

Aproximações Históricas e Filosóficas do Lazer e do Entretenimento Contemporâneos

Prof. Dr. Lamartine P. da Costa¹

RESUMO: A tradicional ligação entre performance artística, ações corporais e ordem social é ainda presente na cultura ocidental. Esta produção unificada foi encontrada no antigo teatro grego, desenvolvida durante a Renascença nas cidades italianas com seus trabalhos artísticos e sociais; ou ainda nas propostas de Le Corbusier, favorecendo a arquitetura da vida, da tecnologia e da estética. Ainda em termos das opções de lazer atuais, muitas vezes são identificados elos entre solidariedade social, expressão corporal e embelezamento da vida. Não surpreendentemente, ainda hoje o homo ludens é revelado pelo jogo tecnológico no arranjo teatral. Além disso, nos tempos de cultura presente há uma produção sobre cenários virtuais relacionados à tecnologia e ao entretenimento. Com isso, as clássicas interpretações de Huizinga e Callois podem ser revistas pela adição de experiências pragmáticas, presentes nas novas estruturas da denominada cultura do entretenimento. O debate filosófico sobre o tema partiu do pensamento da Escola de Frankfurt, ressaltando a dominação da tecnologia sobre a sociedade desde 1930, e se aproxima agora do nível da experiência e da possibilidade virtual, assumindo com categorias básicas de análise o lazer e o entretenimento. O turismo, por exemplo, incorpora ambas categorias, e a arte e o esporte são exemplos populares, convenientes e significativos nesse sentido. Conclusivamente, os dados das tendências atuais das opções de turismo confirmam que as propostas virtuais e tecnológicas estão apontando uma convergência da demanda por arte e esporte.

PALAVRAS-CHAVE: *Filosofia do Lazer, História do Lazer; Entretenimento.*

¹ Professor da Universidade Gama Filho - Rio de Janeiro.

Em 1933 tornou-se pública a “Carta de Atenas”, elaborada por intelectuais europeus que almejavam reformar cidades ao redor do mundo compatibilizando habitação, lazer, trabalho, circulação e preservação do patrimônio cultural (LE CORBUSIER, 1957). O autor principal desta declaração foi Le Corbusier, ícone da arquitetura moderna e um dos inspiradores do modernismo brasileiro em sua fase anterior à Segunda Guerra Mundial. Para este *doublé* de arquiteto e artista plástico nascido na Suíça francesa, haveria uma relação de intercâmbio entre a vida, a tecnologia e a estética (COSTA, 1997). Eis que a maturidade da produção de Le Corbusier revelou-se então em 1950 pela concepção do “modulor”: um homem configurado e destacado em perfil, numa série de posições de medidas harmônicas “relacionadas a uma escala humana de aplicação universal à arquitetura e à mecânica” (JENGER, 1993).

O “modulor”, em síntese, constituía uma versão atualizada plasticamente da “medida dourada”, já presente nas artes — escultura em especial — da Grécia Antiga. Mas, enquanto os gregos buscavam sobretudo as proporções ideais da beleza, Le Corbusier propunha uma ordem estética para a socialização do espaço e das relações corporais à luz de soluções tecnológicas para a urbanização. Esta conceituação canônica — cujo exemplo extremo seria o projeto da construção de Brasília nos anos 60 — reabilitava uma antiga percepção da cultura ocidental, reunindo o fazer artístico, o movimento corporal e a ordem social como uma *produção unificadora*.

Assim sendo, o teatro originário, em sua raiz grega antiga, tornara-se uma arte de expressão e movimentação de atores ao assumir um propósito de provocar catarse (purgação das emoções) no público, como descreveu Aristóteles no século IV A.C. (MILLIKEN, 1964). Significativamente, a palavra *mechané* derivou-se em “máquina” nas línguas ocidentais, com variações na grafia, após designar os aparelhos de movimentação de cenários no antigo *theatron* grego.

