

A imaginação como elemento lúdico do imaginário

Camila Freitas

Universidade Federal do Rio Granda do Sul, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Porto Alegre, RS, Brasil

ORCID <https://orcid.org/0000-0003-0795-8505>

Resumo

Este artigo se dedica a uma discussão teórica em relação à imaginação como um elemento lúdico intrínseco ao imaginário. Para isso, explora os conceitos de símbolo, imagem e imaginação, situando o ato imaginativo em um contexto mais amplo e destacando suas dimensões poéticas e fantásticas. Além disso, reflete sobre a importância da atividade lúdica nos estudos do imaginário, enfatizando a ligação do jogo e da criatividade à imaginação, promovendo a exploração de novas perspectivas, a experimentação de diferentes realidades e a expansão de mundos ficcionais. Essa abordagem não só enriquece o entendimento lúdico do imaginário, mas ressalta seu papel fundamental na promoção de uma retórica focada na brincadeira, fornecendo novos significados à vida humana.

Palavras-chave

imaginação; imaginário; elemento lúdico; atividade lúdica; símbolo

1 Introdução

A proposta deste artigo¹ está orientada à reflexão teórica sobre o que acreditamos ser o principal elemento lúdico do imaginário: a imaginação. Compreendida como faculdade intrínseca da existência humana, a imaginação, ou o ato imaginativo, possibilita que o ser humano aja criativamente no mundo. Situando nossa argumentação na área da Comunicação, reconhecemos como próprias da imaginação as qualidades imagética, simbólica, expressiva, afetiva e fantástica, além de entendermos a função imaginativa como uma maneira de recriar o cotidiano por nós vivenciado, comunicar o que desconhecemos materialmente e dar sentido tanto ao meio em que habitamos quanto às experiências individuais e coletivas.

¹ Em 2022, uma versão deste texto foi apresentada durante o 31º Encontro Anual da Compós.

Portanto, ao longo do artigo direcionaremos nossa atenção aos termos imagem, símbolo e imaginação (Abbagnano, 2007; Chevalier; Gheerbrandt, 2020; Wunenburger, 2007), refletiremos sobre paradigmas que impactaram na aceitação da função imaginativa (Kearney, 1998), discutiremos sobre as qualidades fantástica (Todorov, 1970; Tolkien, 2019; Pavel, 2017), criativa e poética da imaginação (Aristóteles, 2017; Kearney, 1984; Chen, 2007), assim como falaremos da atividade lúdica enquanto um tipo de fenômeno formador da cultura e do imaginário (Huizinga, 2003, 2021; Fink, 2016; Reis, 2019).

2 Símbolo, imagem e imaginação

Provavelmente por força do grande impacto que a Linguística teve em distintas áreas de investigação, inclusive na Comunicação (Barros, 2013), o termo símbolo, na linguagem acadêmica, normalmente é utilizado como sinônimo da palavra signo. Porém, ao igualarmos esses dois substantivos, o que obtemos é uma dinâmica autorreferente e não o significado do termo que nos interessa. A associação entre essas palavras aparece no *Dicionário de Filosofia* (Abbagnano, 2007), apresentando três definições para símbolo: (a) signo particular, (b) signo arbitrário ou convencional e (c) signo passível de interpretação em consequência de um hábito. Ao procurarmos pelo verbete no *Dicionário Básico de Filosofia* de Japiassú e Marcondes (2001), notamos que símbolo é identificado como um “[...] *objeto* que representa outro de forma analógica ou convencional; um *sinhal* convencionado e através do qual se *designa* um objeto” (Japiassú; Marcondes, 2001, p. 175, grifo nosso).

Essas definições nos situam na área do Estruturalismo Linguístico (Saussure, 2006) e da Semiótica (Peirce, 2015), ao qualificarem o símbolo como um tipo de signo arbitrário, que evoca uma substância concreta em virtude de uma convenção. Nesse contexto, a arbitrariedade indica a inexistência de uma causa natural ou de uma motivação que esclareça o porquê de haver um vínculo entre o significante (expressão) e o significado (conteúdo) de um símbolo. A exemplo disso estão tanto os sinais de trânsito – que, por um sistema de codificação e decodificação, reduzem o significado à ação, ou seja, o sinal vermelho ou verde do semáforo indica quando é necessário parar ou prosseguir –, quanto os signos linguísticos, estabelecidos dentro de um sistema específico e reconhecido por seus falantes, mas que fora desse sistema podem não se sustentar, pois mesmo que o significado se mantenha, os registros fonéticos ou gráficos são alterados. Nesses casos, o símbolo será um tipo de signo arbitrário quando a relação de semelhança consolidada entre sua expressão (significante) e seu conteúdo (significado) for resultado de um consenso.

Por outro lado, no *Dicionário de Símbolos* de Chevalier e Gheerbrandt (2020), o termo em questão se distancia da Linguística e da Semiótica para se aproximar dos Estudos do Imaginário. Segundo Chevalier e Gheerbrandt (2020, p. 18), “[...] o símbolo é muito mais do que um simples signo ou sinal: transcende o significado e depende da interpretação. Está carregado de afetividade e dinamismo”. Para compreendermos a explicação dos autores, precisamos lembrar: (a) que nem todo o signo, enquanto símbolo, possui significado completo, objetivo e explícito; (b) que os seres humanos tendem a apresentar a realidade objetiva e subjetiva a partir de símbolos ou de signos convencionais e analógicos; (c) que o significante é a forma de expressão (sonora, visual, rítmica etc.) do signo e está associada a um significado (conteúdo), estabelecendo a significação de um mundo (falado, escrito, movente etc.) e (d) que os signos podem ser tratados como significantes (expressões) que não apenas contêm significados diversos, mas amplos sentidos (Wunenburger, 2013).

