



PUC RIO

MARISA SCHARGEL MAIA

"A Construção do Jogo freudiano: Regras, acaso e Repetição"

Dissertação de Mestrado

Departamento de Psicologia

Outubro de 1992

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DO RIO DE JANEIRO

Rua Marquês de São Vicente, 225 - Gávea
CEP 22453-900 Rio de Janeiro RJ Brasil
<http://www.puc-rio.br>

N.Chamada: 150 / M217c / TESE UC

Título: A construção do jogo freudiano :



0 0 6 5 6 1 0

Ex: 1-CENTRAL

1819

MARISA SCHARGEL MAIA

A CONSTRUÇÃO DO JOGO FREUDIANO:

REGRAS, ACASO E REPETIÇÃO

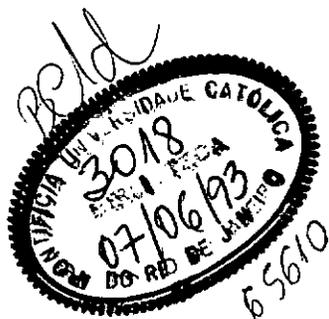


Dissertação apresentada ao
Departamento de Psicologia da PUC/RJ
como parte dos requisitos para
obtenção do título de Mestre em
Psicologia.

Orientador: Monique Rose Aimée Augras

Departamento de Psicologia
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
Rio de Janeiro, Agosto de 1992

UC 43560-7



150
M217c
TESTEX

A Flora e Perola pela beleza
de cada dia.

A Gianguido que sempre me
mostrou ser possível.

A Maia e Regina pela afirmação
da vida e do afeto.

Meus Agradecimentos

- A Monique Rose Aimée Augras, pela orientação, apoio e incentivo.
- Ao Departamento de Psicologia pela oportunidade, e um agradecimento especial à Verinha pelo carinho rotineiro.
- Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pela ajuda financeira recebida durante o curso.
- A Chaim Samuel Katz, cujo convívio e conhecimento me foi muito importante para a elaboração deste trabalho.
- A Fátima de Norman pela paciência e carinho com que efetuou a datilografia deste trabalho.
- Aos companheiros de Mestrado e amigos de confrontos: Isabel Fortes, Daniel Kupermann, Márcia Merquior, Pedro Paulo Mendes e Thais Ribeiro.
- A Andréa Albuquerque, amiga, interlocutora e revisora de cada parágrafo deste texto.
- A Eduardo Costa pelo carinho com que me incentivou na leitura nietzscheana.
- A Oscar Carrera, supervisor e orientador de estudos de tantos anos, a quem devo, sobretudo, o aprimoramento ético-clínico e a certeza de dever continuar.
- A Bianca Bonfanti pela ajuda na tradução de alguns textos.
- A Silvío Goldfeld com quem compartilho o complexo jogo da experiência analítica.
- A todos aqueles que de alguma maneira contribuíram na feitura deste trabalho.

O dever de todas as coisas é
ser uma felicidade; se não são
uma felicidade são inúteis ou
prejudiciais.

(J.L. Borges)

RESUMO

A partir da concepção de jogo como um fenômeno que caracteriza a existência, explorada sobretudo nos textos de G.Deleuze e F.Nietzsche, examina-se neste trabalho a possibilidade de se pensar a experiência da clínica psicanalítica como forma de jogo.

Para tal, propõe-se articular as características básicas dos jogos: regras, repetição e acaso - com os paradigmas fundamentais da prática psicanalítica: transferência, regra da associação livre, interpretação e repetição.

Neste percurso à construção de jogo da experiência analítica, foi nosso objetivo primordial, refletir sobre a dinâmica analista-analisante, no que diz respeito à possibilidade de transformação psíquica e à singularidade de cada caso no interior do atendimento clínico.

ABSTRACT

We shall analyse the game conception as a phenomenon that characterizes existence, which has been mainly studied by G. Deleuze and F. Nietzsche. In this work we examine the possibility of understanding the psychoanalytical clinical experience as a kind of game.

To do so, we intend to articulate the basic characteristics of games - rules, repetition and chance - with fundamental paradigms of psychoanalytical practice: transference, free association rule, interpretation and repetition.

Our prime intention on this way to the construction of a psychoanalytical experience of game, was to reflect upon the analyst-analizant dynamics, when it refers to psychic transformation and to the singularity of each case inside the clinical attendance.

SUMARIO

INTRODUÇÃO	1
CAPITULO I - O HOMEM JOGADOR	8
1-1 - Seriedade e brincadeira	11
1-2 - O fenômeno lúdico - Johan Huizinga	14
1-3 - A sistematização dos jogos - Roger Callois	19
1-4 - Quanto às regras	22
1-5 - Acaso em jogo	25
1-5-1 - Acaso: fragmentação ou afirmação? Gilles Deleuze	27
CAPITULO II - O MUNDO JOGADOR E A EXISTÊNCIA	38
2-1 - Origens	38
2-2 - O jogo da existência - Nietzsche	40
2-2-1 - O trágico em "A origem da tragédia": Apolo e Dionísio	41
2-2-2 - O jogo dos dados: repetição trágica	47
2-2-3 - O jogo criador: Zarathustra	58
CAPITULO III - A CONSTRUÇÃO DO JOGO FREUDIANO	63
3-1 - O playground da brincadeira: a transferência	66
3-2 - Regras ou procedimentos?	82
3-3 - Regra fundamental: associação livre	87
3-4 - Acaso em jogo: a interpretação	101
3-5 - Repetição no/do jogo	110
CONCLUSÃO	127

INTRODUÇÃO

Na origem da problemática deste trabalho, encontramos uma inquietação em relação a clínica, que se traduz na possibilidade de pensar e preservar a singularidade de cada sujeito no interior da prática analítica. A regra fundamental da associação livre, o processo de decifração freudiano, a transferência, os mecanismos de repetição e por fim, a posição do analista enquanto sujeito pulsional no interior do processo terapêutico, são alguns dos pontos que recorrentemente nos apontavam o caminho da pesquisa. Sendo a construção de jogo da experiência analítica nosso tema, uma questão se faz presente: Porque pensar a clínica pelo viés do jogo? Segundo Jorge Luis Borges, só compreendemos a importância de um tema, por sua insistência, não somos nós que o escolhemos, mas o tema é que nos escolhe e se nos impõe com toda sua intensidade.

No cotidiano da clínica, a compartimentação feita entre a análise de crianças, adolescentes e adultos, por vezes nos pareceu um pouco rígida. Apesar da singularidade do atendimento de cada faixa etária, compartilhamos com Winnicott a idéia de que o brincar é o mesmo, para além das características particulares de cada caso. Foi no decorrer do atendimento de um menino de 13 anos, que a possibilidade de articular a clínica, propriamente dita, com jogo, surgiu pela primeira vez: quando R. chegou ao consultório, estava "a meio caminho", isto é, nem menino, nem adolescente: entre a "caixa de brinquedos" e a "seriedade do adulto". O que lhe

conferia possibilidade de ora brincar como criança, ora brincar como adolescente. A partir de um determinado momento de seu processo terapêutico, R. passou a sentar-se em "minha" poltrona, tornando-se esta, sua forma predileta de comunicação. A princípio "resisti", no entanto, logo compreendi que esta era sua possibilidade lúdica e resolvi entrar na brincadeira - afirmar seu jogo. A partir de então, os possíveis limites entre jogo e processo analítico ganharam um novo sentido, nos levando a pensar que o jogo no interior da experiência analítica pode assumir múltiplas formas: o jogar bolas de gude de uma criança, o trocar de lugares de um adolescente ou a livre associação de idéias de um adulto. Formas de jogar que apontam para a dinâmica de um viver lúdico, transformador. Contar e recontar histórias, repetir na história, permitindo transformar a dor.

Em alguns momentos de sua obra, Freud utilizou a metáfora do jogo para melhor precisar a dimensão da prática analítica. O jogo de xadrez em Freud, o jogo de bridge em Lacan, mas somente com Winnicott temos a brincadeira como um dos eixos centrais da teoria. De acordo com o autor: "a Psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros" (1975:63). Contudo, as respostas encontradas na teoria winnicottiana, sobre porque a prática analítica seria uma brincadeira, não nos foram suficientes, o que nos levou à leitura cautelosa do texto freudiano.

Ao associar jogo e prática analítica, não

pretendemos, de forma alguma, afirmar que a Psicanálise seria exclusivamente, um jogo, embora a teoria psicanalítica seja atravessada inúmeras vezes pela análise do jogo, esta tem sua singularidade preservada enquanto disciplina autônoma, o que não impede que a construção de sua práxis adquira determinadas características estruturais, que a faça constituir-se como jogo. Dessa forma, não pretendemos utilizar o jogo como metáfora para compreendermos a dimensão da clínica, mas refletir como este enquanto fenômeno humano, circunscrito por regras, acaso e repetição, manifesta-se na experiência analítica.

Quando nos aproximamos do jogo como tema de reflexão, percebemos o grau de complexidade que demanda sua análise. Desde os gregos, o jogo apresenta-se como objeto passível de reflexão filosófica, o que coloca "em xeque" seu aparente lugar de periferia, de não essencialidade e mesmo de marginalidade na vida humana. O jogo pode assumir formas múltiplas, quase infinitas. Pode ser encarado como eixo fundamental do desenvolvimento infantil, como também ser delegado a ocupar um lugar de periferia na vida adulta, ou ainda, assumir aspectos que remetem à própria existência como um jogo - o jogo da vida propriamente dita. O entendimento que o senso comum tem sobre o jogo fica muito aquém das possibilidades de desdobramento deste fenômeno. Quando por exemplo, nos referimos à construção de jogo da experiência analítica, o sentido mais imediato conferido a esta proposição, é entender o jogo analítico como um jogo competitivo,

determinado por regras categóricas pré-fixadas, pré-disposto ao "blefe" e à trapaça, onde a aposta é alta e a repetição remeteria unicamente à reprodução do mesmo. Repetir incessantemente o lance de dados em busca de uma combinação numérica vencedora.

Mas poderíamos também pensar o jogo analítico como um jogo do pensamento, das intensidades, um jogo da re-significação. Cujas regras fundamentais, associação livre, articulada ao seu contraponto, atenção flutuante, apontaria para a possibilidade de transformação psíquica, onde a repetição remeteria para o surgimento da diferença. Um jogo que remonta uma maneira específica infantil de jogar, onde não há perdedores ou vencedores, onde o objetivo a ser conquistado não é o da vitória, mas a afirmação da própria vida.

Com o objetivo de aprofundar nosso entendimento sobre o fenômeno do jogo, faremos através dos trabalhos de Johan Huizinga e Roger Callois, uma sucinta explanação sobre as diversas formas que o jogo enquanto fenômeno assume: suas características e qualidades. Centraremos nossa atenção na questão das regras e do acaso, como coluna mestra dos jogos a ser posteriormente articulada com a prática analítica.

Como desdobramento destas duas categorias, acompanharemos a análise sistemática dos jogos feita por Gilles Deleuze, onde o autor contrapõe o jogo humano ao jogo absoluto (jogo do mundo), analisando a afirmação ou fragmentação do acaso e a natureza das regras em ambas categorias.

Sublinhamos, porém, que para Deleuze, não basta contrapor o jogo humano a um jogo maior, o jogo do absoluto. Há que se pensar formas nas quais esse jogo maior se materializa. Segundo o autor, este manifesta-se através da arte, do pensamento e de alguns jogos infantis. É a partir da possibilidade de pensar a fragmentação ou afirmação do acaso e a natureza das regras no interior dos jogos, que encaminharemos a análise de que tipo de jogo atravessa a experiência analítica.

A fim de aprofundar nosso estudo sobre a proposta deleuziana, levaremos a questão do jogo às suas últimas consequências. Com Nietzsche, abordaremos o jogo da existência - O "Eterno Retorno". O trágico de repetição apontando para a possibilidade de uma repetição diferencial. Repetição como produtora de diferença - Zarathustra anuncia o Super-Homem nietzscheano. A possibilidade de um devir criança. O ser criador que remete para a afirmação da vida e do novo em seu jogo cotidiano. O jogo não é mais o do hipotético e do categórico. As regras não são pré-fixadas. O acaso não determina "vitória" ou "derrota". O jogo em Nietzsche é o jogo dos problemas e das perguntas, o acaso é "o amigo esperado" - acaso afirmado como necessidade.

Finalmente, com este referencial teórico analisaremos a experiência analítica, sua dimensão lúdica, seu lugar enquanto jogo de singularidades. Para tal análise algumas questões são fundamentais: como se posicionam as regras e o acaso no interior do jogo analítico? Existe um espaço no

percurso de uma análise, para o fortuito, para o casual, para criação de novos universos de referência? Ao analista caberia o papel de facilitador no que diz respeito ao surgimento do novo, no decorrer do processo? Que desdobramentos o conceito de repetição sofreria, quando pensamos a experiência analítica como jogo?

Com objetivo de refletir sobre tais questões, retornamos ao texto freudiano e procuramos seguir com Freud passo a passo na construção do jogo analítico. Analisaremos como a transferência, que a princípio ocupava um lugar periférico na clínica, desloca-se para o centro da terapêutica analítica, constituindo-se como espaço lúdico, lugar de repetição e elaboração.

Quanto às regras do jogo, traremos para o primeiro plano a diferenciação que Freud faz entre a regra fundamental da associação livre e os procedimentos da prática, os quais estariam sujeitos à modificação em função da especificidade de cada caso. A regra fundamental, sob nossa perspectiva não se constitui exclusivamente como regra, mas é a própria brincadeira, que quando apreendida em sua radicalidade desloca o analisando para uma dimensão lúdica. Esta remonta estruturalmente uma maneira infantil específica de jogar - as brincadeiras de "faz de conta". Como veremos, estas brincadeiras relacionam-se com o acaso e com as regras, de maneira bem particular: afirmam o acaso, que se ramifica, dando lugar à múltiplas possibilidades. Infinitos caminhos desdobram-se a cada acontecimento casual.

Porém, como se daria o surgimento do acaso na vivência analítica? Este aponta, não somente para a situação de incerteza e surpresa compartilhada por analista e analisando no decorrer do processo terapêutico, como também para a ocorrência do novo. O inesperado abrindo a possibilidade de transformações psíquicas. E neste sentido que abordaremos o método de decifração freudiano (a interpretação), cuja atuação nas cadeias associativas aponta para a emergência de novas questões, novos impasses e conseqüentemente novos acaminhos.

Finalmente, ao abordarmos a construção de jogo da experiência analítica, é fundamental que reflitamos sobre um conceito que constitui a própria essência de qualquer jogo: a repetição. Esta delinea-se segundo duas possibilidades: repetição do mesmo (compulsão à repetição) e repetição diferencial. Para tal, analisaremos dois trabalhos fundamentais de Freud "Recordar, repetir e elaborar (1914)" e "Além do princípio de prazer (1920)". No texto de 1914 fica explícita essa dupla possibilidade da repetição na dimensão que Freud confere à transferência. Esta constitui-se como um tipo particular de repetição e pode agir tanto em favor do tratamento como também impedindo seu curso. Tendo em vista essa perspectiva, analisaremos com Clément Rosset, a possibilidade de um repetir diferencial no processo analítico. O analisando como jogador, brinca no limiar entre uma e outra repetição. Poderá se tornar um escravo da repetição mecânica ou afirmar a repetição como diferencial.

Ajedrez

I

En su grave rincón, los jugadores
Rigen las lentas piezas. El tablero
Los demora hasta el alba en su severo
Ambito en que se odian dos colores.

Adentro irradian mágicos rigores
Las formas: torre homérica, ligero
Caballo, armada reina, rey postrero,
Oblicuo alfil y peones agresores.

Cuando los jugadores se hayan ido,
Cuando el tiempo los haya consumido,
Ciertamente no habrá cesado el rito.

En el Oriente se encendió esta guerra
Cuyo anfiteatro es hoy toda la tierra.
Como el otro, este juego es infinito.

II

Tenue rey, sesgo alfil, encarnizada
Reina, torre directa y peón ladino
Sobre lo negro y blanco del camino
Buscan y libran su batalla armada.

No saben que la mano señalada
Del jugador gobierna su destino,
No saben que un rigor adamantino
Sujeta su albedrío y su jornada.

También el jugador es prisionero
(La sentencia es de Omar) de otro tablero
De negras noches y de blancos días.

Dios mueve al jugador, y éste, la pieza.
¿Qué dios detrás de Dios la trama empieza
De polvo y tiempo y sueño y agonias?

(J.L.Borges)

CAPITULO I - O HOMEM JOGADOR

"O que se executa com a leveza do que plaina, se revela rude e duro pelo conceito."

(E. Fink)

Em uma primeira aproximação, o tema jogo pareceu-nos de fácil demarcação - tarefa simples. Contudo, algo referido ao poder-jogar, impediu-nos, de imediato, uma definição linear e objetiva. Afinal, conhecemos o jogo ¹ através de nossa própria vivência e história; não foi preciso que nos ensinassem como, onde, ou com que brincar; como, então, defini-lo racionalmente? O que nos acontece aqui, assemelha-se à situação de quando nos perguntam: O que é o mundo? A princípio arriscamos uma resposta rápida, mas logo percebemos sua complexidade, quando, com algum embaraço, somos

1 - Optamos pelo uso das palavras jogo, lúdico e brincadeira, visto que a palavra ludus de ludere em latim cobre todo o terreno do jogo. Ludus abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar. Por outro lado, nas línguas românicas, o termo ludus como equivalente a jogo em geral, deixa de aparecer. Ludus foi suplantado por um derivado jocus cujo sentido específico (gracejar, troçar) foi ampliado para jogo em geral: em francês jeu, jouer, em italiano gioco, giocare, em espanhol juego, jugar, em português jogo, jogar (Huizinga, 1980: 4). A definição da Enciclopédia Garzanti di Filosofia é: [Do lat. jocu, "gracejo", "zombaria", que tardiamente tomou o lugar de ludus]. Atividade física ou mental organizada por um sistema que definem a perda ou o ganho. Outro sentido: brinquedo, passatempo". Englobando assim a definição de brincar que, seria divertir-se infantilmente, entreter-se em jogos de criança; divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar. Desse modo, utilizaremos indiferentemente os substantivos jogo e brincadeira, os verbos jogar e brincar e o adjetivo (as vezes substantivado) lúdico no decorrer deste trabalho

invadidos por uma enorme gama de sentimentos, dos quais, sobressaltam, em particular: familiaridade, estranheza, impossibilidade e inquietude. De fato, não é tarefa simples definir o jogo enquanto fenômeno, pois este emaranha-se nas tramas da existência.

Não existem manuais ou livros didáticos sobre como "iniciar" crianças ao mundo lúdico. Mesmo porque, tanto as crianças, como os animais, não nos demandam este aprendizado, muito pelo contrário, convidam-nos incessantemente para entrarmos na "brincadeira". Quando pontuamos os afetos, acima citados, referindo-os ao poder-jogar, apontamos para o fato que: o saber que diz respeito ao jogo não é somente de ordem empírica ou constitucional, existiria também um nível de jogo, situado num "para além", ou seja, um jogo que transcenderia o domínio do homem e que o colocaria e recolocaria eternamente em jogo.

Sobretudo, a idéia de familiaridade nos remete a dois níveis interpretativos: o primeiro, ontológico no qual o homem joga no exercício de sua constituição. Como nos diz, Circe N.V. Brazil:

No ato de jogar encontra-se o espaço atualizado da diferença onde se realiza o sujeito. O brincar é o espaço criativo que existe entre as pessoas, é uma forma original de expressar o desejo. (1988:80)

O segundo nível, o cosmológico - o jogo "do mundo". De acesso mais problemático sem dúvida, porém extremamente

intrigante. O homem inserido num jogo maior. Afinal o homem joga e/ou é jogado? Se é jogado, em que medida isso lhe importa? O jogo da multiplicidade (humano) justapondo-se ao jogo do Uno primordial (còsmico).

Com efeito, podemos reconhecer a pertinência em estudar o jogo humano, pois o observamos por toda a parte - é um fenômeno "real", primeiramente vinculado ao desenvolvimento infantil, posteriormente (pelo menos em aparência) situado na periferia da vida adulta. Mas, já o jogo còsmico, ao menos no que concerne ao nosso momento histórico, não pode ser percebido ou constatado. Só pode ser "pensado" e intuído, só existe enquanto pensamento.

O logos de Heráclito, cujos vestígios conduzem ao pensamento planetário, concebeu uma vez o mundo do ser do tempo do mundo, como "jogo" ... Um jogo do mundo terrivelmente sério pelo qual os homens, jogando seriam postos em jogo. A essência harmônica planetária do ser do mundo não apareceria assim no tempo sem meta "nem como tragédia nem como comédia" mas como mundo aberto. (Axelos, 1969: 92).

Desta forma, a idéia de familiaridade embutida neste segundo nível, remeteria a um "sem fim": nem ponto-chegada, nem ponto-partida; o movimento de jogar não só referido à ordem humana, mas ao cosmos. Neste sentido, o homem joga e é jogado; é finito e infinito; subverte e submete-se ao cosmos em um jogo dinâmico. A ordem humana em sua radicalidade é còsmica.

Resumindo, partimos das manifestações mais simples

dos jogos humanos para alcançarmos o jogo mais abrangente e complexo da existência. Tal qual uma brincadeira de "caça ao tesouro" este foi nosso percurso, sendo que nesta brincadeira, o "tesouro" deslocava-se e transformava-se, até percebermos que estávamos "em jogo" e que a inacessibilidade deste devia-se ao fato de sua essência estar no próprio movimento de transformar e criar.

O que, sem dúvida nos traz uma primeira aproximação entre o jogo e o fazer analítico: sua dimensão lúdica e criadora. Um processo de resgate da vida. De resgate do jogo da existência.

1.1 - Seriedade e brincadeira

*No azar, está a sorte...
Na sorte, o azar.
No brincar está o sério...
No sério, o brincar.*

O senso comum lega ao jogo o espaço do não-sério, do passa-tempo e da diversão. Algo da infância que aos poucos nos desprendemos, para ingressar na "seriedade" da vida.

Contudo, basta-nos observar uma competição, um jogo-de-azar ou mesmo uma criança brincando, e logo entenderemos que o caráter de seriedade é inquestionável no ato de jogar. Seu aspecto de aparente futilidade interroga a exemplaridade do sério, bem como os critérios para se demarcar o sério e o inútil, a verdade e a brincadeira.

É somente através da familiaridade, que seremos capazes de entender a seriedade do jogador. Se não a entendermos, através de nossa própria experiência, ou como observador participante, ou como brincante, o jogo perde seu sentido. Um jogo de xadrez, por exemplo, cujo desenvolvimento e desfecho pode levar horas. Seria incompreensível e mesmo irracional para um observador estranho ao jogo, ver duas pessoas, uma diante da outra a deslocar diferentes peças sob um tabuleiro quadriculado, durante horas ininterruptas.

Quando jogamos, estamos "em jogo". A consciência de que se trata apenas de um jogo sofre um rebaixamento. Por mais que se reflita sobre a fragilidade do círculo mágico do jogo, o ego consciente é incapaz de disciplinar as intensidades que estão envolvidas no "estar em jogo". O ato de jogar tem por característica, colocar em primeiro plano intensidades que transcendem sua objetividade. E naquele momento, nada na vida é mais importante. Somos tomados por inteiro. A alegria, o riso, cedem lugar à tensão que, mesclada às regras e ao acaso, se lança aos dados.

Dostoiewsky, em "O Jogador", nos traduz de forma impar esse momento:

Estava como que alucinado. Dispus tudo sobre o vermelho, mas, bruscamente, voltei a mim e senti-me dominado por um grande terror. Entretanto este sentimento desapareceu rápido e não voltou a aparecer. Compreendi então que me arriscava a perder tudo, tudo, a minha vida até! (1956:182).

Porém não é somente nos jogos adultos que o limiar entre a brincadeira e seriedade, riso e choro, torna-se tênue. Também nos jogos infantis podemos observar o mesmo fato. Como, por exemplo: crianças brincam de assustar umas às outras com máscaras ou mesmo com simples caretas, não raro é o fato de um ou mais participantes, que a princípio, riam e se divertiam, irromperem num medo "real" e em poucos minutos ficarem verdadeiramente apavorados com a situação.

Freud, em "Escritores Criativos e Devaneio" (1908), ao abordar as brincadeiras infantis e a atividade criadora, analisa o tênue limite existente entre seriedade e brincadeira:

"Acaso não poderíamos dizer que ao brincar toda criança se comporta como um escritor criativo, pois cria um mundo próprio, ou melhor, reajusta os elementos de seu mundo de uma nova forma que lhe agrada? Seria errado supor que a criança não leva esse mundo a sério ao contrário, leva muito a sério sua brincadeira e dispende na mesma muita emoção. A antítese do brincar não é o que é sério, mas o que é real (grifo meu). (1908:149).

Ainda sobre a seriedade e o jogo, Johan Huizinga aponta para a instabilidade da conceituação de que jogo e seriedade constituem um par antitético. Segundo o autor,

... os dois termos não possuem valor idêntico: jogo é positivo, seriedade é negativo. O significado de "seriedade" é definido de maneira exaustiva pela negação de "jogo"- seriedade significando ausência de jogo ou brincadeira e nada mais. (1980: 51).

O mesmo não acontece com o significado de "jogo"

que, em hipótese alguma, pode ser pensado, simplesmente, como ausência de seriedade. Dessa forma, Huizinga enfatiza que o "conceito de jogo enquanto tal é de ordem mais elevada do que o de seriedade. Porque a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade" (ibid.).

