062-1110) introduz a fábula na literatura medieval com finalidade de disseminar os valores religiosos e por fim D. Alfonso (1221-1284) com o primeiro tratado para o jogo de xadrez.

Entretanto, é com Tomás de Aquino que o tema ganha força, pois ele atribui às atividades lúdicas o peso de parte significativa da formação moral e ética do sujeito, ou seja, aquilo que se submete aos valores nos quais devem predominar na conduta do ser humano as tendências mais convenientes ao desenvolvimento da vida individual e social. Nessa vertente, o lúdico, na vida humana, experienciado com comedimento, ajudaria o sujeito a desenvolver o senso de alteridade, viabilizando a formação política do sujeito. De fato, o lúdico seria um contraponto e um complemento da formação reflexiva e da contemplação.

Apesar de Aquino, apud Lauand (2000), fazer uma apologia a um lúdico relacionado ao mundo religioso, que visava um conhecimento com fim em si mesmo, sua visão sobre o prazer, visto que o exercício lúdico é uma forma de exercício do prazer, trouxe uma outra conotação à construção do pensamento. O arejamento reflexivo que Aquino defendia somado, às ebulição histórica da época, certamente provocaram alterações na forma do homem se perceber. O inevitável avanço da burguesia e do sujeito curioso, que buscava uma explicação não dogmática para a concretude do mundo material, teve que apreender esse espírito mais flexível. O lúdico que Aquino apresentou, ainda limitado por algumas amarras teológicas, proporcionou pequenos avanços na construção do conhecimento que cada vez mais tencionou para o rompimento das explicações religiosas; ou seja, “[...] o brincar do homem que busca o conhecimento deve significar também o reconhecimento desta nota essencial na visão-de-mundo de Tomás: o mistério. [...]” (LAUAND, 2000).

O Renascimento, movimento histórico cultural que se estabeleceu posteriormente a Aquino, já recebia seus primeiros traços. A relação de um conhecimento com fim em si mesmo começava então a se modificar e a ser vinculado às questões práticas da vida. O desconhecido e o já pensando começam a ser revisitados, e o olhar do homem moderno passa a ser a nova medida para sanar as necessidades e os problemas da época. O lúdico, como fator que acolhe o inusitado e areja o espírito para a relação com esse elemento inesperado, começa a permear os primeiros passos da ciência que se principia.

Com o decorrer do avanço científico e o desenvolvimento da sociedade burguesa, as mudanças provocadas na forma do homem existir determinam também uma outra relação com a dimensão lúdica, a qual recebe então adjetivos novos. O lúdico torna-se objeto de estudos e adquire um contundente valor racional aferido pela reflexão matemática. O pensamento cartesiano, que ajuda o sujeito dessa época a organizar um mundo em que o dogma não impere como fator decisivo, influencia na concepção de ludicidade que compõe o cenário histórico. É interessante observar, a partir dos estudos de Duflo (1999), que a forma como Leibniz exaltava a vivência lúdica do homem do século XVII e XVIII remete a uma atividade que contribuiria para melhorar o desempenho do comerciante em suas atividades financeiras. Com margem no homem de negócios, novos argumentos além dos matemáticos justificam a importância do lúdico como o exercício da dissimulação e a trapaça por meio do jogo de cartas. Ao relacionar-

se com a vida econômica no cotidiano, o mercador precisava estar preparado para lidar com as distintas situações em que poderia ser induzido a realizar um mau negócio.

Nessa vertente, a experiência lúdica começa a receber um olhar pragmático em que sua aplicação estaria diretamente ligada com um aprendizado que poderia ser usado na vida prática para obtenção de ganhos relacionados à vida mercantil e privada. O que se percebe é que o jogo, como atividade lúdica do ‘ensinar a pensar’, torna-se instrumento da visão de mundo burguesa em plena ascensão nesse período, visando à sua efetivação como modo operante da vida coletiva. A perspectiva da experiência lúdica vai sendo cada vez mais permeada pelas determinações burguesas que se afirmavam como modelo social dominante.

A consolidação da sociedade capitalista entre séculos XVIII e XIX passa a determinar ao lúdico, assim como a dimensão cultural e a científica, uma visão de mundo instrumental. O conhecimento aplicado à indústria provoca modificações à maquinaria, começando a incorporar sujeitos com pouquíssima qualificação como mão-de-obra. As longas jornadas de trabalho, variando em média 12 a 14 horas por dia, puderam ser aplicadas para todos os empregados da indústria, ou seja, homens, mulheres e crianças. O lúdico adquire mais uma roupagem além das que já foram mencionadas. Paul Lafargue (1841-1911) em sua obra intitulada ‘O Direito à Preguiça’, ao analisar o processo do trabalho na era industrial, refere-se a um fato que ilustra o clima existente como forma de apropriação do lúdico no processo produtivo aplicado ao trabalho infantil:

No primeiro congresso de benemerência realizado em Bruxelas, Scrive, um dos mais ricos manufactureiros de Marquette, nas proximidades de Litle, afirmou, sob os aplausos dos membros do congresso e com a mais nobre satisfação de um dever cumprido: << Nós introduzimos alguns meios de distração para as crianças. Ensinámo-las a cantar durante o trabalho, e também a contar enquanto trabalham: isso distrai-as e fá-las aceitar com coragem as *doze horas de trabalho de que precisam para arranjar meios de subsistência*>> sic (1977, p.18).

O que pode ser percebido, a partir dos relatos de Lafargue (1977), é o modo como o industriário faz uso da ludicidade com o objetivo de envolver o sujeito à rotina da produção de mercadorias. O indivíduo deixa de ser o foco ao se falar de lúdico, tendo

como prioridade o valor econômico agregado ao uso do ser humano como objeto e do lúdico como mecanismos de adaptação e integração do sujeito à concepção de vida industrial. A possibilidade de o indivíduo ter experiências formativas que fortaleçam sua interioridade e o prepare para a vida política, para a vida coletiva, vai sendo, pouco a pouco, minada por formas de aplicação lúdicas¹⁷ cada vez mais burocráticas. Somada a outros fatores, como as jornadas de trabalho elevadas, a formação humana, reduzida a uma qualificação técnica voltada essencialmente para a rotina produtiva, vai sendo reduzida a possibilidade do ócio na vida do trabalhador. A dimensão social do lúdico, nesse sentido, sofreria outra contundente alteração.

Com o trabalho mecanizado estabelecido e a organização do trabalho ganhando o amparo da ciência para melhor administração dos meios produtivos, a produção seriada ganha fôlego e acelera seu ritmo. Tal transformação do modelo industrial, no final do século XIX e início do XX, consegue proporcionar ganhos ao burguês, provavelmente inimaginados nos inícios da industrialização. Nesse ambiente em que a superprodução de bens de consumo se efetiva, modifica-se o sentido socialmente atribuído ao lúdico. Tal aspecto histórico determina uma forma de entendimento sobre o tema que resultará na concepção de Adorno e Horkheimer, no conceito de indústria cultural. Em um ambiente social administrado para a produção industrial, a perspectiva formativa foi sendo excluída do cotidiano do sujeito. Tendo em vista a organização da sociedade capitalista, o espaço destinado ao ócio, momento em que o sujeito poderia se constituir, é negado. Os sentidos e a percepção do sujeito passam a ser bombardeados por inúmeros estímulos com características aparentemente distintas, mas que preservam a essência do conservadorismo econômico burguês. O lúdico então começa a ser utilizado para conformar o sujeito ao modelo produtivo em seu momento de não trabalho e a compensar o desgaste físico imprimido pelo cotidiano mercantil. A dimensão formativa do lúdico é diluída e os aspectos adaptativos do sujeito ao todo da sociedade industrial predominam. Nesse sentido, o conceito de lúdico na contemporaneidade é subsumido às questões ideológicas que reforçam e sustentam a manutenção do modelo social vigente. Compreender tal faceta do lúdico na atualidade torna-se fundamental para que se possa refletir sobre um modelo formativo que vise à emancipação humana. Em razão do exposto, as reflexões realizadas neste estudo tomam como fundamento os aspectos que

¹⁷ O que na verdade não se reduz à ludicidade humana, ou seja, é um fato que abrange as diversas possibilidades formativas que a humanidade tem que foram cooptados pela sociedade industrial como forma de promover o desenvolvimento econômico produtivo.

constituem a construção teórica dos pensadores da primeira geração da Escola de Frankfurt para que se possa verificar a diluição do sujeito nesse ambiente histórico e pensar novos caminhos que busquem superar o modelo social vigente.

3.2 Lúdico e Embotamento perceptivo, da alteridade e a vida coletiva ao liberalismo econômico

A assertiva do filósofo Walter Benjamin (1892-1940), nas análises da poética de Charles Baudelaire (1821-1867), de que “a técnica submeteu, assim, o sistema sensorial a um treinamento de natureza complexa” (BENJAMIN, 1989, p.125) é uma constatação extremamente contundente acerca do capitalismo e de sua forma de organização social. O que chama a atenção em tal proposta é a atualidade com que o tema analisado por Benjamin no início do século XX apresenta-se ainda hoje, no século XXI. Segundo afirma Franco (2003), o pensador buscou verificar na lírica de Baudelaire as formas de percepção social daquilo que o poeta captou da atmosfera industrial de seu tempo para demonstrar algumas das conseqüências negativas de tal modelo social à vida humana.

Para demonstrar o condicionamento da percepção do homem frente às determinantes históricas, Benjamin desenvolve dois conceitos que se tornam importantes para o entendimento da análise do embotamento da percepção na atualidade; para tanto cria sua tese sobre as noções de experiência e vivência. A experiência remete a situações que viabilizam o contato do sujeito com a realidade o tempo suficiente para que apreenda de fato um aprendizado que o remeta à constituição de suas próprias experiências. No segundo caso, pela imediatez com que os fatos e as informações são lançados ao sujeito, não há o tempo necessário para a assimilação dos estímulos. Segundo demonstra Franco (2003), o indivíduo se vê “obrigado a responder instantaneamente a tais estímulos ameaçadores, os quais, por seu ímpeto e fugacidade, impedem o sujeito de assimilá-los” (p.165). O comentarista faz ainda uma menção interessante ao afirmar que as vivências são espécies de ‘experiências danificadas’.

Desse modo, se, no século XIX, o condicionamento do sistema sensorial estava diretamente relacionado ao cotidiano produtivo no interior da indústria, pois determinava níveis de adestramento do operariado à dinâmica e ao ritmo das máquinas, contemporaneamente a conformação da percepção transcendeu para a esfera social e se impõe como necessidade de o modelo social escoar sua produção. Nas duas situações, como o foco não é o ser humano, mas as instâncias econômicas, as formas de

recuperação ideológica pelas vivências apresentadas pela indústria cultural têm por princípio camuflar as relações sociais para inviabilizar ao indivíduo a construção de uma experiência histórica com base na realidade dada.

Em tal contexto, as experiências que envolvem uma dimensão lúdica, ao serem ofertadas como forma de prazer efêmero e reduzido a si mesmo, isolam-se do todo histórico, solapando da constituição da interioridade individual uma parte significativa da formação de suas experiências. Com a mesma rapidez com que se consome e se almeja o bem-estar, a alegria e a diversão, divulga-se uma série de informações simplistas em cujas idéias se perdem a complexidade e importância dos temas. Questões extremamente profundas da subjetividade do sujeito do século XXI são abordadas pela cultura fetichizada em função da motivação econômica e não pela atualidade e pertinência do tema para proporcionar uma reflexão sobre aquilo que são as dores humanas sofridas na atualidade. A passividade com que vêm sendo tratados os elementos que possibilitariam a constituição de sujeitos com maiores habilidades para a convivência coletiva é um profundo indicativo da banalização da vida humana no atual modelo produtivo. As ausências e saudades causadas pela partida dos pais em função do trabalho são temas explorados para, por meio da delicadeza e da plasticidade com que são apresentados nos slogans publicitários, provocarem o enternecimento pela oferta econômica anunciada. A família, devido aos dilemas que enfrenta na modernidade, tema constante nas esferas supostamente cristãs e também nas econômicas, tem seu olhar garantido pela indústria cultural onde a mostra idealizada e harmoniosa por meio da estabilidade garantida em razão da dona de casa atenta e dedicada que não se esqueceu de pôr a mesa do café da manhã com a manteiga “x”. As crianças que brincam e se divertem, chafurdando-se na lama, com a mãe despreocupada e contente, pois criaram o sabão em pó que elimina todas as sujeiras sem esforço nem preço extras.

Elementos da ludicidade humana são utilizados como forma de manipulação e de orientação dos sentidos e da percepção de forma ideologizada. Uma série de experiências danificadas permeia a construção do sujeito em que o real e o fantástico são deslocados para um diálogo mercantil que se presta a atribuir valores e necessidades humanas àquilo que tem interesse e motivação estritamente mercantil. Por um constante jogo de tensão e relaxamento com a percepção do indivíduo por meio dos bens

culturais, articulam-se situações em que a mídia dissemina os valores dominantes como hegemônicos e de interesse coletivo. No entremeio de tal oscilação perceptiva, conceitos mercantis são associados a sensações de euforia, bem-estar, angústia, alegria, tristeza e adrenalina, sempre tendendo a uma forma de padronização dos significados de aspectos importantes da subjetividade. Formado por tais elementos, no plano individual, debilita-se uma formação crítica justamente pela deformação perceptiva educada a perceber somente o que satisfaz o sujeito de modo mais fácil e imediato.

Ao se tomar como base as reflexões da filósofa Marilena Chauí (2003), é importante salientar que, no nível das sensações o processamento da informação ainda não atingiu organização suficiente como síntese do que se sente. Ela é apenas uma forma decomposta da realidade que chegou ao ser humano pelas portas de acesso a seu espírito. Sobre essa questão, Chauí menciona que “a passagem da sensação para a percepção é, nesse caso, um ato realizado pelo intelecto do sujeito do conhecimento, que confere organização e sentido às sensações” (2003, p.133). Nesse caso, reportar-se às conclusões de Freud sobre a constituição da identidade do sujeito, pode-se afirmar que a indústria cultural, ao se utilizar de elementos lúdicos mesclados às informações divulgadas, afere e direciona o foco primário do que o indivíduo deve perceber e compreender sobre um determinado fato. Logo, já nas primeiras instâncias em que o conhecimento se processa para formar a subjetividade do sujeito e seu conteúdo reflexivo, o arcabouço ideológico faz-se presente. Na tentativa de distrair e entorpecer os sentidos humanos, a sociedade liga a percepção individual aos projetos de expansão comercial. A maneira totalitária com que se impõe aos sentidos uma conotação comercial no diálogo daquilo que é interno com o que é externo ao sujeito leva-o a renunciar a própria individualidade “que se amolda à regularidade rotineira daquilo que tem sucesso, bem como o fazer o que todos fazem” (Adorno, 1991, p.88).