Chevalier e Gheerbrandt (2020) estão tratando de símbolos motivados – aos quais não dá para atribuir qualquer valor arbitrariamente, pois suas significações dependem tanto de uma estrutura simbólica própria e contextual, quanto dos usos que são feitos com esses símbolos. Para alcançarmos o valor simbólico de determinado símbolo, é preciso identificar a motivação oculta no signo que o representa. E essa motivação pode ser, por exemplo, religiosa, histórica, ética, mítica, estética, política ou cultural. Quanto ao campo simbólico, explica Wunenburger (2013, p. 315, grifo nosso), temos acesso quando:

[...] tratamos um signo como um significante do qual os significados são múltiplos e, no limite, abertos ao infinito. Ao focarmos na imagem de uma árvore, consideramos que a imagem dessa árvore remete ao nome que esta árvore tem: um pinheiro, uma castanheira. E que esta árvore é uma realidade da natureza. A ilustração de uma castanheira num dicionário é um signo que remete, simplesmente, a uma forma vegetal que existe na natureza. Mas, por outro lado, se tomarmos esse signo na sua dimensão simbólica, ele nos conduz aos valores conotados [*figurativos*] e não aos denotados [*literais*], e fará com que essa árvore esteja ligada a valores estéticos, mas, sobretudo, éticos e religiosos. É por isso que a árvore ou os pássaros ou a flor entram em um sistema de simbolização: [*remetendo à*] longevidade, honra, felicidade, imortalidade etc.

Assim, o elemento simbolizado ultrapassa o valor do signo linguístico arbitrário e faz aparecer através do significante diversas qualidades até então inacessíveis ou incapazes de serem figuradas. O termo significado dentro dessa dinâmica, que até então era inconcebível materialmente, se concretiza por meio das dimensões cósmica, onírica ou poética. Sua

mensagem é imanente, mas comunica uma transcendência. É como se o símbolo precisasse apresentar concretamente o significado indizível e invisível daquilo a que se refere.

Por isso, em determinado contexto religioso ou místico, o sagrado “[...] pode ser significado por não importa o quê: uma pedra erguida, uma árvore gigante, uma serpente, um planeta [...] Jesus, Buda ou Krishna, ou até pelo apelo à infância” (Durand, 1993, p. 13). Seguindo o mesmo raciocínio, é assim que o conceito abstrato “amor” possui diferentes sentidos ao ser (a) figurado na mitologia grega pelos quatro Eroses, filhos da deusa Afrodite, (b) representado por Eros na narrativa da *Teogonia* de Hesíodo (1995) ou (c) simbolizado por ações e deidades gregas, de modo crítico e cômico, na disputa de palestras em *O Banquete* (Platão, 2016b). Então, nos Estudos do Imaginário, é pelas dimensões simbólica e motivada que vamos nos referir ao termo símbolo, entendendo que ele pode expressar o seu significante (visível) e tornar perceptível a natureza subjetiva e abstrata dos conteúdos imateriais.

Quanto ao substantivo imagem, dependendo da perspectiva acolhida será compreendido como: (a) ideia ou representação de algo; (b) a semelhança das coisas do mundo, que se mantém sem a presença das coisas em si; (c) algo, tal como as coisas sensíveis, porém sem matéria; (d) fenômeno visível; (e) ícone, figura ou símbolo, (f) produto da imaginação e (g) meio capaz de nos apresentar um estado de coisas sem o qual elas não estariam acessíveis (Alloa, 2021).

Essas definições nos mostram que a situação comum da imagem é ser ou não ser algo em relação a si mesma ou em relação à outra coisa. Há um contraste entre a forma e a matéria de uma imagem, já que ela pode ser concreta pela própria existência e, ainda, ser a evidência de algo ausente. De modo geral, exemplos disso são fotografias, pinturas, filmes, diagramas, reflexos, sombras, sonhos, mitos e metáforas visuais. Porém, o tipo de imagem que nos interessa nesta pesquisa é a simbólica, cuja força comunicativa extrapola a forma de expressão logicamente compreensível. Esse tipo de imagem é simbólica e pertence àqueles motivados.

O movimento de compensação entre o que está visível (concreto) e invisível (abstrato) na imagem vai produzir o sentido simbólico associado a ela em determinado contexto. Isso ocorre porque a forma de expressão significativa das imagens simbólicas, ao repetir-se exaustivamente, tem a capacidade de integrar qualidades conflitantes (literal e figurativa), enquanto o conteúdo significado também repercute sem cessar (Durand, 1993, 2012; Wunenburger, 2007; Barros, 2013).

Assim, alguns autores (Bachelard, 1942, 2008; Durand, 2012; Wunenburger, 2013) defendem que quando uma imagem se torna simbólica o seu sentido figurado passa, então, a ser literal. Eles também afirmam que os significados figurativos dessas imagens são inseparáveis da significação imaginária. Esse tipo de relação é bastante comum nas narrativas fantásticas, nas quais a presença de imagens simbólicas é capaz de ampliar o significado dos acontecimentos e das realidades de determinadas obras, seja através da intersecção entre o sobrenatural e o natural, seja pela existência de seres desconhecidos, por antropomorfismo, pelo bestiário, pela estética sublime ou pelo uso de figuras retóricas, metáforas e alegorias (Todorov, 1970; Chen, 2007).