1.2 - O fenômeno lúdico - Johan Huizinga

*"O homem só é homem de fato
quando brinca"*

(Friedrich Schiller)

Ritmo, harmonia, repetição, risco, tensão, paixão e solução constituem qualidades inerentes ao jogo. Em "Homo Ludens", Huizinga dimensiona o jogo segundo algumas características: é uma atividade livre; não é vida cotidiana nem vida "real", se passa dentro de um âmbito temporário com orientação própria; é delimitado por tempo e espaço, logo possui um caminho e um sentido próprio e sempre obedece a determinadas regras particulares; é sempre um "fenômeno cultural", no sentido de formar-se uma "nova criação do espírito" a ser conservada pela memória. A última de suas características é que o jogo "cria ordem e é ordem", ou seja, dentro do espaço efêmero do jogo encontra-se a perfeição inexistente na vida corrente.

Huizinga considera que o jogo não pode ser delimitado unicamente pela Fisiologia ou Psicologia, como também, que existem inúmeras divergências quanto às suas

funções na vida humana. Contudo, ressalta um elemento comum a todas as hipóteses por ele pesquisadas: "o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo" (op.cit., 4). O jogo é uma função **significante**, rica em sentido e, nessa medida, essencialmente não material. Sua não materialidade evoca o reconhecimento do espírito:

Do ponto de vista da concepção determinista de um mundo regido pela ação de forças cegas, o jogo seria inteiramente supérfluo. Só se torna possível, pensável e compreensível, quando a presença do espírito destrói o determinismo absoluto do cosmos. (op.cit., 6).

Mesmo entre os animais, o jogo ultrapassa os limites da realidade objetiva. Os animais brincam e, porque brincam, são algo além de seres mecânicos. O caráter supralógico da ordem humana é afirmado pelo jogo, que é irracional e supérfluo. Dentro desta perspectiva, o jogo é energia excedente que obriga o corpo ao movimento, ao lúdico. O jogo diz respeito às sensações. É anterior às representações. O que nos remete de imediato ao âmbito pulsional, ao desordenado, ao indomável, à energia que no homem não se contém, que extrapola e ultrapassa o limite da palavra.

Huizinga enfatiza que o jogo é "fato mais antigo que a cultura". Algo que desde tempos primitivos esteve sempre presente. "É no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve" (op.cit., 1). Dessa forma, propõe a inclusão em nossa nomenclatura da fórmula **Homo ludens** ao lado de **Homo sapiens** e **Homo faber**.

Longe de propor que qualquer atividade humana seja jogo, o que o autor reivindica é uma concepção de jogo como "fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo" (ibid.).

Logo, toda manifestação cultural, que pode oscilar desde jogos de linguagem a táticas de guerra, incluindo a poesia, a arte, o jurídico, a liturgia e mesmo a reflexão filosófica, poderiam ser encarados sob o prisma do jogo. O "espírito de jogo" estaria presente em todas essas atividades. Dentro dessa perspectiva o autor analisa, sem muito rigor teórico, cada uma das atividades acima citadas.

O Direito, por exemplo, seria um jogo clássico: de um lado o código penal nos traz as regras sociais (imparcialidade e precisão), de outro, a jurisprudência define ganhadores e perdedores (debate cerimonial do julgamento, etc), tudo perpassado pelo rigor das regras. A guerra, ainda outro fenômeno abordado sob essa perspectiva, parece-nos o mais extremado - o homem joga, perde e paga com a própria vida. Não que não se pague com a vida em inúmeros jogos, mas a própria concepção de jogo e de guerra está em "xeque" nesse momento.

Não podemos afirmar que a guerra é um jogo, simplesmente por ser regida através de regras e estratégias. Guerras e jogos obedecem a princípios diversos. No jogo há uma participação voluntária, livre e consciente. Já na guerra essas são características pertencentes apenas a uma

minoria de seus participantes, enquanto a maioria permanece alienada. Poderíamos até pensar a guerra como um jogo, se estivéssemos apenas referidos aos "mandantes", estes sim, jogam, e estão "em jogo". Porém, os que lutam não passam de meras peças de um jogo de xadrez.

A proposta de Huizinga, que a princípio parece clara, torna-se, à medida que nos aprofundamos em sua leitura, cada vez mais, marcada por certa ambiguidade quanto ao recorte que define o tênue limite existente entre jogo e cultura, mostrando-se incapaz de solucionar a máxima que todo o tempo se nos indaga: "Se tudo é jogo, então nada também é jogo ..."

Em alguns momentos o autor afirma:

"procuramos até agora, no tratamento de nosso tema, manter-nos fiéis a um conceito do jogo que tem como ponto de partida as características positivas e universalmente reconhecidas do jogo. O jogo foi tomado em seu sentido imediato e quotidiano, e procuraremos evitar o curto-circuito filosófico que consistiria na afirmação de que toda ação humana é um jogo (op.cit., 234) (grifo meu).

Embora considere a idéia "tudo é jogo", uma "metáfora barata", a intensidade com que essa metáfora aparece em diversos momentos de sua exposição, ao menos nos leva a refletir sobre a dificuldade e complexidade que demandam sua resolução. O autor nos diz:

"Em vez da milenar tudo é vaidade, impõe-se-nos uma fórmula muito mais positiva, que tudo é jogo. E claro que isso é uma metáfora barata, devida, apenas, à impotência do espírito humano; mas era a

essa sabedoria que Platão havia chegado, no momento em que chamava aos homens o joguete dos deuses. (op.cit., 235, 236).

O autor oscila, durante todo o texto, entre dois polos: o jogo como um fenômeno delimitado por regras, espaço e tempo (como já vimos anteriormente) e o jogo como espírito lúdico pertencente a toda atividade cultural. O que aponta para a ambiguidade mencionada anteriormente. Gostaríamos de reforçar, que esta questão também se nos apresenta como complexa e de difícil resolução, embora tenhamos optado por encaminhar o fenômeno do jogo às suas últimas consequências: ao jogo da existência.

Para finalizar, gostaríamos ainda de enfatizar um outro aspecto: embora a pesquisa de Huizinga verse prioritariamente sobre a fecundidade do espírito lúdico no domínio da cultura e mesmo que nos seja simpática a fórmula proposta - *Homo ludens*, consideramos sua proposta facciosa, no que concerne à concepção de jogo, tendo em vista que ao se limitar, basicamente, à forma adulta de jogar, e sobretudo à forma competitiva, Huizinga exclui de sua análise o jogo infantil. Ao fazer isto, elimina da constelação do jogo humano, o jogo de sua própria constituição. O autor opta por uma concepção de cultura, competitiva, onde o "estar em jogo" está invariavelmente referido a hipóteses de "perdas" e "ganhos", logo, totalmente vinculado ao juízo e à moral, isto é, quando associamos o jogo humano somente às competições e outras modalidades de jogos cujo objetivo é a vitória ou a derrota, existe invariavelmente, uma aposta moral implícita.

Um juízo que vem acoplado à situação de vencedor (o melhor, mais qualificado, etc) e de perdedor (o pior, o desqualificado). Não se trata de negar as diferenças e valores individuais, mas sim, de não colocá-los em supremacia às outras categorias de jogos tão ou mais importantes ao desenvolvimento humano.

O jogo do homem é isso, mas não só isso. As brincadeiras infantis consistem um material de grande significação para o entendimento do fator lúdico no desenvolvimento da cultura. Porém, uma vez que o tema da cultura foge ao nosso âmbito de pesquisa, nos limitamos a pontuar essa perspectiva.

1.3 - A sistematização dos Jogos - Roger Callois

*E, contudo, é nessa intensidade,
nessa fascinação, nessa
capacidade de excitar que reside
a própria essência e a
característica primordial do
jogo.*

(Huizinga)

Quanto a classificação dos jogos, Roger Callois, em "Les Jeux et les hommes: le masque et le vertige" (1967), mostra-se simpatizante à proposta de Huizinga acrescentando à classificação, esboçada anteriormente, o sentido de improdutividade do jogo - não há consequências para a vida "real" dos jogadores, mesmo quando entra em jogo o dinheiro (bens e riquezas) o que se produz é um deslocamento entre os jogadores. Uma redistribuição e não uma criação.

Propõe ainda, uma classificação analítica dos jogos, a ser recortada por uma classificação dialética.

A classificação horizontal (analítica) estrutura-se segundo quatro categorias: AGON, ALEA, MIMICRY e ILINX - enquanto a vertical (dialética), segundo dois princípios: PAIDIA e LUDUS.

AGON (do grego, competição) - instaura-se entre os competidores um estado de rivalidade, onde rapidez, resistência, paciência, atenção, perseverança, são características fundamentais para o desenvolvimento do jogo. As regras são rigorosas e o vencedor é ovacionado como o melhor dentro da categoria disputada. Como exemplo temos o xadrez, as competições esportivas em geral (desde que não sejam profissionalizadas), o ping-pong, a amarelinha, etc.

ALEA (do latim, o jogo de dados) - a sorte e o azar. Frente ao acaso, o jogador torna-se passivo. Mesmo que tente insuflá-lo, balançando, mais ou menos, o copo de dados, só lhe resta submeter-se ao destino.

As loterias, o jogo do bicho e as roletas caracterizam ALEA.

Alguns jogos são a combinação de ALEA e AGON. O Gamão, por exemplo. Se por um lado, ALEA é a pura "irresponsabilidade" - o abandonar-se à sorte, AGON reivindica a responsabilidade pessoal e implica o sujeito no desfecho do jogo. ALEA e AGON demandam atitudes opostas frente ao ato de

jogar, porém simétricas. Ambos se submetem a uma mesma lei: igualdade de condições, o que é questionável, tendo em vista que as chances e os méritos são sempre desiguais. Dessa forma, tanto um como outro configuram-se como evasão e ilusão.

MIMICRY (do inglês, mimetismo) - o mascaramento, o disfarce, a simulação e a dissimulação, o "faz de conta" infantil e todos os jogos adultos que lidam com elementos como a máscara, o personagem, etc. O sujeito faz-se crer algo que ele não é. Mimicry, são as imitações infantis, os jogos de ilusão, as brincadeiras de boneca, o teatro e espetáculos artísticos em geral.

ILINX - a vertigem, pôr em risco a própria vida, o confronto com a possibilidade da morte. O desequilíbrio orgânico momentâneo, através de um pânico voluntário. O rodopio infantil, o carrossel, o balanço, parque de diversões, as corridas de Fórmula I, o ski, as touradas, etc.

Segundo já mencionamos, esta classificação analítica horizontal (AGON, ALEA, MIMICRY e ILINX) será recortada por uma classificação dialética vertical que oscilará entre dois pólos antagônicos (Paidia e Ludus).

PAIDIA - princípio do divertimento, da alegria, do incontrolável, âmbito das paixões.

LUDUS - opõe-se a Paidia, na tentativa de ordená-la, discipliná-la, criando regras e engenhosidades, dificultando o desfecho do jogo.

Por analogia à proposta de Roger Callois não podemos evitar a remissão ao que Freud denomina por processo primário e secundário na dinâmica do psiquismo. Estes dois modos de funcionamento do aparato psíquico podem ser correlacionados aos princípios de prazer e realidade respectivamente. Essa força primária, incontrolável, de alegria e exuberância - princípio de prazer e divertimento - é Paidia. Complementando-a, Ludus a atravessa e pacientemente tenta discipliná-la, exigindo trabalho e elaboração numa tentativa de ordená-la - princípio de realidade e construção. Neste contexto, poderíamos indagar sobre a possibilidade de um jogo que extrapolasse o nível da intersubjetividade, um jogo inerente ao psiquismo. O jogo da vida enquanto tal.

1.4 - Quanto às Regras

*"Agora eu era um rei:
era um bedel e era também juiz
e pela minha Lei, agente era
obrigado a ser Feliz"*

(Chico Buarque)

As regras cabe um papel fundamental nos jogos, determinar suas características particulares. Cada jogo tem suas próprias regras, que o isolam do mundo externo, criando uma nova ordem interna de valores. A participação no jogo implica a submissão às regras. Como afirma o personagem principal no "Jogo Final", de Beckett: "uma vez que é assim que se joga ... joguemos assim ..." As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão.

Paul Valéry, no que diz respeito às regras, enfatiza que "nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável" (Apud. Huizinga, p.14). O transgredir das regras detonam o mundo ilusório do jogo.

Huizinga define dois níveis de transgressão das regras:

- 1 - o "desmancha-prazeres" - aquele que ignora ou desrespeita as regras. Para com este, os jogadores são severos, pois não respeita a seriedade do jogo. Com sua atitude desmancha o "circulo mágico" do jogo. Denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros.
- 2 - o "jogador desonesto" - Para com este, os jogadores são mais indulgentes, devido ao fato de que o jogador desonesto não nega as regras, tenta, através da trapaça, atingir os objetivos do jogo.

No que concerne ao jogar, as regras são universais. Não há jogo que possa prescindir-las. E esse é, sem dúvida, um aspecto que gera discordância entre os diversos autores.

Bruno Bettelheim em "Uma vida para seu filho", problematiza as possíveis diferenças existentes entre "jogo" e "brincadeira". Segundo seu ponto de vista, as duas palavras não poderiam ser intercambiáveis pois se referem a estágios distintos do desenvolvimento humano. Brincadeira remete a um

estágio primitivo, enquanto jogo, a uma fase mais amadurecida.

Brincadeira refere-se às atividades da criança pequena, caracterizadas por uma liberdade total de regras, excetuando-se as impostas pelo próprio indivíduo que brinca; pelo envolvimento solto da fantasia; e pela ausência de objetivos fora da atividade em si. Os "jogos", por outro lado, são em geral, competitivos e caracterizam-se por regras de consenso... (1987: 81).

Legitimamos sua preocupação com os diferentes estágios e quanto à complexidade das regras. Contudo, entendemos que mesmo os jogos da mais tenra infância, sobretudo os jogos de fantasia, nos quais a princípio não percebemos regras, também são regidos por estas. Sua regra fundamental seria "agora eu era" - era um rei, uma rainha, papai, mamãe, um gato ou um leão.

Tanto nas brincadeiras de fantasia, como nas de ritual ¹ a regra incide sobre a própria brincadeira, implicitamente. A brincadeira é a própria regra. E nessa medida, a regra de maneira invisível, possibilita o "estar em jogo". O que, mais uma vez nos remete ao jogo analítico, cuja regra fundamental, associação livre, incide radicalmente sobre o processo terapêutico, como única possibilidade de se "estar em jogo" e levar a termo a brincadeira ².

1 - Brincadeiras de ritual são aquelas dimensionadas pelo não-senso, como por exemplo, as brincadeiras de "Alice no país das Maravilhas" ou andar pulando em uma calçada quadriculada, somente nos quadrados pretos, etc.

2 - Sobre esse aspecto do jogo analítico vide Capítulo III.

Circe N.V. Brazil, nos fala das regras nos jogos dramáticos:

A criança ao fazer o papel do rei, por exemplo, e jogar com esse personagem, atualiza o seu desejo num espaço ilusório, como ilusão, pois o sujeito não é ameaçado, sua ausência é respeitada. Se ele transgride a regra do jogo, encarnando o desejo não como ilusório, mas a sério, o jogo é suspenso, a dialética da morte se faz presente. (1988: 107).

Sob nossa perspectiva, a existência de regras é indiscutível. As possíveis diferenças entre brincadeira e jogo se situam nas relações de posição e força existentes entre regra, jogante e acaso (retornaremos a esta questão mais adiante).

Se nos referimos às regras, não podemos deixar de mencionar outra categoria também fundamental - o acaso, a incerteza. Regras e acaso compõe a "coluna mestra" dos jogos, ambos tomam forma e intensidades diversas de acordo com a especificidade do jogo. "O resultado do jogo é determinado pelo lançamento dos dados, mas é também governado de uma forma invisível pelas regras" (Winkler, 1989: 28).

1.5 - O Acaso "Em Jogo"

"O homem é um participante num grande jogo, cujo resultado está para ele em aberto. Tem de fazer uso de todas as suas capacidades, para se afirmar como jogador e não se tornar apenas um brinquete do acaso"

(M.Eijen e R.Winkler)

Cabe ao acaso, a manutenção do espírito lúdico. Jogar é correr riscos, ousar, suportar a incerteza e a tensão.

De acordo com o "Grande Dicionário Enciclopédico" (UTET), ACASO (do latim, casus; do francês, hazard; do espanhol, acaso e casualidade; do alemão, zufall; e do inglês, chance) - como termo filosófico é sinônimo de evento fortuito, acidental, não reivindicado por nenhuma necessidade e que se verifica fora das leis de causalidade. O acaso é aquele que se produz fora e independentemente da série determinada das causas e efeitos. Visto assim, esse conceito só poderia subsistir em sistemas nos quais a determinação causal do acontecimento por vir não seja ainda universalmente considerada. "Quando é considerada universal a idéia de determinação do todo, o conceito de acaso perde a necessidade de qualquer valor objetivo e se reduz a uma aparência derivada de uma mera ignorância das causas" (1954: 128). No senso comum, reconhece-se uma "vontade superior, causa final e universal" que atua livremente, o que faz com que a idéia de acaso vincule-se também ao destino. Desde o início dos tempos, o acaso tem sido a contrapartida indispensável de forças que tendem a uma ordem, a forças reguladoras. Na natureza, como também nos jogos, regras e acaso são indissociáveis. O acaso é muitas vezes identificado à possibilidade do múltiplo, ao caos e às regras cabe o papel fundamental de lhe dar sentido e significação.

Em jogo, o acaso recebe nomes especiais: "sorte", quando nos é favorável e "azar" quando nos é desfavorável.

Dessa forma, impomos valores a um conceito à princípio neutro. A valoração existe porque, como já mencionamos anteriormente, há sempre algo "em jogo". Muitas vezes, algo objetivo, como um prêmio. Outras, o desejo está em jogo. Caso contrário nem azar, nem sorte - mero acaso.

Mesmo em jogos estratégicos mais complexos, os quais tentam uma "domesticação" do acaso através da complexidade das regras, o acaso impõe-se-nos a todo momento. Não através do sentimento de esperança, como é o caso dos jogos de azar, mas através de pequenos lapsos, intuições e mesmo da paixão que introduz inesperados "erros" e "atalhos" que nos colocam e recolocam infinitamente "em jogo".

Aqui, o acaso não se dá de forma óbvia e explícita, como nos jogos de azar acima citados. Neste momento, o acaso se submete a outras regras. Outro jogo que se desenrola em
1
outra cena - no campo intra-psíquico.

Sem dúvida, se nos dispusermos à listar a infinidade de jogos humanos, constataremos que o homem, invariavelmente, joga e brinca com o acaso. Porém, ainda nos falta uma última e importante análise quanto à disposição acaso, regras e jogante.

1.5.1 - Acaso - Fragmentação ou afirmação?

1 - Sobre as relações existentes entre acaso e mecanismos psíquicos, ver no capítulo referente ao jogo analítico.

Em "A Lógica do Sentido", Gilles Deleuze faz uma análise sistemática dos jogos, contrapõe o jogo humano ao jogo absoluto, abordando, entre outros aspectos, a fragmentação ou afirmação do acaso e a natureza das regras em ambas categorias. Ressalta que:

Não basta opor um jogo "maior" ao jogo menor do homem, nem um jogo divino a um jogo humano: é preciso imaginar outros princípios, aparentemente inaplicáveis, mas graças aos quais o jogo se torna puro (1974: 62).

Deleuze analisa os jogos humanos competitivos (de destreza) e de azar (sorte), segundo um conjunto de quatro características:

- 1 - Um conjunto de regras deve sempre preexistir ao início do jogo, e quando jogamos, essas regras devem assumir um valor categórico.
- 2 - Tais regras determinam hipóteses de perdas ou de ganhos que fragmentam, ou melhor, que dividem o acaso (Ex: se tiro seis, jogo de determinada maneira, se tiro um, não jogo).
- 3 - As hipóteses cabe a tarefa de organizar o desenvolvimento do jogo segundo uma repetição de jogadas, "real e numericamente distintas, cada uma operando uma distribuição ¹ fixa que cai sob este ou aquele caso" (op.cit., 61).

1 - Sobre as distribuições fixas ou nômádas, Deleuze as

4 - Vitória ou derrota, são os resultados possíveis às consequências das jogadas. Ao jogador, uma única opção: repetir incessantemente o jogo, ou as jogadas em busca da combinação vencedora.

Sumariamente: os jogos humanos de competição e azar teriam por características as "hipóteses distribuintes", distribuições fixas e numericamente diferentes, com seus resultados subsequentes. Deleuze aponta para a dupla parcialidade desses jogos: Por um lado se situam na periferia da vida humana, não interferindo nesta, radicalmente e por outro, seriam parciais porque "retem o acaso somente em certos pontos e abandonam o resto ao desenvolvimento mecânico das consequências ou à destreza como arte da causalidade" (op.cit., 62).

Quanto ao jogo absoluto, Deleuze o contrapõe ao jogo humano segundo quatro características:

 (cont.1 - pag.28) - aborda em "Diferença e Repetição": Nas distribuições fixas, reparte-se o distribuído, enquanto tal, segundo o bom-senso, o juízo e regras apriorísticas. "Este tipo de distribuição procede por determinações fixas e proporcionais, assimiláveis a propriedades ou territórios limitados na representação". Já nas distribuições nômades (sem propriedade e sem medida) não há divisão do distribuído, mas sim a redistribuição daqueles que se rescituum num campo aberto ou sem delimitações precisas. Não existem proprietários, as coisas se distribuem no espaço, a fim de ocupar o maior espaço possível. "Preencher um espaço, partilhar-se nele, é muito diferente de partilhar o espaço. É uma distribuição de errância e mesmo de delírio, em que as coisas se desdobram em todo o extenso de um Ser unívoco e não-partilhado. Não é, o ser que se partilha segundo as exigências da representação; são todas as coisas que se repartem nele, na univocidade da simples presença (o Uno-
 Todo)" (1988: 76,77).

Nos diz Deleuze, "o jogo da inocência e corrida à Caucus¹ em que a destreza e o acaso não mais se distinguem, parece não ter nenhuma realidade" (ibid.). O jogo ideal está muito distante dos jogos humanos, que ao invés de afirmar e ramificar o acaso, tentam dominá-lo e fragmentá-lo, para obter vitória.

Este jogo só pode ser pensado e aproxima-se do não-senso. Seria a realidade do próprio pensamento. O "inconsciente do pensamento puro" (ibid.). Com o autor temos:

"É cada pensamento que forma uma série em um tempo menor que o mínimo de tempo contínuo conscientemente pensável. É cada pensamento que emite uma distribuição de singularidades. São todos os pensamentos que comunicam em um longo pensamento, que faz corresponder ao seu deslocamento todas as formas ou figuras da distribuição nômade, insuflando por toda parte o acaso e ramificando cada pensamento, reunindo "em uma vez" o "cada vez" para "todas as vezes". Pois só o pensamento pode afirmar todo o acaso, fazer do acaso um objeto de afirmação (ibid.).

Para Deleuze, só existem duas realidades possíveis para esse jogo: a do pensamento e a da obra de arte. E é justamente por serem estes as manifestações do jogo ideal é que ambos são "reais e perturbam a realidade, a moralidade e a economia do mundo" (ibid.).

 (cont.1-pág30) - que cada lance é um fragmento" (para um maior aprofundamento ver "A Lógica do Sentido"(1974: 62) de Deleuze, G.)

1 - Refere-se aqui à Lewis Carrol, mais precisamente à "corrida a Caucus, em "Alice no País do Espelho".

Este texto é bastante hermético e poderíamos desdobrá-lo em inúmeras reflexões. Deixaremos porém, circunstancialmente, o jogo ideal ou do absoluto de lado, para só abordá-lo mais adiante com Nietzsche. Retornaremos ao nosso objetivo inicial: a fragmentação e ramificação do acaso.

Quando Deleuze, logo no início do texto, refere-se ao "jogo de Alice" (jogo do não-senso), ao jogo infantil mais primário para introduzir a possibilidade do jogo ideal, abre uma "brecha" para indagarmos: qual a relação dessas brincadeiras infantis¹ com o acaso e com as regras? Em que categoria se situariam frente à classificação por ele² apresentada?

Além dessas brincadeiras remeterem à processos inconscientes e psíquicos, processos de estruturação psíquica, mais especificamente, elas não fragmentam o acaso no decorrer do jogo. A cada lance o acaso é todo afirmado e ramifica-se a cada jogada. Nessas brincadeiras não existem perdedores ou vencedores, as crianças demoram muito tempo e é preciso um longo aprendizado até que aceitem o jogo de regras

1 - Aqui não se deve generalizar: não são a todos os jogos infantis que faremos referência, somente aos da mais tenra infância, aqueles que, aparentemente, não têm regras, como por exemplo: jogos de mimetismo e de rituais. Jogos de pura associação de idéias e afetos.

2 - Gostaríamos de enfatizar que não pretendemos articular a proposta deleuziana sobre o jogo do "absoluto" ao jogo infantil, como um todo. Isto seria um tanto simplista. O que nos propusemos foi, sobretudo, aprofundar a questão da fragmentação do acaso nessa categoria de jogos, utilizando como referencial teórico o texto já citado.

categóricas pré-fixadas. O que não quer dizer que brinquem sem regras. Para que exista qualquer brincadeira é imprescindível a presença de regras, o que difere é a disposição: regra-jogante-acaso. Estas brincadeiras, frequentemente nomeadas como: "agora eu era", "como se" ou "faz de conta", aparentemente não estão norteadas por regras, mas o rigor de sua ritualização faz-nos refletir como as crianças dispõem das regras no interior do jogo.