Algo similar ocorreu na Renascença européia quando se recuperou a busca da “medida dourada” e se inventou a perspectiva nas artes. Naquele estágio de renovação cultural, a figura humana passa a se inserir, nos grandes planos de edifícios e de cidades ideais, acompanhando as proporções do corpo em livre movimentação ou manipulando aparelhos. Isto é particularmente notável na obra de Leonardo Da Vinci ao se associar artes plásticas, engenharia e arquitetura (WOLFFLIN, 1995). Não foi por acaso, portanto, que a ciência (Galileu), a pedagogia (Da Feltre) e os exercícios corporais (Mercuriale)

floresceram em meio às mudanças sócio-culturais das Cidades-Estado italianas dos séculos XV e XVI.

As semelhanças entre Aristóteles, Leonardo Da Vinci e Charles-Edouard Jeanneret (Le Corbusier) levam-nos, entretanto, às diferenças entre os contextos históricos que lhes dão significado. De fato, a produção (*poiesis*) de sentido estético-corporal na Grécia anterior ao cristianismo lastreou-se numa legitimação escravocrata que conduzia a um maior tempo livre de trabalho e participação na vida social das cidades. Já na época renascentista surgira um novo poder (*tertium regnum*) representado pela cultura humanista que se igualava à igreja e à nobreza, em consequência valorizando o individualismo, o direito natural e as tradições dos então chamados *homines novi*. Daí a emergência de novas relações sociais calcadas na arte, na restauração do passado e na busca incessante do *homo universalis* em mente, corpo e espaço de influência (CHASTEL & KLEIN, 1995). Também não foi por coincidência que esta procura aconteceu no mesmo período das descobertas marítimas.

O contexto cultural em que se delimita a *Carta de Atenas* oferece, portanto, uma distinta compreensão do não-trabalho e do sentido humanista vindos da antigüidade grega e da fase pós-medieval européia, uma vez que a declaração de 1933 refere-se textualmente ao lazer. Este nítido produto da era industrial em evolução desde o século XVIII, e da atual sociedade densamente urbanizada e circunscrita ao domínio da tecnologia — quer nas áreas afluentes ou pobres da terra — tem peculiaridades intransferíveis às épocas precedentes.

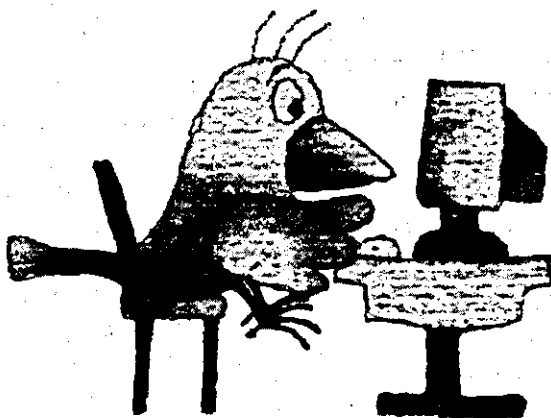
Hoje o tempo livre transcorre em condições de auto-realização pessoal ou grupal, como também se define por finalidades utilitárias, mas carrega em si, freqüentemente, as tradições da solidariedade social, por meio da estetização da vida e da expressão corporal. Tal interpretação faz-se mais clara quando se busca seus fundamentos nos pensadores que elegeram o jogo como embrião ou esteio da cultura humana.

Schiller, em meio ao Romantismo que sensibilizou a Alemanha do século XVIII, exemplificaria a gestação de uma teoria estética voltada para uma “arte impregnada pela vida em sociedade” e para o valor lúdico de tais relações (citado por CHALUMEAU, 1994). Huizinga, um século e meio após, publicava sua obra paradigmática “Homo Ludens” (1938) na qual o jogo confunde-se com a cultura, pelo menos nos mundos antigo, medieval e renascentista. Caillois, nos mais próximos anos 50, aderiu à tese do jogo precedendo e se compondo com a cultura, porém diagnosticando uma hipertrofia lúdica na atual sociedade; ou seja: as relações interpessoais refletiriam uma ludicidade convulsionada pela

competição desvairada, pelo governo da vida pela sorte e azar, pela perda da identidade em face à intensa mudança de papéis sociais e pela vertigem do álcool, drogas, velocidade e aventuras desmedidas (SCHEIVES, 1985).