Em um texto intitulado ‘Juliette ou Esclarecimento e Moral’¹⁸, Horkheimer e Adorno, utilizando-se das categorias kantianas de análise, discutem o tema da percepção, descrevendo uma determinada dinâmica ou “esquematismo” para a produção do conhecimento:

¹⁸ Excuso II: Juliette ou Esclarecimento e Moral In.: HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985.

O entendimento imprime na coisa como qualidade objetiva a inteligibilidade que o juízo subjetivo nela encontra, antes mesmo que ela penetre no ego. Sem esse esquematismo, em suma, sem a intelectualidade da percepção, nenhuma impressão se ajustaria ao conceito, nenhuma categoria ao exemplar, e muito menos o pensamento teria qualquer unidade (HORKHEIMER E ADORNO, 1985, p.82).

Os autores não param na demonstração do caminho em que se processa o conhecimento elaborado. Em outro momento de suas análises, os filósofos demonstram que a sensorialidade é abordada com finalidade específica “para a subjugação”, e nessa vertente “A verdadeira natureza do esquematismo, que consiste em harmonizar exteriormente o universal e o particular, o conceito e a instância singular, acaba por se revelar na ciência atual como o interesse da sociedade industrial” (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p.83). Assim, o falseamento da relação entre o universal e o particular gera não apenas um mero torpor ou atordoamento dos sentidos, mas um conflito entre o que o sujeito apreende da realidade ideologizada e aquilo que realmente configura como realidade objetiva.

Com a perspectiva meramente utilitarista, o lúdico é utilizado, conjuntamente com outros mecanismos, para formatar uma vasta gama de elementos sinestésicos perceptivos em uma vertente alienada. Os componentes sensoriais ou pré-rationais que indicaram o início da cadeia reflexiva sobre a realidade já são, a princípio, condicionados pelos aparelhos conceituais antes que a percepção ocorra. De tal modo, mencionam Horkheimer e Adorno:

Kant antecipou intuitivamente o que só Hollywood realizou conscientemente: as imagens já são pré-censuradas por ocasião de sua própria produção segundo os padrões do entendimento que decidirá depois como devem ser vistas. A percepção pela qual o juízo público se encontra confirmado já estava preparada por ele antes mesmo de surgir (OP CIT, p.83).

Para os autores, existe um traço característico na indústria cultural que se estabelece como sua ossatura, como sua base de sustentação. Tal delineamento, típico da cultura industrial, contribuiu para que a realidade socialmente evidenciada pela mídia apresentasse um caráter de falseamento da identidade do universal e do particular. Este atributo fora nomeado por Horkheimer e Adorno (1985, p.123) como “sucedâneo”, ou

seja, algo que se apresenta como verdadeiro, mas na realidade é imitação em substituição ao que, pretensamente, se quer evidenciar. Em outras palavras, o estereótipo é justamente o que, na atual fase do capitalismo, naturaliza as relações históricas e promove o embotamento dos sentidos. De tal modo, pode-se pensar além das narrativas hollywoodianas; a percepção preparada para receber os produtos da indústria cultural ocorre porque os sentidos, segundo afirmam os autores, já se encontram ideologicamente condicionados antes mesmo que a percepção ocorra. Assim, as músicas populares que abragem os dilemas afetivos de forma extremamente simplista e vulgar, os desenhos que abusam dos efeitos e estímulos áudio-visuais para apreender o espectador, os brinquedos infantis carregados de elementos e efeitos tecnológicos, as propagandas que buscam mexer com os anseios mais básicos e primitivos de cada um, entre outros exemplos, têm uma ação que, conjuntamente, ajudam a conformar e definir o foco da atenção do sujeito em um objeto de consumo. O lúdico, em tal situação, presta-se a manter a coesão social do sistema, pois em cada particularidade que a indústria cultural cria reproduz a totalidade das relações produtivas, sendo servida ao consumidor como se fosse especiaria rara.

Por meio de signos carregados de significados ideológicos, relações sociais são ocultadas, sendo desviado o foco para uma realidade social apresentada apenas em sua aparência. Os recursos de linguagem de que a indústria cultural faz uso, em função do jogo de palavras, imagens e sons e o sentido fetichizado a eles atribuído, impõem cotidianamente aos indivíduos uma realidade em que a verdade dos fatos torna-se corrompida. O lúdico, em tal processo, sofre o peso das demandas ideológicas e dificulta a possibilidade de o sujeito observar a diferenciação entre a realidade objetiva que se mistura aos elementos falaciosos criados para alimentar o comércio e a circulação de mercadorias. A ação, a velocidade e a dinâmica acelerada nos bens culturais são exploradas, no contexto da sociedade administrada, para envolver e seduzir a percepção individual e direcionar a atenção para uma determinada narrativa que em seguida é escamoteada para a indução ao consumo de um determinado objeto. Nessa perspectiva, o sujeito tem corrompida também a sua percepção sobre o mundo, porquanto o lúdico, explorado excessivamente em sua vertente de maior ação, exclui ou limita, exacerbadamente, os espaços da não ação e do não fazer pelos quais seria possível estabelecer cargas reflexivas mais elaboradas e contundentes do indivíduo sobre sua ação no mundo e do mundo sobre si. Assim, parafraseando Adorno ao

escrever sobre a música na sociedade de consumo, se o sucedâneo, como aparente totalidade dos fatos, é adequado para a percepção desconcentrada, é certo, no entanto, que a percepção desconcentrada torna impossível a apreensão das múltiplas determinantes que envolvem os fatos. Seguindo o raciocínio, o autor continua:

O modo de comportamento perceptivo, através do qual se prepara o esquecer e o rápido recordar da música de massa, é a desconcentração. Se os produtos normalizados e irremediavelmente semelhantes entre si exceto certas particularidades surpreendentes, não permitem uma audição concentrada sem se tornarem insuportáveis para os ouvintes, estes, por sua vez, já não são absolutamente capazes de uma audição concentrada. Não conseguem manter a tensão de uma concentração atenta, e por isso se entregam resignadamente àquilo que acontece e aflui acima deles, e com o qual fazem amizade somente porque já o ouvem sem atenção excessiva. (...) Só se apreende o que recai exatamente sob o fecho luminoso (ADORNO, 1991, p.96).

A retomar a tese de Benjamin, segundo a qual o sujeito, ao ser bombardeado por estímulos com acentuado imediatismo, torna-se reduzida a possibilidade de o indivíduo desenvolver experiências que fortaleçam a constituição de seu ego. Em tal contexto, o aparelho sensorial fica subjugado à reprodução das instâncias econômicas que sobre ele exercem influências. Nesse caso, por dinâmicas que levam a uma sobreposição de momentos de excitação e relaxamento da percepção humana, como as que ocorrem nos filmes de ação, terror e suspense e nas narrativas da teledramaturgia brasileira, voltadas ao preenchimento simplista do tempo livre, limita-se a possibilidade de o sujeito constituir sua experiência lúdica de modo mais autêntico, porque a ludicidade, sob o imperativo do lucro, se limita a um princípio de utilidade econômica. No cotidiano do trabalhador, os usos feitos da ludicidade para fins econômicos, além dos já mencionados, podem ser verificados nos rituais que se destinam às festividades e às datas comemorativas, em que os ambientes são preparados para envolver o sujeito nas esferas consumistas. A casinha do “Papai Noel”, o “Coelho da Páscoa”, o dias das crianças, as homenagens às mães, aos pais e aos namorados, em suma, as histórias que mexem com o imaginário e a fantasia popular são momentos direcionados a alimentar a expressão dos sentimentos, a troca de afeto, o exercício da convivência em um plano mercantil. O sujeito é levado, por um ambiente cultural administrado, a ser envolvido por uma aura em que a luminosidade, as músicas, os cenários e as personagens de ocasião são recursos lúdicos empregados com a mais elevada dose de pragmatismo para

aliciar os desejos, voltando-os ao consumo alienado. Para a indústria cultural, toda forma de acessar o mundo das representações simbólicas do indivíduo é coerente no sentido de se valerem de tais aspirações íntimas para manter a hegemonia do atual modo de organização social. No percurso em questão, quanto mais atento aos mecanismos de sedução o consumidor estiver mais distraído estará o sujeito em relação às questões ideológicas, logo, mais facilmente seus desejos e impulsos serão cooptados por tal dimensão utilitarista¹⁹.

Também concebido como mercadoria, segundo a visão marxista de análise, o ser humano entra na mesma rede de produção e consumo. Relações humanas vão se adequando aos mesmos moldes das relações comerciais e tornam-se tão descartáveis quanto os produtos consumíveis. No encantamento perceptivo pelos excessos de estímulos fixa-se à efemeridade do olhar sobre o outro, como valor e generalização, diluindo a possibilidade de vínculos mais profundos entre os sujeitos. Na volatilidade com que se busca o prazer na atualidade, tem-se não a sua efetiva realização mas uma compensação ao esvaziamento da interioridade conseqüente da organização histórica do modelo social vigente. O princípio de alteridade necessário para que a vida coletiva se organize de modo mais justo aos seres humanos fica submetido às instâncias administradas da sociedade atual. A sensibilização e a educação do sujeito para a vida em sociedade vão sendo ofuscadas pela luminosidade dos holofotes da indústria que ligam ao progresso das instâncias privadas os rituais de convivência e o plano cultural. Em nome daquilo que é útil à propriedade privada e aos grandes trustes econômicos, as necessidades humanas, que sublimadas em um plano cultural mais responsável e elaborado viabilizariam a ordenação da vida coletiva de modo mais igualitário, padecem. “O homem unidimensional”, diria Marcuse (1979, p.28), não percebe que na “reprodução espontânea, pelo indivíduo, de necessidades superimpostas não estabelece autonomia; apenas testemunha a eficácia dos [mecanismos de] controle” (OP CIT) e coesão social. Dessa forma, o processo de aculturação, que deveria formar sujeitos em melhores condições de relacionarem-se e de criarem vínculos entre si, visando a uma

¹⁹ A esse respeito, ironicamente, Horkheimer e Adorno tecem a seguinte analogia: “A fuga do cotidiano, que a indústria cultural promete em todos os seus ramos, se passa do mesmo modo que o rapto da moça numa folha humorística norte-americana: é o próprio pai que está segurando a escada no escuro. A indústria cultural volta a oferecer como paraíso o mesmo cotidiano. Tanto o ‘*escape*’ quanto o ‘*elopement*’ estão de antemão destinados a reconduzir ao ponto de partida. A diversão favorece a resignação, que nela quer se esquecer” (1985, p.133).

coletivação dos elementos que mantem a vida, é reduzido a uma categoria utilitarista e adaptativa ao modelo social vigente.

3.3 Lúdico e Indústria Cultural: o mercado dos bens culturais, a diversão e o consumismo

O século XIX é um momento histórico no qual os escritos lockianos sobre a propriedade em o “Segundo Tratado Sobre o Governo” são levados às últimas conseqüências. O corpo torna-se não somente uma propriedade do próprio sujeito, mas um objeto no que tange à circulação e ao livre comércio e, portanto, submetido a todas as intempéries e leis da economia. Vale ressaltar, que nessa época já se pode perceber os usos do lúdico como mecanismo de adaptação do sujeito ao sistema produtivo, no caso, desde a mais tenra idade; como se pode observar nas estratégias do Sr. Scrive, citadas no tópico 3.1 deste estudo por meio de algumas das análises de Paul Lafargue.

Posteriormente, já no século XX com o Taylorismo/Fordismo, há uma diminuição da jornada de trabalho. Todavia, o tempo livre dos trabalhadores começa a ser preenchido por formas de lazer e de entretenimento típicos da sociedade industrial; ou seja, a formação cultural assume, cada vez mais, o perfil de indústria cultural, traduzida pelos seus sucedâneos e simulacros. Formas ideologizadas de existência passaram a ser disseminadas por distintos canais de comunicação em massa. O consumo de mercadorias, por intermédio de figuras estereotipadas e de arquétipos que se configuram como modelos identificatórios, contribuiu para estabelecer uma relação consumista entre sujeito e realidade circundante.

A ideologia mercantil começa a ser diluída, saindo da mera circulação de mercadoria para a cultura como reforçador do processo produtivo. De acordo com Horkheimer e Adorno (1985, p.118), “o mundo inteiro é forçado a passar pelo filtro da indústria cultural”. Em tal processo, a diversão deixa de ser uma forma de relaxamento que colabora para a construção da interioridade do sujeito, tornando-se uma extensão da objetividade mercantil. Como demonstram os autores, o sujeito é condicionado a formas de entretenimento que proporcionam uma identificação imediata com a realidade mercantil.

A indústria cultural procura “[...] ocupar os sentidos dos homens da saída da fábrica, à noite, até a chegada ao relógio do ponto, na manhã seguinte, com o selo da tarefa de que devem se ocupar durante o dia [...]” (OP CIT, p.123). Assim, a cultura mercantilizada é uma extensão da totalidade do próprio sistema produtivo. Ela oferta ao sujeito, no seu momento de descanso, o mesmo cotidiano do trabalho. No entanto, o que a mídia evidencia em um primeiro plano sugere que o sujeito é deslocado da rotina produtiva, quando na verdade, em seu lazer lhe é ofertado algo com as mesmas características constitutivas. Adorno (1996) ao expor sua tese sobre a *teoria da semicultura*, indica que na cultura fetichizada são eliminados os momentos de diferenciação na compreensão da realidade e em seu lugar ‘aparece o sucedâneo’. Por isso, o momento do trabalho e o do não-trabalho adquirem uma simbiótica e estreita relação em que um retroalimenta o outro.

