

CEP - CENTRO DE ESTUDOS PSICANALÍTICOS
Núcleo de Formação em Psicanálise

Claudinei Ribeiro Pinto

CICLO II – Turma noturna de Quinta-feira

Esboço para uma teoria do jogo de enigmas

*Artigo apresentado ao curso de
Formação em Psicanálise, do CEP, como
trabalho de conclusão do CICLO II.*

SÃO PAULO

2017

Introdução

Neste artigo vamos analisar o texto “O Escritor e a Fantasia”, elaborado a partir de uma palestra, proferida por Freud em Dezembro de 1907 em Viena. Nessa palestra Freud propõe encontrar em nós, leigos normais, uma atividade que seja aparentada à criação literária. Para encontrar essa fonte da criatividade literária, num primeiro momento ele segue a investigação de como o “brincar infantil” se transforma nos devaneios fantasiosos nos adultos, nos “sonhadores diurnos”. Ele faz um segundo movimento para estabelecer a ligação entre as fantasias e devaneios das pessoas comuns com a criação literária.

Para compreender o texto lancei mão do método freudiano de análise. Tomei o texto como uma história sobre um caso clínico a ser analisado, para num segundo momento tirar conclusões acerca de interpretações e apontar algumas consequências teóricas do caso analisado. Já antecipo que pretendo extrapolar essa análise acerca da criação literária como um sucedâneo do brincar da criança no adulto. Tentei esboçar uma solução teórica para estender essa ideia para outras produções culturais. A linguagem, a religião, a ciência, o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria, a filosofia, a guerra, o teatro e mesmo os jogos de sedução do amor romântico podem ser considerados substitutos camuflados dos jogos infantis nos adultos? A decifração dos mistérios e enigmas da etiologia dos sintomas de paciente neuróticos e psicóticos pode ser tomada como um jogo de interpretação?

Resumo do texto

Freud propõe descobrir de onde os escritores retiram seu material que tanto nos toca. Ele quer encontrar em nós uma atividade que seja aparentada à criação literária, partindo da constatação de que o prazer que desfrutamos na literatura é muito parecido ao que a criança obtém de sua ocupação mais querida e mais intensa: a brincadeira. Nos jogos infantis a criança age tal como o criador literário, que constrói para si um mundo próprio, do seu agrado. A criança também leva sua brincadeira muito a sério. Diferentemente do que muitos pensam o oposto da brincadeira não é a seriedade, mas sim a realidade. Ela distingue muito bem da realidade e o seu mundo de brincadeira. Ela se apoia na realidade para distinguir o seu brincar da fantasia. O escritor faz o mesmo que a criança ao brincar. Ele dota essa fantasia do brincar de grandes montantes de afeto, ao mesmo tempo em que a separa claramente da realidade.

Quando a criança se torna adulto ela para de brincar, ou seja, ela interrompe a oposição entre realidade e brincadeira. Mas, o adulto ainda se recorda da seriedade com que brincava na infância e cria uma nova atividade que o livra do pesado fardo imposto pela vida e alcança o elevado ganho de prazer proporcionado pelo humor. Só aparentemente o adulto renuncia ao prazer da brincadeira. Renunciar a um prazer é muito difícil depois de experimentá-lo. O que parece uma renúncia é na verdade uma substituição. Quando paramos de brincar abandonamos o apoio em objetos reais.

Em vez de brincar passamos a “sonhar acordados”. Os sonhos noturnos e os devaneios (sonhos diurnos) são esse fantasiar. Porém, o ato de fantasiar do adulto não pode ser facilmente observado quanto o ato de brincar das crianças. Os adultos

se envergonham de suas fantasias e as oculta dos outros. As brincadeiras infantis são guiadas pelos desejos de ser grande e adulto. Os adultos sabem que se esperam deles que não brinquem ou fantasiem. Os desejos que guiam suas fantasias precisam ser ocultados, por isso se envergonham do seu fantasiar como algo infantil e ilícito. Só ficamos sabendo que tais fantasias são abundantes nos adultos a partir da comunicação dos pacientes neuróticos em tratamento. Podemos estender, com muita assertividade, essas fantasias aos indivíduos sãos. Podemos constatar que, independentemente de seus estados clínicos, somente pessoas insatisfeitas fantasiam; que desejos não satisfeitos são as forças motrizes das fantasias; e que cada fantasia é uma realização de desejo.