Como vimos acima, as regras nesse jogos infantis não são pré-fixadas, não existem regras que pré-existam o próprio movimento de jogar como um conjunto fixo e finito ao qual a criança deve sujeitar-se. A regra é a própria brincadeira. Tomemos como exemplo a brincadeira "agora eu era". Esse gênero de brincadeira, mais que remeter a um tempo passado, como indica o vocábulo "era", um tempo fixo e pré-definido, dimensiona a brincadeira num processo de constante transformação, um processo contínuo. Nessas brincadeiras, a criança vivencia inúmeras máscaras, desloca-se segundo distribuições nômades dentro do Universo numa busca de entendimento do mundo.

Se a brincadeira é "agora eu era", a criança era (já) um leão, um soldado, uma poltrona, etc. O acaso, aqui, não é fragmentado, ele é afirmado por inteiro a cada lance. Não existe nenhuma "série numérica" que fique excluída ao cair dos dados. Sua distribuição é nômade. Relembrando com Deleuze: "ao invés de repartir o espaço fechado entre resultados fixos conforme as hipóteses, são os resultados

móveis que se repartem no espaço aberto do lançar único e não repartido" (grifo meu) (op.cit., 62).

Por exemplo: uma menina brinca de gato e rato, coloca seu travesseiro-rato em cima de um móvel como se fosse sua cama. Se por ventura, o travesseiro-rato cair no chão, certamente a brincadeira não cessará porque algo de errado aconteceu, mas sim, haverá uma ramificação do acaso. Hipoteticamente teríamos: o rato caiu no chão; o gato pulou em cima dele; o rato virou um cavalo; levou o gato para passear num parque de diversões, etc.

É importante sublinhar que a ramificação do acaso, que nos referimos, não se dá de forma aleatória, mas se localiza num atravessamento entre uma sobreterminação¹ psíquica e fatos casuais. Alguma representação da ordem pré-consciente ou inconsciente da criança é estimulada pelo processo de livre associação de idéias, isto é, a cada fato casual ou ficcional de sua brincadeira, é despertada uma determinada representação, dessa união surge o desenrolar da história. O acaso é afirmado como necessidade, na medida que não é rejeitado como o possível erro da brincadeira. Não cessa de se ramificar a cada fato casual. A distribuição dessa brincadeira é

 1 - Sobre o significado de sobredeterminação psíquica, remetemos o leitor à "Interpretação de sonhos (1900)", Vol. IV, cap. 6 E.S.I. Para uma definição mais sucinta temos: "O fato de uma formação do inconsciente - sintoma, sonhos, etc - remeter para uma pluralidade de fatores determinantes (Laplanche, J. e Pontalis, J.B., 1983: 641).

nomádica, porque ao invés de dividir o espaço limitado de acordo com hipóteses ou regras pré-fixadas, são os resultados, agora móveis, que se distribuem qualitativamente no espaço aberto.

É importante sublinhar, que para Deleuze a bifurcação do acaso se dá a partir da afirmação de um lance. Não entraria em questão nenhum aspecto psíquico pré-determinado. É a partir da ocorrência de um fato, que se abre um leque de possibilidades e o jogador afirmará uma, ou outra alternativa. Estas séries, para Deleuze, são séries de acontecimentos. A escolha de uma ou outra série, diz respeito ao momento, interesses e circunstâncias da vida. Porém, neste contexto, caberia uma questão: Essa escolha não estaria determinada, em parte, por vivências afetivas passadas e atuais do jogador? A tendência do jogador para uma ou outra alternativa não evocaria um processo interno, psíquico e vivencial? O que estamos querendo sublinhar não é de forma alguma, que as respostas-acontecimentos já estão pré-definidas. O jogo não é do categórico, este é um jogo de problemas e questões. A dimensão do problema supõe uma escolha e esta não pré-existe ao problema colocado. A escolha deriva do lance.

Quando nos remetemos a uma sobredeterminação psíquica, o que queremos apontar não é o fato de que todas as opções já estejam pré-determinadas psiquicamente. Mas sobretudo, que ao deparar-se com o acaso, o brincante tem duas possibilidades: afirmá-lo ou fragmentá-lo. Quando opta pela

fragmentação, ele está referido à vitória ou à derrota, à sentenças pré-fixadas. Quando opta pela afirmação, assume o acaso como problema, mas mesmo assim existe uma série de vivências afetivas anteriores e atuais que entram em jogo e tensionam seu movimento na opção.

Em última análise, o que ocorre aqui são duas maneiras distintas de lidar com os acontecimentos fortuitos da vida: pode-se negar tais acontecimentos, porque alteram a ordem já estabelecida, ou afirmá-los enquanto problema que sugerem novas bifurcações - um viver referido à uma possibilidade criativa constante. Por isso, Deleuze enfatiza sua manifestação no pensamento puro, na obra de arte e nas brincadeiras de Alice. Neste sentido, a brincadeira segue caminhos "pouco conhecidos", mas certamente expressivos. Infinitos caminhos, desdobram-se a cada acontecimento casual. Como já vimos anteriormente, a regra "agora eu era" permite o "estar em jogo" e é concretamente a própria brincadeira. Uma brincadeira de livre associação. A ludicidade infantil remete, sempre, para uma constante ramificação do acaso, que acoplado à repetição aponta para o processo de estruturação psíquica.

Neste contexto, a repetição incansável da brincadeira (à parte, a compulsão à repetição e seus correlatos) estaria em sintonia com o prazer e divertimento, na descoberta da impossibilidade do igual, do idêntico. O que lhes asseguraria a diversidade e afirmação da vida. A criança que joga no exercício de sua constituição, joga também no

excesso de energia que o corpo lhe impõe, impressionando e impulsionando para um "mais" constante. Nessa medida, o mundo infantil, lúdico e criador por excelência, em muito se aproxima das artes ou melhor, do fazer artístico, citado anteriormente por Deleuze.

Finalmente, consideramos que foi trabalhado até então o fenômeno do jogo humano: sua seriedade, algumas qualidades e classificações, as regras e o acaso como coluna mestra dos jogos e ressaltamos um aspecto importante para nosso estudo - a fragmentação e afirmação do acaso nas diversas modalidades de jogos. Dando continuidade, no próximo capítulo, trabalharemos o jogo cósmico, do mundo. O jogo da existência: o "Eterno Retorno" nietzscheano apontando para a possibilidade de uma repetição diferencial.

II - O MUNDO JOGADOR

E no entanto embora cada um tente fugir de si mesmo como uma prisão que o enclausure em seu ódio, faz parte do mundo um grande milagre, eu o sinto: toda a vida é vivida.

(Rilke)

2.1 - Origens

A idéia de um jogo que ultrapasse o limite dos fenômenos de ordem humana, que saia, do registro ontológico, um jogo do mundo propriamente dito, tem sua origem no pensamento heracliteano. Há dois mil e quinhentos anos (aproximadamente), Heráclito colocou na mesa de jogo o ser do vir-a-ser¹. Negando o ser estático, o filósofo reconhece no vir-a-ser, no fluxo do tempo, a verdadeira dimensão da realidade. Dois pensamentos são marcantes em sua obra: de acordo com o primeiro o ser não é, tudo está em devir; com o segundo, o ser é o ser do devir enquanto tal. Mas esses pensamentos não são separáveis, ambos pertencem a um mesmo elemento.

Para Heráclito, tanto os deuses como os homens, encontram-se no vir-a-ser. Ressaltamos, porém, que o conceito de deus, ora utilizado, não coincide com o conceito

 1 - Segundo o Novo Dicionário da Língua Portuguesa, Aurélio Buarque de Holanda: "V. int. vir-a-ser,; tornar-se, devenir. S. m. Devenir". Utilizaremos em alguns momentos o substantivo e o verbo devir e em outras ocasiões seus sinônimos.

grego de deus como "criador do mundo". Aqui, deuses e homens têm em comum a força de produzir, de criar e transformar. Ambos dispõem do poder da POIESES. Os deuses, como discorre Eugen Fink (1966), determinam os destinos dos homens mas estes também têm o poder de governar e determinar, embora seja esse poder parcial e limitado. O poder dos homens mundanos é limitado frente ao dos deuses, porque estes se encontram mais próximos da força original de criação: o Fogo do mundo. No fragmento 30, Heráclito nos diz:

esta ordem do mundo idêntica para todos, não foi criada por nenhum deus, nem por nenhum homem, mas sempre existiu, é e será um Fogo eternamente vivo, se iluminando com medida e se apagando com medida (op.cit., 26).

O cosmos existe a partir do Fogo. O Fogo é o princípio organizador do mundo, que dá a todo o vir-a-ser individualizado a forma de uma construção finalizada. O Fogo não está no vir-a-ser. Em Heráclito podemos compreender o fogo sob dois aspectos: como substância, essência, o "Uno primordial" ou como símbolo de movimento e transformação. O fogo cósmico, simultaneamente está no tempo e é o próprio tempo do mundo, que consome todas as coisas entre presente, passado e futuro, que faz nascer e morrer, subir e descer. Que tudo incendeia. Ainda interpretando este fragmento, Fink ressalta que deuses e homens existem no mundo diferentemente que as pedras, as flores, as árvores, etc. Eles mantêm uma relação de compreensão com a potência fundamental que tudo produz, que organiza o cosmos e regula o curso e a mudança das coisas. E,

sobretudo, a partir desta relação de compreensão com o Uno que deuses e homens são capazes de produzir.

Heráclito utiliza a palavra "AION" para designar o tempo do mundo, que significa em última instância, pré-filosoficamente, o curso de uma vida humana. No fragmento 52 temos:

Aion pais esti paizon petteuon; paidos he basileie/o tempo do mundo é uma criança que, brincando, põe pedras aqui e ali; é o reino da criança (Fink, 1988: 42).

Heráclito, apropria-se do jogo humano infantil como metáfora para o produzir mais original. "le monde régne en tant que jeu" - o mundo reina enquanto jogo (op.cit., 29). Heráclito compreende a existência a partir de um instinto de jogo. Como um fenômeno estético. Deuses e homens não estão no mundo como as outras coisas, eles estão numa relação aberta, estática ao pyr e à aion, sua força de produção deriva do jogo do mundo. Estão a ele subordinados. Sua força poética origina-se e repousa sobre o jogo essencial e primordial do Uno cósmico. Homens e deuses são e serão essencialmente jogadores.

2.2 - O jogo da Existência - Nietzsche

"Não conheço outro método, a não ser o jogo, para tratar dos grandes problemas: trata-se de um dos sinais essenciais em que se reconhece a grandeza."

(Nietzsche - Ecce Homo)

2.2.1 - O trágico - Apolo e Dionísio

Num outro momento da história da Filosofia, Nietzsche encontra na concepção de jogo heracliteana um abrigo fundamental para sua construção teórica:

Aquilo que ele (Heráclito) contemplou, a presença da lei no vir-a-ser e do jogo na necessidade, será, a partir de agora, contemplado eternamente: foi ele quem levantou o pano de fundo deste espetáculo sublime (Fink, 1988: 42).

Nietzsche encontra, em Heráclito, aconchego para sua longa caminhada. Regressa ao pensador pré-socrático que representa, sem dúvida, uma das raízes fundamentais de sua obra. Seguiremos passo a passo o seu percurso ao jogo da existência.

O fenômeno do trágico aparece como uma primeira fórmula para equacionar a existência e a experiência do ser. Em "A Origem da Tragédia" (1988), Nietzsche lança mão de categorias estéticas para formular sua visão fundamental do ser. O fenômeno da arte é colocado no centro da interpretação nietzscheana do mundo, é nele, e a partir dele, que o deciframos. Mas não se trata aqui de qualquer arte. Nietzsche nos conduz à arte trágica. "Só com os olhos da arte trágica consegue o pensador mergulhar o seu olhar no coração do mundo" (op.cit., 18). Reconduz a verdadeira essência da arte ao trágico.

Mas em que consiste sua visão trágica do mundo?

De imediato, temos que o olhar trágico nada tem a ver com um pessimismo passivo diante da vida, nem mesmo com uma redenção para com a finitude humana. A vida nada tem de injusta. Desde o início de sua trajetória filosófica, este filósofo se contrapõe violentamente à concepção cristã de mundo. Na visão trágica do mundo confundem-se vida e morte, ascensão e decadência de tudo quanto é existente. Segundo Fink:

O sentimento trágico da vida é antes a aceitação da vida, a jubilosa adesão também ao horrível e ao medonho, à morte e ao declínio ... A aceitação trágica mesmo do declínio da própria existência nasce do conhecimento fundamental de que todas as formas finitas são apenas ondas temporárias na grande maré da vida, de que o declínio do existente finito não significa destruição pura e simples, mas o regresso ao fundo da vida do qual surgiram todas as coisas individualizadas (ibid.).

A visão trágica do mundo ancora-se no saber de que tudo é Uno. Vida e morte, luz e sombra, ascendência e declínio, são aparência e formas de uma mesma corrente, amorfa e imprecisa. Nietzsche encontra na tragédia grega a oposição da "forma" e da "maré amorfa" da vida, de PERAS e APEIRON. Um fundo único, o Uno primordial, amorfo, de onde a vida flui. Esse fundo que constantemente faz surgir de si formas e para onde o existente finito, as individuações, perecíveis e voltadas à destruição revertem-se. A essas duas vertentes, ele as nomeia de oposição entre o apolíneo e o dionisiaco. Em "A Origem da Tragédia", temos:

E, pois, às duas divindades das artes, a Apolo e a Dionísios, que se refere a nossa consciência do

extraordinário antagonismo, tanto de origens como de fins ... Estes dois instintos impulsivos andam lado a lado e na maior parte do tempo em guerra aberta, mutuamente se desafiando e excitando para darem origem a criações novas (1988: 35).

O trágico, definido pelo contraste entre Apolo e Dionísio delimita uma maneira de olhar a vida. Apolo é o deus da aparência, da beleza, da luz, da forma, da harmonia, das medidas, simboliza em última instância, o "instinto plástico". Dionísio, ao contrário, é o deus do caos, do desmedido, do amorfo, da volúpia sexual, da imprecisão. Com o propósito de explicitar o antagonismo de Apolo e Dionísio, Nietzsche aponta na fisiologia humana os aspectos do sonho e da embriaguez.

Apolo é o deus do sonho, tem o dom de criar as imagens oníricas, é responsável por toda construção estética do sonhador. "A aparência, cheia de beleza, do mundo dos sonhos, na produção dos quais qualquer homem é um artista perfeito, é para nós a condição prévia de todas as artes plásticas" (op.cit., 36). Sob a influência de Schopenhauer, Nietzsche vai além e acaba por definir Apolo como a imagem divina e esplêndida do princípio de individuação (*principium individuationis*). Esse fundamento, como nos diz Fink, indica a fragmentação de tudo o que existe na singularização. Todas as coisas coexistem no espaço e no tempo separadamente. Estão simultaneamente unidas e separadas no tempo, compõem-se como uma multiplicidade inesgotável. "Esta visão do mundo que pensa a separação do existente, a sua multiplicidade e fragmentação é, sem o saber, cativa da aparência, e iludida pelo véu de Maia" (Fink, 1988: 24).

A multiplicidade de todas as coisas é mera aparência, ilusão. Contudo, o mundo, na medida em que é a "coisa em si", não se encontra fragmentado nesta mesma multiplicidade, ele é Uno, "vida não diferenciada, maré única" (ibid.).

No estado de embriaguez, nos confrontamos com Dionísio. Nietzsche, ainda na trilha de Schopenhauer propõe uma analogia entre a embriaguez, estado no qual nos desvencilhamos, temporariamente, de nossos limites e referências; com Dionísio, simbolizado pela euforia e êxtase, ou melhor, com o estado dionisiaco, no qual somos arremessados para além do humano propriamente dito. O individual se aniquila dando lugar ao universal.

O homem deixou de ser artista para ser obra de arte: o poderio estético de toda natureza, agora ao serviço da mais alta beatitude e da mais nobre satisfação do Uno primordial revela-se neste transe, sob o frêmito da embriaguez (Nietzsche, 1988: 40).

Eis a dimensão cósmica da criação, da estética. A maré única, a embriaguez, Baco, o destruidor e construtor, que desorganiza e reabsorve tudo o que é finito e individual.

Nietzsche desenvolve, basicamente a partir da cultura grega, sua concepção de Homem e de Universo. Apolo e Dionísio se combatem e se repelem, porém não sobreviveriam um sem o outro. Entretanto, não entendamos essa interação como dialética. O dionisiaco é a base sobre a qual descansa o mundo claro da aparência. Apolo e Dionísio formam um par, uma

união, como nos diz Nietzsche:

A relação complexa do espírito apolíneo com o instinto dionisiaco na tragédia deveria, pois, na realidade ser simbolizada por uma aliança fraterna destas duas divindades. Dionísio fala a língua de Apolo, mas Apolo acaba por falar a língua de Dionísio (op.cit., 156).

A tragédia constitui-se como a união desses dois opostos, tais como a música e a imagem, o sonho e a embriaguez, forma e caos, luz e noite, aparência e essência. Contudo nos é mais fácil compreender o apolíneo, o princípio de individuação, as singularidades, do que o dionisiaco, essa dimensão Una, primordial, caótica, a essência por trás da aparência. Fink interpreta a dimensão dionisiaca mais como "misticamente pressentida do que conceitualmente compreendida, possui quase o caráter escabroso de um Além (1988: 28).

É necessário, todavia, ainda enfatizar que Dionísio e Apolo não se constituem como "inimigos". O conflito entre esses dois princípios antagônicos é a base, a essência, para que possamos compreender o pensamento trágico - Esse olhar diferenciado sobre a vida. Através do conflito entre os dois deuses apreendemos o conflito entre o Uno primordial, esse fundo amorfo da vida que tudo transforma e o castelo das aparências, das formas imóveis (do uno e da individuação)¹.

1 - Gostaríamos de ressaltar que para Nietzsche, Sócrates é o verdadeiro inimigo da tragédia. Sócrates simboliza a figura histórica do racionalismo. Nietzsche luta veementemente contra a verdade dita "científica",

Finalmente numa leitura mais cuidadosa do texto nietzscheano, percebemos um terceiro tempo na construção do pensamento trágico: a fusão de Apolo e Dionísio, este "par fraterno" deixa de se constituir como antítese e transforma-se em unidade. Dionísio domina esta relação. Ele é o fundo do jogo trágico pelo qual toda individuação, todo existente é reabsorvido. O mundo das aparências, das formas apolíneas é, em última análise, a objetivação dionisiaca. "Dionísio conduz o mundo da aparência até o limite em que esta se nega a si própria, e quer voltar a refugiar-se no seio da verdadeira e única realidade" (1988: 157). Dionísio, o deus afirmativo e afirmador "com sua alegria primordial até mesmo perante a dor" (op.cit.: 169). Dionísio afirma tudo. Alegria aqui é o equivalente à afirmação. A essência do trágico está na afirmação múltipla. Soberbamente, Nietzsche define o efeito trágico:

Compreendemos, enfim, o que para a tragédia significa o querer contemplar e ao mesmo tempo, aspirar para além dessa contemplação ... Esta aspiração para o infinito, este bater de asas do desejo, no momento em que sentimos a mais alta alegria de claramente perceber a realidade, recordam-nos que, nestes dois estados, devemos reconhecer um fenômeno dionisiaco que, sempre e incessantemente, nos revela haver satisfação de uma

 (cont.1-pág.45) - positivista, para ele, verdade significa não o conhecimento das ciências, mas o conhecimento e a proximidade com o fundo primordial - intuição trágica. Aponta para uma inversão de valores, na qual, Sócrates simbolizaria um divisor de águas: antes de Sócrates, o instinto seria uma força afirmativa e criadora e a consciência, uma força crítica e negativa; depois de Sócrates, o instinto torna-se crítico e a consciência criadora.

alegria primordial no jogo (grifo meu) de criar e destruir o mundo individual; como Heráclito, o obscuro, comparava a força criadora do Universo a uma criança que se divertia a mudar pedras de um lugar para o outro ou a fazer montes de areia para depois os desfazer (op.cit., 170).

Nietzsche aproxima-se inexoravelmente de Heráclito. Acaba por definir como jogo a dinâmica, o movimento entre Dionísio e Apolo. A união e interação dessas duas forças antagônicas. A realidade mais original expressa na metáfora do jogo. Contudo, nesse momento, tal metáfora aparece como uma "intuição sublime", que mais tarde será reconhecida como uma primeira fórmula para a "inocência do devir". O mundo existe como um jogo sem jogador, um jogo de construir e destruir, num movimento do "prazer primitivo". Um jogo do fundo primordial que gera a multiplicidade do existente finito. "Um jogo de artista que a vontade joga consigo própria, na eterna profusão do seu prazer" (op.cit., 33). Nessa medida, o processo criador apenas espelharia de forma amena a POIESIS original do cosmos.

2.2.2 - O jogo de dados - Repetição trágica

Para aprofundarmos a compreensão do que seria o trágico de repetição, é importante trabalharmos a evolução deste conceito no pensamento nietzscheano. Apesar de Nietzsche ter renegado "A Origem da Tragédia" em "Ecce Homo", alguns de seus comentadores, Deleuze, por exemplo, consideram que já neste trabalho se encontra a essência do que viria a ser

definido posteriormente como "Eterno Retorno". Em "Nietzsche e a filosofia", Gilles Deleuze, levanta alguns pontos fundamentais da "A Origem da Tragédia", que foram transpostos por Nietzsche no decorrer do seu pensamento:

- 1 - Em "A Origem da Tragédia", Nietzsche ainda lidava com Dionísio de uma maneira "semidialética". Posteriormente, Dionísio assume um caráter de deus afirmador, "afirmação da criação da vida em lugar de sua solução superior ou de sua justificação" (1976: 11).
- 2 - O que aparecia como antítese em "A Origem da Tragédia": Dionísio-Apolo. Será substituído pela complementariedade: Dionísio-Ariana.
- 3 - A oposição que até então se estabelecia entre Dionísio e Sócrates, será substituída por: "Dionísio contra crucificado" (ibid.).
- 4 - Nietzsche renunciará à concepção de drama (A Origem da Tragédia) por uma expressão heróica da tragédia. "É tarefa de Dionísio tornar-nos leves, ensinar-nos a dançar, dar-nos o instinto de jogo" (op.cit., 15).

Num momento mais amadurecido de sua obra, Nietzsche abdica da intenção de pensar o ser que se opõe ao ser do devir. É o ser daquilo que devém que será doravante pensado, é neste ponto que Nietzsche elabora sua concepção de "Eterno Retorno": o ser daquilo que devém é o tornar a vir. "Mas o tornar a vir neste contexto, não é mais o que retorna, mas sim, o tornar

a vir como o próprio movimento do devir, que não só assegura o mundo da diversidade, como a sua reprodução"¹. A diversidade em Nietzsche é pensada através do conceito de força. Como nos diz Deleuze, a verdade do múltiplo decorre dos princípios da filosofia da força e da vontade. Para Nietzsche, o conceito de força não é avaliado no singular. Qualquer força, como quantidade existente no mundo, é uma quantidade de força e existe no interior de uma relação. Toda força se relaciona com outra força. "Todas as coisas se relacionam com uma força capaz de interpretá-las; toda força se relaciona com aquilo que pode, do qual é inseparável" (op.cit., 19). Nietzsche analisa essa relação de forças não só no nível biológico, mas também no social. Duas forças em relação implicam num diferencial quantitativo, devido ao fato de só haver relação entre as forças se houver uma tensão entre elas. Existe então, no interior de uma determinada relação, uma hierarquia das forças que se faz através deste diferencial quantitativo. Dessa forma Nietzsche define dois tipos de força segundo sua quantidade: forças dominantes e forças dominadas. Mas há ainda uma diferenciação qualitativa entre as forças, que faz com que estas não se anulem no interior de uma relação. A qualidade das forças, emerge para Nietzsche, como diferença de quantidade. Qualitativamente falando, as forças podem ser de

 1 - Gostaríamos de sublinhar que para a elaboração deste capítulo, além de utilizarmos como referência bibliográfica alguns textos deleuzianos e nietzscheanos (devidamente citados), também nos foi fundamental as aulas de filosofia conferidas por Alterives Maciel (em julho de 1992). A citação acima diz respeito às referidas aulas.

dos tipos: ativa e reativa¹. O princípio condicionante para que haja diferenças, tanto de quantidade, quanto de qualidade, é a Vontade de Potência. Porém este princípio, na obra nietzscheana, não transcende aquilo que condiciona, é imanente (interno à própria relação). Segundo Deleuze:

A vontade de potência é o elemento do qual decorrem, ao mesmo tempo, a diferença de quantidade das forças postas em relação e a qualidade que, nessa relação, cabe a cada força. A vontade de potência revela aqui sua natureza: ela é princípio para a síntese das forças. É nesta síntese, que se relaciona com o tempo, que as forças repassam pelas mesmas diferenças ou que o diverso se reproduz. A síntese é a das forças, de sua diferença e de sua reprodução; o eterno retorno é a síntese da qual a vontade de potência é o princípio (grifo nosso) (op.cit., 41).

Dessa forma, são sempre as forças com seus diferenciais, que retornam no Eterno Retorno. Não são as coisas que voltam. Mas o mesmo retornar para tudo que difere. "O Mesmo não volta, é o voltar apenas que é o mesmo daquilo que devém" (Deleuze, 1985: 30). Neste momento, mais amadurecido da obra nietzscheana, não mais existe a oposição uno-múltiplo (Apolo-Dionísio) - o Uno se diz imediatamente do múltiplo. O Uno é o próprio círculo do Eterno Retorno. Um tornar a vir incessante que se diz da vontade de potência. Neste sentido, a proposição nietzscheana do Eterno Retorno difere radicalmente da dos gregos antigos. Aqui não é o

1 - Para um aprofundamento nesta questão consultar "Nietzsche e a filosofia" (Deleuze, 1976: 35-36).

retorno do eterno, mas o retorno que é eterno. Este é o jogo de Dionísio, deus afirmador do múltiplo.