Uma demonstração disso são as imagens de dragões e de cobras, com valores simbólicos diferentes nas narrativas ocidentais e orientais. Se para o escritor J. R. R. Tolkien (2019) o dragão é a materialização da maldade, do poder e da avareza, como no caso de Smaug (dragão alado que guarda tesouro, na obra britânica *O Hobbit*), para o animador Hayao Miyazaki (2001), o animal simboliza a bondade, a perseverança e o altruísmo, no caso de Haku (o dragão metamorfoseado, sem asas, relativo ao espírito da água na animação japonesa *A Viagem de Chihiro*):

O dragão enquanto monstro ou besta misteriosa é a própria concretização e símbolo do mal na cultura ocidental, [já] o dragão chinês [ou japonês] é uma criatura divina, que faz a mediação entre homens e deuses [...]. A cobra, com uma forma semelhante ao dragão, é um símbolo do mal na cultura ocidental, especialmente sob o reinado do cristianismo. [John] Milton apresentou uma imagem vívida de cobras como animais diabólicos e servos de Satanás no [poema épico] *Paraíso Perdido*. [...] Enquanto as cobras são absolutamente o símbolo do mal no mundo cristão, elas têm um duplo significado para os chineses. Por um lado, podem ser espíritos malignos que ferem a alma e o corpo humano [...]. Por outro lado, as cobras são consideradas uma encarnação de nível inferior dos deuses-dragões e podem alcançar o estado divino de dragão por meio da prática taoísta (Chen, 2007, p. 127, grifo nosso, tradução nossa²).

2 No original: "While the mysterious beast or monster of dragon is the very concretization and symbol of evil in the Western culture, the Chinese dragon is a divine creature mediating between men and gods [...] The snake, with a similar form of the dragon, is a symbol of evil in Western culture, especially under the reign of Christianity. Milton presented a vivid picture of snakes as devilish animals and minions of Satan in *Paradise Lost*. [...] While snakes are absolutely the evil symbol in the Christian world, they are with a double meaning for the Chinese. On the one hand, they can be evil spirits that harm human soul and body [...]. On the other hand, snakes are considered as a lower rank incarnation of divine dragons and can reach the divine state of dragon by means of Daoist practice".

Para reconhecer a complexidade da imagem simbólica – que confere aos fenômenos uma nova existência enquanto símbolo figurado – é preciso ultrapassar seu significado objetivo aparente, porque esse tipo de imagem incorpora significados excedentes à qualidade visual e concreta daquilo a que se refere, recriando uma série de experiências para os fenômenos dos cotidianos e dos mundos ficcionais (Chen, 2007). Esse processo considera o potencial poético, afetivo, semântico, estético, metafórico e criador da imagem, enquanto base para a compreensão da manifestação material e simbólica da imaginação do ser humano.

Comumente, a palavra imaginação diz respeito à “[...] possibilidade de evocar ou produzir imagens, independentemente da presença do objeto a que se referem” (Abbagnano, 2007, p. 537). Apesar de abrangente, essa explicação destaca duas características da imaginação: a de tornar algo perceptível e a de criar algo. É válido mencionar que imaginação não é pensamento, assim como o pensamento não é a imagem em si, mas tanto o pensamento quanto a imaginação podem operar através de imagens. Isso, porque a imaginação – como explica Aristóteles (2012) –, estabelece um movimento relacional entre a razão e o meio das experiências perceptivas sensíveis. Antes de falarmos sobre tal movimento, temos de ponderar que tanto na tradição filosófica ocidental, quanto nas filosofias orientais Budista, Taoísta e no Confucionismo, houve esforços para alcançar o significado central do que é a imaginação, porém são raros os consensos sobre o termo.

Vale lembrar que a imaginação, ao longo dos séculos XVII ao XX, teve sua importância minimizada pelas perspectivas racionalistas, empiristas, positivistas e cientificistas, sendo, em alguns casos, qualificada como a “louca da casa”, a “doença da alma” ou acusada de deixar sob ameaça a racionalização (Kearney, 1998; Durand, 2012). E hoje, no século XXI, em meio à cultura de reprodução e consumo de imagens, assim como da espalhabilidade de conteúdos imagéticos midiáticos (Jenkins; Green; Ford, 2014), a imaginação acaba competindo espaço com a razão idolátrica, através da qual as imagens que mediam a relação entre o ser humano e o mundo, são elevadas à categoria de ídolos. Esse processo idolátrico não é recente, mas perdura, exige a fé na imagem e o encantamento pelos símbolos, conformando realidades credíveis. Na história, exemplos disso são: o imperativo categórico da Alemanha nazista, a cultura neoliberal, a infraestrutura da teoria conspiratória *QAnon* e a dinâmica emocional da pós-verdade. Nesses casos, o imaginário assume um papel fundamental e perigoso ao reiterar o sentimento identitário absoluto, fomentando a estética totalitária com consequências que a história e a memória não nos deixam esquecer. Os usos idolátricos da imaginação comprometem suas qualidades harmônica, criativa e de genuíno divertimento.

No ocidente, o reconhecimento da imaginação esteve ainda associado a algumas mudanças paradigmáticas. Entre elas: a do paradigma mimético, a do paradigma produtivo e a do paradigma paródico. Com base na divisão feita por Kearney (1998), identificamos que: (a) o paradigma mimético é caracterizado pelas narrativas bíblicas, mitológicas, gregas clássicas e medievais. Aqui, a imagem simbólica da imaginação é o espelho, pois reflete por verossimilhança realidades externas. As obras *Metamorfoses*, de Ovídio (2019), e *A Divina Comédia*, de Dante (2020), exemplificam o contexto mimético; (b) no caso produtivo, a imaginação é autônoma e fonte da própria realidade. Sua imagem simbólica é a lâmpada, pois projeta a própria luz interna nas coisas externas. Segundo Kearney (1998, p. 155), “[...] o significado não é mais considerado como uma propriedade transcendente do ser divino, agora é saudado como um produto transcendental da mente humana”. Esses são os casos de obras românticas ou idealistas, tais como *Hinos à Noite*, de Novalis (2019), e *Fausto*, de Goethe (2019); (c) quanto à imaginação paródica, em parte há um retorno à mimese, mas como se fosse uma imitação de si mesmo, paródia autorreflexiva. Não se está preocupado com “[...] a imitação de alguma verdade preexistente, mas com a imitação de uma imitação que confessa que não existe um original além de si mesma. Essa é a inversão paródica” (Kearney, 1998, p. 255). A imagem simbólica é a dos labirintos de espelhos, que se autorrefletem infinitamente, sustentando cada reflexo como uma verdade em si. Esse terreno pertence às obras de Andy Warhol e de Romero Britto, às mídias remixadas e à bricolagem musical.