Os tipos mais comuns de desejos que originam as fantasia são os desejos ambiciosos que servem à exaltação da personalidade e os eróticos. Nas mulheres jovens predominam quase que exclusivamente os desejos eróticos, pois sua ambição é geralmente absorvida pelo empenho amoroso. Nos homens jovens ao lado dos desejos eróticos sobressaem os egoístas e ambiciosos. Nos homens há uma união entre esses dois tipos, pois todas as suas ambições são direcionadas à conquista da dama, para quem o fantasiador realiza todas as suas façanhas, a cujos pés ele deposita todos os seus triunfos. Vemos, então que há bons motivos para o ocultamento das fantasias adultas. Espera-se, da mulher bem educada, um mínimo de necessidades eróticas; e do homem jovem se espera que seja capaz de suprimir o excesso de autoestima que traz consigo da infância mimada, para integrar-se numa sociedade cheia de indivíduos com exigências igualmente mimadas.

A fantasia paira em três tempos, os três momentos de nossa atividade ideativa. O trabalho psíquico gerador da fantasia parte de uma impressão atual. Daí retrocede à lembrança de uma vivencia anterior, geralmente de um desejo infantil. E

cria uma situação ligada ao futuro, que se mostra como a realização daquele desejo. Passado, presente e futuro estão perfilados na linha do desejo que os atravessa.

Freud interrompe aqui a exposição sobre a fantasia dizendo que haveria muito mais coisas a serem ditas, que seriam relevantes para a compreensão de muitas patologias. O excesso de crescimento e de intensidade das fantasias produz as condições para a caída numa neurose ou psicose. As fantasias são também as precursoras psíquicas imediatas dos sintomas patológicos.

As fantasias estão relacionadas aos sonhos noturnos e ao devaneio (sonhos diurnos) evidenciados na interpretação dos sonhos. Com a interpretação dos sonhos foi possível identificar o processo de “deformação onírica” que oculta a realização de desejos nos sonhos noturnos, tal como nos diurnos, as nossas conhecidas fantasias.

Nesse aspecto podemos comparar o escritor ao sonhador em pleno dia e suas criações aos devaneios. O escritor busca conquistar nossa simpatia para um herói em suas criações. A característica marcante desse herói é a proteção de uma providência especial exercida pelo escritor. Nessa invulnerabilidade do herói reconhecemos a Sua Majestade o Eu. Vemos o egocentrismo do escritor projetado no herói, quando mulheres incríveis se apaixonam por ele; as pessoas são claramente diferenciadas entre boas e más. O herói é retratado do interior, o escritor se coloca na sua alma e olha as outras personagens de fora. O romance moderno se caracteriza pela tendência do escritor cindir seu Eu em “eus parciais”. Nisso equiparamos o escritor ao “sonhador diurno”, da criação literária ao devaneio.

Podemos aplicar aos sonhadores noturnos e ao escritor a relação da fantasia com os três tempos e o desejo que o percorre. Desde o início partimos da premissa de que tanto a obra literária como o devaneio são prosseguimento e substituição do que um dia foi brincadeira infantil. Freud afirma que não abordou os meios com os

quais o escritor alcança os efeitos emocionais que são provocados em nós por suas criações. O “sonhador diurno” esconde suas fantasias, pois sente vergonha delas, e mesmo assim não nos daria prazer algum se as revelasse. Porém, quando um escritor nos brinda com suas “peças” fantasiosas de seus devaneios, sentimos elevado prazer oriundo de muitas fontes. O escritor nos permite desfrutar nossas próprias fantasias sem qualquer recriminação e sem pudor.

Consequências teóricas da análise do caso

O primeiro ponto a ser destacado é o estabelecimento das diferenças de atitude da criança e do adulto em relação ao brincar. Nas crianças, que agem sem receios e sem pudores, o seu brincar é público e notório. Elas constroem suas fantasias e as compartilham com outras crianças e adultos sem disfarces. Já nos adultos, que se recusam a abandonar o prazer proporcionado pelas brincadeiras, se entregam aos devaneios, o “sonhar acordado”, como substitutos das brincadeiras infantis na construção de fantasias. Os adultos se sentem constrangidos, por seus deveres sociais, a não revelarem suas fantasias, pois se espera dele que não brinquem. Também pela vergonha que sentem em confessa-las, por causa da natureza egocêntrica, ambiciosa e erótica de tais fantasias.

A conclusão inevitável é a de que, tanto as crianças quanto os adultos brincam, diferindo apenas em suas atitudes quanto à publicidade e ao sigilo das fantasias criadas nesse brincar. Vemos, então que a real diferença está em que a criança atua física e verbalmente o seu brincar de forma clara, evidente e publicamente. O adulto, por se envergonhar de seu brincar, o vivencia de maneira ilícita, clandestina e solitária nos recônditos de sua privacidade inviolável.