Em Zarathustra, Nietzsche assevera que duas "mesas" são necessárias para que tal jogo tome lugar - o céu e a terra. O que, de maneira alguma, significa dizer que existam dois mundos. As duas mesas simbolizam "dois momentos do mesmo mundo, meia-noite e meio-dia" (1987: 21).

Quanto à primeira mesa, temos em "Antes do nascer do sol" (Zarathustra):

Ó! Céu puro e excelso! A tua pureza para mim consiste agora em que não haja nenhuma aranha, nem teia de aranha eterna da razão: em seres um salão de baile para os acasos divinos, uma mesa divina para os divinos dados e jogadores de dados (1987: 144).

Em "Os Sete Selos", Nietzsche nos apresenta a segunda mesa:

Se alguma vez joguei os dados com deuses, na mesa divina da terra, fazendo que a terra tremesse e se rasgasse projetando rios de chamas - porque a Terra é uma mesa divina que treme com novas palavras criadoras e com um ruído de dados divinos (op.cit., 196).

Dois momentos de um mesmo jogo: o instante em que os dados são lançados e o instante do cair dos dados. As duas mesas simbolizam também os dois tempos do artista, do jogador e da criança: "O jogador abandona-se temporariamente à vida e temporariamente nela fixa o olhar: o artista se coloca

temporariamente em sua obra e temporariamente acima dela: a criança joga, retira-se do jogo e a ele volta" (Deleuze, 1976: 20). O lance dos dados é uma dupla afirmação. De um lado afirma o devir, do outro, o ser do devir.

Nietzsche utilizou o lance de dados para elaborar sua concepção de **repetição trágica**. "Os dados lançados uma só vez são a afirmação do acaso, a combinação que formam ao cair é a afirmação da necessidade (destino)" (ibid.). Neste contexto, repetição trágica, não é sinônimo de tragédia em seu uso clássico (como já mencionamos anteriormente, não se define por desgraças, etc.). Esta existe enquanto cotidianidade, como afirmação do acaso. Acaso e necessidade (destino) não se contrapõe, a necessidade não é a abolição do acaso, mas sim sua própria combinação. "A necessidade é afirmada com o acaso, conquanto o próprio acaso seja afirmado" (ibid.). Acaso e necessidade formam uma unidade complexa. A mesma unidade existente entre o um e o múltiplo, entre o ser e o vir-a-ser. Em Nietzsche, o acaso é identificado ao múltiplo, ao caos. Os dados sacudidos e insuflados pelo sopro do jogador é o próprio caos-acaso. A combinação numérica que formam ao cair é o destino (necessidade). O acaso para Nietzsche é um amigo esperado.

Eu e meu destino não falamos ao hoje e tampouco ao **nunca**, temos paciência para falar, e tempo, muito tempo para isso. Porque ele há de chegar um dia, e não de passagem.

Quem terá de vir um dia, e não de passagem? O nosso grande acaso: é esse o nosso grande e longínquo Reinado do Homem, o reinado de Zarathustra, que dura mil anos... (1987: 202).

Em outra passagem Zarathustra proclama: "Deixai vir a mim o acaso, ele é inocente como uma criança" (op.cit., 151). Neste ponto retornamos à fragmentação do acaso em jogo. Pois Nietzsche faz uma distinção clara entre o mau jogador e o bom jogador. Por mau jogador entende-se: aquele que não sabe afirmar o acaso por inteiro e no lançar dos dados torna-se escravo da finalidade, escravo da repetição dos lances em busca da combinação vencedora. Segundo Deleuze,

Abolir o acaso pegando-o com a pinça da causalidade; em lugar de afirmar o acaso, contar com a repetição dos lances; em lugar de afirmar a necessidade, contar com uma finalidade; todas essas são operações do mau jogador (1976: 22).

Para se jogar bem, é preciso afirmar o acaso por inteiro, não submeter-se ao número provável, mas ao número fatal. "O par causalidade-finalidade, probabilidade-finalidade, a oposição e a síntese desses termos, a teia desses termos é substituída por Nietzsche pela correlação dionisiaca acaso-necessidade (acaso-destino)" (ibid). Não se trata, portanto, de uma probabilidade distribuída em vários lances, apostada e desejada, mas sobretudo, uma combinação fatal que trará de volta a combinação numérica, não pela repetição dos lances, mas pelo retorno do número fatal.

Zarathustra, em "Da Vontade Amesquinhadora",
proclama:

Faço ferver em minha marmitta tudo o que é acaso. E somente quando o acaso está no ponto, eu lhe desejo

boas-vindas para com ele fazer minha alimentação. E na verdade, muito acaso se aproximou de mim como senhor; mas minha vontade lhe falou mais imperiosamente ainda e logo ele estava de joelhos diante de mim e me suplicava - suplicava para que lhe desse asilo e acolhida cordial, e me falava de maneira adulatora: veja então, Zarathustra, só um amigo vem assim a um amigo (1987: 148).

Nesta passagem, fica explícito a existência de "fragmentos de acaso" (Deleuze, 1976: 23). "Acasos terríveis" (em Nietzsche). Acasos que se pretendem inteiros e dominadores a subjulgar a vontade do ser criador. O jogador se defrontará com duas possibilidades, duas maneiras bem diferentes de jogar: submeter-se às leis da probabilidade e contar com a eterna repetição dos lances, ou potencializar, intensificar o acaso e afirmá-lo por inteiro - o número fatal e necessário. O acaso não é mais um inimigo ou um senhor arrogante e ameaçador. Afirmado, "o acaso é um amigo que vem ver seu amigo e que este faz voltar, um amigo do destino, do qual o destino assegura o eterno retorno enquanto tal" (ibid.). O eterno retorno é o próprio sentido do jogo da existência, da brincadeira de Dionísio.

Nietzsche foi o grande filósofo da repetição diferencial (repetição trágica). Quando Zarathustra depara-se com o espírito da gravidade, meio anão, meio toupeira, que com seus pensamentos de chumbo lhe trazia a idéia do eterno retorno do mesmo, sente a dor abater-se sobre si. A percepção do tempo como círculo, como repetição do mesmo, repetição mecânica, do igual (concepção schopenhauriana de repetição) é-lhe insuportável. O espírito da gravidade o arrasta

montanha abaixo, porém contra o espírito imobilizante do anão, Zarathustra o enfrenta com um pensamento mais profundo e o seu querer, torna-se um querer a repetição. De uma forma imperativa fala ao anão, que salta de seus ombros. A partir de então, toma lugar um diálogo bellissimo, entre ambos, sobre o tempo:

Anão! - prossegui - Olha para este pórtico! Tem duas caras. Aqui se reúnem dois caminhos: ainda ninguém os seguiu até o fim. Esta rua larga que desce, dura uma eternidade... e essa outra longa rua que sobe... é outra eternidade... Estes caminhos são contrários, opõe-se um ao outro, e encontram-se aqui neste pórtico. O nome do pórtico, está escrito em cima: chama-se "instante". "Se alguém, todavia, seguisse sempre, cada vez mais longe, por um destes caminhos, acaso julgas, anão, que eles eternamente se oporiam?" "Tudo quanto é reto mente - murmurou com desdém o anão - Toda verdade é sinuosa; o próprio tempo é um círculo". "Espírito do pesadelo! - disse eu irado! Não aprecies tão superficialmente as coisas! - ou te deixo onde estas acaçapado..." (1987: 17).

Ao olhar superficial do anão, a repetição ocorre como repetição do mesmo. Mas para Nietzsche, a repetição é sempre portadora de novidade - repetição diferencial - não é da mesma ordem das reminiscências ou da contemplação, sobretudo, a repetição é atuação. Freud também fez esta distinção em "Repetir, recordar e elaborar" (1914). A repetição é da ordem do ato.

Dessa forma não se trata de repetir o lançamento dos dados infinitamente para alcançar a vitória através da repetição dos números pré-fixados, mas afirmar o acaso por

inteiro, como necessidade. Sobretudo, acaso e necessidade, afirmam-se simultaneamente. O que é repetido no Eterno Retorno, como nos diz C. Rosset,

não é a reprodução mecânica do já produzido, mas um retorno do passado enquanto era novo, ou seja, uma reaparição da diferença, do singular, do mesmo enquanto era diferente (1989: 78).

O sentido da repetição diferencial, pode ser melhor elucidado se nos remetermos à repetição nos jogos infantis, que em muito se aproxima do trágico de repetição nietzscheana. A criança faz do repetir o próprio objeto do querer, afirma-o em toda sua intensidade, faz da repetição algo novo. Por exemplo: ao contarmos um conto de fadas a uma criança, esta nos pedirá que o contemos inúmeras vezes. Cada história, lida parecerá uma outra e nova história e seu deleite consistirá em ouvir pela "primeira vez" essa história "n" vezes.

Podemos interpretar este fato de duas maneiras: a primeira corrobora-se à proposta freudiana elaborada em "Para além do princípio de prazer" (1920), no qual Freud afirma que o prazer da criança consiste em ouvir a mesma história. Freud aponta para a repetição do mesmo, do igual, do idêntico e sublinha o prazer que isto suscita aos olhos infantis:

E, se contamos a uma criança uma linda história, ela insistirá em ouvi-la repetidas vezes, de preferência a escutar uma nova, e sem remorsos estipulará que a repetição seja idêntica (grifo nosso), corrigindo quaisquer alterações de que o narrador tenha a culpa, embora, na realidade, estas possam ter sido efetuadas na esperança de obter uma nova aprovação (1920: 53).

Sua perspectiva do repetir, neste contexto, vai de encontro com a de Schopenhauer¹, que faz da repetição objeto de sua filosofia. Schopenhauer aposta na repetição do mesmo, uma repetição cega, sem princípio, nem fundamento. Diante desta perspectiva, como pontua Rosset, "sexualidade, nascimento, morte, sentimentos, ações, não são acontecimentos, mas repetições" (1980: 76).

A segunda maneira, atenta para o seguinte fato: se num primeiro momento, a repetição pode parecer uma "mesmice", sobretudo porque parte do adulto a análise do acontecimento, sob a perspectiva do olhar infantil poderia não o ser. Esta repetição de caráter lúdico é sempre novidade e demanda surpresa, logo o que diferencia uma e outra concepção, é a forma diferenciada de olhar o objeto da repetição: a criança afirma o objeto da repetição à sua "enésima potência", é como se o quizesse para sempre, renovado a cada olhar, afirmando-o como necessidade.

"Assim falou Zarathustra" é uma obra complexa e rica em simbolismos, as idéias de Eterno Retorno e Vontade de Potência, além de serem seu cerne fundamental, comportam inúmeros desdobramentos conceituais. Poderíamos continuar neste estudo fascinante, mas correríamos o risco de nos distanciarmos quanto ao nosso objetivo primordial. Dessa

1 - Em "A Lógica do Pior", C. Rosset enfatiza o interesse de Freud por Schopenhauer, por ocasião da elaboração de "Além do princípio de prazer" (1920).

forma, optamos primordialmente por apontar que em Nietzsche, jogo e eterno retorno não se distinguem. O homem jogador (criador-criança) volta seus olhos para o jogo do mundo, jogo do tempo sem meta, no qual participa dinamicamente. Esse olhar diferenciado sobre a vida, constitui uma visão trágica do mundo: a dança de Dionísios. Ainda em Zarathustra, a imagem do Super-homem nietzscheano nos remete para o jogador e não para um super-às moderno e tecnológico, nos remete para a criança, para a brincadeira de roda, brincadeira gigante, para o movimento e sobretudo para a transformação.

2.2.3 - O jogo criador - Zarathustra

A idéia mundana e cosmológica de um jogo criador perpassa toda a obra nietzscheana. De forma latente, ou manifesta o autor eleva o jogo ao nível mais alto - o da existência. Em seu terceiro e último período filosófico, mais precisamente, em "Assim Falou Zarathustra", Nietzsche retorna definitivamente ao tema: apresenta-nos o homem jogador (criador), aquele que se aproxima do Super-homem. Diga-se logo: o Super-homem, no contexto da obra nietzscheana, não se confunde em nada com o "nosso" Super-homem moderno, perfeito e de raça apurada. O Super-homem nos aparece, primeiramente, mais como uma esperança do que uma realidade. Quando Zarathustra fala na praça do mercado, fala ao último homem, àquele que perdeu toda sua força de jogante - "homem do niilismo passivo", que já não arrisca nada, nem tampouco ousa nada. Este homem estagnado frente ao seu destino, cuja força

criadora extinguiu-se. Que embora culto e esclarecido, nada sabe de si e do mundo. Nos estertores do último homem, Nietzsche proclama o Super-homem. No preâmbulo de Zarathustra encontramos: "o grande do homem é ele ser uma ponte e não uma meta, o que se pode amar no homem é ele ser uma passagem e um acabamento" (1972: 25). Ou melhor, uma transição e um declínio.

O Super-homem é o sentido da existência. Uma existência de jogo inserida num jogo "maior". Nesse sentido, o homem é uma ponte e não uma meta. Para que o Super-homem possa nascer, Zarathustra proclama a morte de Deus. Segundo Fink, "Deus significa a idealidade transcendental". O Super-homem sabe que Deus morreu, e por isso se volta à Terra, devolve a esta aquilo que sempre lhe pertenceu: O sentido da existência.

O homem que tinha sua liberdade voltada para Deus dirige-se à Terra. Nos diz Nietzsche:

Outrora a blasfemia contra Deus era a maior das blasfemias, mas Deus morreu e com ele morreram esses blasfemadores. O que há de mais terrível agora é blasfemar contra a Terra e dar mais apreço às entranhas do impenetrável do que ao sentido da Terra! (op.cit.,75).

A "morte de Deus", é sem dúvida o ponto central da primeira parte da obra, é a partir desta premissa que todo o desenvolvimento da filosofia de Zarathustra se dá. Porém, nos concentraremos em alguns pontos que nos são fundamentais. Seu primeiro discurso, "Das três transformações", que indica as 3

metamorfoses, pelas quais o homem passa após a "Morte de Deus" em busca da liberdade criadora. Nietzsche anuncia as 3 metamorfoses do espírito: o ser humano modifica-se passando por 3 estágios. O espírito transforma-se em camelo, o camelo em leão e leão em criança.

O camelo simboliza para Nietzsche, o homem do idealismo, aquele que se inclina perante a lei e a moral, aquele que humilde, carrega seu fardo. O homem submerso na transcendência. O homem do dever, do trabalho, da vida cotidiana.

O espírito sólido sobrecarrega-se de todas essas coisas pesadíssimas, e à semelhança do camelo que corre carregado, assim ele corre pelo seu deserto (op.cit., 34).

No deserto, a segunda transformação: o leão. O espírito conscientiza-se de sua alienação anterior, e sua verdadeira luta é, a partir de agora, contra si próprio. Luta contra a moral (contra os "valores milenares"). Contra a moral idealista, contra sua própria vontade de Deus. Luta contra o grande Dragão. "Tu deves, assim se chama o grande Dragão; mas o espírito do leão diz: Eu quero" (op.cit., 35). O homem desperta-se à liberdade e nega a situação vivenciada pelo camelo. Entretanto, essa liberdade ainda não é afirmadora, o leão tem força para negar e desvencilhar-se da prisão anterior, mas ainda não se afirma como espírito criador. Zarathustra proclama:

"Meus irmão, que falta faz o leão no espírito? Não bastará a besta de carga que abdica e venera?"

Criar valores novos é coisa que o leão ainda não pode; mais criar uma liberdade para a nova criação - isso pode-o o poder do leão" (ibid.).

A liberdade do leão é imperativa, mas não o é suficientemente inocente para criar. Essa inocência, que é a pura vontade de criação, só a criança a possui:

"A criança é a inocência, e o esquecimento, um novo começar, um brinquedo, uma roda que gira sobre si, um movimento, uma santa afirmação.

Sim; para o jogo da criação: o espírito quer agora a sua vontade, o que perdeu o mundo quer alcançar o seu mundo (ibid.).

No mundo, a alienação cede lugar à criação, ao homem lúdico. Expressa Nietzsche, na metáfora do jogo, o poder criador do homem. O último homem assiste a morte de Deus - do "idealismo moral, metafísico e religioso" (op.cit., 79). Para só assim, abrir-se ao surgimento do Super-homem. Ao final da primeira parte, Zarathustra anuncia: "todos os deuses morreram; agora viva o Super-homem! Seja esta, chegado o grande meio-dia, a vossa última vontade!" (op.cit., 76).

Nietzsche abre caminho ao Super-homem, que em última análise é o ser criador, o ser-criança, inocência sempre renovada. Não entendamos o vocábulo criança, em seu sentido biológico e cronológico, mas sim, como possibilidade de afirmação da vida e do novo em seu jogo cotidiano. Este ser, é o homem capaz de jogar, o homem criador e afirmador. "A

inocência é o jogo da existência, da força e da vontade. A existência afirmada e apreciada" (Deleuze, 1976: 18). Esta é a nossa medida, assim encaramos o jogo da existência, da afirmação da vida. É com este "olhar" que abordaremos o fazer analítico, que em sua dicotomia de regras e acaso toma corpo e sentido para os jogantes. Sua dimensão lúdica e transformadora. Sua prática apontando para uma repetição diferencial. Seu lugar enquanto jogo de singularidades.

Aquilo que a gente lembra
Sem o querer lembrar,
E inerte se desmembra
Como um fumo no ar,
E a música que a alma tem,
E o perfume que vem,
Vago, inútil, trazido
Por uma brisa de agrado,
Do fundo do que é esquecido,
Dos jardins do passado

Aquilo que a gente sonha
Sem saber de sonhar,
Aquela boca risonha
Que nunca nos quis beijar,
Aquela vaga ironia

Que uns olhos tiveram um dia
Para a nossa emoção -
Tudo isso nos dá o agrado,
Flores que flores são
Nos jardins do passado

Não sei o que fiz da vida,
Nem o quero saber.
Se a tenho por perdida,
Sei eu o que é perder?
Mas tudo é música se há
Alma onde a alma está,
E há um vago, suave, sono,
Um sonho morno de agrado,
Quando regresso, dono,
Aos jardins do passado.

(Fernando Pessoa)

CAPÍTULO III - A CONSTRUÇÃO DO JOGO FREUDIANO

*"Falar é uma bela loucura:
falando, baila o homem sobre
todas as coisas"*
(Nietszche - Zarathustra)

O jogo psicanalítico não nasceu "do nada", Freud não teve uma visão inspiradora que lhe tivesse trazido a imagem da prática analítica enquanto tal, muito pelo contrário, um longo e laborioso percurso, que mescla prática e teoria, foi necessário para que Freud tecesse suas regras. Alguns autores não se cansam de enfatizar a existência de um fio condutor que nos leva, regressivamente, da regra fundamental (associação livre) à hipnose dos tempos idos.

Foi através de seus casos clínicos, e gostaríamos de sublinhar este fato, sobretudo os casos femininos, que Freud chegou a uma "totalização" das linhas gerais estratégicas da prática analítica. Foi uma de suas primeiras pacientes, Emmy Von N. (1893-1895: 86) quem lhe ensinou a importância do silêncio do analista - onde um fala, o outro necessariamente "escuta". Quando Freud a interrompia com perguntas, Emmy rispidamente, lhe pedia que "parasse de lhe perguntar de onde veio isso ou aquilo, mas que a deixasse contar o que ela tinha a dizer" (Apud., Gay, P., 1988: 80).

Com Dora, outra de suas pacientes, Freud apreendeu a importância capital da transferência para o processo analítico. E a partir do desfecho desse caso, que Freud redimensiona o

lugar do campo transferencial no processo terapêutico, isto é, desloca-o de um lugar periférico, para o centro do tratamento, abrindo assim novos horizontes para a Psicanálise. Freud sempre esteve atento para as nuances da clínica e continuamente priorizava o estreito laço existente entre prática e reflexão teórica. Como relata Peter Gay:

Freud nunca sossegou inteiramente. Já no fim da vida, passou a indagar se medicamentos químicos não poderiam algum dia dispensar o laborioso procedimento de por o paciente no divã e instruí-lo a falar (op.cit., 274).

Durante toda a construção da teoria, Freud recusou-se a fornecer uma sistematização técnica rígida, contendo uma infinidade de regras que pudessem assegurar a eficácia do processo terapêutico.

Em seus textos técnicos, Freud demarcou linhas gerais para o tratamento e fixou apenas uma única regra fundamental: associação livre. Chegou mesmo a "chocar" toda comunidade analítica quando convidou um de seus pacientes obsessivos, um dos mais conhecidos, para uma refeição. Freud entendia que as regras da prática analítica não poderiam correr o risco de serem cristalizadas. O analista deveria ter a liberdade de poder interpretá-las e manuseá-las em favor do tratamento. Não foi por outra razão, que em seu trabalho, "Sobre o início do tratamento" (1913d), Freud utilizou a metáfora do jogo de xadrez, para melhor compreendermos a imprevisibilidade e singularidade do processo terapêutico

imerso no campo transferencial:

Todo aquele que espera apreender o nobre jogo de xadrez nos livros, cedo descobrirá que somente as aberturas e os finais de jogos admitem uma apresentação sistemática exaustiva e que a infinita variedade de jogadas que se desenvolvem após a abertura desafia qualquer descrição desse tipo. Esta lacuna na instrução só pode ser preenchida por um estudo diligente dos jogos travados pelos mestres. As regras que podem ser estabelecidas para o exercício do tratamento acham-se sujeitas a limitações semelhantes (1913d: 164).

A experiência analítica, tanto para o analisando, quanto para o analista, ocorre circunscrita por regras e acaso. As regras, cabe o papel fundamental de nortear o jogo. Ao acaso, à incerteza, cabe a possibilidade de estar "em jogo". Entre 1900 e 1915, Freud publica uma série de artigos sobre a técnica analítica, centrando o eixo fundamental da terapêutica nos fenômenos transferenciais. Doravante, o campo transferencial seria o "playground" dessa brincadeira. De um lado associação livre, de outro abstinência e atenção flutuante. Regras que em sua radicalidade nos propiciam a emergência, no espaço intersubjetivo, da interpretação. O jogo da análise não pode ser comparado a um jogo "solitário" do analisando, tal qual a "paciência" ou o "quebra-cabeças", sobre o qual o analista na posição de observador distante e racional, tece interpretações que se limitam a decifrar conteúdos inconscientes.

A experiência analítica aproxima-se de uma determinada maneira infantil de brincar, na qual as crianças

experimentam uma espécie de solidão compartilhada, dividem e multiplicam suas vivências e fantasias com um amigo ou com pequenos grupos e mesmo quando encontram-se sozinhas, muitas vezes evocam um amigo imaginário com quem compartilham suas experiências. Como nos sugere Peter Gay, parece existir um consenso entre os diversos autores no que diz respeito a buscar em Fliess, um interlocutor para Freud em sua "Auto-análise" (1988: 106,107,108). O campo transferencial se constitui como espaço desta brincadeira, onde analista e analisando estão implicados numa experiência singular.

Freud é meticoloso na elaboração do campo analítico, racionalmente tece sua trama e nos leva passo à passo ao longo desta construção. Porém ao racional de cada jogo, impõe-se sempre o estar "em jogo", a tensão, a dor, o risco, o acaso. A singularidade de cada ato. Uma dinâmica constante entre pulsão (Diônisos) e representação (Apolo), ao analista e analisando, mais que reconstruir a história, a possibilidade de repetir na história. O resgate de um tempo onde brincávamos e porque brincávamos, conferíamos um sentido à vida.

3.1 - O "playground" da brincadeira: A transferência

*"a Psicanálise foi desenvolvida
como forma altamente
especializada do brincar"*

*(Winnicott - O Brincar e a
Realidade)*

O conceito de transferência vai se delineando

lentamente na teoria freudiana¹. E como se Freud "realizasse" aos poucos sua extensão e importância para a prática analítica. Em "A Interpretação de sonhos" (1900), encontramos o termo referido ao trabalho dos sonhos, no qual Freud fala de transferência de sentidos (deslocamento), onde, para poder se configurar na consciência, o desejo inconsciente se utiliza de uma idéia menos carregada (menos intensa) para se expressar. Somente em "Estudos sobre a histeria" (1893-95), a idéia de transferência vincula-se diretamente à clínica. Ao relatar casos terapêuticos com histéricas, Freud refere-se à transferência como "falsas ligações".

"O conteúdo do desejo aparecera primeiro na consciência da paciente sem quaisquer lembrança das circunstâncias ambientais da época passada. O desejo que estava presente foi então, devido à compulsão de associar que era dominante em sua consciência, ligado à minha pessoa, com a qual a paciente estava legitimamente preocupada" (1893-95: 360).

Neste contexto, Freud refere-se à transferência como um dos maiores obstáculos à cura, tendo em vista que a situação transferencial se dá quando coisas inconscientes importantes e ameaçadoras ao paciente, esforçam-se por emergir. Associa-se então transferência e resistência. Ao apresentar os vários tipos de resistência (três, precisamente), Freud descreve a

1 - Em "A Histeria - O Caso Dora", Chaim Samuel Katz faz um rastreamento sintético sobre o aparecimento do termo e seus diversos significados no texto freudiano.

transferência como a forma de resistência que aponta para o medo de reviver com o médico "as idéias aflitivas que surgem do conteúdo da análise" (ibid.). Diante da impossibilidade de rememorar a experiência, o analisando (ou paciente, em Freud) repete-a como ação, durante o processo terapêutico. Ao que Freud conclui:

Desde que descobri isso, tenho sido capaz, quando sou envolvido de modo semelhante, a presumir que uma transferência e uma falsa ligação ocorreram mais uma vez. O que é de se estranhar bastante, é que, a paciente é enganada novamente toda vez em que isso se repete (op.cit., 362).