Retomamos, o movimento da imaginação mencionado anteriormente, que articula os campos sensível e inteligível. Esse processo é expresso não só por Aristóteles (2012), mas antes por Platão (2011), no diálogo *Timeu*, a partir do qual menciona a existência de um espaço de trânsito entre o universo das ideias e o universo dos fenômenos cotidianos. O “meio do caminho”, para Platão, denomina-se *chôra* e funcionaria como um espaço de fluxo, através do qual as cópias sensíveis das ideias são moldadas – elas, no entanto, não permanecem na *chôra*, pois teoricamente fluem de um espaço a outro (do meio inteligível, passando pela *chôra*, até o sensível), ao longo do processo imaginativo. Isso interessa porque a *chôra* platônica seria o *locus* do imaginário, ou como nomeia Corbin (1964), o *mundus imaginalis*. Então, a meio caminho do espaço sensível e do inteligível reside o espaço da imaginação, acessível através da potencialidade criativa do ser humano e do ato imaginativo, os quais dão novos sentidos à realidade.

A característica fantástica da imaginação mobiliza nossa atenção neste trabalho, pois confere à imaginação criativa a condição necessária para a efetividade do imaginário, cujas manifestações mais comuns são os sonhos, os ritos, os mitos, os jogos, as brincadeiras e as fantasias repletas de imagens do desconhecido (fadas, sereias, sátiros, magos, bruxas, fantasmas, bestas e deuses), as quais dependem de nossa descrença no real para, de fato, permanecerem conosco.

Nesse contexto, o simbólico e o literal unem-se tal como uma mônada – reúne o abstrato e o concreto, bem como a parte e o todo. Esse cenário ambíguo mistura o heterogêneo no homogêneo, conformando o que Sutton-Smith (2017), ao tratar dos tipos de brincadeiras, define por retórica do imaginário, cujo foco não está na brincadeira racionalizada ou no jogo unicamente competitivo e sério, ao contrário, tal retórica está direcionada ao nível da inventividade e da imaginação, que nos dá acesso ao riso despretenso, ao carnavalesco, às máscaras, ao místico e a um inventário repleto de monstros, heróis e grimórios.

A retórica do imaginário com foco nas atividades lúdicas nos auxilia a entrar em harmonia com o ritmo da *Suite N. .1*, de Johann Sebastian Bach de 1718 (Bach, 2013), ao tocarmos violoncelo; a sentir os sabores dos feijõezinhos de *Harry Potter* a caminho de *Hogwarts* (Rowling, 2000) e a incorporar a identidade de um samurai no jogo *Ghost of Tsushima* (2020). Essa retórica nos liberta da realidade mundana, nos situa no âmbito do fantástico.

3 Qualidade fantástica da imaginação

De acordo com Chen (2007, pp. 21-22, tradução nossa³), a propriedade fantástica da imaginação está:

[...] enraizada nos significados de ‘imaginário’, ‘visionário’ e ‘inacreditável’, a palavra *fantastique* ou fantástico se preocupa em imaginar as coisas vãs, em oposição à realidade e à razão, portanto está relacionada à loucura e à estranheza. Faz vir à luz o inexistente e torna visível o invisível.

3 No original: “Rooted in the meanings of ‘imaginary’, ‘visionary’ and ‘unbelievable’, the word *le fantastique* or *fantastic* is concerned with imagining the vain things, as opposed to the reality and reason, thus related to madness and strangeness. It makes the nonexistent come to light and renders the invisible visible”.

No entanto, essa qualidade da imaginação também nos oferece uma maneira de transcender na imanência. Em teoria, esse movimento de transcendência está embasado em valores poéticos derivados do romantismo alemão e inglês, dos quais são expoentes os escritores Novalis, Schlegel, Schleiermacher, Hoffmann, Von Arnim e os *poetas do lago* Hölderlin e Coleridge, além de Blake e os Shelley (Willer, 2019). Alguns valores que se destacam são o apreço pelos mistérios, devaneios, magias, metamorfoses; pela síntese entre o espiritual e o material; pelas epifanias, o sublime e as sinestésias; pelos deuses e figuras arcaicas, fantásticas e imaginárias, em certa oposição à imaginação dualista da doutrina cartesiana.

Outros dois elementos relevantes nessa concepção fantástica da imaginação são o tempo e o espaço. O tempo, por um lado, pode ser acolhido através da perspectiva de Bergson (2006) e, por outro lado, a partir de Proust (2016) – percorrendo o paradoxo da duração entre existir no tempo e ser para além do tempo. Nesse processo, há, contudo, a necessidade de incluirmos a memória, que em relação à imaginação fantástica é reconhecida como forma de resistência temporal e de organização do tempo vivido, reencontrado e recontado. Estamos, aqui, no terreno das clássicas *Madeleines* de Proust. A noção temporal proustiana, sintetizada pelos bolinhos franceses, contradiz o existencialismo de Bergson, ao emparelhar memória, imaginação e imagem, através de um fragmento afetivo que não apenas resume, mas simboliza o todo de um tempo passado que se reencontrou. Essa mesma característica é mencionada por Durand (2012), para quem as memórias condicionam as experiências vividas ao eterno reencontro do tempo perdido.