Estabelecida a compreensão do lúdico, cuja finalidade se volta ao utilitarismo econômico, “[...] não são os guizos da carapaça do bufão que se põem a tilintar, mas o molho de chaves da razão capitalista, que mesmo na tela liga o prazer aos projetos de expansão” (HORKHEIMER E ADORNO, 1985, p.133). O lúdico, outrora concebido como “signo de liberdade” (SOARES, 2002, p.56) é reconfigurado como “signo do sucedâneo”. Nessa perspectiva, a sociedade industrial, na concepção de Adorno (1994), além de explorar o sujeito no próprio ambiente de trabalho, produziu um modelo cultural pasteurizado, com finalidades adaptativas, visando a preencher e a administrar o seu tempo livre. No lazer planejado, ao se processarem supostas sensações de recomposição do indivíduo de seu cotidiano produtivo, os sucedâneos do lúdico reforçam a idéia de que, na diversão e no entretenimento, há formas de revigorar o espírito desgastado pelo dia-a-dia. Para tanto, os usos da tecnologia para a produção do entretenimento na contemporaneidade supervalorizam os recursos e efeitos especiais em detrimento do conteúdo disseminado. A norma que regulamenta a concepção dos produtos ofertados às massas em seu lazer é a de “[...] reproduzir rigorosamente o mundo da percepção cotidiana [...]” (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p.118). Por meio da mídia, são difundidas informações, conselhos e padrões que aliviam o peso de um cotidiano produtivo redundante e desgastante. Porém, nesse processo, ao ser logrado o suposto relaxamento, a percepção humana e seu psiquismo tornam-se mais vulneráveis,

e parte significativa da constituição subjetiva é aliciada por um ambiente ideológico consumista.

Nas formas de lazer e entretenimento típicos do capitalismo na atualidade, o sujeito deixou de ser apenas um consumidor de mercadorias e serviços, passando a consumidor o valor de troca implícito na identificação do sujeito aos estereótipos relacionados ao produto consumido. Sob o poderio da ação midiática, os bens culturais são ressignificados com o objetivo de facilitar sua assimilação, adquirindo traços ideológicos profundos. O lúdico entra nesse mesmo eixo característico da indústria cultural e vai sendo reduzido apenas a um valor de consumo. Ele não deixa de estar presente nos componentes ideológicos, mas torna-se um contundente reforçador da ideologia. Os parques de diversões, as apresentações das duplas sertanejas e dos grupos de pagode, os programas televisivos destinados ao público infantil e jovem, os jogos de futebol, entre outros, acabam tendo seu real sentido manipulado pela indústria cultural, e os elementos lúdicos que estão envolvidos em tal processo aparecem como amenizadores da carga reflexiva inerente à formação cultural. Seu objetivo maior é deslocado para o entretenimento e a diversão construídos para distrair de modo alienado e para promover o consumo massificado. A percepção humana e o sentido atribuído ao que lhe é inerente confluem para demonstrar ao sujeito que ele apenas possui trânsito na relação com o outro, segundo os investimentos mercantis realizados sobre si mesmo. As tentativas de um renascimento do humanismo, verificadas em séculos de história da Era Moderna, têm, na atualidade, confluído para o embotamento da humanidade do homem em função da hipervaloração da economia de mercado. O resultado de tal esquematismo é que, na concepção de mundo liberal, a humanidade é reduzida a “[...] produtores e consumidores, em busca de trabalho e diversão [...]” (HORKHEIMER; ADORNO, 1985, p. 113). Em um ambiente social como o descrito até então, o lúdico é redirecionado em forma de prazer estereotipado que reforça a adaptação do indivíduo e a sua aceitação natural à situação social hostil em que se encontra. Adequar-se ao sucedâneo apresenta-se como o foco em que o sujeito fragilizado em sua constituição interna se concentra para, no microcosmo do cotidiano, ter a sensação de estar *fashion* ou integrado ao macrocosmo social.

Em virtude do modo como se organizou a sociedade industrial contemporânea, por sua visão unidimensional e utilitarista do mundo, o ser humano foi sendo induzido a incorporar tendências totalitárias em sua forma de expressão. Esse fato fica constatado ao se perceber que para, atender aos interesses do capital, há a exigência de se manipular o lúdico em suas mais diversas formas de expressão. Com a perspectiva de condicioná-lo às convenções burocráticas da sociedade mercantil, tem-se, no controle de sua expressão, um modo de manipulação do gosto individual necessário para tornar o ser humano mais ajustado às formas do controle estabelecido pela lógica econômica conseqüente do modelo industrial que passou a determinar a vida social.

Situações como as consideradas anteriormente demonstram o quanto, por meio da perspectiva lúdica, criam-se, recreiam-se e se reforçam comportamentos autoritários e subservientes. Pela constante repetição de condutas estereotipadas travestidas de diversão e entretenimento, o movimento e a percepção são educados sob a perspectiva do comando alheio. O sujeito adquire o hábito de incorporar a fala do outro, da orientação das lideranças como movimento próprio e parte constitutiva da individualidade. Tal afirmação pode ser constatada em templos religiosos, na formação das torcidas organizadas para o futebol nos campeonatos nacionais, nas apresentações e eventos das “estrelas” da música nacional e internacional, no aparecimento de gangues e grupos neo-nazistas, por exemplo. Com um ambiente que acolhe o indivíduo, criando o sentimento de pertencimento a um grupo, são estabelecidos rituais que buscam dar coesão a essas formas de coletividades mencionadas. Os recursos utilizados para tanto passam pela música, jogos, brincadeiras e formas de linguagem sempre havendo uma liderança que conduza o grupo para o objetivo supostamente coletivo. Convêm notar que, muitas vezes, as sutilezas dos gestos do líder são imitadas pelo grupo, lembrando os cumprimentos nazistas a suas lideranças, obviamente resguardadas os devidos distanciamentos históricos. A introjeção de tal estereotipia como forma de criar identidade própria concorre para a má formação da subjetividade, pois, ao se absolutizar a identidade do outro como se fosse a própria, elimina-se a possibilidade de formar interioridade autêntica. Inicialmente, os modelos identificatórios são necessários para que o sujeito ainda em formação se perceba pelo exemplo alheio, ou seja, aprenda aquilo que mais lhe causa afinidade, atração e prazer, possibilitando a constituição da própria identidade. A grande cilada consiste na apreensão dos modelos ideologicamente

construídos e a redução das vivências individuais a tais modelos administrados. O fato, posteriormente, traz reverberações profundas no plano social, porquanto desarticula a ação coletiva em nome do bem comum, em função da debilidade da formação de identidade individual.

Assim sendo, a relação que a ludicidade estabelece com a contradição²⁰, em um contraponto entre fantasia e realidade na sociedade industrial, é cooptada e sucumbe aos apelos mercantis pelos quais assume uma dimensão consumista utilizada para desarticular a atenção do sujeito de seus aspectos ideológicos, para, no entanto, torná-lo atento ao valor mercantil e ao consumo do produto. Pode-se verificar, em cada pormenor, que os elementos de ambivalência da ludicidade utilizados pela indústria cultural resultam em sua desarticulação. Naquilo que reside sua força subversiva de caráter emancipatório do valor de troca, capaz de lançar o sujeito para outras possibilidades de vivências não convencionadas, que é provocar a percepção para perceber a contradição e os momentos de diferenciação é ofuscada pelo pragmatismo reinante. Aliás, a própria ludicidade, a partir da sociedade industrial, tornou-se o pragmatismo personificado por determinar o “como” deve ser o lúdico para ser lúdico. Conforme indica Adorno “quanto mais inexoravelmente o princípio do valor de troca subtrai aos homens os valores de uso, tanto mais impenetravelmente se mascara o próprio valor de troca como objeto de prazer” (1991, p.84). Com base na constatação do pensador frankfurtiano, pode-se afirmar que o próprio consumo alienado tornou-se lúdico em razão da estreita relação entre os signos mercantis e as maneiras pelas quais as múltiplas faces da ludicidade humana são cooptadas para movimentar a esfera econômica.

²⁰ Por exemplo, no circo, o palhaço ao mesmo tempo em que é a personificação do grotesco, lida com elementos da realidade fazendo dessa a sua caricatura. O trapezista desafia as leis da gravidade. O domador desafia a bestialidade das feras selvagens e a humana ostentação de dominar a natureza. O trovador, o repentista, o músico jogam e provocam seus interlocutores com a sonoridade das letras e das rimas. Nos quadros e filmes, existem elementos alegóricos que desafiam o espectador, pois se apresentam como metáforas nem sempre bem explicitadas.

3.4 Lúdico e semifomação

Com os usos da cultura subsumida a uma finalidade mercantil, as conseqüências à formação do sujeito são avassaladoras. A indústria cultural, com seus produtos que exigem do indivíduo apenas o necessário para que ele não escape dos limites do senso comum, produz um espécie de cultura pasteurizada. A reflexão é solapada por formas de intervenção que exigem da mente humana a menor porção de suas capacidades cognitivas. Entre a realidade e o sujeito, a cultura mercantil estabelece um grande imediatismo de mensagens pautadas por um maniqueísmo que determina como escolha aquilo que é induzido como gesto, verdadeiro ou natural.

O lúdico em tal contexto recebe a roupagem daquilo que é efêmero, fugaz. São excluídas das experiências lúdicas a especulação e a reflexão, pois a expressão utilitarista que ela adquiriu limitou as possibilidades do sujeito desenvolver uma percepção capaz de verificar os momentos de diferenciação, de vivências do original, do inusitado, estados pelos quais a lógica do sempre igual, do tudo semelhante, da cópia, tão característica da indústria cultural, é menos valorizada.

A ludicidade humana é manipulada de tal forma que suas características são utilizadas em nome do liberalismo econômico. A libertinagem, o jogo entre os opostos, o inesperado, o grotesco, o diferenciador, o novo, o inusitado, o cômico, a contradição são elementos que saem da formação individual para serem projetados nas distintas formas de mídia, em programas e propagandas, em nome da rentabilidade pretendida. As composições da indústria cultural, que, pelos excessos de estímulos sensoriais, embotam os sentidos, excluem a necessidade do pensamento elaborado por meio da constante veiculação das associações habituais. O embotamento perceptual determina também o embotamento reflexivo.

O lúdico apreende em si as características da subversão, porque de certa forma, desmonta o convencional por elementos anárquicos e de fuga do planejado, viabilizando uma reestruturação daquilo que é o usual e colaborando para a aproximação dos sujeitos em função da necessidade mútua de desenvolver suas experiências lúdicas. Mesmo nas questões aparentemente solitárias, como a apreciação de uma obra de arte, o diálogo

entre o autor e os seus possíveis interlocutores acontece pela mediação estética. Por exemplo, na literatura, pela organização das palavras e os signos, dos jogos simbólicos, comparativos e metafóricos o lúdico sai do nível do imediatismo da leitura fática e apelativa, típicas dos enredos publicitários, para lançar o leitor à forma mais elaboradas do raciocínio. Torna-se possível a revisão de conceitos, valores e imagens. Inauguram-se novas falas por onde a percepção pode apreender a realidade, posta como afirmativa e acabada, como algo que está contida em uma dinâmica histórica. Deslocadas do plano da alteridade para o da sociedade de consumo, as características de rebeldia do lúdico concorrem para a inserção do sujeito na sociedade de consumo. O relaxamento lúdico funciona, no contexto da sociedade industrial, como uma forma de sedução dos sentidos e da racionalidade para que o sujeito seja lançado às raias do consumo alienado. O lúdico perde sua força dialética para ser valorizado como princípio utilitarista, pervertendo os elementos pelos quais a subjetividade se constitui.

Ao se colocar em relevo as dimensões culturais em que a diversão e o entretenimento apresentam-se como um prolongamento da ideologia mercantil, pode-se entender o lúdico com algo que reforça a semiformação da consciência dos homens, tendendo ao seu falseamento. No entretenimento suave, as contradições sociais são falseadas ou ocultadas por formas de linguagens em que aquilo que diverge da lógica capitalista é ofuscado. No prazer dos sentidos, encontra-se a porta de entrada em que o ideológico se fala; e, sob o monopólio privado dos elementos que proporcionam gozo espiritual, as taxas de exigências intelectuais são diminuídas. Nessa perspectiva, alguns elementos contraditórios da realidade são evidenciados, não como sintomas de patologias sociais historicamente constituídas, mas como a própria doença. Formas de discussões sobre moral, ética e alteridade emergem na mídia, sem, no entanto, pôr em questão um modelo social que se cria e se recria na ausência ou na ambivalência de tais valores.

Da mesma forma, o lúdico perde sua característica de tensão com o real e adquire como personalidade predominante o relaxamento da crítica sobre a realidade. Adorno (1991, p. 80), sobre a fetichização da música na contemporaneidade afirma que, “se realmente ninguém mais é capaz de falar, é obvio também que já ninguém é capaz de ouvir”. Se as vivências proporcionadas a cada pessoa são altamente reducionistas ao prazer imediato e à aparente variedade e possibilidade de prazeres, separam-se as experiências lúdicas individuais do todo. O mínimo de conhecimento converte-se em parâmetro para as

análises individuais de todos os fatos. O falar e o ouvir ficam limitados a uma ótica em que idéias auto-referentes convertem-se em opinião séria e contundente sobre temas de grande relevância à formação ética da sociedade. Ter opinião “própria” sobre algo soa como erudição; ecletismo que camufla e conforma uma interioridade mutilada por inúmeras experiências sociais danificadas.

Adorno, ao questionar e apontar as limitações causadas ao ser humano em relação à conduta autoritária adotada pela burguesia em sua postura contra revolucionária, comenta o que se segue:

As ordenações práticas da vida, que se representam como se favorecessem o homem, concorrem, na economia do lucro, para atrofiar o que é humano, e quanto mais elas se estendem, tanto mais podam tudo o que é delicado. Pois a delicadeza entre seres humanos nada mais é do que a consciência da possibilidade de relações isentas de interesse (1992, p. 34).