Em termos de categorias de análise da sociedade contemporânea, o percurso teórico da ludicidade permite-nos pressupor que ainda prevalece o simulacro e a vivência, se estão em pauta a estetização da vida e nela as relações corporais. Em outras palavras, esta vivência refere-se ao espaço e ao tempo em que o homem, deixando de lado as convenções e obrigações cotidianas, dá sentido à sua vida. Por sua vez, o simulacro é uma “imitação da vida”, como quer com propriedade Jean Baudrillard (KELLNER & BAUDRILLARD, 1990), capaz potencialmente de produzir o desejável sentido. Nesta simulação, ainda acompanhando Baudrillard, residiria não somente um jogo de representações, mas submissão a códigos e opções predeterminadas. Estaríamos, portanto, em plena era da “hiper-realidade”, na qual o simulacro surge como foco central da sociedade.

À parte do ceticismo de Caillois e do catastrofismo de Baudrillard, há que se conceber a necessidade de reutilizar Huizinga, dando-se novos matizes ao *homo ludens*. Afinal, a cultura dos dias presentes é todavia lúdica, mas igualmente espetacular e tecnológica. Como exercitamos no dia-a-dia uma vida real e outra teatralizada, produzida pela mídia e pelos computadores, substituímos o palco e as máquinas de cenarização do teatro grego, mas mantivemos a catarse. Neste particular, vivemos numa cultura centrada no entretenimento porque não separamos o simulacro — ou “virtual”, como dispõe a linguagem tecnológica — da vivência cotidiana.



Também esta conjuntura é favorável à proposição de Eugen FINK, publicada na Alemanha em 1960, que revisando a filosofia desde os pré-socráticos até Nietzsche, encontrou uma postura lúdica situada no homem como a capacidade de igualar o real e o irreal. FINK (1966) contextualizou o jogo nesta aparente contradição como uma forma dos entes humanos adaptarem-se ao mundo. De modo similar manifestou-se Merleau-Ponty com sua filosofia de cunho existencialista e fenomenológico: ao discutir a produção do conhecimento, interpretou-a como um jogo de claro e escuro. Ou seja: a compreensão humana do seu entorno seria um confronto lúdico do visível com o invisível (CAPALBO, 1984).

Como os escritos sobre o olhar em Merleau-Ponty são da década de 40, pretende-se que em meados do século XX o *homo ludens* tenha ressurgido com elegância e propriedade historicista (Huizinga), passando então por um estágio de legitimação filosófica (Merleau-Ponty e Fink) e, posteriormente, por fases de pessimismo sociológico (Caillois e Baudrillard) e universalismo empírico, o qual ainda não tem explicações condignas. O que é indiscutível concerne à dominância do *homo ludens* renovado pela tecnologia universalizada, um fato da experiência e uma ocorrência comum em qualquer quadrante da Terra. Se adotarmos, assim sendo, perspectivas filosóficas e científicas, posturas pragmáticas tornam-se recomendáveis até que se elucide a pretensa nocividade do jogo entre vivência e virtualidade.

Um argumento a favor dessa aceitação provisória atem-se ao fato de que a tecnologia constitui a única inserção reconstrutiva na antiga relação arte-corporeidade-sociedade-ludicidade-tempo livre, como se verificou no nosso percurso histórico. Aceitando-se esta opção, poder-se-ia investigar, adiante, a coincidência sintomática do rádio, da televisão e do computador, que tiveram uma evolução sincrônica e especular com as fases de teorização aqui delineadas quanto ao *homo ludens*. E tal como vem acontecendo com o jogo, poderíamos dar melhor compreensão à ambivalência da mídia e do computador eletrônico, que intercambiam incessantemente sentidos libertários e repressivos².