Embora elabore a transferência como "falsa ligação", Freud ainda a associa unicamente à resistência. Certamente a essência do conceito de transferência já está aqui embutida, na medida em que Freud aponta para seu aspecto de repetição e "inconsciência", sublinhando o fato da rememoração da cena traumática ser substituída pela revivência do ato. Porém, em nenhum momento a transferência é colocada como eixo central da prática, esta permanece ainda como uma terceira modalidade de resistência. Mesmo que as "falsas ligações" sejam inevitáveis no curso da análise, o campo transferencial ainda não se constitui como espaço de brincadeira. O modelo da experiência clínica, neste contexto, está referido ao da "auto-análise", como jogo individual e solitário, sob o qual o analista atua de uma forma distanciada, neutra e reflexiva.

Neste momento da construção do método analítico, Freud se coloca à margem dos processos transferenciais.

Excluindo-se contratransferencialmente da experiência do analisante, Freud ainda não se coloca como um dos polos desta dinâmica, estando conseqüentemente "fora do jogo". Seu papel continua a ser o da "sobriedade" médica. A interpretação, neste contexto, não emerge no âmago da transferência, não é um ato lúdico, ainda é de ordem reflexiva e consciente.

É precisamente, em "Fragmentos da análise de um caso de histeria" (1905[1901]) que Freud redimensiona a questão da transferência na clínica. Como sabemos, a não-interpretação da resistência no processo transferencial, fez com que Dora abandonasse o tratamento e foi a discussão da transferência frente a este caso, que levou Freud a se reposicionar no interior da experiência analítica: ao analista não mais caberá o papel de observador distanciado do processo terapêutico de seu paciente, numa tentativa de isolar os fenômenos transferenciais. Mas sim, atuará como agente facilitador para que tais fenômenos emergjam no centro da experiência, da elaboração e reprodução vivencial analítica.

A partir do pós-facio do caso Dora, a transferência é afirmada em sua ambigüidade. Pois se primeiramente esta parecia estar "predestinada a agir como maior obstáculo à Psicanálise, torna-se seu mais poderoso aliado, se sua presença puder ser detectada a cada vez, e explicada ao paciente" (op.cit., 114). A partir de então, o campo transferencial configurar-se-á como um espaço de brincadeira onde esses dois participantes estarão definitivamente implicados, pois como podemos observar com Freud: se a produção

de novos sintomas é interrompida com o decorrer do processo analítico, os aspectos criativos da neurose não, estes "empenham-se na criação de uma nova classe especial de estruturas mentais, em sua maior parte inconscientes, às quais podemos denominar transferência" (op.cit., 113).

Com relação ao campo transferencial como espaço de brincadeira: lugar de repetição e elaboração não podemos evitar a lembrança de outro texto freudiano ("Além do princípio de prazer" [1920]), no qual Freud nos remete às brincadeiras infantis, onde assinala a questão existente entre o prazer da repetição em jogo e a repetição e elaboração de experiências traumáticas através do jogo.

Para Freud, as crianças repetem em suas brincadeiras, todas as experiências que lhes foram impactantes na vida real. Tornando-se através da repetição, donas da situação, as crianças ab-reagem a intensidade das experiências vividas. Freud sublinha que a "natureza desagradável de uma experiência nem sempre a torna inapropriada para a brincadeira" (1920:28). Pois em seu jogo, a criança passa de um posicionamento passivo na experiência, para um ativo, delegando a um companheiro o lugar de passividade na brincadeira. Dessa forma a criança "toma posse" de seu conflito, expressando-o e buscando sua elaboração no objeto lúdico.

Assinalamos aqui, a proximidade existente entre essa possibilidade vivencial lúdica infantil com a nossa perspectiva do campo transferencial como espaço de brincadeira, lugar de

repetição e elaboração.

Retornando ao caso "Dora", Freud em seu pós-fácio aponta para a universalidade do fenômeno transferencial, enfatiza que "o tratamento psicanalítico não cria transferência, mas simplesmente as revela, como tantos outros fatores psíquicos ocultos" (1905-1901: 114). O fenômeno transferencial é próprio do homem, não é um artefato da teoria psicanalítica. A transfêrencia se dá como uma "necessidade inevitável".

São novas edições, ou fac-símiles dos impulsos e fantasias que são criados e se tornam conscientes durante o andamento da análise, possuem, entretanto, esta particularidade, que é característica de sua espécie: substituem uma figura anterior pela figura do médico. Em outras palavras: é renovada toda uma série de experiências psicológicas, não como pertencentes ao passado, mas aplicadas à pessoa do médico no momento presente (op.cit., 113).

Desta maneira a transferência, que inicialmente tinha uma posição de "incômodo" (lugar de resistência, exclusivamente) no tratamento psicanalítico, com o percurso teórico freudiano passa a ocupar um lugar central, onde articula-se a estratégia do processo terapêutico. O paciente repete, no espaço lúdico, suas vivências e experiências passadas. O analista, nessa nova abordagem é em parte presente e em parte passado, para o analisante. Como nas brincadeiras infantis, o analista é colocado como agente passivo, o que não quer dizer que este jogue passivamente na brincadeira. A transferência torna-se objeto de interpretação

e a singularidade da intervenção psicanalítica reside, exatamente, na possibilidade de manejo desta, poder analisá-la e chegar à conteúdos latentes da estrutura neurótica.

Em seu trabalho, "A dinâmica da transferência" (1912b), Freud aprofunda o conceito e nos dá definitivamente sua dimensão clínica. Primeiramente, Freud nos fala do fenômeno transferencial, enquanto tal: "clichês estereotípicos" que são o produto de um processo psíquico - tanto de tendência inata quanto de influências sofridas pelo indivíduo nos primeiros anos de vida - vivido por cada sujeito e que, determinam uma maneira singular de existir. Esses clichês serão repetidos ou reimpressos no decorrer da vida do indivíduo, sempre que houver uma situação propícia para tal. Dos impulsos que determinam a vida erótica, somente uma parte cumpriu todo o processo de desenvolvimento psíquico e encontra-se ao dispor do consciente. A outra parte dos impulsos libidinais manteve-se no inconsciente. Foi impedida de concluir seu curso e só expandiu-se na condição de fantasia. Logo:

Se a necessidade que alguém tem de amar não é inteiramente satisfeita pela realidade, ele está fadado a aproximar-se de cada nova pessoa que encontre com idéias libidinais antecipadas; e é bastante provável que ambas as partes de sua libido, tanto a parte que é capaz de tornar-se consciente quanto a inconsciente, tenham sua cota na formação dessa atitude (1912b: 134).

Por fim, Freud retorna à experiência analítica e conclui que essa situação é passível de ocorrer entre médico e

paciente. O investimento afetivo, "incluirá o médico numa das séries psíquicas que já formou" (op.cit., 134). O analisante "reencarna" no analista, figuras vividas e imaginadas "esquecidas" no tempo. Porém, se no decorrer do processo analítico, joga-se com a transferência, é exatamente o seu manejo que consiste a maior dificuldade para o desenvolvimento e desfecho desse jogo. Como já vimos anteriormente, desde "sempre" Freud percebeu que não existia possibilidade de desvincular transferência de resistência. Freud reitera aqui esta idéia: "a transferência no processo analítico, invariavelmente nos aparece, desde o início, como a arma mais forte da resistência" (op.cit., 139), na medida em que a resistência ocorre na experiência analítica, quando existe algo no material reprimido que possa ser associado à figura do analista, impedindo assim o livre curso das associações. Em Freud temos: "a idéia transferencial penetrou na consciência à frente de quaisquer outras associações possíveis, porque ela satisfaz à resistência" (op.cit., 139).

A partir de então, Freud subdivide a transferência em positiva e negativa: por positiva entendem-se todos os sentimentos afetuosos conscientes ou provindos de complexos recalçados que se dirigem ao analista, os quais são a mola propulsora do tratamento e garantem em muito sua eficácia: por negativa entendem-se os aspectos hostis da transferência em relação ao analista. Essa dupla qualificação da transferência não é exclusiva. Sobretudo, ela repete a ambivalência edípica que emerge emaranhada nas situações transferenciais.

Deslocando o eixo transferencial para o cerne da clínica analítica, Freud experimenta "controlar" os fenômenos transferenciais e conseqüentemente os materiais psíquicos inconscientes com eles atualizados. Mas é somente em "Repetir, recordar e elaborar" (1914) que Freud explicita a questão da neurose de transferência.

Se como já vimos anteriormente, a transferência é um fenômeno universal, que diz respeito à "modos permanentes do fazer-se corpo psíquico" (Katz, C.S., 1991: 53). O mesmo não ocorre com a neurose de transferência, que por sua vez é uma lenta e gradual construção artificial (ou pelo menos, parcialmente, construída) do jogo analítico. O analista "resto diurno, incluído através das moções desejanças do inconsciente do analisando" (ibid), está no centro dos investimentos neuróticos deste. Delimitado pelas linhas gerais de ação da estratégia clínica, o analista chama os "demônios" e é colocado agora como alvo da compulsão à repetição. A neurose de transferência, como podemos acompanhar com Freud, se coloca numa:

Região intermediária entre a doença e a vida real, através da qual a transição de uma para a outra é efetuada. A nova situação assumiu todas as características da doença, mas representa uma doença artificial, que é, em todos os pontos, acessível à nossa intervenção, trata-se de um fragmento de experiência real, mas um fragmento que foi tornado possível por condições especialmente favoráveis e que é de natureza provisória (1914: 201).

A neurose de transferência desenvolve-se num espaço

afetivo-lúdico. Com relação a tal espaço, estamos referidos ao que Winnicott, em "O brincar e a realidade" (1975), nomeou de "fenômenos transicionais". É desnecessário, porém nunca demais, lembrar que o brincar aqui, é abordado como eixo central da prática analítica, não só com crianças, mas também com adultos. Winnicott nos diz:

O que quer que se diga sobre o brincar de crianças aplica-se também aos adultos; apenas uma descrição torna-se mais difícil quando o material do paciente aparece principalmente em termos de comunicação verbal (1975: 61).

Segundo o autor, a psicoterapia se daria na superposição de duas áreas do brincar, a do paciente e a do analista. Winnicott utiliza o termo playground, para denominar o espaço potencial entre mãe e bebê, onde se originaria o brincar. Coincidentemente, nota-se que o autor utiliza a mesma expressão que Freud fez uso no texto "Observações sobre o amor transferencial" (1914), quando se referia ao campo transferencial como um "playground", Winnicott, enfatiza a prioridade da capacidade de brincar para o processo terapêutico, e nesse momento, não se restringe a psicanálise de crianças. Nos diz que, "quando um paciente não pode brincar, o psicoterapeuta tem de atender a esse sintoma principal..." (op.cit., 17). A tarefa do analista é direcionar o processo analítico no sentido do aprendizado do brincar. Para só então introduzir um outro jogo, o da interpretação.

Interpretação fora do amadurecimento do material é doutrinação e produz submissão (W., 1960a). Em consequência, a resistência surge da interpretação dada fora da área da superposição do brincar em comum de paciente e analista (op.cit., 76).

Para melhor entendermos o brincar winnicottiano, se faz necessário explorarmos os conceitos de objeto e fenômeno transicionais. Afinal, o brincar, segundo o autor, tem "um lugar e um tempo" que não se localizam nem "dentro" e nem "fora", ou seja, não faz parte do mundo interno, nem do mundo externo (não-eu). O brincar localiza-se numa área intermediária (fronteiriça) entre o mundo externo e interno, no espaço potencial que existe entre mãe e bebê, onde localizam-se os fenômenos transicionais lugar da primeira brincadeira. Sobre os objetos transicionais, Winnicott assevera que estes surgirão da interação do mundo subjetivamente concebido, com o mundo objetivamente percebido pelo bebê. Seria a forma do bebê conciliar a "ilusão" do "pensar" o mundo com a "desilusão" vivida pelo deparar-se com a realidade externa.

Dessa forma, o adulto perceberá o objeto transicional como pertencente ao mundo externo, mas para o bebê, este não se localiza nem dentro, nem fora, talvez "a caminho". "Winnicott está interessado na primeira possessão e na área intermediária entre o subjetivo e aquilo que é objetivamente percebido" (op.cit., 15). Mesmo percebendo o objeto transicional como pertencente ao mundo externo, o adulto será complacente quanto a sua utilização, permitindo ao bebê-

criança fazer-lhe o uso que bem entender. Talvez, intuitivamente, os pais entendam que esses objetos, tanto auxiliam os bebês no seu entendimento sobre o mundo externo, quanto os aconchegam nos momentos de maior ansiedade e solidão ou mesmo quando algo da ordem da depressão ameaça surgir.

Outra característica importante, e sobretudo para nós fundamental, se refere ao destino dos fenômenos/objetos transicionais, estes vão sendo, com o tempo "descatexizados" - perdem, aos poucos, seu significado. Segundo o autor: "...O objeto transicional não "vai para dentro"; tampouco o sentimento a seu respeito necessariamente sofre repressão. Não é esquecido e não é pranteado" (op.cit., 19). E nesse momento que se faz a passagem dos fenômenos transicionais para o espaço da brincadeira, da criatividade e da apreciação artística.

Os fenômenos transicionais se tornaram difusos, se espalharam por todo o território intermediário entre "realidade psíquica interna" e o "mundo externo", tal como percebido por duas pessoas em comum, isto é, por todo campo cultural (16, 19).

Este espaço de brincadeira, que Winnicott reivindica para a prática analítica, é o que denominamos por espaço afetivo-lúdico, que em última instância seria o campo transferencial propriamente dito. Por mais que artifícios técnicos como neutralidade, abstinência, silêncio, etc., sejam utilizados com o objetivo de assegurar ao analisante um lugar de livre projeção de fantasias, o analista está longe de ser um

técnico. Joga com seu corpo, suas intensidades, sua história. Este sempre estará implicado contratransferencialmente no jogo. Já em 1910, o tema da contratransferência aparece na obra freudiana. Em "As perspectivas futuras de terapêutica psicanalítica", Freud preocupa-se em demonstrar como o paciente influencia os sentimentos inconscientes do médico, e como esses efeitos atravessam o campo transferencial. Neste trabalho, Freud é insistente na prerrogativa de que todo médico com interesse na clínica analítica deve iniciar suas atividades através da auto-análise.

Em "Recomendações aos médicos que exercem a Psicanálise" (1912c), Freud é ainda mais enfático na sua determinação:

Mas se o médico quiser estar em posição de utilizar seu inconsciente desse modo, como instrumento de análise, deve ele próprio preencher determinada condição psicológica em alto grau. Ele não pode tolerar quaisquer resistências em si próprio que ocultem de sua consciência o que foi percebido pelo inconsciente; doutra maneira, introduziria na análise nova espécie de seleção e deformação que seria muito mais prejudicial que a resultante da concentração da atenção consciente... Deve-se insistir, antes, que tenha passado por uma purificação analítica e ficado ciente daqueles complexos seus que poderiam interferir na compreensão do que o paciente lhe diz" (1912c: 154).

O analista deve vivenciar a experiência analítica para tomar contato e compreender seus processos pulsionais, sendo essa a condição fundamental para que o analista possa se servir como "filtro não encharcado" por resistências e complexos não resolvidos que o impediriam de poder fazer uso de

seu maior, e em última instância, único recurso no processo analítico: fazer uso de si próprio como canal de seu próprio inconsciente no decorrer do jogo transferencial.

Como prática de jogo, não basta à Psicanálise o aprendizado teórico, para praticá-la é necessário e fundamental experimentá-la como jogante. É preciso que o analista vivencie seus efeitos e possíveis transformações psíquicas. Num artigo, intitulado, "Domínio da contratransferência" (1919), Sándor Ferenczi tece algumas considerações sobre a complexidade desta questão. Referido à condição 'sine qua non', de que para ser analista, o profissional deve submeter-se a um processo analítico e que mesmo que tenha sido analisado, este não teria como se livrar "das particularidades do seu caráter e das flutuações do seu humor, a ponto de tornar supérfluo o controle da contratransferência" (1990: 118), o autor analisa que: a compreensão do conceito de contratransferência passa por três etapas.

No primeiro momento, o psicanalista jovem, não suspeita dos riscos que corre o processo terapêutico, caso a transferência não seja elaborada. Entrega-se às suas paixões e entusiasmos numa relação fervorosa com o paciente. O sucesso temporário é garantido, porém, menos por efeitos da análise, e mais pelos efeitos de pura sugestão. Neste contexto, o analista está longe de considerar a contratransferência como questão. Mas logo, esta se fará presente por "mal entendidos" de toda espécie que acarretarão cedo ou tarde a interrupção do tratamento. Ferenczi nos diz:

A iniciativa psicanalítica preserva-nos evidentemente de semelhantes dissabores. Acontece entretanto de um controle insuficiente da contratransferência pôr o doente num estado que será impossível resolver, que lhe servirá de pretexto para interromper a cura (op.cit., 119).

Tendo o psicanalista experimentado algumas situações deste tipo, correrá o risco de numa segunda etapa cair no extremo oposto, no que concerne à apreensão da contratransferência: aprende a "controlar" e avaliar os sinais desta e passa a agir de maneira resistencial. Torna-se duro e assume uma posição de rejeição frente ao paciente, "o que atrasaria ou mesmo tornaria impossível a emergência da transferência, condição prévia para qualquer Psicanálise bem sucedida" (ibid.).

Num terceiro momento mais amadurecido, o analista guiar-se-á por um "alarme" interno, caso seus sentimentos (positivos ou negativos) ameassem extrapolar e interferir no percurso da análise de um paciente. É somente quando a compreensão do analista atinge esse limiar, que ele pode "deixar-se levar", como nos diz Ferenczi, no curso do tratamento.

Dessa forma, o fenômeno da contratransferência na terapêutica analítica aponta para dois polos bem distintos de atuação do analista: se por um lado este deve deixar que suas associações e fantasias transcorram livremente. "Que deixe agir seu próprio inconsciente" (ibid.), sendo esta a única maneira de perseverar nas manifestações do inconsciente, no

conteúdo manifesto do discurso e comportamento do paciente. Por outro lado, o analista deve submeter à um exame metódico e intelectual, todo material psíquico que possa emergir tanto dele como do paciente e a partir de então guiar-se em direção à cura.

Em outro artigo, "Elasticidade da técnica psicanalítica" (1928), Ferenczi apontando para a complexidade do ato psicanalítico, aborda sinteticamente o que vimos descrevendo:

Deixamos agir sobre nós as associações livres dos pacientes e ao mesmo tempo deixamos nossa própria fantasia jorrar com esse material associativo; no meio-tempo, comparamos as novas conexões com os resultados anteriores da análise, sem deixar, nem um instante, de levar em conta e criticar nossas tendências próprias" (1990: 308).

Sublinhamos, ainda, que mesmo que a análise do analista tenha alcançado um "bom termo", que as situações contratransferenciais sejam "percebidas" e que de alguma maneira norteiem o processo analítico, estas serão parcialmente manchas escuras, algo de desconhecido, com o qual o analista terá que se haver no espaço transferencial.

O ato interpretativo (no contexto da prática analítica), como já observamos anteriormente não é de ordem puramente racional, não perpassa o esclarecimento. A razão, o entendimento egóico pouco acrescenta à experiência analítica.

O analista está implicado radicalmente neste jogo,

em seu caráter último - pulsional. Sua atenção flutuante, seus aspectos contratransferenciais, apontam para a possibilidade de um jogo inter-psíquico entre inconscientes que seria, em última instância, o aspecto de maior singularidade desta prática.

Em "A construção do espaço analítico", Serge Viderman, expressa de uma maneira muito bonita, este momento ao qual nos referimos:

Imaginemos dois faróis girando em sentido contrário e com as luzes entrecortando-se periodicamente. É no momento em que a transferência e a contratransferência entrecruzam-se que estão situados os instantes do maior brilho. Instantes, privilegiados em que brilha a verdade da interpretação (1990: 52).

3.2 - Regras ou procedimentos?

"Aprendem-se as regras desse jogo dos jogos, do mesmo modo que outras regras usuais. Isso requer muitos anos de prática, e nenhum iniciado teria interesse em facilitar o aprendizado dessas regras".

(Herman Hesse - "O jogo das contas de vidro").

No item 3.1. deste capítulo, observamos que a prática psicanalítica, no decorrer do processo de construção da teoria, sofreu inúmeras transformações quanto às suas

regras. Também analisamos como Freud fez questão de não delinear um formulário de regras, às quais os analistas pudessem remeter-se de forma a "assegurar-se do sucesso" da clínica. Em "Sobre o início do tratamento" (1913), Freud ao referir-se às regras para o procedimento da prática analítica, sublinha que tais regras são recomendações e não reivindica que os analistas as aceitem incondicionalmente, pois a "extraordinária diversidade das constelações psíquicas envolvidas, a plasticidade de todos os processos mentais e a riqueza dos fatores determinantes opõem-se a qualquer mecanização da técnica" (1913: 144).

Freud deixa explícito que o jogo da análise não tem regras pré-fixadas que devam ser seguidas "a risca" para obter-se "vitória" ao final da "partida". Neste jogo, os participantes não estão divididos em dois campos, ou dispostos de um lado ou outro de uma mesa. Não existe um ganhador, para um ou mais perdedores. Contudo, o fazer analítico corre o risco de ser interpretado como um jogo desse gênero, se encararmos seu procedimento global, como temia Freud, tal qual um conjunto de regras pré-fixadas e soberanas ao processo do jogo¹. Se assim procedêssemos, por exemplo: tempo, dinheiro,

 1 - Este ponto é bastante polêmico, sobretudo se estivermos referidos à prática analítica voltada para a formação de analistas. Com a criação da IPA (Internacional de Psicanálise), e a decorrente obrigatoriedade da análise didática e outras regras determinadas desde então, ficam comprometidas características fundamentais do jogo: o sujeito no processo analítico perde seu livre arbítrio no percurso terapêutico. Sua liberdade de "ir e vir" fica comprometida, deve sujeitar-se às regras institucionais que além de o alienarem frente seu processo lúdico, o reposicionam diante de uma outra categoria de "jogos" - os

divã e frequência seriam regras categóricas, absolutas, que em nenhuma hipótese poderiam sofrer alterações. Assim como no jogo de xadrez, o cavalo não pode locomover-se em círculos ou em linhas retas, no jogo analítico não haveria qualquer flexibilidade no custo do pagamento, na forma que o paciente deve posicionar-se dentro do consultório e nem na frequência das sessões.

A rigor, a experiência analítica sequer poderia ser metaforizada pelo xadrez, nesta metáfora pensa-se a prática como um jogo estratégico. Contudo as possibilidades, ou melhor, a plasticidade dos processos psíquicos é de tal ordem, que o analista não joga somente com possibilidades estratégicas, o acaso se faz presente inúmeras vezes no decorrer da vivência analítica. Quando muito, dentro desta perspectiva a metáfora mais adequada seria a do jogo de gamão, no qual estratégia e acaso estão entrelaçados. Porém, se quisermos levar esta questão às últimas consequências, nem uma nem outra metáfora adequa-se à experiência analítica. Essas regras, no que concerne à clínica, não assumem um valor categórico, sobretudo, articulam-se como procedimentos para que o jogo tome lugar. A experiência que se desenrola entre poltrona e divã, assume outras características e insere-se em

(cont.1-pág.83) - jogos de poder. Porém, uma vez que o tema dos efeitos da institucionalização da Psicanálise, foge ao nosso interesse neste trabalho, apenas pontuamos esta perspectiva. Para maior aprofundamento ver "História da Transferência na Institucionalização da Psicanálise", Kupermann D. Tese de Mestrado. Rio de Janeiro, PUC/RJ, 1993.

uma categoria de jogos diversa - um jogo de afirmação e ramificação de acasos.

Referido ao texto freudiano, principalmente ao artigo "Recomendações sobre a técnica da Psicanálise" (1912), Sándor Ferenczi escreve em 1928 um artigo, intitulado "Elasticidade da técnica psicanalítica", no qual aborda amplamente os procedimentos técnicos e metodológicos para o atendimento clínico. Analisa questões como: tempo, dinheiro, interpretação, onipotência do analista, resistência e dinâmica do tratamento. Para efeito deste trabalho priorizamos dois pontos na leitura deste artigo:

- 1 - Todos os procedimentos da prática estariam referidos a uma qualidade que o analista visaria desenvolver em si, qual seja: *tato* - faculdade de "sentir com". Com o vocábulo "tato", Ferenczi sintetiza toda a indeterminação da prática. Dependerá da qualidade de "sentir com", a relativização dos procedimentos, e seu possível deslocamento do âmbito das regras apriorísticas. Neste contexto, o analista deve "como um elástico, ceder às tendências do paciente, mas sem abandonar a pressão na direção de suas próprias opiniões, enquanto a inconsistência de uma dessas duas opiniões não estiver plenamente comprovada" (1990:307). Ferenczi compara a atitude onisciente e o lugar de "todo-poderoso" assumida pelo médico, com um outro tipo de atitude que o analista seria levado a assumir caso introjetasse a regra do "sentir com". Sobretudo porque "a modéstia do analista não é pois

uma atitude que se aprenda, mas a expressão da aceitação dos limites do nosso saber" (ibid). Ferenczi aponta para a singularidade de cada caso que conseqüentemente coloca o analista atento à "famosa excessão da regra" e que num determinado momento tenhamos que modificar a teoria em vigor mediante a dinâmica da clínica.

- 2 - Significativamente, Ferenczi associa esse primeiro ponto à necessidade de análise do analista, como segunda regra fundamental, sem o qual o jogo analítico se tornaria inviável. Enfatiza, que pelas características particulares do trabalho do analista, que lida todo o tempo com investimentos que oscilam entre "identificação (amor objetal analítico), de um lado, e auto-controle ou atividade intelectual de outro" (op.cit., 310), o analista sofre uma grande sobrecarga, devido à ter que abrir mão de seu narcisismo e egoísmo, tanto na realidade como na fantasia, o que forçosamente o levaria a ter que passar por uma vivência analítica, para "garantir" a possibilidade de sustentar tal lugar. Sobre o entrelaçamento dos dois pontos levantados, o autor conclui: "O resultado ideal de uma análise terminada é pois precisamente essa elasticidade que a técnica exige" (ibid.).