Muitas dessas fantasias do brincar pressionam o adulto para encontrar uma maneira de atuar física e verbalmente seus afetos e descarregá-los. Freud afirma nesse texto que “o excesso de crescimento e de intensidade das fantasias produz as condições para a caída numa neurose ou psicose”. As fantasias são também as precursoras psíquicas imediatas dos sintomas patológicos. Ouso acrescentar, ao que foi dito por Freud, que se não forem encontradas maneiras de atuar (*ab-reagir*) externamente essas fantasias, estas podem levar tanto o adulto quanto a criança a adoecerem.

Mas, o adulto encontra uma solução para brincar sem parecer que está brincando. Como as fantasias do brincar visam a satisfação de desejos, não poder expressá-las publicamente exige do adulto um esforço de camuflagem e deformação para que estas se tornem socialmente aceitáveis. Para dar vazão aos devaneios de seus “sonhos diurnos” e driblar a censura, o adulto se entrega às atividades lúdicas que criam produtos culturais úteis à sociedade.

Para designar essas atividades lúdicas dos adultos, como um sucedâneo do brincar infantil, nós adotaremos o termo “jogo”. Nas línguas de origem germânicas, as palavras brincar, jogar, escrever, atuar e mostrar têm a mesma origem, grafia e significados muito semelhantes entre si, distinguíveis em muitos casos somente pelo contexto do diálogo ou da frase. Já para nós latinos a palavra jogo expressa melhor a importância das atividades lúdicas do adulto que a palavra brincar. Jogar dá um ar de maior seriedade e maturidade ao adulto que brinca.

No texto Freud afirma que tanto na brincadeira infantil quanto no devaneio do adulto há a criação de um mundo novo, com regras próprias, do agrado de quem brinca ou sonha acordado. O que confere ao jogo esse caráter de recorte da realidade que se destaca, como se fosse um mundo novo, é o seu conjunto de

regras particulares (HUIZINGA, 2001). As regras do jogo criam um lugar delimitado no tempo e no espaço. O lugar do jogo, como um espaço delimitado pelas regras, pode ser o tabuleiro, a arena, o palco, o auditório, a tela, o campo de batalha, o tribunal, o círculo mágico, o templo, o laboratório, o consultório etc. Tudo se processa e existe no interior desse espaço previamente delimitado, de maneira material e imaginária, como lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam as regras. O jogo tem um início e um fim muito bem marcados quanto ao tempo de duração. O jogo pode ser reiniciado quantas vezes seus participantes quiserem. Temos uma partida de jogo reiniciada quando um novo réu é julgado, a cada nova batalha, a cada celebração de culto, a cada novo capítulo escrito, a cada encenação da mesma peça ou a cada nova sessão de análise.

Tomo como exemplo o que Freud diz em outro texto sobre as batalhas serem encenadas como no teatro. Como uma coisa tão grave e séria como a guerra pode ser um jogo? Os combates seguem regras específicas para o tempo de guerra e no campo de batalha para limitar o grau de violência permitida, mas não excluem o derramamento de sangue ou mesmo a morte. Dá-se início à guerra a fim de obter uma decisão de valor sagrado, pela prova da vitória ou da derrota. Só é lícito falar em guerra como função cultural na medida em que ela se desenrola de maneira que seus participantes se consideram uns aos outros como iguais, ou antagonistas com direitos iguais (HUIZINGA, 2001). A guerra perde inteiramente o caráter de jogo quando é travada fora do âmbito dos iguais, contra grupos que não são reconhecidos como seres humanos, bárbaros, diabos, pagãos hereges e “raças inferiores destituídas de leis”.

Em vários momentos Freud qualifica a psicanálise como uma técnica, arte ou jogo, por implicar na pactuação e observância de regras particulares que irão reger o

funcionamento da análise. Tal como em relação à guerra, poderíamos pensar que seria leviandade dizer que a psicanálise é um “mero jogo” e desqualifica todo o esforço empreendido pelo paciente, que busca a cura ou o alívio para suas dores e sofrimento, e do médico que se vê diante de misteriosas manifestações e queixas.

Em defesa do caráter de jogo da psicanálise todos estamos podemos concordar com a evidência de que o *setting* analítico apresenta a premissa fundamental da constituição de um espaço bem delimitado e de um tempo com duração definida, regidos por regras particulares. A psicanálise faz um recorte na realidade e cria uma nova ordem, um novo mundo imaginário. O espaço analítico não é somente aquele delimitado pelas paredes do consultório. Para desfazer a aparente contradição basta constatar que esse espaço ou lugar é delimitado e regido pelas regras do imaginário, caracterizado por uma qualidade diferente daquela designada pela função utilitária desse lugar. Assim como no jogo infantil, a poltrona da sala de estar se transforma no assento do piloto de nave espacial. Não uma poltrona específica ou um divã, mas qualquer lugar ou suporte físico que se torna apoio e sustentação do imaginário.