Em suma, há que se dar espaço e tempo para se avaliar objetiva e ponderadamente a cultura do entretenimento, aliás um debate cujos elementos de problematização surgiram em Nietzsche no final do século passado. Numa

² O tema da ambiguidade pós-moderna, que é mais amplo do que a ludicidade e a mídia, encontra-se inter alia em Da Costa, L. P., O Corpo na Sociedade Pós-Moderna in: Dantas, E. H. M., *Pensando o Corpo e o Movimento*. Rio de Janeiro: Shape, 1994. p. 97-108.

antevisão do duplo sentido da ludicidade, a filosofia nietzscheana deparou-se com uma dicotomia fundadora da cultura ocidental: de um lado, uma influência “apolínea” reguladora da ordem e da perfeição e, do outro, uma sustentação “dionisíaca” das relações humanas, voltada para os sentimentos, prazeres e festividades. A escolha de Nietzsche, no caso, dirigiu-se para a feição dionisíaca da vida, uma vez que a dominância apolínea estaria transformando a razão em poder e inibindo o potencial do homem através de si mesmo³.

Discute-se as perversões da racionalidade ainda nos dias presentes, à medida que a tecnologia revela-se cada vez mais dominadora. Mas nos anos 30 do século atual aflorou uma derivação do debate iniciado por Nietzsche. Nesta nova vertente, os chamados filósofos frankfurteanos, de índole marxista, desvelaram o que se passou a denominar de “indústria cultural”. Sintetizando, a tecnologia estaria reproduzindo escritos, falas e imagens de modo descontrolado e alienante, gerando um poder pretensamente destrutivo da autonomia humana. As artes, o esporte e o fazer político já estariam exibindo à época sinais de degeneração. Mas, diferenciando-se de Nietzsche, a Escola de Frankfurt dividiu-se em dois grupos com relação ao encaminhamento do problema: um que enfatizava sua visão dionisíaca do mundo legitimadora das artes (Walter Benjamin) e da revolução política (Marcuse); e outro que preconizava uma ordem política direcionada para o controle da mídia e dos demais meios de produção, reunindo Adorno e Horkheimer (JAY, 1973).

Em última instância, os dilemas envolvendo o manejo da tecnologia ao longo da história mudaram em forma mas não em conteúdo. As artes e as atividades físicas recreativas e de competição comprovariam esta assertiva desde que resultaram em crescentes acessos, porém produzindo um narcisismo de massa, que estaria diluindo o desenvolvimento sócio-cultural.

Torna-se pertinente, então, argüir se é legítima a contenção do sentimento festivo da natureza humana em nome da manutenção da ordem social. Ou se combateremos a alienação produzida pela mídia ao custo de se eliminar o meio mais democrático de informação até hoje estabelecido. E com relação às artes: como evitar a perda de seu valor intrínseco pelas imposições do entretenimento que massificam o público? Tratariam elas da produção humana para a recriação social, ou de simples cópias da realidade vinculadas à contemplação passiva?

Enfim, o homem do passado é, na essência, o mesmo do presente, contudo sua produção em artes e exercício corporal levou-o a uma progressiva

³ Ver a versão da história da cultura ocidental segundo Nietzsche em Copleston, F., *Nietzsche Filósofo da Cultura*. Porto: Tavares Martins, 1953. p. 83-104.

contradição de per si. Veja-se que Platão e Aristóteles restringiram o conceito da arte à simples imitação elaborada pela técnica, negando-lhe um estatuto similar à filosofia (OSBORNE, 1978). De modo idêntico, Francisco Amoros — pioneiro da educação física na Espanha e na França — produziu aparelhos no início do século XIX que substituíram a movimentação natural do corpo e geraram uma realidade virtual para a ginástica⁴.

Se todos esses pressupostos são histórica e filosoficamente válidos, confirma-se a nossa tese de que há duas categorias fundamentais na compreensão do mundo do entretenimento: vivência e virtualidade. O simulacro típico de certos modos de diversão identifica este último enfoque analítico, ao passo que a experiência do real e de suas representações define o primeiro. A cultura do entretenimento, portanto, delimita-se no domínio das possibilidades virtuais, em que pese as críticas de um mundo irreal regulador das relações sociais. Neste contexto, o entretenimento vivencial pode estar operando no sentido oposto, reconstruindo estas mesmas relações.