Elaborar os caminhos que levaram a humanidade a “atrofiar o que é humano” constitui-se condição fundamental para se pensar o hoje. Para tanto se torna um movimento importante compreender as sutilezas pelas quais a sociedade contemporânea se articula a fim de dar vazão às formas de falseamento da realidade que cerca cada sujeito. O “ofuscamento” dos sentidos, frente ao lúdico “pervertido”, configura-se como uma das artimanhas utilizadas na sociedade industrial para tentar perpetuar a sua hegemonia. Logo, ler as entrelinhas históricas que definem na atualidade os elementos lúdicos, proporcionará uma possibilidade de reler o passado e o presente, trazendo possibilidades para um futuro em que talvez outro possa ser o norteador.

4. CAPÍTULO IV

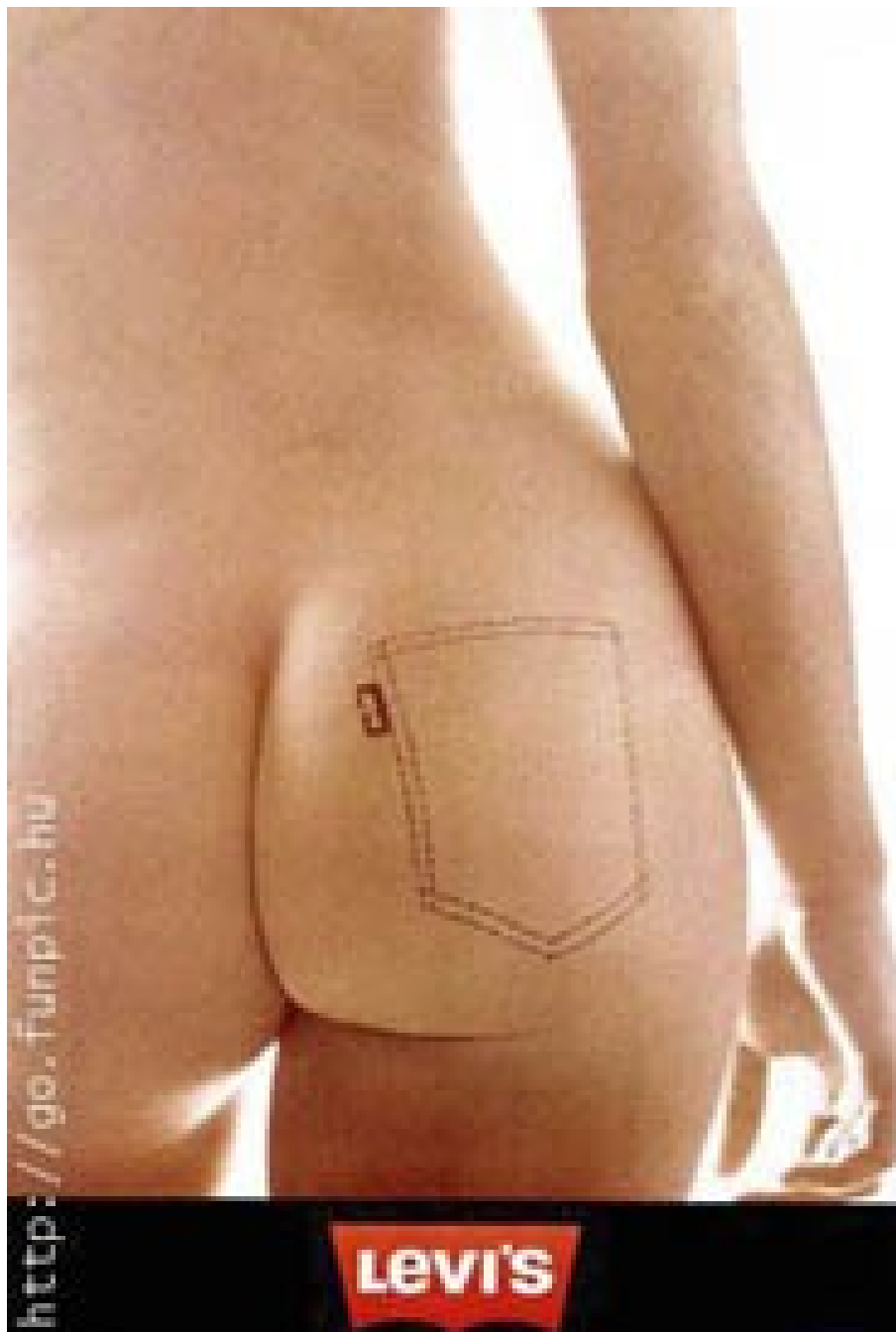
A NECESSIDADE DO LÚDICO



Uma coisa só é necessário ter: um espírito leve por natureza ou um espírito tornado leve pela arte e pela ciência

Friedrich W. Nietzsche

5.1 Lúdico e mensagem subliminar: as sutilezas da conformação perceptiva e a ideologia como informação



<http://enresinados.weblog.com.pt/arquivo/levis.jpg> 28/11/2006

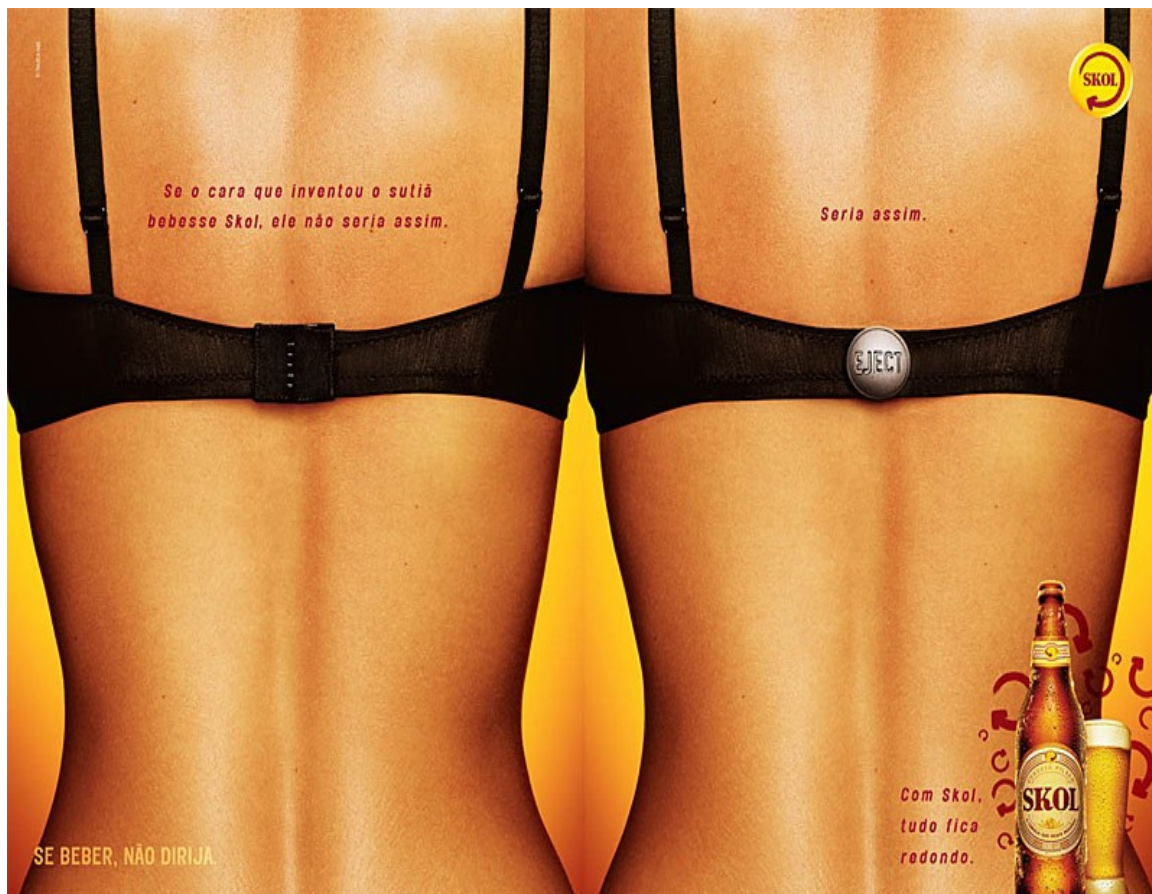
Retirado de um site da Internet, esse anúncio impacta por dois níveis de mensagens que amalgamadas, se projetam com maior intensidade apelativa. A fusão erótica e a demanda perceptiva, nesse caso, remetem ao corpo nu da modelo, com a silhueta em evidência em uma pose aparentemente trivial, servindo de 'isca' para provocar

sensações e reações do receptor. Estabelecido o diálogo de sedução entre receptor e anúncio, em função do movimento que a imagem apresenta pela forma e disposição do corpo, o foco do olhar vai sendo levado ao logotipo em destaque na parte inferior da propaganda. No instante em que o sujeito percebe de que se trata o anúncio – calça jeans – a percepção é lançada para um novo estágio em que um outro nível de sensações perceptiva é inaugurado. A imagem estampada na nádega da modelo nua, o desenho do bolso de uma conhecida marca de *Jeans*, condensa os símbolos de rebeldia, juventude e liberdade que marcou os anos 60. Tendo em vista o contexto geral do anúncio e as filigramas e subliminaridades de sua constituição, a percepção é levada a harmonizar a sensação de que o Jeans da marca Levi's, assim como a pele, é um órgão integrante do corpo e não um acessório. Essa relação simbiótica entre sujeito e objeto demonstra o quanto o processo de consumo efetiva-se por um jogo de sensações que organiza e direciona o psiquismo humano a incorporar o objeto consumido de forma natural, como necessidade identificada ao produto.

O valor de uso do jeans é confundido com seu valor de troca, e a necessidade de consumo sugerida, no dado imediato, é a de se adquirir a roupa da grife em destaque. Desse modo, a partir de um objeto 'x', no plano fantasioso do sujeito, questões ideológicas da sociedade de consumo tendem a sedimentar sensações e idéias ao nível da constituição dos desejos individuais. No entanto, em um nível secundário de indução do gosto, mas tão relevante como o anterior, como as necessidades reais do sujeito nem sempre são suficientemente abastecidas por formas de consumo estereotipadas, o consumo imediato do jeans amplia-se para o plano do consumismo em geral.

Em tal circunstância, a ludicidade é empregada como recurso de linguagem, pois, ao jogar com o sujeito entre o inusitado e o conhecido, entre o real e o fantasioso, inaugura uma relação entre a ideologia da sociedade industrial e a intimidade das demandas internas do sujeito. O atributo lúdico, nessa perspectiva, da indústria cultural passa a ser utilizado como mecanismo de integração do sujeito à lógica da mercadoria que se caracteriza como totalidade social.

Veja-se outro exemplo.



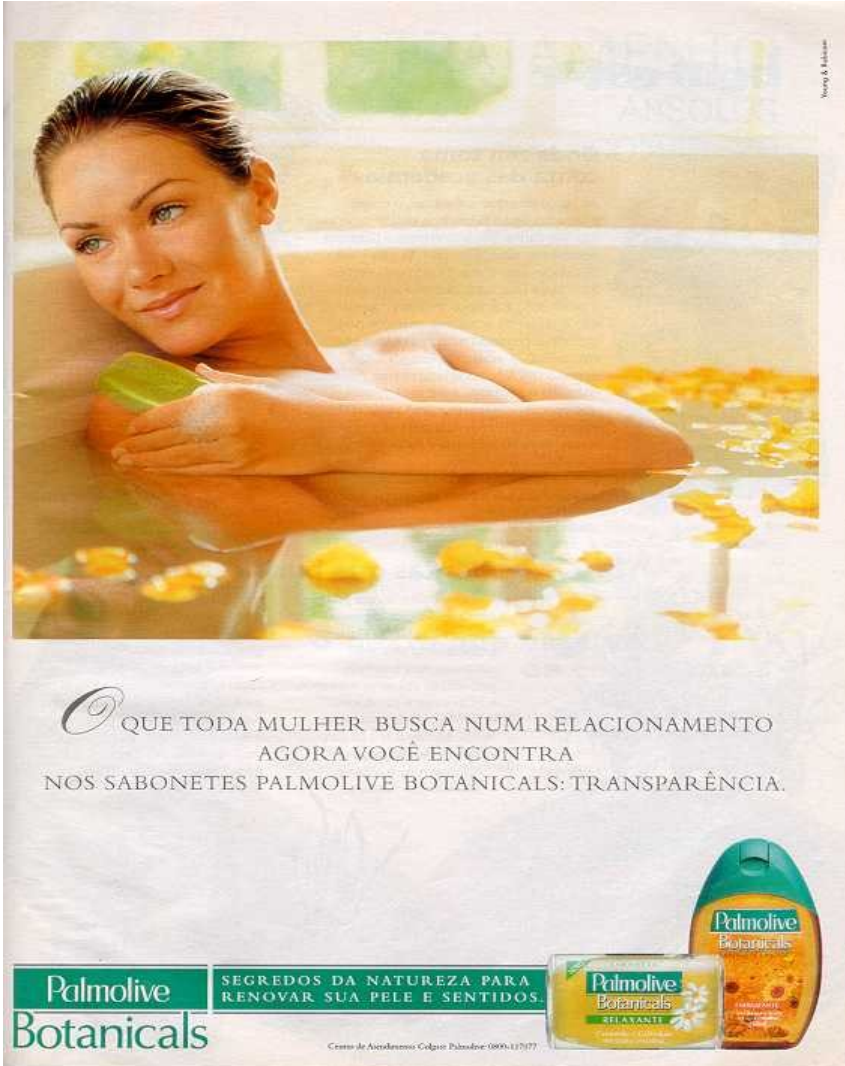
<http://img133.imageshack.us/img133/5922/skol025ut.jpg> 28/11/2006

Nesse anúncio, pode-se perceber uma mistura de bom humor e sensualidade que se dilui na analogia e associação feita à cerveja ‘Skol’. As cores de diagramação da propaganda são todas feitas para que o arejamento cômico proporcionado pelas frases²¹ na parte superior do anúncio sejam associadas ao consumo do produto. De cor dourada, a pele da modelo vincula-se à cor da cerveja que, na versão popular, enquanto jargão e clichê, recebe a denominação de ‘loura’ e adjetivos femininos em geral. As silhuetas apresentam o mesmo movimento do copo que mais comumente é utilizado nos bares do Brasil para servir cerveja e chopp. Assim, a modelo passa a representar, de forma simbólica, o próprio copo de cerveja. De tal modo, por analogia, o sujeito tem a possibilidade de, ao consumir o produto, consumir a ‘loura’ que foi engarrafada pelos fabricantes da cerveja em destaque no anúncio.