Quanto ao espaço da imaginação fantástica, arriscamos dizer que seria possível concebê-lo, inicialmente a partir da já referida *chôra* platônica, depois, acolhendo a espacialidade poética de Bachelard (2008) e, finalmente, a condição multidimensional do espaço. Apesar de o espaço imaginário se oferecer como condição primeira da aparência dos fenômenos da experiência fantástica, ele ainda é, segundo Dufourcq (2012), um quase-espaço, assim como o tempo seria um quase-tempo, porque ambos podem se expandir, aparecer, ser interrompidos e retomados a qualquer momento, sem a necessidade de cumprir com as leis do espaço-temporal da vida cotidiana. Logo, uma das características do espaço em relação à imaginação fantástica é ser livre e isso significa que a ele pertence um jogo de possibilidades (Dufourcq, 2012).

Essa argumentação aponta tanto para os tradicionais universos mitológicos grego, nórdico e o folclórico celta, com desdobramentos temporalmente cíclicos, genealogia própria

e, em alguns casos, fronteiras delimitadas entre o sagrado e o profano (Pavel, 2017), quanto para o mundo ficcional de Rei Artur, composto por lendas celtas e bretãs de inspiração fantástica e histórica ou, então, para o mundo ficcional do detetive Sherlock Holmes (Doyle, 2017), cuja geografia e arquitetura londrina se assemelham ao real por nós conhecido, porém obedecendo a uma cosmologia própria, sem que haja a necessidade de questionarmos sobre a legítima existência do endereço 221B Baker Street em nossa realidade (Pavel, 2017).

A esse respeito, pelo dinamismo da imaginação fantástica, não estamos falando em assumir ingenuamente como verdadeiras as condições de um mundo ficcional, mas em reconhecer que há, na relação do leitor, do ouvinte e do espectador com os espaços-temporais imaginados dos produtos midiáticos ficcionais, um tipo de acordo tácito, cuja definição dada por Coleridge (2004) denomina-se suspensão voluntária de descrença. Inspirada na expressão firmada pelo poeta romântico, Fragoso (2014) reserva para esse acordo um lugar privilegiado na intersecção dos mundos imaginados com o mundo material, ampliando a dinâmica para o caso dos games, diante dos quais temos de considerar, segundo a autora, a interdependência de três universos: o da vida, relativo ao lugar do jogador; o do sistema de jogo, mediado pelas interfaces do software e do hardware; e o do mundo do jogo, um tipo de mundo ficcional. A autora enfatiza que nesse contexto, o jogador é capaz de “encenar sua crença” (Fragoso, 2014, p. 67) em relação às realidades dos jogos:

[...] o *game* exige que o jogador participe de forma ativa e positiva na criação da ficção – sob risco de ser jogado para fora dela. Essa participação é necessariamente mediada por diversas camadas de representação, que complexificam as condições da encenação de crença, mesmo porque existe uma diferença ontológica entre o mundo do jogo e o mundo do jogador, que pode ser compreendida, de forma simplificada, pelo fato de que o mundo do jogador é o mundo físico, o mundo das coisas materiais (em seu sentido mais estrito), enquanto o mundo do jogo é um mundo imaginário (Fragoso, 2014, p. 65).

Por um lado, esse movimento de encenação da crença mostra que aquele que joga “[...] sabe, o tempo todo, que o jogo não é a realidade, apenas faz de conta que pensa que é – o que é muito diferente de realmente acreditar que seja” (Fragoso, 2014, p. 64). Por outro lado, quando não ocorre a encenação da crença, a consequência está numa sobreposição do mundo imaginário ao cotidiano, logo as qualidades fantásticas borram os limites da ficção e são tomadas como realidades em si no meio em que vivemos.

Dando continuidade às qualidades da imaginação fantástica, destacamos que ela está amparada em pelo menos três movimentos artísticos: no Surrealista, do qual a condição

fantástica aproveita a estética das imagens que alternam a percepção convencional do tempo e do espaço; no movimento Futurista, de onde a velocidade e estéticas de guerra se destacam; bem como no abstracionismo, pelas texturas, formas geométricas e valorização das cores (Gombrich, 2000).

Há ainda influência do gênero literário *Fantástico*, o qual catalisa a liberdade criativa da função imaginativa fantástica e transcendente, a partir de um inventário cultural, lúdico e poético por onde se encontram contos de fadas, narrativas maravilhosas e de mistério, irrupções não usuais (insólito), cosmologias sobrenaturais, realismos mágicos, universos policiais, de detetives e de ficções científicas, estéticas especulativas, *solarpunk*, afrofuturista e mundos pós-apocalípticos.

Cabe lembrarmos sobre como a imaginação fantástica populariza culturalmente algumas imagens canônicas da ciência, através da literatura, filmes, séries e jogos. Entre elas, temos a imagem da *Fita de Möbius* (1858), um exemplo teórico de objeto não orientado da área da matemática, que remete à imagem simbólica do infinito, do retorno, do caminho sem fim e da ilusão – pois opera com a ambiguidade espaço-temporal unindo o dentro e o fora, o velho e o novo, o começo e o fim –, tal como ocorre na estrutura do romance *O Tempo e o Vento*, de Erico Veríssimo (2009), e no conto *O Filho do Vampiro*, de Julio Cortázar (2021). Outra imagem científica é o *Gato de Schrödinger* (1935) – ela expressa um paradoxo da mecânica quântica, no qual o hipotético gato estaria simultaneamente vivo e morto. Essa imagem simbólica da incerteza, da simultaneidade e da resistência, sustenta a estrutura diegética das séries *Loki* (2021) e *What If...?* (2021). Além disso, acreditamos que essas duas imagens da ciência, no caso dos jogos eletrônicos, expressam a relação de analogia de um jogo enquanto um sistema em si mesmo, porque interrelaciona a possibilidade do eterno recomeço entre *continues* e *game overs*; assim notamos que os personagens e o mundo de jogo como um todo estão em suspenso, potencialmente vivos e mortos, antes de ligarmos o console e de pressionarmos o botão *start*.