Ferenczi submete este artigo à crítica de um colega
¹
antes de publicá-lo, que ressalta a importância do mesmo,

1 - No artigo, Ferenczi não nomeia este colega. Porém em "O coração e a razão", Léon Chertok e Isabelle Stangers, explicitam que Freud era o "interlocutor de Ferenczi naquele momento.

sobretudo porque as consequências que foram obtidas das recomendações técnicas feitas por Freud não fugiram ao destino sempre tão comum da banalização e cristalização, "sujeitos obedientes não perceberam a elasticidade dessas convenções e se submeteram como se fossem leis-tabus" (op.cit., 311). Este mesmo amigo, adverte Ferenczi quanto ao fato de que seus críticos, alegariam que a idéia de tato, seria algo da ordem do arbitrário que estaria ao dispor da subjetividade do analista, o que seria um equívoco, pois certamente uma medição sobre as diferentes reações e os diferentes pesos dados a qualquer intervenção, é empreendida a um nível que permanece essencialmente pré-consciente. O que deve ser priorizado é "a avaliação qualitativa dos fatores dinâmicos na situação" (ibid.). Consequentemente, à essa medição não se pode conferir regras.

3.3 - A regra fundamental - associação livre

O método da associação livre, não tem um surgimento datado historicamente, seu aparecimento, assim como boa parte dos procedimentos estratégicos da prática analítica, delineou-se progressivamente na obra. Seu surgimento enquanto método, remonta aos anos entre 1892 e 1898. Em "Estudos sobre histeria" (1893-1895), acompanhamos esta modificação da técnica, sobretudo nos casos clínicos de Elisabeth Von R. e Lucy R.. No decorrer destes atendimentos, Freud abandonará progressivamente o método hipnótico, optando pelo da sugestão. A clínica com "suas histéricas" e os frequentes fracassos

quanto à possibilidade de hipnotizar seus pacientes, foram contribuições fundamentais para esta decisão.

No terceiro caso clínico (Miss Lucy R.) em "Estudos sobre Histeria" (1893, 95), Freud analisa a dificuldade que vinha encontrando em aplicar a "arte do sonambulismo" com seus pacientes: "logo que tentei aplicar essa arte em meus próprios pacientes, descobri que pelo menos meus poderes estavam sujeitos a severos limites" (1893-1895: 155). Freud viu-se diante de uma opção: abandonar o método catártico como terapêutica ou aventurar-se à empregar o método sem necessariamente recorrer à hipnose. Freud opta pela segunda alternativa, na medida que, para sua finalidade última, a saber, "que o despertar das lembranças esquecidas fosse facilitado" (op.cit., 156), não importava o grau de hipnotismo obtido com os pacientes, desde que se conseguisse um estado de sugestibilidade que facilitasse o resgate das lembranças esquecidas. Dessa forma Freud conclui:

Quando, portanto, minha primeira tentativa não conduzia nem ao sonambulismo, nem a um grau de hipnose que acarretasse modificações físicas marcantes, ostensivamente abandonava a hipnose e somente pedia "concentração"; e ordenava ao paciente que se deitasse e deliberadamente fechasse os olhos como meio de alcançar essa "concentração". É possível que dessa forma eu obtivesse com apenas um ligeiro esforço, o mais profundo grau de hipnose que pudesse ser alcançado no caso particular (ibid.).

Partindo da premissa de que os fatos a serem lembrados estão apenas aparentemente esquecidos, Freud soluciona o impasse: "resolvi partir do pressuposto de que meus

pacientes sabiam tudo o que fosse de qualquer significado patogênico e que se tratava apenas de uma questão, obrigá-los a comunicá-lo" (op.cit., 157). Freud recorre à sua experiência em Nancy, na qual observava Bernheim obter sucesso com pacientes recém-despertados do estado hipnótico. Nesta prática, Bernheim fazia com que seus pacientes se lembrassem do que ocorrera durante o estado de hipnose, propriamente dito, através da aplicação de uma pressão na testa e sugerindo que as recordações emergiriam, logo que a pressão fosse retirada. A partir de então, referido à experiência observada em Nancy, Freud inaugura a "técnica da pressão" que, segundo nota de rodapé deste mesmo artigo, já havia sido empregada com outra paciente, Elizabeth Von R.. Embora não se possa precisar quando Freud abandonou essa técnica, sabe-se com certeza que o fizera antes de 1904.

Dá-se nesse momento o surgimento da regra fundamental - associação livre - com o seguinte ritual:

colocava a mão na testa da paciente ou lhe tomava a cabeça entre as mãos e dizia: você pensará nisso sob a pressão de minha mão. No momento em que relaxar a pressão verá algo na sua frente ou alguma coisa entrará em sua cabeça. Agarre-a. Será o que estamos procurando (ibid.).

O método da associação livre, na clínica, nasce intimamente vinculado à idéia de resistência, Freud insistia que seus pacientes tinham dificuldade em "relaxar sua faculdade crítica". Rejeitavam a idéia emergente sob o argumento que não serviam ou eram uma interrupção irrelevante. Em "A

interpretação dos sonhos" (1900 - parte I), Freud analisa a possibilidade de se chegar à interpretação de conteúdos latentes dos sonhos através do processo de livre associação de seus pacientes. Além de outras coisas, seus pacientes "informaram-lhe que um sonho pode ser inserido na cadeia psíquica que tem de ser remontada na lembrança oriunda de uma idéia patológica" (1900: 108). Porém para que este fato ocorra faz-se necessária uma preparação psicológica dos analisandos, que acarreta duas modificações de estado psíquico: o analisando deve determinar-se a uma atitude de atenção quanto às suas percepções psíquicas e deve sobretudo eliminar qualquer crítica ou seleção sobre os pensamentos e imagens que lhe ocorram¹.

Freud aqui é rigoroso na afirmação de que todo êxito do processo terapêutico depende do empenho e da execução dessa tarefa. Enfatiza:

O êxito da Psicanálise depende de ele notar e relatar o que quer que lhe venha à cabeça e não cair no erro, por exemplo, de suprimir uma idéia porque ela o impressiona como desprovida de importância ou irrelevante ou porque lhe pareça destituída de sentido (op.cit., 108).

Também neste capítulo, Freud traça uma diferenciação interessante entre o estado de espírito do ser da

 1 - Neste texto, Freud ainda recomenda que os pacientes fiquem em atitude repousante e de olhos fechados, porém, já em 1904, Freud observa que o analista não deve pedir que seus pacientes fechem os olhos.

reflexão e do ser da observação. Em ambos os casos, a atenção está em questão e deve ser concentrada, porém o homem da reflexão é um homem crítico, exerce sua faculdade crítica, na medida que seleciona idéias, associa-as deliberadamente a outras e ainda suprime outras tantas quando não lhe convém tê-las ao alcance. Já o homem da auto-observação, como conclui Freud, "só precisa dar-se ao trabalho de suprimir sua faculdade crítica" (op.cit., 109) e deixar-se inundar por sequências de idéias que aparentemente estavam desconectadas, mas que diante da perspectiva psicanalítica, dariam acesso tanto às idéias patológicas em questão como também às estruturas oníricas.

Em "Sobre o início do tratamento" (1913), significativamente, Freud confirma o método da associação livre como única regra para se jogar - "a regra fundamental da técnica psicanalítica" (op.cit., 177). Esta deve ser informada ao paciente nos primórdios do tratamento, assim Freud o faria:

O que vai me dizer deve diferir, sob determinado aspecto, de uma conversa comum. Em geral, você procura, corretamente, manter um fio de ligação ao longo de suas observações e exclui quaisquer idéias intrusivas que lhe possam ocorrer, bem como quaisquer temas laterais, de maneira a não divagar longe demais do assunto. Neste caso, porém deve proceder de modo diferente. Observará que, à medida que conta coisas, ocorrer-lhe-ão diversos pensamentos que gostaria de por de lado, por causa de certas críticas e objeções. Ficarà tentado a dizer a si mesmo que isto ou aquilo é irrelevante aqui, ou inteiramente sem importância, ou absurdo, de maneira que não há necessidade de dizê-lo, você nunca deve ceder a estas críticas, mas dizê-lo apesar delas - na verdade, deve dizê-lo exatamente porque sente aversão a fazê-lo. Posteriormente, você descobrirá e aprenderá a compreender a razão

para esta exortação, que é realmente a única que tem de seguir (grifo nosso). Assim, diga tudo o que lhe passa pela mente. Aja como se, por exemplo, você fosse um viajante sentado à janela de um vagão ferroviário, a descrever para alguém que se encontra dentro, as vistas cambiantes que vê lá fora. Finalmente, jamais esqueça que prometeu ser absolutamente honesto e nunca deixar nada de fora porque, por uma razão ou outra, é desagradável dizê-lo (op.cit., 177).

Em 1919, Sándor Ferenczi escreve um artigo sobre a técnica analítica, advertindo quanto algumas atitudes resistenciais de analisandos ao uso da técnica de associação livre. Tais atitudes seriam, basicamente, de quatro tipos:

- 1 - Aquele que opta por fazer "jorrar palavras incoerentes" em tal abundância que impede qualquer busca de entendimento sobre seu possível conteúdo. Como por exemplo, sons inarticulados, gritos de animais, melodias, etc.
- 2 - Aquele que emudece e não tem nada a dizer nem a associar.
- 3 - Aquele que argumenta que idéias em demazia lhe ocorrem à mente sendo impossível dar-lhes uma ordem.
- 4 - Aqueles que são tomados pela compulsão à repetição, que ao invés de associar, colocam em ato seus conteúdos psíquicos (segundo o autor, esses seriam casos mais raros).

Sumariamente, Ferenczi insiste que, em última instância, à parte as atitudes singulares frente cada caso, a atitude do analista deveria ser a de reexplicar a regra fundamental, ser paciente e aguardar.

Contudo, o método da associação livre, se ampliarmos seu contexto ao âmbito da criação literária, não foi uma "invenção" freudiana. Em 1900, ao abordar o método de interpretar sonhos (em um parágrafo acrescentado em 1909), Freud pontua a semelhança existente entre o processo de associação livre e a sugestão feita pelo filósofo e poeta Friedrich Schiller à Körner¹, sobre os impedimentos em se atingir uma escrita criadora. Reproduziremos um fragmento desta carta, assim como Freud o fez em 1909:

O fundamento de sua queixa parece-me estar na restrição imposta por sua razão sobre sua imaginação. Tornarei minha idéia mais concreta por meio de um símile. Parece uma coisa má e prejudicial ao trabalho criativo da mente se a razão proceder a um exame muito íntimo das idéias à medida que elas chegam a fluir - na própria comporta, por assim dizer. Encarado isoladamente, um pensamento pode parecer muito trivial ou muito fantástico, mas pode ser tornado importante por outro pensamento que venha depois dele, e, em conjunção com outros pensamentos que possam parecer igualmente absurdos, poderá vir a formar um elo eficaz... Por outro lado, onde existe uma mente criativa, a razão - assim se me figura - relaxa sua vigilância sobre as comportas, e as idéias entram atropeladamente, e somente então ela as olha e as examina numa massa. - Vocês críticos, ou outra denominação que dêem a vocês mesmos, ficam envergonhados ou assustados com as extravagâncias momentâneas e passageiras que se encontram em todas as mentes verdadeiramente criativas e cuja duração, maior ou menor, distingue o artista que pensa do sonhador. Vocês se queixam de sua improdutividade porque rejeitam muito cedo e discriminam com demasiada severidade (1900: 110-111).

1 - Esta sugestão foi encontrada numa correspondência datada em 10 de dezembro de 1778, na qual Schiller responde a um amigo (Körner) que lhe havia escrito sobre a insatisfação que vinha sentindo quanto sua baixa produtividade literária.

Corroborando com a linha de pensamento deste fragmento, alguns anos depois, Freud escreve o artigo, "Uma nota sobre a pré-história da técnica de análise" (1920) (publicado pela primeira vez anonimamente) no qual aborda um fato que poderia ter tido a função de precursor da técnica da associação livre: por intermédio de Ferenczi, Freud teria chegado a um pequeno artigo de Ludwig Börne (1823), intitulado, "A arte de se tornar um escritor original em três dias". Este ensaio teria o seguinte desfecho:

Pegue algumas folhas de papel e por três dias a fio anote, sem falsidade ou hipocrisia, tudo o que lhe vier à cabeça. Escreva o que pensa de si mesmo, de sua mulher, da Guerra Turca, de Goethe, do julgamento de Fork, do Juízo Final, de seus superiores e, quando os três dias houverem passado, ficará espantadíssimo pelos novos e inéditos pensamentos que teve. Esta é a arte de tornar-se um escritor original em três dias (1920: 317).

Ao tomar contato com este escrito, Freud recorda-se de ter ganho aos quatorze anos, as obras de Börne e que cinquenta anos depois, ainda as tinha e embora não se lembrasse deste artigo especificamente, guardava na memória outros da mesma obra. Este fato leva Freud a concluir que, inconscientemente, recorrera a essa experiência vivida e "esquecida" para formular a técnica da associação livre, encerra este artigo afirmando: "assim não parece impossível que essa sugestão possa ter trazido à luz o fragmento de criptoamnésia que em tantos casos se pode suspeitar jazer por trás da originalidade aparente" (op.cit., 318).

Dessa forma, Freud articula explicitamente o dispositivo metodológico da Psicanálise, com o procedimento utilizado por inúmeros poetas para dar curso a sua imaginação e devaneios. Segundo Joel Birman, este é um tópico fundamental, "uma das condições de possibilidade para que se empreenda a metodologia psicanalítica e se possa realizar efetivamente o ato psicanalítico¹. (1991: 106).

Retornemos, neste ponto, ao tema de nossa pesquisa: a construção de jogo do fazer analítico. Observamos até então que Freud apontou em diversos momentos, a intenção de fazer da associação livre² a única regra da prática clínica. Contudo, o que significa este jogo de livre associação à luz da perspectiva teórica dos jogos abordada anteriormente?

Ao analisarmos os jogos, propusemos no capítulo I (1-5), um tipo de sistematização quanto à posição das regras e do acaso no interior dos jogos: de um lado, aqueles que fragmentam o acaso, de outro, aqueles que o afirmam. De acordo com essa perspectiva, a experiência analítica, aproxima-se da segunda categoria mencionada, cujos representantes principais seriam as brincadeiras de puro

1 - Sobre a articulação entre a prática analítica e a literatura consulte "Freud e a interpretação psicanalítica", Birman, J.

2 - Quando nos referimos à associação livre como única regra do jogo, não significa que abandonamos as outras recomendações, sobretudo seu contraponto - atenção flutuante. Serão analisadas mais adiante.

movimento corporal, os jogos de fantasia, do não senso, entre outros - O jogo infantil que tem seu lugar assegurado na primeira infância. Estes jogos não se submetem aos critérios de "vitória" ou "derrota" decorrentes de regras externas à própria brincadeira. Nesta fase da estruturação psíquica, a criança ainda não aprendeu a ser um "ganhador" ou "perdedor", ainda lida com o jogar de forma a não fragmentar o acaso. Todas as possibilidades que o acaso lhe oferta, são acolhidas, redimensionando sua "vida" na brincadeira. Nessas brincadeiras, os acasos ramificam-se em outros acasos, que por sua vez ramificam-se em outros, e assim por diante, formando uma trama (no sentido de tecelagem) que entrelaça fatos casuais e representações psíquicas, por onde a criança tece sua(s) história(s) em constante devir.

Foi mesmo Freud, que em "Escritores criativos e devaneios" (1908), articulou a brincadeira infantil deste gênero à criação literária, que por sua vez, foi articulada anteriormente ao método de associação livre utilizado na clínica. Freud pergunta: "Acaso não poderíamos dizer que ao brincar toda criança se comporta como um escritor criativo, pois cria um mundo próprio, ou melhor, reajusta os elementos de seu mundo de uma nova forma que lhe agrada?" (1908: 149). Embora o interesse primordial desse artigo resida na análise das fantasias, é-nos interessante observar que Freud articula a atitude infantil do brincar à atitude adulta do fantasiar, tendo como maior diferença entre ambos, o seguinte fato: a criança quando brinca, vincula o conteúdo imaginativo das

brincadeiras às coisas visíveis e tangíveis da realidade, já o adulto não age da mesma forma, dispensa os objetos da realidade e "constrói castelos no ar, cria os chamados devaneios" (op.cit., 151). Freud acaba por concluir que tanto a obra literária como o devaneio teriam sua origem ou seriam mesmo um substituto do que foi o brincar infantil.

Retomemos então, a regra da associação livre, que sob nossa perspectiva não é somente uma regra, mas, a própria brincadeira, que quando apreendida em sua radicalidade desloca o analisando para uma dimensão lúdica. Freud quando explicita a regra, simultaneamente, propõe o jogo: "Diga tudo o que lhe passar pela mente" (1913: 177). O analisando deve agir como um observador e deixar-se inundar por idéias, fragmentos que lhe invadam a mente. Este é o jogo quando pensado exclusivamente no polo do analisando.

De acordo com a proposta que estamos delineando, cabe-nos indagar: Como situaríamos, neste contexto, a equação regras-jogante-acaso? Assinalamos há pouco, que a afirmação do acaso e sua possível ramificação nas brincadeiras infantis, reside na interseção entre a sobredeterminação psíquica e os fatos casuais da brincadeira. Dessa forma, como pensar em afirmação de acaso e suas ramificações quando nos referimos ao ato de associar livremente no decorrer da experiência analítica? Afinal, este ato nos remete para uma associação de idéias que está longe de ser livre ¹, pois vimos no decorrer

1 - Sobre a "liberdade" das associações livres, Laplanche, J. e

deste capítulo, que tais associações nos dão acesso, tanto às idéias patológicas em questão, como também às estruturas oníricas do sonhador. Neste caso, somos levados a concluir que a possibilidade de acaso não se localizaria no jogo "solitário"² de quem associa, mas apontaria para a intervenção do analista. Este, sob efeito de uma regra simétrica à da associação livre - atenção flutuante, mediado por silêncio e interpretação, tem a possibilidade de inserir eventuais situações que venham a propiciar novas ramificações nas cadeias associativas que passariam a mesclar, como nas brincadeiras infantis, acaso e sobredeterminação psíquica. Mas, o que significa dizer que o analista é um facilitador de acasos na "vida" psíquica do analisando? Com isso não queremos dizer que o analista torna-se responsável por introduzir ou mesmo "arquitetar" proposições ou situações, que possam servir como situações casuais, que visem modificar a

 (cont.1-pág.97) - Pontalis, J.B., esclarecem a ambiguidade do termo:

- 1 - Associação livre é livre porque não é fornecido ao analisando nenhum ponto de partida e nenhum direcionamento para sua efetuação.
 - 2 - Por outro lado, não se deve tomar o termo liberdade em um sentido de indeterminação: "a regra da associação livre visa em primeiro lugar eliminar a seleção voluntária dos pensamentos, ou seja, segundo os termos da primeira tópica freudiana, por fora do jogo a segunda censura (entre cs e pré-cs). Ela revela assim as defesas inconscientes, quer dizer, a ação da primeira censura (entre o pré-cs e o inconsciente). Por fim, o método das associações livres destina-se a por em evidência uma ordem determinada do inconsciente (1983: 73).
- 2 - O uso deste vocábulo fica pouco preciso, pois aquele que associa, o faz imerso num campo transferencial.

rota psíquica já traçada pelo analisando, não se trata de transformar o campo analítico num espaço de dramatização.

Se quisermos ampliar esta questão para o processo analítico como um todo, podemos inferir que, um dos papéis do analista, durante o processo do analisando, seria desarrumar uma "equação psíquica" já viciada, abrindo para a possibilidade de novos agenciamentos psíquicos. Genericamente, tais intervenções podem ter múltiplas origens: podem ser de ordem casual, como por exemplo, um bocejo (não "intencional") em determinado momento do discurso do analisando, ou mesmo um episódio que surpreenda a ambos durante a sessão. Como podem também remeter aos procedimentos pré-estabelecidos pela técnica, como seria, o estado de abstinência que o analista se coloca no decorrer do processo, no qual evita-se atender às "costumeiras" reivindicações de afeto do analisante, ou mesmo o próprio trabalho de interpretação.

A possibilidade de surpresa para o analisante, de algo que o surpreenda, algo que desarrume sua conformidade neurótica é que estamos nomeando de acaso. A possibilidade de não agir conforme reivindica o automatismo de repetição. Acaso como portador do novo para o sujeito do enunciado: surpresa com novos fluxos associativos, novas significações ou enigmas. Radicalmente, o acaso manifesta-se todo o tempo no decorrer de uma análise, inclusive para o próprio analista, que devido ao processo de sobredeterminação psíquica, não tem um domínio sobre a amplitude de suas intervenções, sobre a extensão de seus atos, no que se refere às reações psíquicas do

analisante. Contudo, sublinhemos que neste contexto, o acaso não está referido à "sorte" ou ao "azar", não se trata de "vencer" ou "perder", mas afirmá-lo por inteiro em busca de novos sentidos.

Assim como o analisando no exercício da associação livre, o analista também não se encontra numa atitude reflexiva. Como nos diz Freud em 1912, a atitude do analista "consiste simplesmente em não dirigir o reparo para algo específico e em manter a mesma atenção uniformemente suspensa em face de tudo o que escuta". (1912c: 150). Desse modo, evita-se que a atenção recaia numa atitude seletiva, que se fixe em determinados pontos e negligencie os demais. Seguindo suas próprias inclinações e expectativas, o analista correria o risco de "rodar em círculos" e arriscaria não descobrir nada além do que já sabia. Freud é veemente em sua recomendação:

O médico deve conter todas as influências conscientes da sua capacidade de prestar atenção e abandonar-se inteiramente à memória inconsciente. Ou para dizê-lo puramente em termos técnicos: Ele deve simplesmente escutar e não se preocupar se está se lembrando de alguma coisa (1912c: 150).

Esta é a regra fundamental em contrapartida à exigida ao paciente, sem a qual todo o trabalho da associação livre perde o sentido, é através da atenção flutuante que o analista tem a possibilidade de alcançar conexões inconscientes na fala do analisando. E é também sob seu efeito, que o analista poderá conservar em sua memória fragmentos de conteúdos do discurso do paciente aparentemente caóticos e sem

significância, para futuramente tecer novas correlações. O que Freud radicalmente reivindica com a postulação da atenção flutuante, é que se estabeleça uma comunicação de inconsciente para inconsciente.

O analista deve ajustar-se ao paciente como um receptor telefônico se ajusta ao microfone transmissor. Assim como o receptor transforma de novo em ondas sonoras as oscilações elétricas na linha telefônica, que foram criadas por ondas sonoras, da mesma maneira o inconsciente do médico é capaz, a partir dos derivados do inconsciente que lhe são comunicados, de reconstruir esse inconsciente, que determinou as associações livres (op.cit., 154).

Sublinhemos aqui, que durante o processo analítico, analisante e analista não estão todo o tempo submersos nesse jogo de associação livre e atenção flutuante. Como vimos com Ferenczi no item sobre transferência, existe aqui uma dinâmica entre dois processos diversos: por um lado, analista e analisante devem deixar agir seus inconscientes, guardando a propriedade que só ao analisante pertence a narrativa. Por outro, o momento do ato analítico, propriamente dito, estaria no "contra-tempo" do primeiro processo. Interpretação e construção se localizariam na intersecção entre processos inconscientes e processos pré-conscientes/conscientes.

3.4 - Acaso "em jogo": A interpretação

O método de decifração freudiano (a interpretação)

nasce estreitamente vinculado aos sonhos. Freud parte do princípio que todo sonho tem um significado latente e desde então sai em busca de um método científico para sua interpretação. Apesar de Freud ter utilizado os sonhos como paradigma fundamental para sua concepção de interpretação, sublinhemos que num momento posterior, este método se desdobrou para outras formações do inconsciente (atos falhos, sintomas, etc) e mesmo qualquer fato cotidiano da vida do analisando que traga a marca de um conflito defensivo. Em última instância, o que a interpretação tem em mira é o desejo que emerge em qualquer formação do inconsciente.

Embora estejamos privilegiando o processo de interpretação como um dos eixos fundamentais da experiência analítica, isso não exclui que haja outras formas de intervenção que tenham enorme importância, como por exemplo: a construção¹. Porém, o processo de interpretação elaborado por Freud vem ao encontro do que vimos propondo com relação à possibilidade de entender a vivência analítica, incluindo o ato analítico, como pertencente ao âmbito lúdico por excelência.

Freud, no segundo capítulo de "A interpretação dos

1 - Freud propõe este termo em "Construções em análise" (1937). Se restringirmos seu significado à técnica, podemos dizer que as construções se opõem diametralmente às interpretações. A estratégia de construção prevê o delineamento de um tempo originário. Essa estratégia rompe com a estratégia de decifração. Instaura um processo de "criação" do analista que visa a reconstituição de aspectos tanto reais como fantasmáticos de partes esquecidas da história infantil do analisando.

sonhos" (1900), com o intuito de demonstrar que os sonhos são passíveis de interpretação, detém-se a elaborar um método para tal. Neste momento, Freud se contrapõe às teorias vindas da Psiquiatria e Psicologia que excluíam qualquer possibilidade de sentido aos sonhos. Situando os sonhos no campo da Fisiologia, negavam qualquer possibilidade científica de interpretação, à excessão de Scherner (cf., 1900a: 88), para quem a possibilidade de interpretar um sonho significava lhe atribuir um sentido. Frente ao contexto teórico-científico da época, Freud opta por vincular-se à opinião leiga (ao senso comum) como "interlocutor" para a construção de um método interpretativo. Quanto à opinião leiga sobre os sonhos, Freud nos diz:

levada por algum sentimento obscuro, parece presumir que, apesar de tudo, todo sonho possui um significado, embora oculto, que os sonhos se destinam a ocupar o lugar de algum outro processo de pensamento, e que temos apenas de desfazer corretamente a substituição a fim de chegar a esse significado oculto (1900a: 103).