As atividades físicas, em especial o esporte, bem como as artes, exemplificam de modo significativo o vivenciar construtivo da vida humana. Explica-se, assim, a continuidade e a expansão reveladas por tais manifestações em perspectivas históricas. Portanto, jogos, exercícios e desafios corporais representam a própria vida por drama, prazer e auto-realização pessoal e grupal. As artes, por sua vez, incorporam a vida num fluir de experiências estéticas, estimulando a renovação do pensar e do agir. Em suma, esporte e arte são conteúdos centrais na nova cultura do lazer e do entretenimento, em suas formas singulares ou em associação com as demais manejadas no tempo livre.

O percurso teórico ora assumido pode, por outro lado, obter legitimidade vis-à-vis práticas sociais consagradas. Este é o caso do turismo, que reforça a adoção das categorias de vivência e virtualidade em futuras análises. De fato, uma visita a Paris faz-se, normalmente, com mais vivência do que virtualidade, acontecendo o oposto com relação à *Disneylândia*, na Califórnia. Além disso é visível, em qualquer região do mundo a expansão do turismo cultural e ecológico, criando uma alternativa para o turismo de diversão ao estilo dos “resorts” de praia, parques temáticos, cassinos, shows etc.

⁴ A expressão realidade virtual e o registro histórico sobre Amoros foram coletados em Hernandez Vasques, J.C. Une Vision Actuelle des Appareils Gymnastiques de Francisco Amoros. In: Kruger, A. e Teja, A. (eds), *La Cumune Eredità dello Sport in Europa*, Scuola dello Sport. Roma: CONI, 1997, p. 79-83.

Acrescente-se, por conveniência argumentativa, que o turismo tem uma integração simbólica com o lazer e a recreação ao se referir à mudança cultural, como enfatiza Butler numa revisão teórica de 1987. Ademais, STANDEVEN (1994) revela que o esporte e as ofertas de cultura erudita tinham a preferência dos primeiros turistas organizados na segunda metade do século passado, na Europa; depois estes viajantes peculiares tenderam para a diversão e locais da moda, dirigindo-se para áreas ensolaradas à beira-mar. No caso, o montanhismo e o ski nos Alpes como também a frequência a museus, teatros e exposições nas grandes cidades, foram o ponto de partida de um processo que levou à massificação turística após a Segunda Guerra Mundial.

Como indica BUTLER (1987) em suas análises comparativas, hoje estaria ocorrendo um retorno à experiência estética e à vivência do corpo pela emergência de valores vinculados à natureza e à própria vida. Esta interpretação tem como contraponto dados estatísticos relacionados aos países europeus. Na Inglaterra, por exemplo, uma parcela de 56% dos turistas que viajavam internamente no país em 1992, participava em alguma prática esportiva, enquanto que 20% comparecia a eventos esportivos como espectadores (STANDEVEN, 1994). Já na Bélgica, estudos quantitativos revelaram uma correlação entre o crescimento do turismo interno com a prática esportiva: enquanto a intensidade da participação turística da população expandia-se de 34,3% em 1967 para 56% em 1998, os praticantes esportivos do sexo masculino aumentaram entre 1969 e 1989 de 53% para 72% (KNOP *et. al.*, 1994).

As cifras referentes às artes mostram tendências equivalentes, como ocorre no caso da Itália. Naquele país, os visitantes vindos do exterior para frequentar museus, livrarias, exposições e palácios, totalizaram cerca de 12 milhões em 1997, depois de somarem 7,9 milhões em 1985. Hoje, o lazer circunscrito ao mundo artístico atrai mais de um terço dos turistas na Itália⁵.

Em conclusão, esses dados da prática compulsados com a teoria aqui esboçada, demonstram uma sequência de convergências que postulam uma complementação entre o virtual e o vivencial, nos padrões atuais do entretenimento. Se assim for, a ludicidade põe-se como uma constante histórica e, talvez, uma mediação fundamental do homem com o meio ambiente e consigo mesmo.

⁵ Cifras coletadas em Palant, V. Arte Ganha Mais tempo na Itália. *Jornal do Brasil*, Rio de Janeiro, 18 mar. 1998. Caderno Viagem, p. 4.