Até aqui, enfatizamos algumas qualidades da imaginação fantástica com a intenção de mostrar que apesar de a ação imaginativa ser um processo livre, ela está inscrita sob determinações do espaço, do tempo, dos usos, estilos e dos contextos nos quais se insere.

4 Condição poética da imaginação: *inventio*, *dispositio* e *elocutio*

Embora já tenhamos falado da relação dos mundos ficcionais com o cotidiano (Fragoso, 2014; Pavel, 2017), cabe uma observação sobre o termo hesitação. Para Todorov (1970), a hesitação é um dos processos fundamentais à dimensão fantástica ficcional, mas em nosso entendimento ela acaba sendo um recurso redutor da qualidade fantástica por nós acolhida, já que restringe a fantasia à dualidade da suspeição, ou seja, ela define o aspecto fantástico ao pôr em xeque o que se passa na interioridade do universo imaginário, contrastando-o com a lógica real esperada da própria dimensão ficcional ou, então, com a lógica da nossa realidade. Contudo, acreditamos ser proveitoso deixar de lado a hesitação, ao falar da imaginação criativa fantástica, a fim de dar lugar à natureza ontológica dos universos imaginários.

Reconhecer a natureza ontológica das criações da imaginação, nos instiga a observar os elementos e as condições que conformam e garantem tanto a existência quanto o funcionamento de tal dimensão. Portanto, mais do que uma incursão hermenêutica, é interessante realizarmos um processo interpretativo e fenomenológico voltado às formas de expressão, cuja ligação aos significados vai estabelecer as significações possíveis desses universos imaginários.

Diante disso, parece viável pensar nessa fenomenologia hermenêutica imaginária enquanto uma poética do possível (Kearney, 1984), justamente por nos situar no caminho da mimese poética fantástica, porque ela auxilia a compreender as formas de expressão dos mundos ficcionais a partir de três perspectivas: imaginária, retórica e estilística (Aristóteles, 2017; Chen, 2007), assim como põe em evidência as lógicas de organização das imagens simbólicas, ou seja, a infraestrutura semântica própria desses universos.

Aristóteles (2017) classifica a mimese em três momentos, sendo o primeiro deles o da relação entre mimese e *inventio*, o segundo relativo à mimese e *dispositio*, e o terceiro diz respeito à mimese e *elocutio*. No caso da *inventio*, a atenção está direcionada à potencialidade de criar imagens ou de imaginar criativamente; já a *dispositio* refere-se ao discurso retórico ou às figuras retóricas e, por fim, a *elocutio*, compreende o estilo ou a estilística desse universo poético.

Chen (2007) apresenta um desdobramento dessas três fases aproximadas à imaginação fantástica. Para a autora, a possibilidade de se criar mundos imaginários diz respeito à *inventio*, enquanto mantém a associação da *dispositio* à retórica, reiterando que se trata de:

[...] o estudo através do qual se investiga o discurso do fantástico, bem como as situações do autor/autor implícito e do leitor/leitor implícito. Na dimensão da *elocutio* ou do estilo, a ênfase é colocada na maestria da dicção fantástica, como o arcaísmo, a musicalidade e a visualização. Com os significados dos elementos poéticos supracitados, a poética fantástica caracteriza-se pela mimese da imaginação e pela narrativa com virtuosa retórica e estilística, que recoloca o ser humano em contato com o mistério do desconhecido (Chen, 2007, p. 45).

À poética imaginativa – através da qual a qualidade fantástica da imaginação está diretamente relacionada ao imaginário dos mundos possíveis –, são caros os símbolos, as imagens, as figuras e as metáforas. A imaginação criativa vai buscar pela beleza ou estranheza das coisas, das formas, das cores, das expressões, das ações, das texturas e de uma variedade de linguagens atreladas à retórica, visando cativar aquele a quem ela se destina (Chen, 2007).

Quanto ao último aspecto, entendemos, de acordo com Chen (2007), que a forma retórica se apresenta por *figuras* capazes de conferir movimento, ritmo, amplitude, sincronicidade, contradições e repetições à estrutura do mundo ficcional. A exemplo disso, destacamos as *figuras retóricas* de hipérbole (foco na amplitude, no exagero), de antítese (ênfase na contradição, a oposição), de hipotipose (centrada na vivacidade de algo ou de alguma situação, podendo trazer para dentro do universo imaginário aquele ao qual se destina, a ponto de que este sinta que está, de fato, presenciando o que ocorre em tal dimensão) ou de eufemismo (ao atenuar ou abrandar uma situação ou ação).

Ainda conforme Chen (2007), a mimese *elocutio*, ou seja, o estilo na narração fantástica será bastante significativo, pois orienta toda a estética do mundo imaginário, que decorre da mimese *inventio*, expressando inteiramente a potencialidade criativa e imaginativa de determinado universo – pertencente aos livros, às músicas, aos filmes, aos jogos e às brincadeiras –, podendo ou não estar relacionado a determinado contexto de nossas vidas, como algo real presente na cultura, na política, na história ou na religião.