Freud, na construção de seu modelo de interpretação, rompe, simultaneamente, com a tradição científica da época e com a tradição leiga, mas se utiliza da última para o desenvolvimento de sua concepção. Freud sintetiza a formulação da interpretação de sonhos do senso comum, segundo dois métodos: o simbólico e o de decifração.

O método simbólico consiste em atribuir ao sonho um conteúdo totalizante que será substituído por um outro que seja

inteligível e análogo ao original. Freud exemplifica esse método pelo sonho do Faraó proposto por José, na Bíblia (cf., 1900a: 105). Esse tipo de interpretação não se adequa à proposta freudiana pois torna-se "impossível dar instruções sobre o método de chegar a uma interpretação simbólica" (ibid.). A interpretação adequada fica dependendo da intuição e da arte do intérprete, o que a inviabiliza para fins científicos. Além do mais, este tipo de interpretação fracassa quando se depara com sonhos cotidianos e confusos, sem um roteiro literário definido.

O segundo método, o de decifração, diametralmente oposto ao primeiro, encara o sonho como uma espécie de criptografia (escrita com cifras ou em código), "na qual cada sinal pode ser traduzido em outro sinal que possua um significado conhecido, de conformidade com uma chave fixa" (ibid.). Para tal, contamos com os símbolos-chave dos sonhos, que terão seu sentido interpretado pelas palavras-chave dos "Livros dos sonhos" portadores de uma listagem de palavras com um sentido onírico universal. Por exemplo: uma pessoa que sonha com uma "carta" e com um "funeral", consultará o "livro dos sonhos" e verificará que a tradução de "carta" será "transtorno" e de "funeral" será "noivado". Associará então as duas palavras-chave, transporá a sentença para o tempo futuro e obterá a interpretação do sonho (cf., 1900a: 105). Esse tipo de interpretação é puramente mecânica. Porém, Freud faz uma ressalva com relação a interpretação de sonhos feita por Artemidoro de Daldis, representante fundamental dessa

prática na tradição greco-romana. Nascido, por volta do início do segundo século d.c., Artemidoro elaborou um metuculoso estudo sobre a arte de interpretar sonhos. Ainda no final do século XIX, seu trabalho era tido como a melhor elaboração deste método de decifração. Artemidoro, insere uma interessante modificação ao método: além do conteúdo do sonho, leva em consideração para a interpretação, as condições de vida daquele que sonha. A interpretação é pautada na observação e na experiência.

Em nota de rodapé acrescida em 1914, Freud relata que no Oriente, entre os árabes da Mesopotâmia, intérpretes modernos de sonhos, também utilizavam a contribuição do sonhador para suas interpretações. Faziam perguntas detalhadas acerca de suas relações familiares e sociais assim como também dos acontecimentos mais imediatos à noite do sonho em questão. Sumariamente, a essência do método de decifração, consiste no fato deste desmembrar o sonho em fragmentos de imagens a serem decodificados. O que o opõe, radicalmente, ao primeiro método, que interpretava o sonho em sua totalidade.

Embora o método de decifração seja o que melhor se afine à proposta freudiana, devido à busca de um sentido múltiplo do sonho e também por reivindicar a contribuição do sonhador, ambos não se adequam totalmente. O primeiro é restritivo em sua aplicação e não se submete a uma metodologia geral. O segundo, embora fique mais próximo, também restringe o número de sentidos que pode ser conferido à cada fragmento, além de podermos sempre desconfiar da "confiabilidade da chave

- o Livro dos sonhos" (op.cit., 107).

Contudo, o argumento definitivo de Freud contra esses dois métodos, consiste no seguinte: tanto no primeiro, como no segundo, o sonhador não tem a posse da interpretação,

A técnica que descrevo, difere num ponto essencial do método antigo: impõe a tarefa de interpretação à própria pessoa que sonha. Não está ela interessada com o que ocorre ao intérprete em relação a um elemento particular do sonho, mas com o que ocorre àquele que sonha (op.cit., 105).

Deslocando o ato da interpretação para aquele que sonha, Freud rompe também com o senso comum. Constrói um instrumento metodológico original, no qual a possibilidade de sentidos é infinita e visa a singularidade do sonhador. Segundo Birman, em "Freud e a interpretação psicanalítica", teríamos:

O sentido específico de cada signo fica na estrita dependência da combinatória de todos os signos presentes no sonho. É ela que define o contexto do escrito cifrado, cujo deciframento exige considerar a priori cada fragmento-signo como uma representação complexa, que remeteria simultaneamente a uma série de outros fragmentos-signos do mesmo sonho e a uma série de outros fragmentos-signos da experiência histórica do sujeito (1991: 79).

Mesmo assim, Freud não abandona totalmente a crença popular, pois reconhece sua verdade última: todo sonho tem um sentido, um significado a ser decodificado, que para Freud consistia a própria verdade do sujeito. Freud observa que durante o processo terapêutico de seus pacientes, os sonhos são

incluídos na "cadeia psíquica que tem de ser remontada na lembrança oriunda de uma idéia patológica" (1900a: 108). A partir de então, Freud aventura-se a tratar o sonho como vinha fazendo com os sintomas e aplica-lhes o método de associação livre. Nasce o método de decifração de sonhos e de uma maneira mais abrangente o da interpretação psicanalítica, estreitamente referido à regra fundamental. Percorrendo as cadeias associativas obtidas através da auto-percepção fragmentando e multiplicando o texto onírico, torna-se possível o exercício da interpretação.

Neste contexto, o discurso do analisante não é, como na tradição popular o objeto a ser interpretado pelo intérprete-analista. Aqui a interpretação inviabiliza-se caso o sonhador não analise seu próprio texto. Este por si só, já é intérprete, mas cabe ao analista a facilitação deste processo. De acordo com Birman, o método de decifração visa num primeiro momento desarrumar o conteúdo **manifesto** do sonho para posteriormente alcançar as cadeias associativas que articulam o conteúdo ¹ **latente**. Utilizando o método da associação livre, cabe ao analista fracionar o discurso manifesto, desarrumá-lo, romper a narrativa ordenada "atribuindo a cada fragmento uma espessura, como centro de

1 - Por referência ao "Vocabulário de Psicanálise" de Laplanche e Pontalis, entende-se por conteúdo manifesto, "o sonho antes de ser submetido à investigação analítica, tal como aparece ao sonhador que o relata" (1983: 144). Por conteúdo latente entende-se, o conjunto de significações a que chega a análise de uma produção do inconsciente, especialmente o sonho" (op.cit., 142).

cruzamento de grande número de cadeias associativas, com a finalidade de se apreender as marcas constitutivas da realidade psíquica de um sujeito singular" (1991: 82). A maior inovação do método de decifração freudiano consiste na maneira de entender as articulações das associações livres:

cada passagem de um elemento a outro, cada percurso no deslizamento minucioso através dos detalhes, cada caminho aberto nas ramificações das diversas cadeias associativas, é o próprio trabalho de interpretação (ibid.).

Não existe um processo que prepare para uma interpretação que sintetize todas as associações, uma interpretação totalizante (do tipo de decifração simbólica). Cada articulação, cada passagem de uma associação para outra são por si mesmas interpretações. Para Freud o sentido do sonho em sua singularidade, é múltiplo e diverso. Devido seu aspecto de sobredeterminação, múltiplas significações vão surgindo das imagens oníricas com o decorrer do processo de decifração. Progressivamente vários sentidos vão se revelando pontuando a singularidade do sonho específico, o que leva Birman a apontar para o surgimento de novos enigmas à medida que o processo se desenrola:

Cada nó na articulação entre estas cadeias associativas também é o início de novos enigmas que difratam um centro totalizador e multiplicam as linhas de interrogação, retomadas por outros sonhos e outras formas de rememoração elaborativa no processo psicanalítico (op.cit., 83).

Inúmeras cadeias associativas vão se abrindo progressivamente. Neste sentido, a interpretação analítica não se faz valer por um código de significação apriorístico, diferindo assim, radicalmente, dos procedimentos de decifração da opinião leiga. Aqui, a interpretação não visa a totalização do sentido, atua sobretudo, nos fragmentos assosiativos propiciando seu progressivo desdobramento e ramificação. Birman enfatiza que embora haja um trabalho contínuo de retorno às origens da subjetividade, tornando a decifração analítica uma genealogia do sujeito, esta origem não é pontual, "mas múltipla e diversa. A realidade psíquica não tem seu início absoluto, pois o sujeito se constitui ao mesmo tempo como intérprete e interpretação. O sentido sempre implica a interpretação e vice-versa" (op.ci., 84).

Percebe-se neste contexto, uma situação paradoxal: o processo analítico constitui-se ao mesmo tempo como uma busca da genealogia da subjetividade e como uma experiência de devir constante. De que maneira? Como já vimos, no processo analítico existe uma busca imperativa e incessante das origens da subjetividade. O processo de rememoração, e sobretudo o procedimento de construção como técnica demonstra precisamente tal tentativa. Porém, também estamos cientes que esta origem não é pontual e nem mesmo factual. O método de decifração demonstra que existe uma busca de sentidos cuja origem é múltipla. Embora tenda-se à construção de uma história - mito do sujeito - esta não se caracteriza como definitiva.

Por remeter-se a um tempo mítico, cuja definição

aponta para um tempo reconstruído pela memória do analisando no qual acontecimentos são explicados por outros acontecimentos sem que essa correlação implique em um acontecimento factual, esta história, por seu aspecto mítico, é passível de inúmeras interpretações e transformações durante o processo. Freud advertiu inúmeras vezes sobre o aspecto de temporalidade tanto das hipóteses clínicas quanto das construções e interpretações, preferiu, justamente, em "Construção em análise" (1937), utilizar o termo construção ao invés de reconstrução, quando referia-se ao trabalho do analista na tentativa de "completar" ou construir "aquilo que foi esquecido" (op.cit., 293) da vida do paciente. As sequências de pensamento surgidas no processo de livre associação mesclam fragmentos de ordem factual (passados ou contemporâneos) à outros de ordem imaginativa motivados por fantasias, etc. Embora o sonho ou qualquer produção do inconsciente tenha como "pano de fundo" a satisfação de um desejo que tem sua origem num tempo pretérito, esta existe em sua atualidade, com todas as suas transformações, para o sujeito do enunciado.

É nessa medida que a experiência analítica, assim como as brincadeiras infantis de "faz de conta", é um processo de constante devir, porque radicalmente, não existe passado algum a ser recuperado, aqui, o acaso enquanto surpresa, ocorrência do novo (novas significações) exige sua afirmação. Não se trata de reconstruir uma história ou "explicar" ao analisando seu passado. Por que como acabamos de apontar, este tem uma origem fugidia e múltipla, por isso mesmo, passível de

inúmeras histórias e interpretações. O fazer analítico objetiva em última instância, restituir ao sonhador que se encontra aprisionado num mito unívoco, a possibilidade de encontrar novas significações, novas histórias. Em sua radicalidade: visa restituir a possibilidade de um jogar-criança quando criança "era".

3.5 - Repetição no/do jogo

*Deus e o diabo estão lutando
ali, e o campo de batalha é o
coração do homem.
(Dostoiévski - Os irmãos Karamázov)*

A questão da repetição, aparece claramente na obra freudiana a partir do "caso Dora". Até então, Freud não havia vislumbrado sua extensão e importância para a prática analítica. Como já apontamos anteriormente, Dora abandona o tratamento, após três meses de seu início: repete na transferência uma situação vivida anteriormente, em uma circunstância diversa de sua vida particular. O conceito de repetição, surge desde o início, vinculado à clínica e sobretudo à transferência. Em "A dinâmica da transferência"(1912), esta problemática já é aparente, mas é somente em "Recordar, repetir e elaborar" (1914) que Freud a analisa amplamente. O enfoque prioritário concedido à repetição neste artigo, inaugura, definitivamente, uma nova dimensão da clínica. Freud assevera, não ter nada a acrescentar quanto à técnica analítica utilizada até então, a

não ser ressaltar e aprofundar uma determinada maneira do paciente proceder frente ao tratamento:

Podemos dizer que o paciente não recorda coisa alguma do que esqueceu e reprimiu, mais expressa-o pela atuação ou atua-o (acts it out). Ele o reproduz não como lembrança, mas como ação; repete-o, sem naturalmente, saber que o está repetindo (1914: 196).

Freud enfatiza que no decorrer do tratamento, o paciente não conseguirá fugir desta compulsão à repetição, que em última análise é a sua própria maneira de recordar. Seu interesse fundamental, consiste em compreender o tipo de relação que existe entre compulsão à repetição, transferência e resistência. Nesta dinâmica "a transferência é ela própria, apenas um fragmento da repetição e a repetição é uma transferência do passado esquecido" (op.cit., 197). Assim como a transferência, a compulsão à repetição não é um fenômeno exclusivo ou artificialmente criado pela prática analítica, ao contrário, manifesta-se em cada relação vivida pelo paciente. No processo analítico, a repetição está também associada à resistência:

Quanto maior a resistência, mais extensivamente a atuação (acting out) (repetição) substituirá o recordar, pois o recordar ideal do que foi esquecido, que ocorre na hipnose, corresponde a um estado no qual a resistência foi posta completamente de lado (op.cit., 197).

Em favor do progresso do trabalho analítico e conseqüentemente em favor da recordação, o analista conta tão somente com uma "transferência positiva branda e impronunciada"

(ibid.). Porém se com o decorrer da análise a transferência torna-se hostil ou muito intensa, o recordar é substituído pelo repetir que dá lugar a atuação em favor da resistência.

aprendemos que o paciente repete ao invés de recordar e repete sob as condições da resistência. Podemos agora perguntar o que de fato repete ou atua (acts out). A resposta é que repete tudo o que já avançou a partir das fontes do reprimido para sua personalidade manifesta - suas inibições, suas atitudes inúteis e seus traços de caráter (op.cit., 198).

Neste novo contexto, a compulsão à repetição é colocada como eixo do tratamento. Neste momento da clínica analítica, impulsos pulsionais mais profundos podem vir à tona e o objetivo do analista é reconduzir ao campo psíquico, aquilo que se esforça por emergir como ato no setting analítico ou mesmo na vida do paciente. O analista prepara-se para uma luta incessante: "manter na esfera psíquica todos os impulsos que este último gostaria de dirigir para a esfera motora" (op.cit., 200). O analista empenha-se para conduzir para o âmbito da recordação, aquilo que esforça-se por emergir no campo da repetição. Se a transferência alcançou um bom termo dentro do processo, espera-se que o tratamento seja capaz de "impedir o paciente de executar algumas das ações repetitivas mais importantes e utilizar sua intenção de assim proceder, *in status nascendi*, como material para o trabalho terapêutico" (ibid.).

Sumariamente, temos que a dinâmica do processo analítico, nesta nova situação, localiza-se entre a compulsão à repetição e a transferência. Segundo Freud, o instrumento

fundamental para desmontar a compulsão do paciente à repetição e transformá-la num motivo para recordar, reside no manejo da transferência. "Tornamos a compulsão inócua, e na verdade útil, concedendo-lhe o direito de afirmar-se num campo definido" (op.cit., 201). Da habilidade do analista depende o desfecho do jogo. A utilização que faz da compulsão à repetição em favor do tratamento, buscando dimensioná-la no eixo da transferência traduz-se no conceito de neurose de transferência.

A compulsão à repetição trabalhada em 1914, parece anunciar o futuro do percurso freudiano, o qual tem seu marco definitivo em 1920 com "Além do princípio de prazer". Neste texto, Freud define o conceito de pulsão de morte, cuja principal característica seria o automatismo de repetição. Esta se constitui poderosa o suficiente para desprezar o princípio de prazer. Por trazer à tona a atividade do reprimido, tudo o que é experimentado sob o domínio da compulsão à repetição certamente trará desprazer ao ego. Freud enfatiza que tais repetições geralmente trazem como tema uma parte da vida sexual infantil, mais precisamente, do complexo de Édipo e de seus derivados, que são atuados durante o processo de análise, na transferência. Aqui aparece novamente, a questão da neurose de transferência e Freud mais uma vez sublinha a necessidade do analista, "forçar tanto quanto possível o canal da memória e permitir que surja a repetição o mínimo possível" (1920: 32).

A fim de compreendermos mais facilmente o mecanismo

dessa compulsão à repetição no tratamento, Freud enfatiza o fato de que a resistência que aparece durante o processo de análise tem sua origem no ego, que busca evitar o desprazer que constituiria a liberação do recalcado. O inconsciente não oferece resistência alguma aos nossos esforços, pelo contrário, ele insiste a cada passo do tratamento. Porém, se a maior parte do material liberado pela compulsão à repetição traz desprazer ao ego, isso não contradiz o princípio de prazer, pois o que é desprazer para um dos sistemas é, simultaneamente prazer para outro.

Contudo, Freud chama a atenção para uma categoria de lembranças que são repetidas sob o automatismo de repetição e que não trazem prazer para nenhum dos sistemas em questão:

A compulsão à repetição também rememora do passado, experiências que não incluem possibilidade alguma de prazer e que nunca, mesmo há longo tempo, trouxeram satisfação, mesmo para impulsos pulsionais que desde então foram reprimidos (op.cit., 34).

Freud se remete, basicamente, à experiência sexual infantil, que traz embutida uma dor e uma ferida narcísica concernente ao seu invariável fracasso. Mas como assinala Freud, essa compulsão não ocorre somente com sujeitos em análise, constitui-se muitas vezes "como um negro destino" do qual ninguém pode fugir. "Uma perpétua recorrência da mesma coisa" (op.cit., 36). Freud subdivide o automatismo de repetição em ativo e passivo: ativo, no sentido do indivíduo ser compelido a repetir a mesma situação por traços de caráter, e passivo, no sentido do indivíduo ser alvo de uma mesma

fatalidade, sob a qual não possui influência direta.

Contrariamente à definição inicial de pulsão¹, como uma força que afirma a vida, que impulsiona o organismo no sentido da transformação, Freud traça a seguinte hipótese neste artigo:

Uma pulsão é um impulso, inerente à vida orgânica, a restaurar um estado anterior de coisas, impulso que a entidade viva foi obrigada a abandonar sob a pressão de forças perturbadoras externas, ou seja, é uma espécie de elasticidade orgânica, ou, para melhor dizê-lo de outro modo, a expressão da inércia inerente à vida orgânica (op.cit., 84).

Neste sentido, Freud aborda o caráter conservador da pulsão de morte, que insiste sempre na reprodução, na repetição do mesmo, resistindo a qualquer tentativa de transformação.

Retornando à clínica, no capítulo V, de "Além do princípio de prazer", Freud é categórico em afirmar que ao contrário dos jogos infantis, "a compulsão à repetição na transferência dos acontecimentos da infância evidentemente despreza o princípio de prazer sob todos os modos" (op.cit., 53): comportando-se de maneira infantilizada, o analisando "mostra-nos que os traços mnêmicos recalcados prendem-se às suas primitivas experiências psíquicas, que não existem

1 - Segundo o Vocabulário de Psicanálise, a pulsão é denominada como um "processo dinâmico que consiste numa pressão ou força (carga energética, fator de motricidade) que faz tender o organismo para um alvo. Uma pulsão tem sua fonte numa excitação corporal (estado de tensão); o seu alvo é suprimir o estado de tensão que reina na fonte pulsional; é no objeto ou graças a ele que a pulsão pode atingir seu alvo. (1983: 506).

em estado ligado e são até, numa certa medida, incompatíveis com os processos secundários" (op.cit., 53). Este mesmo processo ocorre com frequência como um obstáculo terapêutico ao final do tratamento quando se pretende um desligamento do analisante de seu analista. Dessa forma, Freud considera que o medo que algumas pessoas, não familiarizadas com o processo de análise experimentam, um medo obscuro, um temor de despertar algo que seria melhor deixar adormecido, teria sua origem no medo do "surgimento dessa compulsão com sua sugestão de posse por algum poder demoníaco" (ibid.).

Ainda com relação à clínica, tanto no texto de 1914 quanto no de 1920, Freud utiliza primordialmente os fenômenos transferenciais e seu caráter de repetição, para construir o conceito de compulsão à repetição. Contudo, ao analisar os processos transferenciais e a repetição na vivência analítica, Freud exacerba tão somente o aspecto da repetição automática das pulsões recalçadas. Não traz à luz o aspecto dinâmico e transformador que as tensiona numa nova experiência no interior do "setting" analítico.

Dentro desta perspectiva, há ainda nestes artigos, sobretudo em "Recordar, repetir e elaborar" (1914), um texto eminentemente clínico, uma dimensão importante a ser abordada no que concerne à repetição. Detenhamo-nos por um momento em um fragmento deste trabalho, no qual Freud articula transferência e repetição:

O que nos interessa, acima de tudo, é, naturalmente,

a relação da compulsão à repetição com a transferência e com a resistência. Logo percebemos que a transferência é, ela própria, apenas um fragmento de repetição e que a repetição é uma transferência do passado esquecido (1914: 197).

Neste contexto, transferência e repetição encontram-se estreitamente vinculadas, sendo a transferência um tipo particular de repetição. Como já vimos anteriormente, a transferência tanto pode ser articulada à resistência, tornando-se um impedimento para o prosseguimento do tratamento, como também pode ser o instrumento de maior valor para o analista na direção da cura. No posfácio do caso Dora, Freud afirma que a transferência, que a princípio parecia estar "predestinada a agir como maior obstáculo à Psicanálise, torna-se seu mais poderoso aliado, se sua presença puder ser detectada a cada vez, e explicada ao paciente" (1905 [1901]: 114).

Se tomarmos como referência este aspecto ambíguo da transferência, que como vimos acima, constitui-se como um tipo particular de repetição, podemos inferir que há de haver pelo menos dois tipos de repetição no processo analítico: uma voltada para a reprodução, vinculada à resistência - repetição do "mesmo", que encontra na Filosofia, Schopenhauer, como seu representante fundamental e outra voltada para a possibilidade de transformação, voltada para a cura (transferência positiva) - repetição diferencial, da qual Nietzsche foi o maior representante.

Clément Rosset, em a "Lógica do pior", aponta para

essa dupla possibilidade de repetição na prática analítica: no decorrer do tratamento, o analista trabalha incessantemente no interior do automatismo de repetição (repetição do mesmo) no sentido de fazer com que o analisando renuncie a esse tipo de repetição, que consistiria em uma acomodação deste a um tipo de "comportamento que lhe proíbe sair de um certo círculo neurótico cujas fronteiras definem o conforto de sua doença" (1989: 78). Isto não significa dizer que o analisante deva renunciar em bloco à repetição, pois viver é repetir. "A vida é feita de repetições, exigindo sem cessar um retorno de apetites diversos" (ibid.), mas sobretudo, o analisante deve passar de um tipo de repetição (repetição morta) a outro tipo (repetição viva). O que ainda não é suficiente, porque não basta dizer que na repetição morta (compulsão à repetição), o analisante em nada diferencie. Este fato é complexo, pois a sua maneira, todo neurótico em sua repetição mecânica sabe diferenciar. Durante o processo analítico percebemos a aparência de novidade de cada repetição. Segundo o autor, "Há decerto repetição, mas somente no modo analógico, cuja analogia só é perceptível ao analista, o analisado vivendo como novidade radical seu analogicamente repetido" (op.cit., 76). Mas afinal onde se localiza a diferença entre as duas formas de repetição? Segundo o autor a diferença não está no fato de que na repetição do mesmo não se diferencie, e na repetição diferenciada, se diferencie, "mas no fato de que esses dois tipos de repetição diferenciam diferentemente. A questão consiste em mudar a forma de diferenciação: chamar-se-á de "boa" diferença, aquela que estiver referida à repetição

diferencial e "má" diferença, a referida à repetição do mesmo.

Rosset chama à atenção para o fato de Freud ter se interessado por Schopenhauer, quando pesquisava sobre a compulsão à repetição e pulsão de morte. Em "Além do princípio de prazer", Freud confirma essa influência:

Inadvertidamente voltamos nosso curso para a baía da filosofia de Schopenhauer. Para ele, a morte é o "verdadeiro resultado e, até esse ponto, o propósito da vida", ao passo que a pulsão sexual é a corporificação da vontade de viver (1914: 69).

Para Schopenhauer, o caráter maior da vontade não é querer, mais repetir. Um mundo sem causalidade, finalidade ou liberdade. Somente a cega repetição de uma vontade sem princípio ou fundamento. Neste contexto, nascimento, sexualidade, morte, sentimentos, são repetições e não acontecimentos. Uma previsibilidade do mundo, "uma vez que não se podem produzir senão repetições - lugares-comuns, nada se pode produzir de propriamente temível: é este o contorno específico da "neurose" schopenhauriana" (Rosset, 1989: 76).

A outra repetição, que produziria a "boa" diferença (já abordada amplamente no capítulo II deste trabalho), encontra em Nietzsche um representante fundamental e Rosset nos traz ainda dois outros exemplos: "A busca do tempo perdido" de Marcel Proust e a repetição musical. Segundo Rosset, em "A busca do tempo perdido" trata-se fundamentalmente da história de uma repetição: "a ligação Swann-Odette que prefigura a do

narrador (Proust) com Gilberte, Gilberte prefigura Albertine e assim sucessivamente" (op.cit., 77). Contudo, para Rosset a essência que o narrador persegue através das repetições, não é do tipo platônico, não representa uma "Idéia" do amor, da qual todas as vivências afetivas seriam cópias que buscariam cada vez mais se aproximar do modelo ideal. Mas sim, repetições que visariam um singular diferencial, que em muito se distancia de uma essência generalizada.