Referências Bibliográficas

- BUTLER, R.W. Tourism and Tourism Research in: JACKSON, E.L. & BURTON T.L. (ed.). *Understanding Leisure and Recreation*. Pennsylvania: Venture Publishing State College, 1987.
- CAPALBO, C., Alternativas Metodológicas de Pesquisa. In: Seminário Nacional de Pesquisa em Enfermagem, 3º Anais... Rio de Janeiro, 1984.
- CHALUMEAU, J. L., *Les Théories de L'art*. Paris: Vuibert, 1994.
- CHASTEL, A. & KLEIN, R., *L'Humanisme-L'Europe de la Renaissance*. Genève: Skira S.A., 1995.
- COPLESTON, F. Nietzsche, filósofo da cultura. Porto: Tavares Martins, 1953.
- COSTA, L. P., Lazer, Cultura e Saúde. In: Encontro Nacional de Recreação e Lazer, 9, 1997, Belo Horizonte. *Coletânea...* Belo Horizonte: UFMG/EEF/CELAR, 1997. p.167-170.
- COSTA, L. P. O corpo na sociedade pós-moderna. In: DANTAS, E. H. M. *Pensando o corpo e o movimento*. Rio de Janeiro: Shape, 1994. p.97-108.
- FINK, E., *Le Jeu comme Symbole du Monde*. Paris: Minuit, 1966.
- HERNANDEZ VASQUES, J. C. Une vision actuelle des appareils gymnastiques de Francisco Amoroso. In: KRUGER, A. & TEJA, A. *La comune eredità dello sport in Europa*. Roma: Scuola dello sport-coni, 1997. p.79-83.
- JAY, M., *The Dialectical Imagination – A History of the Frankfurt School, 1923-1950*. Boston: Little, Brown and Co., 1973. p. 171-218.
- JENGER, J., *Le Corbusier-L'Architecture pour Émouvoir*. Paris: Gellimard, 1993. p. 93-96.
- KELLNER, D., *Jean Baudrillard – From Marxism to Postmodernism and Beyond*. Stanford: Stanford University Press, 1990.
- KNOP, P. et al., New Professions in Sport and Tourism. In: MESTER, J. (ed.). *Sport, Leisure and Physical Education – Trends and Development*. Aachen, v. 1, p.32-54, 1994.
- LE CORBUSIER. *La Chart d'Athenes*. Paris: Mitnuit, 1957.
- MILLIKEN, E. K., *The Greek People*. London: George Harrap Co., 1964.
- OSBORNE, H., *Estética e Teoria da Arte*. São Paulo: Cultrix, 1978.
- SCHEIVES G., *Los Juegos de la Vida Cotidiana*. Buenos Aires: Editorial Universitária, 1985.

STANDEVEN, J. Sport and Tourism in the South of England, in: MESTER, J. (ed.). *Sport, Leisure and Physical Education – Trends and Development* Aachen, v. 1, p.137-152, 1994.

WÖLFFLIN, A., Principles of Art History (1915) In: FERNIE, E. (ed.), *Art History and its Methods*. London: Phaidon Press, 1995. p. 135-139.

ABSTRACT: *The tradition of joining together artistic performance, body actions and social order is still alive in Western culture. This unified production was found in the Ancient Greek theater, in Italian cities' social artistic works during the Renaissance or even in contemporary proposals from le Corbusier favoring an architecture of life, technology and aesthetics. Still in terms of today's leisure options one often identifies links among social solidarity, body expression and beautification of life. Not surprisingly, the updated homo ludens is being revealed by playing with technology in theatrical arrangements. Moreover, present times culture has a growing concern on virtual settings associated to technology and entertainment. Thus, the classical interpretations from Huizinga and Callois may be reviewed in addition to pragmatic experiences as new foundations of the so-called culture of entertainment. Ultimately, the philosophical debate started with the Frankfurt School of Thought on the dominance of technology over society since the 1930s is now approaching to living experience and virtual possibility, as basic categories for analysing both leisure and entertainment. Tourism, for instance, embodies both categories while art and sport are becoming popular examples of significant life. Conclusively, data of recent trends of tourism options confirm that virtual and technological offers are showing a convergence to art and sport demands.*

KEY WORDS: *Leisure filosofia; leisure history; entreteniment.*