²¹ Três são as frases: “Se o cara que inventou o sutiã bebesse Skol, ele não seria assim.”, com o fecho como conhecemos atualmente, “Mas assim.”, com um botão de ‘eject’ no lugar; sendo assim “Com Skol, tudo fica redondo”.

O lúdico é utilizado nesse caso na forma bem humorada em que o enredo publicitário é organizado para induzir o sujeito a ter a impressão de que a cerveja em questão ajuda o sujeito a ter mais leveza na vida, visto que, afinal, “Com Skol, tudo fica redondo”. A rotina e o cotidiano, o marasmo do trabalho, os desentendimentos afetivos, o desejo mal simbolizado, em suma, a vida com pouca cor ganha brilho e ‘*glamour*’ com dose de ajuda da amiga de todas as horas: a cerveja ‘Skol’.

No último caso que se pretende mencionar neste estudo, existem sutilezas muito interessantes na composição geral do anúncio:



QUE TODA MULHER BUSCA NUM RELACIONAMENTO
AGORA VOCÊ ENCONTRA
NOS SABONETES PALMOLIVE BOTANICALS: TRANSPARÊNCIA.

Palmolive Botanicals
SEGREDOS DA NATUREZA PARA
RENOVAR SUA PELE E SENTIDOS.

Centro de Atendimento ao Cliente Palmolive: 0800-117077

Revista Boa Forma, ano 15, nº4, Edição 154, abril/2000, Editora Abril.

Verifica-se que a parte superior do informe publicitário reserva-se a evidenciar toda uma atmosfera que remete a um ambiente calmo, sereno, tranquilo, livre de problemas e

de preocupações. As janelas ao fundo, a luz refletida na água, os olhos claros da modelo, as paredes e a banheira brancas indicam que, certamente, a paz e a serenidade imperam no recinto. Pode-se observar ainda²² no olhar, na expressão do rosto e na disposição do corpo da modelo voltados para o lado do sabonete, algo que imprime a sensação de que o produto supostamente personifique o objeto desejado, enlaçando a modelo como em um agradável abraço; o qual se encontra em evidência no produto que a modelo segura sobre o colo, o sabonete da marca Palmolive Botanicals. Na linha dos olhos, descendo verticalmente, encontra-se uma tarja de cor verde que apresenta a marca do produto a ser comercializado, o produto envolvido em embalagens transparentes, acompanhados do seguinte jargão: “Segredo da natureza para renovar sua pele e sentidos”. As cores sempre muito singelas e harmônicas, como os tons de amarelo em consonância com a pele bronzeada da modelo, ou o verde, dialogando com o sabonete e os olhos da figura feminina que serve como referência de mulher moderna. De modo interessante as cores do produto no roda-pé do anúncio são co-participantes da mesma lógica: transparência fundida a tons de verde e amarelo.

Uma outra referência que marca de forma mais objetiva a elaboração do anúncio é o fato de que todas as sensações transmitidas pelas imagens, unidas aos dizeres em evidência, logo abaixo da imagem, “O que toda mulher busca num relacionamento agora você encontra nos sabonetes Palmolive Botanicals: Transparência”, provocam certa cumplicidade por parte do receptor da mensagem, que é participante da intimidade do banho e da expectativa afetiva simbolizada na figura feminina que se encontra no anúncio. O intimismo criado pela atmosfera publicitária mescla-se a estereótipos estampados nos pormenores da propaganda. Nesse caso, a alegria, o bem estar, o romantismo e o contentamento da modelo confundem-se com os sentimentos almejados pelo interlocutor, que dialoga visceralmente com o anúncio. O produto então passa a ser a referência para que o sujeito possa vir a ter um relacionamento que, conforme sugere a frase estampada na região central do anúncio, seja acompanhado do “acessório básico” que toda mulher busca: transparência.

²² No anúncio, consta a seguinte frase: “O que toda mulher busca num relacionamento agora você encontra nos sabonetes Palmolive Botanicals: Transparência”

O fato de ela estar sozinha na banheira, mas enlaçada pelo produto anunciado e não a uma figura humana real pode remeter para o ícone da liberação sexual e a independência feminina: estar bem acompanhada única e exclusivamente de si mesma. Sob essa vertente, a propaganda remete a história das lutas femininas por espaço e igualdade na forma de a mulher relacionar-se consigo mesma. A transparência almejada nas relações interpessoais, mas fragmentada pela competitiva vida capitalista que nos distancia do outro e nos remete a perda de intimidade, parece ser contemplada pela forma com que o conjunto de informações do enredo publicitário é organizado, remetendo a uma atmosfera de tranquilidade e bem-estar individual.

O campo informativo da propaganda desencadeia várias possibilidades de significação da mensagem ideológica, porém sem perder o nexu mercantil inerente ao *marketing* pretendido. Como em um jogo de imagens criadas em um caleidoscópio, a apreensão da narrativa do anúncio dá-se na relação entre o todo social e as vivências particulares do sujeito, conservando a forma da intencionalidade consumista. Assim, a compreensão sobre as relações afetivas ocorre por uma forma de interpretação que, por sua vez, ilude o psiquismo do indivíduo. Ao contrário do sujeito ter maior transitividade em relação ao outro após a percepção e a razão decodificarem a mensagem da propaganda, dele se distancia ainda mais. Ao atribuir seu desejo de afeto a um objeto mercantil, o sujeito enfraquece a sua capacidade de estabelecer vínculos e fortalece uma forma de organização social que se sustenta pela diluição e subsunção do sujeito ao modelo produtivo. A ideologia da sociedade industrial alarga-se, ganhando fôlego e expansão no microcosmo da vida social.

Importa salientar que, nesse processo, os mecanismos de sedução efetivam-se de maneira extremamente lúdica sobre um ego fragilizado por uma má formação cultural, atingindo as camadas mais profundas do psiquismo humano. O processo de objetificação perceptiva do sujeito apresenta-se como natural e não como manipulação da intimidade psíquica. Ocorre, dessa forma, uma espécie de cumplicidade do sujeito com o processo de expropriação perceptiva que acaba por comprometer o seu ato de escolha pelo diferente, pois reage com aceitação e passividade às sutis formas de indução do gosto.

Os ardis empregados pela indústria cultural para capturar o consumidor, nos três discursos citados²³, passam pelo crivo da apropriação lúdica. O cômico e o trágico, o real e o fantasioso, o habitual e o inusitado, o instintivo e o racionalizado aparecem como elementos que surpreendem o sujeito, todavia, suspendendo determinados aspectos reflexivos que determinam uma dimensão alienadamente consumista. No entanto, a estrutura principal consumida é a reprodução da esfera social mercantil, a ideologia que dá sustentação para a sociedade segundo os moldes atuais. O potencial criador e transformador do sujeito, que poderia tornar a sociedade organizada para a realização do indivíduo, dele se vale para sedimentar a organização da sociedade de consumo.

O lúdico assim mercantilizado limita as possibilidades de o sujeito ter acesso às experiências lúdicas autênticas que poderiam levá-lo a superar limitações de cunho ideológico que impedem o seu próprio potencial humano. Debilitado na sua estruturação interna, esse processo torna o sujeito suscetível a uma adesão alienada a guetos sociais de cunho autoritário, como o neo-nazismo, o *Skin head*, a *ku klux klan* e as tribos urbanas que se estabelecem seguindo determinados estereótipos sociais contemporâneos. A exemplos dessas tribos, podem ser mencionados os grupos de pagode que, por meio da dança e da música, promovem a disseminação e o cultivo da semicultura; os grupos do *rap* que na trilha do *rip rop* que, aparentemente visam a um canal de expressão da periferia por intermédio da arte, mas que contribuem para conservar a própria marginalização ao manter uma linguagem e expressão no senso comum e na lógica da cópia e do sempre igual; os fiéis da igreja que, nos encontros religiosos, cantam, batem palmas e comungam formulas desgastadas de valores e ideais de uma vida idílica além da terra: mas, que, por meio de tal exercício de convivência, compensam uma parcela do esfacelamento íntimo causado pela rotina produtiva industrial.

Por formas ideológicas de indução e conexão do lúdico à mercadoria e às formas neoliberais de compreensão da realidade, o sujeito tende a tornar-se mais resistente às mudanças e transformações por ser condicionado a ter prazer na repetição e no consumo

²³ O fato de restringir-se a análise a apenas três anúncios e a uma única forma de veiculação de informações reside na constatação de Horkheimer e Adorno (1985) de que os recursos midiáticos utilizados pela indústria cultural (rádio, jornais, revistas, televisão, entre outros), se articulam individualmente e conjuntamente. Aliás, segundo sugerem os autores, cada parte do conjunto tem uma dinâmica própria, mas que está, ideologicamente, ligada às outras partes, retomando o conjunto.

do sempre igual. Nesse sentido, o lúdico compreendido e manipulado por estereótipos determina a ausência de uma experiência lúdica autêntica em tal contexto e a despotencialização da vida humana em sua individualidade e no exercício do convívio coletivo.

4.2 Nietzsche e o último homem: vontade de potência, lúdico e emancipação

Em ‘O caos e a estrela,’ Giacóia Jr. (2001) faz um cotejamento entre duas obras do filósofo alemão Friedrich Wilhelm Nietzsche (1844-1900), ‘Assim Falou Zaratustra’ e ‘A Gaia Ciência’; e demonstra como o pensador estabelece à relação do tema niilismos a partir da alegoria criada por ele nas figuras do Além-do-Homem e do Último Homem. Nesse sentido, o comentarista argumenta, em linhas gerais, que o Além-do-Homem é algo que o ser humano pode vir a ser em potência, em possibilidade, aquilo que não é de fato ainda, no entanto o é em possibilidade, ou seja, “[...] o prenúncio da travessia que conduziria em direção de nosso mais ardente anseio: uma humanidade elevada à altura de sua própria essência.” (GIACÓIA JR., 2001, p. 16). Por sua vez o Último Homem, na perspectiva de Giacóia Jr (2001), simboliza o nada absoluto que se caracteriza pela perda de uma referência que provoca o movimento, “[...] e já não existe mais nem um alto nem um baixo, tudo se torna cada vez mais frio e reina a noite, sempre mais noite.” (GIACÓIA JR, 2001, p. 16).

Zaratustra personifica essa alegoria de humanidade emancipada: escrita com passagens ora ambivalentes, ora dialéticas, ora contraditórias, a obra narra o recolhimento de Zaratustra na montanha, longe do convívio social mais cotidiano, houve a possibilidade de ele se fazer mais sábio que antes. Usando como metáfora o sol, astro que a tudo ilumina sobre a superfície da terra, ele almeja sair do recolhimento da reflexão e partilhar suas descobertas com seus pares. Com esse espírito, Zaratustra inicia sua caminhada e, nos primeiros momentos, encontra um ancião na floresta a quem, em um tenso diálogo, comunica com uma indagação que ‘deus havia morrido’. Esse fato é importante, porquanto remete ao imperativo de o homem conduzir-se por sua humanidade e sabedoria e não por obras metafísicas e projeções idealizadas. Ao chegar ao convívio urbano, a personagem criada por Nietzsche, imbuída da vontade de transformação, anuncia a missão de cada ser humano na terra: o Além-do-Homem. De modo incisivo, Zaratustra tenta compartilhar a coisa mais ardente e bela que descobriu em seus vários anos de recolhimento e de reflexão. Com tal pensamento consolidado para si, ele começa sua peregrinação, demonstrando a grande necessidade do sujeito superar-se, visando sempre o Além-do-Homem.

Zaratustra então é escarnecido e amaldiçoado. Em razão do repúdio de seus pares em sua primeira empreitada, ele decide apresentar o oposto do Além-do-Homem, o Último Homem. Para Nietzsche, essa figura emerge da negação e da resistência do ser humano em relação ao presságio da transformação e da mudança. O Último Homem é marcado pela impossibilidade de o sujeito avançar e de superar a si mesmo. É o sujeito no qual o ato de “[...] desconfiar parece-lhe pecaminoso[...].” (NIETZSCHE, 2000, p.29). Com a figura do Último Homem delineando o cenário e o enredo da narrativa de forma decisiva, uma aura aparentemente pessimista toma parte do contexto das falas e dos argumentos de Zaratustra aos seus ouvintes. O Último Homem é um sujeito ‘mormo’ que busca um falso comedimento, o qual é falso por ser um comedimento que não possibilita o movimento em direção a aquilo que lhe é possível de fato enquanto potencial humano, não passando de uma forma de o homem subjugar-se de modo consentido e permanecer estagnado. Tamanha é a concessão à autodestruição e à resignação que, na narrativa, a multidão clama a Zaratustra o Último Homem em repúdio ao Além-do-Homem. “Que viva o Último Homem!” (NIETZSCHE, 2000, p.29). O enunciado demonstra a recusa da experiência reflexiva da sociedade contemporânea no contexto da sociedade de massas nos quais os processos resultantes da indústria cultural têm fomentado uma dimensão semiformativa generalizada que resulta em um contexto social regressivo.

O Além-do-Homem e o Último Homem são, de certa forma, caricaturas e delineamentos do sujeito moderno. O primeiro enquanto ícone do indivíduo decorrente das transformações sociais que dão origem ao movimento Renascentista, o qual atinge seu ápice e ruptura com o Iluminismo. Nesse trajeto de construção da história moderna, o potencial humano foi grandemente explorado por todas as vertentes possíveis com cargas de significados parecidas. Na ciência, na arte, no mundo do trabalho, no meio político, enfim, nas distintas áreas de atuação humana, o jogo entre as fantasias do sujeito como capacidade criativa e a realidade objetiva em transformação se completavam. O lúdico cumpria um papel importante como interação das transformações e das rupturas sociais ocorridas, ou seja, como parte integrante das inovações ocorridas na sociedade da época.