Da mesma forma, outra impressão de ambiguidade surge quando afirmo acima que o tempo do jogo analítico é precisamente delimitado e em seguida todos nós podemos contestar que o tempo de análise não é delimitado somente pela duração da sessão de cinquenta minutos ou uma hora. O tempo analítico não é quantitativo, mas é seu caráter qualitativo que define suas fronteiras. Ele possui duas propriedades qualitativas dignas de nota.

A primeira qualidade é essa já mencionada nesse texto que analisamos, quando uma situação do presente suscita um desejo infantil do passado e cria uma expectativa de realização no futuro. Passado, presente e futuro estão perfilados na

linha do desejo que os atravessa. A outra qualidade do tempo analítico é aquela em que o tempo é percebido como uma totalidade e não como um tempo que passa, como sucessão de momentos e eventos, mas como um tempo que é em si mesmo percebido sem duração, com outro colorido, carregado de significados mais intensos, como quando estamos enamorados ou partimos em viagem de férias. Todos os dias nós abrimos a porta de casa e entramos no elevador rumo ao trabalho ou para a escola, envoltos em pensamentos e preocupações. Quando estamos de partida para “aquela viagem” de férias, fazemos exatamente a mesma coisa, mas quando o elevador abre as portas já nos sentimos embarcando em busca de novas aventuras. O percurso do elevador parece outro, as ruas e cruzamentos, que antes nos levavam ao trabalho, e que agora nos levam para fora da cidade até a estrada ou ao aeroporto têm outra tonalidade emocional, que marca o tempo como um tempo fora do tempo do mundo real, tal como nas histórias dos mitos antigos onde o tempo vivenciado na época dos ancestrais fundadores da civilização era perpassado pela magia ou pela presença interativa da divindade criadora.

Segundo Freud, a psicanálise é um tipo específico de jogo. É um jogo de decifrar enigmas. Uma busca pela verdade do paciente, que está oculta para ele mesmo e que está na raiz da causa de suas dores e sofrimentos. Os mais diversos enigmas são apresentados ao analista na forma de sintomas, sonhos, lapsos ou falhas de comportamento, memórias encobridoras, falsas lembranças etc. Cabe ao analista conduzir o processo para junto com o paciente leva-lo a sentir no próprio corpo e na mente os efeitos das descobertas. A situação angustiante do processo analítico é decorrente do caráter misterioso ou enigmático para o próprio paciente, que se vê acometido por manifestações físicas ou psíquicas sem uma relação causal orgânica ou fisiológica evidente. Por exemplo, fobias incapacitantes,

cegueira, paralisias ou convulsões, que só acometiam o paciente em condições muito específicas, tais como a presença ou ausência de uma pessoa em particular, ou estar em um lugar específico, ou quando este, sente um cheiro, vê um objeto ou uma forma, ouve algum som, palavra ou a voz de uma pessoa em particular.

Para decifrar os enigmas postos pelo paciente é preciso conhecer a linguagem secreta do inconsciente e saber o significado de todos os seus símbolos. Em muitas culturas antigas e tradicionais a decifração de enigmas era uma coisa sagrada, cheio de um poder secreto e, portanto, era uma coisa perigosa (HUIZINGA, 2001). Num contexto mitológico ou ritualístico, a decifração de enigmas é quase sempre aquilo que os filólogos alemães chamam de *Halsrästel* ou “enigma capital”, em que se arrisca a cabeça caso não se consiga decifra-lo, tal como nos enigmas da Esfinge, citados diversas vezes por Freud.

BIBLIOGRAFIA

FREUD, Sigmund. ***A Interpretação dos sonhos***. In Obras Completas. Vol. IV. Rio de Janeiro, Ed. Imago, 11^a. Edição, 1996.

_____. ***A Interpretação dos sonhos II e Sobre os sonhos***. In Obras Completas. Vol. V. Rio de Janeiro, Ed. Imago, 11^a. Edição, 1996.

_____. ***O Escritor e a Fantasia***. In Obras Completas. Vol. 8. Tradução de Paulo César de Souza, São Paulo, Companhia das Letras, 1^a. Ed., 2015.

HUIZINGA, Johan. ***Homo Ludens***. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo, Editora Perspectiva, quinta edição, 2001.