O que visa a repetição proustiana é a própria aparição de uma diferença, melhor, "é a diferença que é ela mesma princípio de repetição convidando à retomada perpétua da busca dos singulares" (op.cit., 77). A possibilidade de uma repetição amorosa consiste no fato de Gilberte diferir de Odette e Albertine diferir de Gilberte. Numa leitura schopenhauriana, teríamos que a diferença entre as mulheres apontaria para um "ardil da vontade repetidora" (ibid.), tornando a repetição diferencial um efeito de espelhos deformantes que objetivaria um apagamento do elemento lugar-comum da repetição. Rosset enfatiza que o "motor da repetição é a diferença, única capaz de assegurar o retorno das repetições" (ibid.).

O outro exemplo, a repetição musical, traz uma gama enorme de situações, onde poderíamos apontar o surgimento de repetições diferenciais: no âmbito da interpretação musical, acompanhamos o trabalho do intérprete, que faz com que tenhamos o sentimento do novo ao escutar o velho. "O sentimento de que a obra escutada se escuta em primeira audição, este é o

talento do intérprete: passar da repetição-lugar-comum à repetição diferencial" (ibid.). Ainda outro exemplo, é o da repetição no interior da partitura, o conhecido "bisar". Uma reexposição do mesmo tema, sem qualquer alteração, tanto na harmonia, quanto no ritmo. Este é um ótimo exemplo de repetição diferencial, que segundo o autor, "concilia de maneira mais evidente esses dois termos que parecem inconciliáveis: diferença e repetição, retorno do mesmo e aparição do novo" (op.cit., 78). A situação contextual, conferindo um novo valor, a um tema estritamente repetido - simultaneamente, diferença e repetição.

Eis o que anuncia o jogo nietzscheano "um retorno do passado enquanto era novo", ou seja, uma reaparição da diferença, do singular, do mesmo enquanto era diferente" (ibid.). Porém em que consistiria o trágico de repetição? Tendo em vista que, como aponta o autor esta repetição representa mais corretamente o modo de vida "feliz e renovado" (ibid.): aquisição de um comportamento "normal" aos olhos da Psicanálise. Sublinhemos então, que o sentido do trágico nietzscheano aponta para o silêncio do não interpretável, para o princípio do silêncio propriamente dito. Contudo, quando Rosset se remete ao não interpretável, refere-se à interpretação voltada ao racional, à moral ou à religião, onde considera-se ser possível uma "redução ao idêntico, ao semelhante, a referências, a pontos fixos, a essências de tipo generalizável, não a singulares de tipo diferencial" (op.cit., 78-79).

É curioso percebermos que, mesmo quando C. Rosset aponta o silêncio como a essência da repetição trágica, isto não invalida a utilização da prática analítica como exemplo deste tipo de repetição. O que nos leva a considerar que esta vinculação só se faz possível devido às características da interpretação analítica, que como vimos anteriormente (item 3.4 deste capítulo) difere radicalmente das mencionadas acima, nesta, o intérprete (no caso, o analisante) tem à sua disposição uma possibilidade infinita de sentidos que visa exclusivamente a sua singularidade. A interpretação analítica, mais que sintetizar associações buscando uma interpretação totalizante, trabalha na facilitação de novas ramificações de sentidos e de novos enigmas. No processo analítico, na direção da transformação psíquica, o analisante repetirá 1, 2, 10, 100 vezes: repetirá a(s) história(s), repetirá na história e repetirá o jogo compartilhado com o analista. Dentro da perspectiva que vimos abordando da construção de jogo da prática analítica, cabe-nos ainda uma questão. Se como vimos anteriormente com Freud: "quanto maior a resistência, mais extensivamente a atuação (acting out) (repetição) substituirá o recordar" (1912: 197). A repetição seria em última análise uma resistência à verbalização, atuar seria não atender a regra fundamental do jogo - associação livre. Cabendo ao analista, trabalhar na compulsão à repetição favorecendo um retorno à verbalização. Numa leitura mais apressada, poderíamos concluir que entrar na repetição seria interromper o jogo.

Esta questão é bastante complexa e não pretendemos esgotá-la, contudo, significativamente, a repetição é uma característica essencial dos jogos. Nestes, o jogador brinca no limiar entre a repetição do mesmo (compulsiva) e a repetição diferencial, poderá se tornar um escravo da repetição mecânica ou afirmar a repetição como diferencial. Em "Além do princípio de Prazer" (1920), o jogo de um menino com o carretel é analisado e interpretado por Freud. De acordo com Freud, o ato de jogar o carretel e emitir sons simultaneamente, num movimento de presença/ausência, garantia ao menino dentro do espaço lúdico, o domínio sobre a situação de ausência da mãe. Domina a angústia causada pela ausência da mãe, manipulando o movimento de ir e vir do carretel. Em seu jogo, o menino duplica seus gestos com os sons - "o-o-o-o" e "Da". Tanto sua mãe, como a pessoa que relatou este fato, acordaram que estes sons não eram simples interjeições, mas traziam a significação de "Fort" (partir, ir). Tal brinquedo já se constituía como uma repetição diferenciada do objeto amado. O sentido desse jogo completou-se quando Freud observou o complemento da brincadeira: "puxava o carretel para fora da cama novamente, por meio do cordão, e saudava seu reaparecimento com um alegre "da" (ali)" (1920: 26) - desaparecimento e retorno - a interpretação do jogo tornou-se óbvia: tratava-se do processo de ingresso da criança na ordem da cultura, representada pela renúncia à satisfação pulsional por permitir a saída da mãe sem protesto.

Freud interpretou a brincadeira, mas para o

processo de elaboração do menino frente à situação traumática¹ bastava o repetir lúdico. Assim como na vivência analítica, a repetição em jogos deste tipo, aponta para a tentativa de elaboração de questões de grande importância para o jogante, quando não é simplesmente, uma tentativa da criança entender o mundo. Esta repetição, é diferencial, a cada lance, é a diferença que surge e que traz consigo a possibilidade de afirmação da vida. O menino de posse do objeto garantia que as coisas não desapareciam definitivamente, e que através de seu próprio esforço poderia recuperá-las. Num momento da infância bem tenra, sua mãe (ou uma substituta) certamente já havia lhe iniciado neste tipo de jogo: nas brincadeiras de esconde-esconde da mãe com o bebê, nas quais a mãe cobre e descobre o rosto do bebê com um pano, acompanhando a brincadeira uma mesma frase repetida inúmeras vezes - cadê-o-bebê?! O bebê ainda com cinco, seis meses entra no jogo e passará a repetir a brincadeira sempre que estiver de posse de um pano, ou coisa parecida. O lúdico é desde sempre uma forma de comunicação entre o ser e o mundo, e a possibilidade de repetição é sem dúvida sua essência.

É neste sentido, que abordamos a repetição no/do jogo na clínica. É através da repetição lúdica, que com vimos, remete a aspectos profundamente sérios da vida do jogante, que poderíamos refletir sobre uma das possibilidades

 1 - Aqui nos referimos à criança que se encontra numa situação de "normalidade", não privada de sua capacidade lúdica.

de transformação psíquica na vivência analítica. Ferenczi nos diz:

O papel principal na técnica analítica, afinal, parece então ser o da repetição e não o da rememoração. Não se trata, em absoluto, de se limitar a deixar que os afetos se dissipem nas "vivências"; essa repetição consiste, em permitir esses afetos e depois progressivamente liquidá-los, ou ainda, em transformar elementos repetidos em lembrança atual (1924: 217).

Ferenczi aponta para a possibilidade de liquidar aspectos traumáticos através da repetição, no campo transferencial. O jogo se dá compartilhado com o analista. Há que se repetir a(s) história(s), há que se repetir na história, mas há também que se repetir o jogo quantas vezes for necessário para que dessa forma se liquide uma história, se renuncie a um tipo de repetição e se possa repetir histórias com intensidades, sons, ruídos e afetos diferenciados.

CONCLUSÃO

*"No mais profundo de nosso ser
somos crianças e permaneceremos
toda nossa vida"*

(Ferenczi - Escritos psicanalíticos)

Percebe-se hoje, um crescente distanciamento entre teorização e prática. Se por um lado, temos a sofisticação da teoria, por outro, a prática recolhe-se ao silêncio dos consultórios. No interior do saber psicanalítico, teoria e clínica articulam-se de maneira orgânica. Embora a Psicanálise se pretenda uma teoria universalizante, esta só encontra sua realização na singularidade de cada caso. Parece óbvia esta afirmação, mas não é gratuita. Por alguns momentos da história de sua institucionalização, a prática psicanalítica foi entendida como um mero conjunto de regras categóricas, a serem seguidas cegamente. O que veio a acarretar uma distorção no que consistiria sua essência.

Diante do atual panorama teórico psicanalítico, que apresenta uma crescente fragmentação e multiplicidade de linhas de atendimento, optamos por um retorno à obra freudiana, em busca de uma antiga e contemporânea questão: o que é o fazer analítico? Foi no sentido de privilegiar a questão da singularidade do sujeito, em contrapartida à normalização de alguns aspectos do atendimento clínico, que retornamos aos textos técnicos freudianos. O que nos levou a considerar que o arcabouço técnico, analisado como procedimentos ou como grandes linhas gerais, é aquilo que mais varia no espaço

clínico. Freud sempre resistiu à idéia de produzir um trabalho que codificasse a técnica psicanalítica para aqueles que iniciavam sua prática. Mesmo quando o fez, sempre foi de forma negativa. Apenas proferia aquilo que o analista não poderia fazer, no sentido de transgredir os paradigmas fundamentais da Psicanálise.

Radicalmente, Freud não poderia ter conferido tal formulário técnico, pois poria em risco, o que há de essencial no processo analítico: sua dimensão lúdica. Não foi por acaso que Freud utilizou a metáfora do jogo de xadrez simbolizando o processo analítico. Jogo de estratégia complexa e de difícil aprendizado. O que aponta para a dificuldade de transmissão da Psicanálise. Esta não se dá de forma exclusivamente teórica, é imprescindível que o analista aprendiz, passe por um processo analítico profundo. Que jogue esse jogo, em toda sua intensidade. Quando Freud nos remete ao jogo de xadrez, o faz no sentido de demonstrar que só as jogadas de abertura e de fechamento são passíveis de descrição. O intervalo entre uma e outra, isto é, o processo do jogo, fica ao sabor das regras e do acaso. O processo intermediário é o que há de singular em cada jogo.

O analista deve trocar o lugar confortável do médico que tudo sabe, pelo inquietante lugar do jogador, que se depara com o inesperado a cada lance no percurso do jogo. O fato de não haverem regras pré-determinadas, rígidas e fixas, não significa que a experiência analítica não obedeça a uma lógica rigorosa: o rigor e a seriedade da criança que brinca.

Segundo nossa perspectiva, a concepção freudiana da prática analítica mantém-se num espaço de jogo: de risco, porque radicalmente pulsional, de tensão, porque lida com o inesperado e de transformação, porque dinâmico. Ambos, analista e analisando estão implicados num campo transferencial. No percurso da teoria freudiana, a posição do analista no interior do processo terapêutico modificou-se em profundidade. Quando Freud traz a transferência para o centro da problemática psicanalítica, a relação analista-analisante passará a responder a uma dinâmica que transcende à dinâmica egóica. Esta nos remete a uma dinâmica entre pulsão e representação.

Constitui-se, desse modo, uma primeira possibilidade de pensar a articulação entre jogo e experiência analítica. O analista é parte integrante da brincadeira, terá que se submeter aos processos transferenciais e ao automatismo de repetição, como única maneira de levar o jogo à seu desfecho. Esta questão radicaliza-se quando temos em mente o conceito de neurose de transferência, que ao contrário da transferência, é, em parte, construção do jogo analítico. O analista "chama os demônios" e se coloca como alvo da compulsão à repetição. Por mais que artifícios técnicos sejam utilizados para assegurar ao analisando o lugar de livre projeção de fantasias, o analista não é um técnico, está implicado pulsionalmente no processo. Joga com seu corpo, suas intensidades, seus afetos. O que não significa, que o analista esteja "livre" para transitar pulsionalmente no espaço transferencial. Freud é enfático no

que diz respeito à análise do analista. Este deve submeter-se a um rigoroso tratamento, compreender seus processos pulsionais, para que os mesmos não interfiram como obstáculo ao livre curso dos conteúdos inconscientes do analisante. Como prática de jogo, é compreensível que não baste à Psicanálise, o aprendizado teórico. O analista, como já vimos, deverá experimentar o jogo como analisando, para só então lançar mão de seu maior recurso no processo terapêutico: fazer uso de si próprio como canal de seu inconsciente, no decorrer do tratamento. Neste contexto articula-se a problemática da contratransferência, como que fechando o "círculo mágico" do jogo.

Quando nos aprofundamos na reflexão sobre a construção de jogo da experiência analítica, um segundo nível desta problemática emerge. Ao evitar a circunscrição da prática, segundo um formulário de regras pré-determinadas, fixas e absolutas, Freud desloca-a do âmbito dos jogos hipotéticos-categóricos, para o âmbito dos jogos dos problemas e das perguntas, cujo objetivo é a afirmação do acaso e sua ramificação decorrente. É este fato que assegura ao processo analítico, o espaço de devir, um espaço aberto ao futuro, à novas significações. Quando Freud, sintetiza as regras em apenas uma única regra fundamental - associação livre - traz para o primeiro plano uma dimensão lúdica, que como vimos no decorrer deste trabalho, estruturalmente, muito assemelha-se às brincadeiras de "faz de conta". Brincadeiras de pura associação, onde a criança, "quando criança era", construía seu

universo e conferia um sentido ao mundo. Se concordarmos com Ferenczi, que "no mais profundo de nosso ser somos crianças e permaneceremos toda nossa vida" (1990: 50), teremos então, a possibilidade de resgatar um processo lúdico esquecido no tempo, que na infância teve um papel fundamental para a constituição psíquica. E neste contexto, que o método de decifração freudiano - a interpretação - atua como um facilitador, visando restituir ao analisante-brincante, que se encontra aprisionado num mito unívoco, a possibilidade de novos sentidos e caminhos.

No interior da experiência analítica, onde como vimos não existem condições para certezas pré-determinadas para aqueles que estão "em jogo", emerge um último tema crucial para nosso trabalho: a repetição. Esta se constituirá como um nível mais profundo da problemática do jogo. Somente a repetição trágica nietzscheana pôde nos acolher neste momento. Nietzsche nos apresenta o homem jogador, que através da repetição afirma a diferença. Como vimos, o analisando enquanto brincante, joga durante todo o percurso do processo analítico, no limiar entre a repetição do mesmo e a repetição diferencial. No decorrer deste trabalho, enfatizamos o aspecto criador da repetição, que se afirma como lúdica e produtora do novo.

A repetição no processo analítico aponta para uma dupla possibilidade: num primeiro nível, a repetição confere ao analista a possibilidade de deparar-se com impulsos pulsionais profundos do sujeito e seu objetivo seria tentar promover a

inscrição dessas pulsões recalcadas no campo psíquico representacional. Num segundo nível, a repetição, como característica do homo ludens, poderia tomar lugar numa situação artificialmente construída como jogo, onde o campo transferencial atualiza um espaço afetivo-lúdico infantil. Esta repetição, como vimos na brincadeira do "Fort" "da", por si só já é portadora do novo, da transformação. Na possibilidade de repetir e vivenciar o diferente a cada ato no decorrer do processo, encontramos um dos caminhos para a reflexão sobre a "cura" psicanalítica.

Finalmente, gostaríamos de sublinhar que: mais que concluir, o que nos propusemos nestas linhas foi problematizar questões relativas à prática analítica. Provocar o leitor, no sentido do inquietante lugar que se encontra o analista no decorrer do processo terapêutico. Forçado a despojar-se de sua comodidade narcísica, da tranquilidade e sofisticação teórica, da proteção institucional, o analista é convidado a lançar-se no desconhecido de cada caso. Na singularidade de cada jogo-problema com seu infinito leque de possíveis respostas. Atua no limiar do incontrollável, buscando o que há de pulsional em cada ato. Por mais que a teoria se apresente como incompleta, esta sempre nos conforta como algo já consumado e racionalizado. A prática, pelo contrário, está sempre aberta ao desconhecido, ao fortuito e ao que há de particular em cada nova situação transferencial. Não existe qualquer ilusão de uma generalização do processo terapêutico e é importante que se sublinhe isto. Porque na possibilidade de uma singularidade

radical, reside a beleza da prática, mas é também nesta mesma característica que encontramos toda sua dificuldade e complexidade. Esta singularidade, nos remete não somente ao analisando, mas também ao analista, com suas diferentes máscaras (no sentido nietzscheano), fazendo com que a prática analítica se constitua essencialmente como um jogo de singularidades, um jogo criador, que em sua essência encontra afinidades com a possibilidade criadora em qualquer outro campo gerador de conhecimento.

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

- Axelos, K. 1969 - "Introdução ao pensamento do futuro" - Rio de Janeiro, G.B.
- Bettelheim, B. 1987 - "Uma vida para seu filho" - São Paulo, Círculo do Livro S.A.
- Birman, J. 1991 - "Freud e a interpretação psicanalítica" - Rio de Janeiro, Relume Dumará.
- Brazil, C.N.V. 1988 - "O Jogo e a constituição do sujeito na dialética social" - Rio de Janeiro, Forense Universitária.
- Callois, R. 1967 - "Le jeux et les hommes - la masque et la vertige" - Paris, Gallimard.
- Chertok, L. 1982 - "A hipnose entre a Psicanálise e a Biologia" - Rio de Janeiro, Zahar.
- Coutney, R. 1974 - "Jogo, teatro e pensamento" - São Paulo, Perspectiva.
- Deleuze, G. 1988 - "Diferença e repetição" - Rio de Janeiro, Graal.
- Deleuze, G. 1974 - "Lógica do sentido" - São Paulo, Ed. Perspectiva.
- 1985 - "Nietzsche" - São Paulo, Livraria Martins Fontes.
- 1976 - "Nietzsche e a filosofia" - Rio de Janeiro, Ed. Rio.
- Dostoiewsky 1956 - "O Jogador" - Porto, Progredior.
- Eco, U. 1989 - "Como se faz uma tese" - São Paulo, Perspectiva.
- Eigen, M. e Winkler, R. 1989 - "O jogo: As Leis Naturais que regulam o acaso" - Lisboa, Gradiva.
- Ferenczi, S. 1990 - "Diário clínico" - Rio de Janeiro, Martins Fontes
- 1990 - "Escritos psicanalíticos" (1909-1933), Rio de Janeiro, Taurus Ed.
- Fink, E. 1966 - "Le jeu comme symbole du monde" - Paris, les Editions de Minuit (Arguments).
- 1988 - "A Filosofia de Nietzsche" - Lisboa, Ed. Presença.

Freud, S. Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud (ESB), Rio de Janeiro, Imago, 1976 - 24 vols.

----- 1976 - "Estudos sobre a histeria" - (1893-95), Rio de Janeiro, Imago, Vol. II.

----- 1976 - "A Interpretação de sonhos" - (1900), Rio de Janeiro, Imago Vol. IV.

----- 1976 - "Fragmentos da análise de um caso de histeria (1905 [1901]), Rio de Janeiro, Imago, Vol. VII.

----- 1976 - "Escritores criativos e devaneio" - (1908 [1907]), Rio de Janeiro, Imago, Vol. IX.

----- 1976 - "Duas histórias clínicas (o "pequeno Hans" e o "homem dos ratos")" - (1909), Rio de Janeiro, Imago, Vol. X.

----- 1976 - "As perspectivas futuras da terapêutica psicanalítica" - (1910), Rio de Janeiro, Imago, Vol. XI.

----- 1976 - "O manejo da interpretação de sonhos na Psicanálise" - (1911), Rio de Janeiro, Imago, Vol. XII.

----- 1976 - "A dinâmica da transferência" - (1912a), Rio de Janeiro, Imago, Vol. XII.

----- 1976 - "Recomendações aos médicos que exercem a Psicanálise" - (1912b), Rio de Janeiro, Imago, Vol. XII.

----- 1976 - "Sobre o início do tratamento" - (1913), Rio de Janeiro, Imago, Vol. XII.

----- 1976 - "Repetir, recordar e elaborar" - (1914), Rio de Janeiro, Imago, Vol. XII.

----- 1976 - "Uma nota sobre a pré-história da técnica de análise" - (1920), Rio de Janeiro, Imago, Vol. XVII.

----- 1976 - "Além do princípio de prazer" (1922), Rio de Janeiro, Imago, Vol. XVIII.

----- 1976 - "Construções em análise" - (1937), Rio de Janeiro, Imago, Vol. XXIII.

Garcia-Roza, L.A. 1987 - "Acaso e repetição em Psicanálise - uma introdução à teoria das pulsões" - Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed.

----- 1990 - "O mal radical em Freud" - Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed.

Garzanti 1982 - "Enciclopédia de filosofia" - Milão, Garzanti.

- Gay, P. 1989 - "Freud - uma vida para nosso tempo" - São Paulo, Companhia das Letras.
- Green A. 1982 - "O Discurso vivo - Uma teoria psicanalítica do afeto" - Rio de Janeiro, Francisco Alves.
- Gutton, P. 1972 - "Le jeu chez L'enfant" - Larousse, Paris.
- Hesse, H. 1969 - "O jogo das contas de vidro" - São Paulo, Brasiliense.
- Huizinga, Johan 1980 - "Homo ludens" - São Paulo, Perspectiva.
- Kupermann, D. "História da Transferência na Institucionalização da Psicanálise". Rio de Janeiro, PUC?RJ, 1993.
- Katz, C.S. 1992 - "A histeria - O caso Dora" - Rio de Janeiro, Imago.
- 1987 - "Desenho de exposição" - Revista Reflexão e Participação, n. 90, julho/setembro de 1987, Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro.
- Lacan, Jacques 1988 - "Escritos" - São Paulo, Perspectiva.
- 1986 - "O seminário" - Rio de Janeiro, Jorge Zahar.
- Lagache, D. 1990 - "A transferência" - Rio de Janeiro, Martins Fontes.
- Laplanche, J e Pontalis, J.B. 1983 - "Vocabulário de Psicanálise" - São Paulo, Livraria Martins Fontes.
- Machado, R. 1990 - "Deleuze e a Filosofia" - Rio de Janeiro, Graal.
- Mezan, R. 1987 - "Freud: a trama dos conceitos" - São Paulo, Perspectiva.
- Morgenstein, O. 1969 - "Teoria dei giochi" - Torino, Boringhieri.
- Nietzsche, F. 1987 - "Assim falou Zarathustra" - São Paulo, Ed. Bertrand Brasil S.A.
- 1892-1988 - "A Origem da tragédia" - Lisboa, Guimarães Eds.
- Racker, H. 1981 - "Estúdios sobre técnica psicoanalítica" - Buenos Aires, Ed. Paidós.
- Rosset, C. 1989 - "Lógica do pior" - Rio de Janeiro, Espaço e tempo.

- Tausk, Victor 1990 - "Tausk e o aparelho de influenciar na psicose" - Victor Tausk, Chaim S.Katz; org. Joel Birman, São Paulo, Escuta.
- Viderman, S. 1990 - "A construção do espaço analítico" - São Paulo, Escuta.
- Winnicott, D.W. 1982 - "A criança e o seu mundo" - Rio de Janeiro, Zahar.
- 1988 - "Da pediatria à Psicanálise" - Rio de Janeiro, Livraria Francisco Alves, Ed. S.A.
- 1990 - "Natureza humana" - Rio de Janeiro, Imago.
- 1975 - "O Brincar e a realidade" - Rio de Janeiro, Imago.

Dissertação apresentada ao Departamento de
Psicologia da PUC/RJ fazendo parte da banca examinadora os
seguintes professores:

Prof. Monique Rose Aimée Augras
Prof. Orientadora - PUC/RJ

Prof. Junia de Vilhena
PUC/RJ

Carlos Alberto Plastino
PUC/RJ

Prof. Junia de Vilhena
PUC/RJ

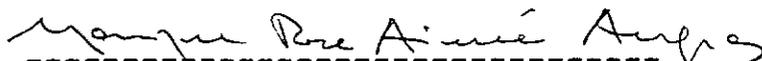
Visto e permitida a impressão.

Rio de Janeiro, de de 1992.

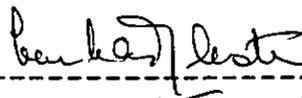
Ana Maria Nicolacci da Costa

Coordenadora dos Programas de
Pós-Graduação do Centro de
Teologia e Ciências Humanas

Dissertação apresentada ao Departamento de Psicologia da PUC/RJ, pelo aluno MARISA SCHARGEL MAIA, intitulada "A construção do Jogo Freudiano: regras, acaso e repetição". Fazendo parte da Banca Examinadora os seguintes professores:



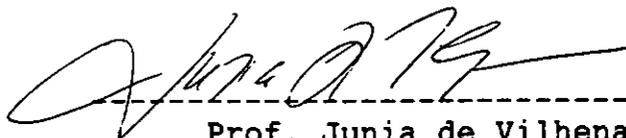
Monique Rose Aimée Augras
Orientadora - PUC/RJ



Carlos Alberto Plastino
PUC/RJ



Circe Navarro Vital Brazil
PUC/Rio



Prof. Junia de Vilhena
PUC/RJ

Visto e permitida a impressão.

Rio de Janeiro, 07 de outubro de 1992.



profa. Ana Maria Nicolaci-da-Costa
Coordenadora dos Programas de
Pós-Graduação do Centro de
Teologia e Ciências Humanas