5 Atividade lúdica: fenômeno formador do imaginário

No caso de Huizinga, se analisado a partir do seu primeiro trabalho de expressão – *Outono da Idade Média* –, publicado originalmente em 1919, fica claro como o autor busca compreender a cultura e as civilizações a partir dos valores de *pathós*, assim como as formas estéticas e expressivas das imagens encontradas numa sociedade (Huizinga, 2021). Para isso,

o autor se debruça nos símbolos evocados como essenciais à comunicação e à interpretação de humores e costumes da Idade Média, bem como nos contrastes e oposições pré-definidas (Otterspeer, 2010) e existentes em uma sociedade na qual a Igreja se fazia tão presente a ponto de se tornar ordinária e indubitável.

A partir de crônicas da realeza, cartas, quadros, poesias e contos cavaleirescos, Huizinga buscou criar a imagem de uma Idade Média na França e nos Países Baixos que foge à ideia de idade das trevas, mostrando que havia criatividade, imaginação e humores nessa sociedade. Como explica Damas (2021), o autor propõe nessa obra montar um “filme” figurado de um tempo que foi o ápice da Idade Média antes de seu declínio, pois a ele se seguiria:

A degeneração do ideal cavaleiresco num formalismo vulgar e mecânico que estaria inserido num processo mais amplo de falência da imaginação medieval, analisada na segunda parte d'O Outono por meio dos impasses gerados pelo colapso do pensamento simbólico. O simbolismo medieval, que a tudo abrangia dentro de um significado transcendente ao ver as coisas em sua relação com o divino, teria chegado à sua 'última floração' nos séculos XIV e XV (Damas, 2021, p. 20).

Damas (2021) ainda afirma que a imaginação como função estética é essencial ao trabalho de Huizinga, pois o autor argumentava que os historiadores deveriam trabalhar com a “[...] produção de imagens através da capacidade imaginativa de compreender e representar o significado e a coerência dos eventos” (Damas, 2021, p. 25). Ou seja, ele defendia que a historiografia poderia fundar uma poética da história (Damas, 2021). Ao se debruçar no modo simbólico do pensamento da Idade Média do século XIV, Huizinga relata esse período como desgastado e frívolo, comparando-o a um “[...]fantasiar superficial em torno de uma única analogia” (Huizinga, 2021, p. 358). Nessa ontologia medieval, todos os símbolos já estavam esgotados e delimitados, o chinelo significava a humildade, o espartilho era a castidade e assim por diante. Não havia espaço para uma imaginação e recriação simbólica desse mundo e de suas fantasias, de forma que “[...] toda ideia era considerada uma entidade, e toda qualidade, uma substância, e, como entidade, ela era imediatamente investida pela visão pictórica de uma forma personificada” (Huizinga, 2021, p. 360).

Numa análise crítica que também serve de alerta sobre as limitações dos símbolos, quando em relação de domínio à imaginação, Huizinga declara (2021, p. 367): “[...] o mundo todo estava representado em figuras independentes: trata-se de uma era que amadureceu demais e feneceu. O pensamento tornara-se demasiadamente dependente das imagens”.

Diante dessas observações do autor, podemos compreender que o mundo medieval foi soterrado pela estabilidade da estrutura de seu cânone pictórico e pela sonolência imaginativa de seus criadores-hermeneutas.

Já em 1938, na obra *Homo Ludens*, Huizinga (2003) saindo das imagens simbólicas esgotadas de *O Outono da Idade Média* (2021), vai em busca de períodos mais “jovens” e com o fervilhar criativo ainda aceso. Na obra, considerada uma das principais referências nos Estudos de Jogos e do Lúdico, o autor busca compreender como a cultura emerge em suas primeiras aparições como forma e processo decorrentes das atividades lúdicas. Essa defesa foi refutada desde sua primeira apresentação pública, como relata Gombrich (1973), até o processo de publicação da obra com seus editores, no qual foi preciso que Huizinga lutasse pelo subtítulo por ele escolhido: *O Jogo como Elemento da Cultura*:

Em todas as ocasiões, os meus anfitriões procuraram corrigi-lo para ‘na Cultura’, mas sempre recusei, insistindo no genitivo, porque a minha intenção não era definir o lugar do jogo entre as demais manifestações da cultura, mas sim sublinhar a que ponto a própria cultura assume o caráter de jogo (Huizinga, 2003, p. 15).

Ele defende que essa atividade lúdica é criadora não só de narrativas, brincadeiras e jogos, mas também de toda cultura e civilização humana, dos costumes aos ritos e mitos observáveis de forma universal entre os diferentes povos. É por esse caminho que, posteriormente, Fink (2016) vai reconhecer o lúdico como um fenômeno constituinte da existência humana, capaz de colocar o ser humano em contato com o meio no qual ele vive e com a sua própria interioridade. O autor também compreende as atividades lúdicas como um símbolo do mundo (Fink, 2016), cujos significados e sentidos são obtidos, justamente, através das experiências que temos com fenômenos lúdicos, expressando maneiras possíveis de ser e de agir no meio que habitamos. Logo, segundo o autor:

[...] no jogo o ser humano ‘transcende’ a si mesmo, supera as determinações pelas quais ele se cercou e por meio das quais ele se compreendeu enquanto real, torna revogáveis as irrevogáveis decisões, por conta da sua liberdade; liberta-se de si mesmo, de cada fixa situação, e mergulha para as possibilidades que aparecem no nível mais primordial de sua vida – ele sempre pode começar de novo e se livrar do fardo de sua história de vida (Fink, 2016, p. 385-386, tradução nossa⁴).