O inusitado era constantemente presente, pois, na transição entre um modelo organizacional e outro, entre sistema feudal e capitalista, tornava-se eminente e evidente

o aparecimento do absolutamente novo. Em função das questões inesperadas que surgiam no trajeto do cotidiano havia a necessidade de um arejamento mental para que o sujeito se tomasse conhecimento das novidades fazendo com que a vida se apropriasse do dinamismo aferido pela modernidade. Assim o indivíduo projetava para fora de si sua inventividade e possibilidade de superação de suas limitações, tanto que o pensamento científico sistematizado resulta do sujeito comum que observa ao seu redor a realidade, apreendendo dela seu movimento.

O lúdico estava presente como experiência social inerente ao próprio processo histórico, não como jogos e brincadeiras apenas, mas sim com um jogo entre o sujeito e a vida em transformação. Apesar das limitações da época, e da presença ainda muito contundente do pensamento dogmático tentando frear as pulsões criativas e subversivas, as possibilidades de transito eram notoriamente maiores em razão dos mecanismos de controles feudais estarem todos em ‘xeque’. A possibilidade de o sujeito constituir uma experiência política no sentido clássico da palavra era mais efetiva, pois o conflito ideológico resultante do embate e do movimento social em transformação era mais transparentes que na atualidade. A concepção de lúdico que Aquino sustentava no final da Idade Média como necessária à formação moral e ética, ou seja, como constituição de uma subjetividade individual que remete a convivência coletiva, ainda se mantinha. No entanto, essa concepção de lúdico se distanciava cada vez mais da idéia de ser político medieval, tendendo sempre a concepção de identidade coletiva e do bem comum que estava sendo estabelecida pela burguesia em ascensão.

Entretanto, com a ruptura causada ao movimento Iluminista, com a valorização crescente do pensamento cartesiano, com a efetiva tomada do poder legislativo pela burguesia, o Último Homem alegorizado por Nietzsche por meio das falas de Zaratustra, pouco a pouco, toma o lugar das promessas de ascese do Além-do-Homem. A própria concepção de lúdico acompanha esse processo, tanto que a formação ética e moral do sujeito são subsumidas a formação do homem de negócio. O lúdico passa a ser explicado por sua função pragmática ao ponto de o jogo de cartas ser valorizado por ajudar ao indivíduo a pensar mais rapidamente e com astúcia e dissimulação. O que a figura alegórica do Além-do-Homem remete – a vontade de potência – passa então a ser ofuscado por um pensamento que emerge do processo de fixação do capitalismo como sistema produtivo e da burguesia como classe dominante. O pragmatismo e

utilitarismo econômico começam a determinar ao indivíduo a adaptação como forma imperativa de existência. A figura do Último Homem tem seu espaço garantido e ampliado na mesma proporção em que o capitalismo projeta seus tentáculos na vida social, provocando, com isso, a fragmentação das experiências formativas, tal qual a forma de se conceber a mercadoria. A divisão do processo produtivo expressa na confecção do produto, torna-se o lastro histórico da simplificação da experiência em vivência e, por conseguinte, o império estatal do Último Homem. Desse modo, a constatação de Zaratustra de que “[...] o último homem é o que vive mais tempo.” (NIETZSCHE, 2000, p.29) ganha proporções históricas em razão de ele representar justamente o sujeito moderno em um ambiente social em que a ideologia torna-se cada vez mais velada e sutilmente disseminada. O lúdico começa e ser utilizado para corroborar tais mecanismos de manipulação e nessa vertente, como argumenta Zaratustra, “[...] Não falta um pouco de prazer para o dia e um pouco de prazer para a noite; mas respeita-se a saúde. [...]” (OP CIT, p.29). A saúde respeitosamente observada é aquela que não põe em questão a realidade e que tende ao aniquilamento da ‘vontade de potência’. Ela vem adornada e recheada com o bocado de prazer necessário para que os Últimos Homens digam “[...] ‘Descobrimos a felicidade’ [...]” (OP CIT, p.29). Na narrativa, quando a multidão percebe que a euforia desmedida travestida de felicidade é uma característica inerente ao Último Homem, ela calma por sua presença. Todavia, o atributo da alegria desenfreada leva à refletir e a alienação sobre a ludicidade vivenciada pelo sujeito contemporâneo. A dimensão do prazer e do jogo, como repetição do sempre igual e da cópia, ameniza a carga ideológica de processos autoritários, pois colabora para que os elementos regressivos se estabeleçam e se naturalizem. A necessidade de uma liderança, como o *Führer*²⁴ por exemplo, fixa-se com um imperativo para os sujeitos debilitados em sua constituição de ego, os quais, como a multidão em Zaratustra, clama por uma condução que leve ao caminho a da felicidade.

A indústria cultural tem, nessa vertente, papel fundamental. É por meio desse canal de expressão ideológica que, na atual fase do capitalismo, o sujeito é manipulado em

²⁴ O termo *Führer* foi adaptado por Adolf Hitler na Alemanha nazista para defini-lo como o dirigente com maior *status* no Partido Nazi. A nomenclatura remete ao chefe máximo de todas as organizações militares e políticas da Alemanha em sua época. Seu significado, em alemão, abrange termos como "condutor", "guia" ou "líder", podendo ser utilizado também em outras situações que se refira ao trânsito e a transportes.

profundidade ao ponto de a ludicidade ser utilizada como meio de comunicação entre a ideologia da sociedade industrial e as fantasias e os impulsos da interioridade do sujeito. A partir dessa observação, tornam-se oportunas as análises nietzschianas sobre a verdade e a mentira. Para o filósofo, o que se convencionou considerar o verdadeiro nada mais é do que algo que ludibria a percepção em razão de serem metáforas das coisas reais e não terem mais a ciência de sua origem e composição. Os homens, conforme Nietzsche

[...] estão profundamente imersos em ilusões e imagens de sonho, seu olho apenas resvala às tontas pela superfície das coisas e vê ‘forma’, sua sensação não conduz em parte alguma à verdade, mas contenta-se em receber estímulos e como que dedilhar um teclado às costas das coisas [...] (NIETZSCHE, 1983, p.46).

Todavia, o que se convencionou como o verdadeiro, pelo uso cotidiano e repetitivo, vai criando determinadas raízes, adquirindo *status* de conceito. Por sua vez, em razão do aparente consenso coletivo, essa conceituação fixa-se e serve de referência e como parâmetro de verdade. O sujeito, nessa vertente, torna-se cúmplice do processo que o manipula em sua interioridade. Assim, segundo uma conduta, uma “[...] obrigação que a sociedade, para existir, estabelece [...]” (NIETZSCHE, 1983, p.48) e que, segundo argumenta o pensador, se estabelece entre os sujeitos como uma forma de “[...] obrigação de mentir segundo uma convenção sólida [...]” (NIETZSCHE, 1983, p.49).

Em tal contexto, a semicultura, a ideologia do consumismo atual, vai sendo pouco a pouco dimensionada como verdade, como um conceito norteador da vida individual e coletiva e por tal característica, parece estática e canônica. As apropriações lúdicas dão consistência a esse movimento, conformando o imaginário social por meio de estereótipos que se impõem de forma subliminar. A ideologia mercantil, pela qual a estrutura do poder burguês se mantém é assim constantemente revigorada, camuflando, no entanto, as forças ideológicas socialmente disseminadas. O arejamento mental que as instâncias lúdicas proporcionam é forjado de tal forma a arrefecer a dimensão manipuladora dos discursos ideológicos, naturalizando-os. A fala ideológica, com a dose de prazer necessária, se estabelece como verdadeira, contribuindo para alimentar o vigor conformista do Último Homem e minar a potência de vontade do Além-do-Homem, no sentido nietzschiano.

Entretanto, em meio à realidade histórica carregada de elementos de regressão humana, simbolizado nos escritos de Nietzsche na figura do Último Homem, resta uma esperança, uma chama pequena; mas que, em meio à escuridão, ilumina e dá foco. Quando o pensador apresenta o Último Homem, por meio da fala de Zaratustra, ele faz a seguinte menção:

[...] Eu vô-lo digo: é preciso ter um caos dentro de si para dar à luz uma estrela cintilante. Eu vô-lo digo: tendes ainda um caos dentro de vós. Ai! Aproxima-se o tempo em que o homem já não dará a luz às estrelas; aproxima-se o tempo do mais desprezível dos homens, do que já não pode desprezar a si mesmo. Olhai! Eu vos mostro o *último homem*. [...] (NIETZSCHE, 2000, p.28).

Aquilo que pulsa como vontade de potência, enquanto energia prolifera e capacidade de criação, arejamento da vida íntima e coletiva, não estão por completo destruídas. O presságio do Último Homem é também o presságio da morte do que existe de humanidade no ser humano, porém não ainda a efetivação de seu luto. Como o próprio Nietzsche constata, o homem é a ponte entre o animal e o Além-do-Homem (2000, p.27). Sendo assim, o Último Homem é a eminência da regressão do que historicamente já havia sido construído. No auge do Iluminismo, tudo tendia à consolidação de uma sociedade formada por homens potencialmente emancipados, no entanto, esse caminho foi significativamente destruído e a própria promessa rompida continua como uma potência de vontade. Nesse sentido vê-se em Zaratustra que a personagem, depois de ir à floresta levando consigo o defunto do trapezista²⁵, ao acordar pela manhã, tem uma espécie de revelação que o faz decidir voltar e procurar aqueles em que a vontade de potência ainda estava latente. A fala de Zaratustra traduz bem o contraponto do indivíduo potencialmente disponível para a negação da servilidade e predisposto para a emancipação: “[...] Preciso de companheiros, mas vivos, que me sigam – porque desejem seguir-se a si mesmos [...]” (NIETZSCHE, 2000, p.32).

²⁵ Na narrativa, quando Zaratustra chega cidade e tenta compartilhar suas reflexões com a população que ali reside, um acidente fatal ocorre. Um trapezista que estava entretendo o povo despeça ao tentar atravessar na ‘corda bamba’ a distância entre duas altas construções. Zaratustra, após se desiludir com a possibilidade de apresentar o Além-do-Homem, recolhe o defunto do trapezista, e sai errante pela floresta, refletindo sobre os fatos ocorridos no vilarejo.

Na obra ‘Mínima Morália’, no aforismo 38, Adorno contribui para essa análise ao ressaltar a necessidade da consciência da infelicidade mesmo nos lugares em que seja possível encontrar alguma felicidade, pois, segundo afirma o pensador, “[...] só aí haveria de germinar o pensamento do que poderia ser a nossa experiência. [...]” (ADORNO, 1993, p. 53). Percebe-se que, nessa prerrogativa, conhecer a alegria e a tristeza é ter conhecimento das possibilidades de que dispõe o sujeito em um determinado contexto. De acordo com essa vertente de pensamento, existe a possibilidade de a experiência lúdica ser consistente porque não se valoriza apenas o prazer da experimentação em uma dada situação. Nesse caso, o sujeito tem a possibilidade de apreender o objeto sobre o qual está formando sua experiência, de forma mais inteira na relação.

A sensação aparentemente pessimista traduzida nas falas de Zaratustra ao anunciar o Último Homem revela a obsessão de Nietzsche para demonstrar, ao sujeito alienado de si e da história, os caminhos para que ele tome consciência de sua infelicidade. O Último Homem pode ser compreendido, nesse caso, como essa voz profética que anuncia que ainda há, no ser humano, algo que pulsa e tem vida, algo além do conformismo, e certa dose de caos é uma “[...] contraste entre verdade e mentira [...]” (NIETZSCHE, 1983, p.46); por isso, a possibilidade de superação dos elementos regressivos, que são o cerne desse modelo social, não se findou.

Inclusive, pode-se verificar em ‘Sobre Verdade e Mentira’ que Nietzsche enfatiza a capacidade criadora do homem como característica emancipadora. Por meio do “[...] prazer criador ele entrecruza as metáforas e desloca as pedras limites da abstração, de tal modo que, por exemplo, designa o rio como caminho em movimento que transporta o homem para onde ele, do contrário, teria de ir a pé [...]” (NIETZSCHE, 1983, p.51). Dito de outra forma, o sujeito que não é absolutamente expropriado de suas experiências mais autênticas, como as lúdicas, por exemplo, está potencialmente predisposto a subverter a lógica do pragmatismo e do utilitarismo econômicos. O filósofo chega a afirmar que, nessa inversão de valores, o sujeito deixa de ser servo, podendo retirar de sua face a expressão da indignação. Assim,

[...] Aquele descomunal arcabouço e travejamento dos conceitos, ao qual o homem indigente se agarra, salvando-se assim ao longo da

vida, é para o intelecto que se tornou livre somente um andaime e um brinquedo para seus mais audazes artificios: e quando ele o desmantela, entrecruza, recompõe ironicamente, emparelhando o mais alheio e separando o mais próximo, ele revela que não precisa daquela tábua de salvação da indigência e que agora não é guiado por conceitos, mas por intuições. [...] (NIETZSCHE, 1983, p.51).

Importa perceber que a racionalidade e a conceitualização não devem ser descartadas do processo formativo, todavia, deve-se atentar para os usos pragmáticos na forma absolutizada de compreender e de organizar o mundo. A dimensão emancipatória voltada ao sujeito integra, ao pensamento conceitual e sistematizado, outros aspectos da racionalidade também importantes, como a sensualidade, a sensibilidade, a sensação (MATOS, 1993), os quais, por sua vez, podem ser comparados ao que Nietzsche chama de intuição.

[...] Enquanto o homem guiado por conceitos e abstrações, através deste, apenas se defende da infelicidade, sem conquistar das abstrações uma felicidade para si mesmo, enquanto ele luta para libertar-se o mais possível da dor, o homem intuitivo, em meio a uma civilização, colhe deste logo, já de suas intuições, fora a defesa contra o mal, um constante e torrencial contentamento, entusiasmo, redenção [...] (NIETZSCHE, 1983, p.52).

A partir das considerações sobre o lúdico desenvolvidas neste estudo, pode-se compreender a ludicidade como parte integrante e fundamental da constituição e consolidação da formação intelectual. O próprio exílio de Zaratustra nas montanhas pode ser entendido como metáfora do exercício de reflexão e de emancipação. A rigidez conceitual que o célebre pensador critica torna rígido também o sujeito em apreender o movimento que é natural à vida: a mudança. Quando o novo aparece, inesperadamente, o habitual e o repetitivo apegam-se a velhas fórmulas refutando a novidade. A dimensão lúdica força, nesse aspecto, uma espécie de dinâmica no processo perceptivo, estabelecendo novas possibilidades de apreensão do sujeito em relação à sua realidade circundante. Esse fato caracteriza a sua importância como elemento de contraposição às fórmulas desgastadas que tanto se ajustam e se vinculam ao pragmatismo vigente e à incorporação ideológica dominante.

O contexto previamente apresentado, ao demonstrar as potencialidades lúdicas como experiência formativa, não deve ser reduzido a vivência lúdica única e exclusiva, mas

ao que foi sendo diluído e misturado à ideologia para conformar e inserir o homem moderno no movimento produtivo de sua época. Revitalizar a potência de vontade do sujeito contemporâneo torna-se fundamental para a superação dessa situação a que chegara o Último Homem, no sentido nietzscheniano. O que existe de potencialidade no ser humano tem sido integrado ao sistema produtivo para sua retro-alimentação. A indústria cultural, nessa vertente, busca produzir no lazer planejado a nomeação do que pulsa como vontade e potência do sujeito em um objeto econômico.

Uma ludicidade recomposta e livre das apropriações mercantis, como a demonstrada anteriormente, torna-se uma premissa importante como processo formativo relacionado à inquietação frente a vida, ao inconformismo e à possibilidade de reação às imposições sociais que restringem o universo subjetivo. Se é, em parte, por uma espécie de lúdico compensatório que se corrompe e se usurpa do homem uma porção significativa de sua vida interna – abrindo caminho para o império do Último Homem – é também por meio dele que o ser humano pode ter recomposta uma parcela importante de sua ânsima com vigor crítico e transformador – rumo ao Além-do-Homem no sentido em que se pode entender a dimensão emancipadora extraída do pensamento de Nietzsche.

Se tomar-se como referência que essa recomposição deve passar por um distanciamento do sucedâneo, o sujeito deve iniciar um processo de individuação desse contexto autoritário, porquanto reside no estereótipo, uma forma de generalização totalitária do que devem ser as experiências sobre o mundo. Não se trata de afirmar que esse fato determina uma cisão ou uma separação do mundo concreto. A individuação, nesse sentido, deve ser entendida como atitude do sujeito assumir sua condição madura e de conduzir a própria vida. Nessa vertente, encontramos em ‘O Nascimento da Tragédia no Espírito da Música’ uma intrigante assertiva de Nietzsche:

[...] mais importante é colocar no lugar da ciência, como alvo supremo, a sabedoria, que, sem se deixar enganar pelas digressões sedutoras das ciências, volta-se com olhar impossível para o panorama total do mundo e procura, com amorosa simpatia, assumir o sofrimento eterno como seu próprio sofrimento [...] (NIETZSCHE, 1983, p.19).

Esse sofrimento eterno a que o pensador se refere diz respeito ao “[...] estado da individuação como fonte e o primeiro fundamento de todo sofrimento [...]” (*OP. CIT.*,

p.10). Torna-se necessário ao sujeito esse estado de sofrimento, pois é a condição humana de existir integrado e possuidor de si mesmo – estado de ser único! – não unido ao outro por uma forma de dependência, mas pela necessidade do outro para a organização da ‘*Polis*’, ou seja, por uma relação de interdependência. No entanto, essa trágica condição humana, descrita pelo filósofo alemão, só é arrefecida pela possibilidade de “[...] poder dar a luz Dionísio *mais uma vez* [...]” (*OP. CIT.*, p.10). Assim, quando arrebatado pelo impulso criativo, o sujeito tem uma possibilidade de ter restaurada sua integridade, pois, apesar de estar à mercê do mito – no sentido de uma narrativa que ajuda a dar organicidade e sentido à vida – os deuses míticos estão atados aos punhos do artista que, na composição das peças teatrais, define os rumos e os volteios feitos pelas entidades míticas.

Em razão do exposto, pode-se afirmar que a sabedoria integra no mesmo momento a potência de criação, o conceito e a negação e, por esse motivo, deveria tomar lugar da ciência que veio sendo erigida com finalidade instrumental, e não a serviço da humanidade. Nesse sentido, a ludicidade tem importância fundamental, porque não nega nenhuma das instâncias citadas, contudo, ao mesmo tempo, suspende a todas. Assim, a experiência lúdica quebra o movimento do que ordenadamente deveria ser, joga com o conceito, ora afirmando-o ora negando-o; cria o novo, desmonta o habitual e esperado, ressignifica a forma antiga, agregando a novidade e o inesperado. O que há na arte defendida como elemento que ultrapassa a afirmação do convencional é exatamente esse potencial anárquico que joga com o *sensorium* e o *perceptum* possibilitando novas possibilidades de se olhar o mundo. O brinquedo entre o que é de fato e o que é no fantasiamento e na inventividade provoca um colapso nos conceitos cristalizados atualmente pelos sucedâneos. A indústria cultural tende a impedir tal dinâmica, narcotizando o sofrimento e o desconforto gerados no processo de individuação. Cortar o cordão umbilical que prende o homem à sua menor idade, no sentido kantiano, de sujeito que deve ser conduzido, é um dos rituais de passagem mais dolorosos que o ser humano pode dispor. No entanto, esse processo é o que sustenta o sujeito potencialmente emancipado e que, por sua vez, pode ter a possibilidade de constituir sua experiência para além dos conformismos dos sucedâneos que a indústria cultural, abundantemente, oferta como ludicidade oca e ideologicamente pervertida.

6 - Considerações finais

“DAS UTOPIAS

*Se as coisas são inatingíveis... ora!
Não é motivo para não querê-las...
Que tristes os caminhos se não fora
A mágica presença das estrelas!*

Mario Quintana

Para a realização do trajeto feito neste estudo, foi uma premissa o questionamento sobre a possibilidade de encontrar no lúdico uma possibilidade de o sujeito construir experiências que viabilizem uma consciência crítica sobre si mesmo e sobre o mundo. Refletir sobre a constituição da modernidade, não a reduzindo ao contexto presente, permitiu perceber o quanto a ludicidade desde os tempos mais primitivos foi elemento fundamental para que o sujeito se tornasse e adquirisse as características que possui na atualidade. Na caça, na pesca, nos rituais de convivência, na relação com os elementos místicos e sagrados, na arte, em suma, em circunstâncias fundamentais para a existência da vida humana, os jogos e os ritos sempre se fizeram presentes como experiência individual e coletiva. Nessa vertente, pôde-se notar que, conforme se organizava socialmente uma determinada civilização, o valor e o sentido atribuídos as dinâmicas e experiências lúdicas também se alteravam. Logo, tomar como referência esses aspectos históricos sobre os elementos constituintes e conceituais sobre a concepção de lúdico, inevitavelmente, forneceu elementos para uma reflexão acerca de tal manifestação humana como processo formativo na atualidade. Assim, tomando como foco a diversidade da dimensão e da manifestação lúdica na sociedade contemporânea, acredita-se que seja fundamental uma análise mais diligente e cuidadosa sobre a relação ‘trabalho, educação e o lúdico’. A escolha dessa tríade como base para a discussão que se segue reside na inter-relação e no diálogo profundo que essas três palavras apresentam ampliando-se o olhar sobre elas em uma perspectiva sócio-histórica. Grande parte das questões que direcionam os aspectos formativos e educacionais na atualidade existe com margem no que o mundo do trabalho necessita como demanda para sustentar

seus pilares. Nessa vertente, de modo velado ou mais evidente, a forma como a sociedade mercantil elege suas prioridades provoca profundas marcas e interferências na formação do sujeito. Ao observarem-se as várias instâncias nas quais os indivíduos sofrem influência em sua formação, percebem-se as digitais ideológicas deixadas pela sociedade de consumo em massa.

Em tal contexto, ao se refletir sobre a escola, instância que oficialmente foi delegada o papel da educação formal dos sujeitos, percebe-se que ela cada vez mais, tem assumindo um papel de formadora geral, pois os pais, por necessidade ou opção de vida, saem de seus lares rumo a seus trabalhos. A tarefa de formar a criança na primeira infância e ao longo de seu crescimento vai sendo dividida com a escola, os cursos de línguas e informática, os clubes esportivos, os *shopping centers*, as babás e as diversas formas de tecnologia como a televisão e os jogos eletrônicos, para aqueles que possuem a possibilidade desses privilégios.

As tendências neoliberais na atualidade, dão à impressão de que a flexibilização das rotinas de trabalho viabilizou formas de tornar o trabalho supostamente humanizado, visto que o sujeito teria maior liberdade para fazer seu próprio tempo. Algumas empresas adotam a estratégia de permitir banco de horas e não o horário comercial como medidor do trabalho. Em outros locais, pequenas salas são implantadas para que os funcionários possam ler, cochilar por alguns momentos ou se dedicar a alguma atividade de lazer. Entretanto, essa pretensa aura de liberdade e de arejamento da rotina produtiva, que abarca a dimensão lúdica como estratégia para aliviar tensão e viabilizar aumento de produtividade, remete para outros patamares de exigência íntima do sujeito. Estar em empresas que proporcionem aparente conforto a seus funcionários aumenta a exigência de que se dediquem mais e mais às atividades produtivas com maior eficácia, qualidade competitiva e garantia de emprego. A atualização de conhecimento, em uma perspectiva pragmática, torna-se uma exigência cada vez maior, bem como o nível de competitividade entre as pessoas que almejam ocupar o lugar de funcionário em uma empresa com a referida descrição.

Em razão das inúmeras exigências que o sistema produtivo tem com o sujeito que trabalha, todo um mundo tangente constrói-se para ajudar a sustentar e a fortalecer as instâncias produtivas. Esse mesmo cenário, que exige dos adultos tal concentração e

aperfeiçoamento constante na especificidade que executam no cotidiano produtivo, afeta também a mundo infantil que passa a ser atormentado pelo mesmo ritmo frenético que legitima a vida no mundo contemporâneo. Desse modo, a ludicidade, no contexto da sociedade de consumo, perde a centralidade como investimento humano, assumindo formas compensatórias do *stress* e indução do gosto por meio de modelos pragmáticos de vivências lúdicas. Nesse ambiente carregado em que a informação têm prioridade sobre a formação e a educação do sujeito, os currículos escolares vão sendo sobrecarregados de conteúdo a tal ponto que nem sempre é possível ao indivíduo apreender o que é importante e necessário à vida. O clima consumista da atualidade imprimiu uma identidade tal aos modelos formativos mais responsáveis que buscar conhecimento e cultura, se não for em uma perspectiva de aplicabilidade técnico-pragmática, torna-se desnecessária e descartável.

Em um contexto social em que os excessos e os estereótipos invadem a vida de forma generalizada, a educação formal começa a ser invadida por uma condição reflexiva considerada enfastante ao ser comparada com o mundo veloz da era da informática. Diante dessa situação, o educador acaba valendo-se de recursos lúdicos para servir como estratégia motivacional no ensino. Todavia, como a competitividade econômica torna-se um dos elementos presentes na elaboração da grade curricular, visando, por exemplo, os concursos vestibulares como meta, o conhecimento acaba reduzido a uma dimensão utilitarista. A ludicidade voltada ao ensino, nesse caso, educa os sentidos de modo servil e a buscar conhecimento como questão de sobrevivência reduzida a um plano instrumental. Em um outro patamar de análise, essa forma pragmática de se utilizar dos recursos lúdicos no ambiente escolar atesta que a educação atual não tem se ocupado como deveria com questões referentes à autonomia do sujeito. Conforme indica Adorno (2003), pensar em educação sem tomar por base a emancipação humana, inevitavelmente, é alimentar estruturas sociais que se sustentam de sujeitos resignados e fragilizados, ou seja, é jogar a favor dos elementos sociais que criam e recriam a barbárie.

Com a burocracia e os princípios utilitaristas invadindo as salas de aula, torna-se necessário pensar na educação como mais um mecanismo de (de)formação político, diferenciando-se segundo a premissa que norteia o processo educativo. Se o lúdico no ambiente escolar corrobora esse processo em atividades competitivas e mecanicistas, a

ludicidade que o professor acredita estar exercendo um profundo papel pedagógico, ao contrário, estabelece pontes que favorecem ainda mais para que os elementos regressivos da sociedade mercantil cheguem às porções mais profundas da alma humana.

Nesse caso, surge um outro contundente questionamento: o que poderia ser feito, em termos educacionais, para que os elementos que colaboram para aumentar os níveis de regressão social desloquem-se como força propulsora da emancipação do sujeito, condição essa irrefutável para a humanização? Para tentar responder a tal questionamento, mesmo que minimamente, buscou-se amparo em algumas das reflexões realizadas em alguns escritos frankfurtianos acerca da formação e emancipação humana. Theodor Adorno, na obra ‘Educação e Emancipação’, ao discutir sobre o ofício do magistério, no ensaio ‘Educação após Auschwitz’, demonstra que, em tempos sem grandes mudanças no plano objetivo da sociedade industrial, ainda resta um esperança na tentativa de resistir a um novo *Auschwitz*. Essa alternativa reside, necessariamente, nos investimentos sobre o sujeito relacionados à organização intelectual como forma de fortalecer um ego fragilizado no contexto da sociedade industrial.

Se, por um lado, o lúdico é utilizado na sociedade industrial para ludibriar a percepção e dessa forma para o sujeito confundir seus próprios desejos com as necessidades da esfera mercantil, a ludicidade em uma circunstância formativa deve partir do fundamento oposto. Segundo afirma Adorno (2003, p.121), qualquer intenção formativa, visando o recuo da barbárie, teria sentido somente quando fortalecesse de fato o sujeito, ou seja, “[...] unicamente como educação dirigida à auto-reflexão crítica. [...]”. O lúdico recuperaria seu potencial formativo em tal circunstância, visto que não seria um pingente curricular nem funcionaria como meio para tornar mais agradável a introjeção do pragmatismo estabelecido pela burocracia aplicada ao ensino.

No contexto de uma educação que contribua para promover o fortalecimento do sujeito com o ego fragilizado pelas instâncias objetivas da sociedade mercantil, que o lúdico poderia ser uma possibilidade de experiência formativa como autonomia do indivíduo. A educação deveria priorizar questões que recuperassem a tensão entre a dimensão adaptativa e a dimensão emancipatória dos processos de aculturação mencionados por

Theodor Adorno (1999) em seu ensaio, 'Teoria da Semicultura'. O lúdico teria aí uma contribuição fundamental, em tal circunstância, exatamente por possuir como característica a capacidade de provocar e aliviar tensão no ambiente em que está inserido. Ao mesmo tempo, o lúdico pode ser co-participativo do conhecimento que está sendo disseminado/adquirido como catalisador da aprendizagem sem distorcer a função política-emancipadora que sustenta a proposta formativa que se destina a vitalizar o pensamento crítico.

Ao se questionar a condição de emancipação social, está-se projetando um momento da história em que seja possível sujeitos que atuem como protagonistas do processo político por terem desenvolvidas suas faculdades cognitivas e a capacidade de discernimento – sujeitos autônomos no que se refere à atitude reflexiva. No texto 'Educação e Emancipação', transcrição de uma entrevista dada por Adorno a uma emissora de rádio alemã, o filósofo menciona ser fundamental a formação da vontade de coragem, referindo-se à necessidade de o sujeito ter a ousadia de servir-se de seu próprio entendimento para tomar decisões acerca das questões individuais e coletivas. Pode-se dizer que nesse momento Adorno está dividindo a responsabilidade do andamento do processo histórico com todos os seres humanos, porquanto há uma dose de cumplicidade entre as escolhas individuais e as conseqüências de tais atitudes no correr da história. Ao se entender a história humana como um processo longo e que depende da ação dos homens pode-se perceber a valorização que a Escola de Frankfurt atribui ao fortalecimento da subjetividade. Quando se cogita a respeito de uma sociedade em que seja possível viver sem o receio de que *Auschwitz*, um dos ícones da regressão humana na contemporaneidade, se repita, há a necessidade de se pensar a formação crítica como sinônimo de fortalecimento do ego e da emancipação humana. Pois,

Na medida em que se queira combater o anti-semitismo nos sujeitos, não se deveria esperar muito de atitudes envolvendo fatos que são rejeitados por eles ou então neutralizados como sendo simples exceções em vez disso a argumentação deveria se voltar para os sujeitos que são os interlocutores. Seria preciso tornar consciente neles os mecanismos que provocam neles próprios o preconceito racial. A elaboração do passado como esclarecimento é essencialmente uma tal inflexão em direção ao sujeito, reforçando a sua auto-consciência e, por esta via, também o seu eu (ADORNO, 2003, p.48).

Assim, a atitude e o olhar do educador tornam-se fundamentais em tal situação, pois é o modo particular de relacionar o lúdico ao conhecimento que irá permitir ao sujeito recomposição de uma parte de sua integridade diluída nos processos de apropriação mercantil, como a capacidade de compor experiências. Esse fato torna-se importante caso seja relevada a afirmação de Adorno (2003, p.48) de que “[...] o verdadeiro anti-semita é definido pela completa incapacidade de fazer experiências, por ser inteiramente inacessível [...]”. Nesse momento, retomar a discussão que Nietzsche realiza sobre o *além-do-homem* e o *último-homem* torna-se fundamental, porque revela caminhos para os quais a humanidade pode seguir dependendo dos investimentos e apostas feitos nesses sujeitos. O potencial humano de criar experiências fica ameaçado quando as possibilidades de formação crítica vão sendo arrefecidas por formas de vivência cada vez mais fragmentadas resultantes do modelo do processo produtivo industrial. O lúdico, em tal contexto, dado à peculiaridade dos seus componentes educativos, indubitavelmente, caracteriza-se como um potencial importante para se estabelecer um prazeroso caminho de acesso a uma identidade fortalecida e uma aprendizagem emancipatória de contraposição à barbárie recorrente, como afirma Adorno; talvez, um *além-do-homem*, no sentido nietzcheniano, como superação da condição do homem contemporâneo.

A tentativa de manter a tensão reflexiva entre as vivências que se impõem ao sujeito como resultado do mundo organizado por uma racionalidade instrumental, e a possibilidade de experiências autênticas coloca em suspensão os mecanismos que tendem ao império do *último-homem*, conforme apresenta Nietzsche. A dialética estabelecida entre tais elementos contraditórios pode viabilizar novos caminhos e outros olhares sobre as vivências lúdicas atuais para que possam, de fato, se tornarem experiências formativas emancipatórias. Nesse caso, não se reflete apenas sobre a ludicidade, mas sobre a potência de vontade, viabilizando condições de fortalecer de uma subjetividade esgarçada por mecanismos de adaptação ideológica.

O educador, ao se envolver com processos que viabilizem a formação crítica no cotidiano escolar, provavelmente não veja ou perceba os ecos de transformação que tal inflexão rumo a uma subjetividade fortalecida pode provocar. Todavia, por menores que sejam as conexões estabelecidas em relação à consciência sobre as relações ocultadas no plano ideológico, elas são fundamentais. Tal afirmativa sustenta-se ao se considerar que

esse movimento pode contribuir para revitalizar experiências humanas danificadas em razão das condições históricas do modelo industrial dominante.

Ao se pensar no transcurso que leva o sujeito a se diluir no plano econômico como histórico e fadado à superação, tal qual os grandes impérios que o antecederam, a mudança na conduta educativo-formativa pode tornar-se um pouco mais consciente e responsável. Nesse sentido, as alterações no pensamento educacional não seriam planejadas para reverberar de forma a causar grandes e profundas mudanças em um plano social totalizante de modo mais imediato. No entanto, essas modificações poderiam disparar alguns gatilhos no sentido da superação do atual modelo social. A educação política, conforme observa Adorno (2003, p.45), enquanto potencial emancipador, poderia produzir “[...] lideranças cuja atuação nos diferentes planos acabe atingindo o todo, e as chances para uma tal atuação são tanto mais favoráveis quanto mais conscientes forem eles próprios.[...]”. Assim, inverter a lógica sobre a qual o lúdico se torna mercantilizado na esfera da indústria cultural requer que se tome consciência da lógica das apropriações consumistas do lúdico na esfera mercantil. Ao se inverter essa premissa, o lúdico pode ser um importante mecanismo de auxílio para a formação da consciência crítica.

Para que se possa avançar sobre os limites do que a realidade concreta apresenta atualmente, torna-se fundamental repensar o modo como a história dos homens é contada no presente. Neste estudo, a abordagem e as análises giraram em torno do tema ‘lúdico e experiências formativas’. Perceber a manipulação racional do que é irracional no ser humano, ou seja, a indução do gosto individual para que o sujeito desvie seu desejo daquilo que é humano para o plano do consumo ideológico, foi apenas um passo dado na superação de elementos regressivos que ainda permeiam a cultura na atualidade. Para que se transcenda a perspectiva do lúdico, que se possa ter a ousadia de refletir sobre aquilo que é nocivo à existência da vida humana na atualidade e que de modo parasitário usurpa do sujeito o que é o seu potencial para gerar uma vida mais justa e digna.

Acredita-se que este trabalho possa ser uma espécie de interlocução mais elaborada das primeiras angústias e questionamentos feitos na experiência escolar no início da carreira do magistério. Para além de uma vivência particularizada, essa experiência de ensino

motivou uma compreensão mais abrangente das condições históricas que interferem em uma forma de expressão lúdica mais autêntica. Ao se refletir a dimensão lúdica como um dos elementos civilizadores apropriados pela sociedade de consumo, torna-se possível um diálogo crítico imanente com as forças sociais regressivas que impedem o lúdico como possibilidade formativa. Expandir os questionamentos realizados neste estudo sobre o lúdico para outros temas permite formas de intervenção social que contribuem para o debate dos grandes desafios educacionais que a contemporaneidade impõe.

Mas vocês, estudantes de todo o mundo, jamais se esqueçam de que por trás de cada técnica há alguém que a empunha e que esse alguém é uma sociedade e que se está a favor ou contra essa sociedade. Que no mundo há os que pensam que a exploração é boa e os que pensam que a exploração é ruim e que é preciso acabar com ela. E que mesmo quando não se fala de política em nenhum lugar, o homem político não pode renunciar a essa situação imanente à sua condição de ser humano. E que a técnica é uma arma e que quem sinta que o mundo não é tão perfeito quanto deveria ser deve lutar para que a arma da técnica seja posta a serviço da sociedade, e antes, por isso, resgatar a sociedade, para que toda técnica sirva à maior quantidade possível de seres humanos, e para que possamos construir a sociedade do futuro - qualquer que seja seu nome -, essa sociedade com a qual sonhamos e a que chamamos, como lhe chamou o fundador do socialismo científico, 'o comunismo'

Ernesto Guevara

Maringá, fevereiro de 2007.

Eduardo Oliveira Sanches.

6. REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor. A indústria cultural. In.: *Comunicação e Indústria Cultural*. (Org.) Gabriel Cohn (Org.). São Paulo: Editora Nacional, 1978.

_____. *Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1991.

_____. *Mínima Morália*. São Paulo: Editora Ática, 1992.

_____. Teoria da semicultura. In.: *Educação e Sociedade*. n 56, ano XVII, dezembro e 1996, p.388-411.

_____. *Educação e Emancipação*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003.

ARRUDA, José. *História Moderna e Contemporânea*. São Paulo: Ática, 1988.

BACON, Francis. Novun Organum, In.: *Os Pensadores*, São Paulo: Abril Cultural, 1973.

BENJAMIN, Walter. *Charles Baudelaire Um Lírico no Auge do Capitalismo*. São Paulo: Brasiliense, 1989.

BOTTOMORE, Tom. *Dicionário do Pensamento Marxista*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1983.

BRAVERMAN, Harry. *Trabalho e Capital Monopolista: a degradação do trabalho no século XX*. Rio de Janeiro: Zahar, 1977.

CANÊDO, Leticia. *A Revolução Industrial: tradição e ruptura, adaptação da economia e da sociedade rumo a um mundo industrializado*. São Paulo: Atual; Campinas: Ed. da Universidade Estadual de Campinas, 1985.

CARTOLANO, Maria. Educação e positivismo: algumas reflexões. In: LOMBARDI, J. C. (org.) *Temas de pesquisa em educação*. Campinas: Autores Associados, 2003.

CARVALHO, Delgado de. *História Geral*. Rio de Janeiro – São Paulo: Recorde Cultural, 1974.

CHAUÍ, Marilena. *Convite a Filosofia*. São Paulo: Editora Ática, 2003.

COMTE, Augusto. *Os Pensadores*. 2ª ed. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

COHN, Gabriel. Introdução: Adorno e a teoria crítica da sociedade. In.: *Theodor W. Adorno*. São Paulo: Editora Ática, 1994.

D'ANDREA, F. F. *Desenvolvimento da Personalidade*. São Paulo: Difel, 1982.

DELCONTI, Wesley. *Banalização Cultural: estética e formação*. Dissertação de Mestrado. Maringá: Universidade Estadual de Maringá, 2005.

DUFLO, Colas. *O Jogo: de Pascal a Schiller*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

ESOREL, L. *Introdução ao Pensamento de Maquiavel*. Brasília: Ed. Universidade de Brasília, 1979.

FRANCO, Renato. Modernidade e experiência de choque. In.: *Tecnologia, Cultura e Formação: ainda Auschwitz*. São Paulo: Cortez, 2003.

FREUD, Sigmund. *Obras Completas*. Versão eletrônica brasileira da obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Editora Imago.

FREITAG, B. *A Teoria Crítica Ontem e Hoje*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

GIACÓIA Júnior, Oswaldo, *O Caos e A Estrela*. Impulso, nº28 p.13-21.

HOBBSAWN, Eric. *A Revolução Francesa*. Rio de Janeiro: Paz e terra, 1996.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985.

LAFARGUE, Paul. *O Direito a Preguiça*. Lisboa: Editora Teorema, 1977.

LAUAND, Luiz Jean. *Deus Ludens - O Lúdico no Pensamento de Tomás de Aquino e na Pedagogia Medieval*. Fonte: <http://www.hottopos.com> 2006-11-15

LOCKE, Jonh. Segundo Tratado Sobre o Governo In.: Os Pensadores. São Paulo: abril Cultural, 1978.

MAAR, Wolfgang Leo. À guisa da introdução: Adorno e a experiência formativa . in.: *Educação e Emancipação*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003.

MARCUSE, Herbert. *A ideologia da sociedade industrial*. 5. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. *A Ideologia Alemã: feuerbach*. São Paulo: Hucitec, 1997.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. *O Manifesto Comunista*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998.

MARX, Karl. Maquinaria e Grande Indústria. In: *O Capital: crítica da economia política* vol. I, tomo 2, capítulos XIII a XXV. São Paulo: Abril Cultural, 1984. p. 7-103.

MATOS, Olgária. *A escola de Frankfurt: luzes e sombras do Iluminismo*. São Paulo: Moderna, 1993.

MATOS, Olgária. *Filosofia: a polifonia da razão; filosofia e educação*. São Paulo: Scipione, 1997.

NIETZSCHE, Friedrich. *Os Pensadores*. Abril Cultural: São Paulo, 1983.

NIETZSCHE, Friedrich. *Assim Falou Zaratustra*. São Paulo: Martin Clarent, 2000.

PALANGANA, Isilda; BIANCHETTI, Lucídio. *A controvérsia da qualificação no debate sobre trabalho educação*. <http://www.ced.ufsc.br/posgrad/teste/perspectiva.PDF>. (s/d). 12-04-2006 nº de páginas: 19.

PUCCI, Bruno (Org.). *Educação Danificada: contribuições à teoria crítica da educação*. São Paulo: Universidade Federal de São Carlos, 1997.

READ Paul. *Os Templários*. Rio de Janeiro: Imago, 2001.

RIBEIRO Júnior., J. *Augusto Comte e o positivismo*. Campinas, Edicamp, 2003.

SILVA, Rogério. *A Revolução Industrial*. São Paulo: Núcleo, 1992.

SINGER, Paul. *A Formação da Classe Operária*. São Paulo: Atual; Campinas: Universidade Estadual de Campina, 1985.

SOARES, Carmem. *Educação física: raízes européias e Brasil*. Campinas: Autores Associados, 1994.

_____. *A imagem da educação no corpo*. Campinas-SP: Autores Associados, 2002.

TOUCHARD, Jean. *História das Idéias Políticas*. Vol. II. Portugal: Fórum da História; 2003

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)