4 No original: “In play the human being ‘transcends’ himself, surmounts the determinations with which he has surrounded himself within which he has ‘actualized’ himself, makes the irrevocable decisions of his freedom revocable, as it were, leaps free from himself, and plunges from every fixed situation into the possibilities that stream forth in the primordial ground of life – he can always begin anew and cast off the burden of his life history”.

Portanto, jogar, brincar, fantasiar e imaginar são maneiras de experienciar a nós mesmos e o espaço no qual vivemos, atribuindo-lhe novos sentidos. De acordo com Reis (2019), esse tipo de experiência depende diretamente de nossa disposição ontológica e afetiva para com os fenômenos lúdicos, assim como de nossa percepção em relação à alteridade material e corporificada do mundo, incluindo as estruturas simbólicas nele presentes. À disposição ontológica o autor dá o nome de *stimmung*⁵ lúdica ou tonalidade afetiva lúdica, isto é:

[...] um processo de afinação que ocorre no *entre* existente do momento em que o jogo acontece, através do qual o(a) jogador(a) se abre à experiência lúdica, bem como as formas pelas quais ele/ela lida e entra em sinergia com o contexto no qual esta mesma experiência ocorre – contexto esse que é material, simbólico, espacial, temporal, social, tecnológico etc (Reis, 2019, p. 232).

O *entre* referido pelo autor se aproxima da *chôra* platônica, uma vez que nesse “espaço” de mediação imaginária, transcendemos na imanência, experienciando o acontecimento do fenômeno lúdico em si. Estamos ao mesmo tempo presentes em nossa atualidade e suspensos enquanto brincamos, jogamos, fazemos ritos e imaginamos.

Após essa breve contextualização, retomamos a crítica de Huizinga sobre a necessidade que algumas áreas do conhecimento têm em atribuir ao lúdico uma função ou propósito. Para o autor, o equívoco das demais áreas que estudam o fenômeno lúdico é que elas partem do princípio de que jogar tem que estar a serviço de qualquer outra coisa que não a atividade em si (Huizinga, 2003).

Diferente de colegas de outras áreas – e, especialmente, da escola Freudiana –, o autor defendeu que a atividade lúdica pode inclusive levar os homens à elevação e ao campo que foge ao da racionalidade e ao do funcionalismo, pois mesmo sem a utilização de palavras, o jogo pode assumir tanto a forma poética, quanto o da transcendência. Isso porque “[...] na forma e na função do jogo, que em si é uma entidade independente, desprovida de sentidos e irracional, a consciência do homem de que faz parte de uma ordem sagrada de coisas é a expressão mais elevada e a mais sublime” (Huizinga, 2003, pp. 33-34).

Ao se ater tanto aos rituais quanto nessa característica da atividade lúdica de arrebatrar e colocar as pessoas em transe, a partir de magnitude da vertigem, o autor

5 As *stimmungen* são compreendidas como humor, a atmosfera de algo/alguma coisa e a maneira pela qual somos afetados pelas coisas/pessoas com as quais nos relacionamos; equalizando, vibrando, sintonizando, sentindo e soando com elas, ao nos tornarmos um só corpo nesse processo.

compreende que “[...] a intensidade e a absorção do jogo não têm explicação através da análise biológica. Contudo, é nesta intensidade, nesta absorção, neste poder de enlouquecer, que reside a verdadeira essência do jogo, a sua qualidade primordial” (Huizinga, 2003 p. 19).

Entretanto, mais do que se deter às questões de ritos sagrados e de seus aspectos lúdicos originários, o autor compreende que a própria *poiesis* é uma “função-jogo” (Huizinga, 2003, p. 141), pois para ele o ato de criar poesia:

Está além, nesse nível primitivo e original a que pertencem a criança, o animal, o selvagem e o visionário, numa região de sonho, encantamento, êxtase e riso. Para percebermos a poesia temos de ser capazes de nos vestirmos de uma alma de criança, como se fosse um manto mágico, e de trocar a sabedoria do homem pela do menino (Huizinga, 2003, p. 141).

Huizinga evoca aqui o fantasiar e a capacidade original do jogo como produtor de poesia e de cultura, no qual figuram não só a satisfação estética, mas também a ousadia, o riso e o divertimento com a possibilidade de imaginar. Ele inclusive estende essa compreensão aos mitos, porque para o autor mito é sempre poesia:

Ao trabalhar com as imagens e com o auxílio da imaginação, o mito conta-nos histórias de coisas que teriam acontecido em tempos primitivos [...]. Porém, para além das qualidades místicas e sagradas que lhe são naturais numa fase ‘mitopoética’ da civilização, *apesar da sinceridade absoluta com que foi aceite, coloca-se ainda a questão de saber se o mito foi alguma vez inteiramente sério* (Huizinga, 2003, p. 150, grifo nosso).

A provocação de Huizinga está evidente ao questionar se não estaríamos subjugando nossos antepassados ao retirar-lhes a possibilidade de humor e do lúdico e atribuir a toda e qualquer estátua, rito ou mito a característica de uma seriedade moderna. Reflete o autor:

Os mitos vivos não conhecem a distinção entre o jogo e a seriedade. Só quando o mito se torna mitologia, ou seja, literatura, transportado como costume tradicional por uma cultura que entretanto já mais ou menos se emancipou da imaginação primitiva, é que o contraste entre o jogo e a seriedade se aplica ao mito em seu detrimento (Huizinga, 2003, p. 151).

Como exemplo, o autor destaca a fase na qual para os gregos os mitos continuam a ser sagrados, mas, ao mesmo tempo, também são vistos como uma memória do passado. Nos diálogos de *O Banquete* e de *Fedro* (Platão, 2016b, 2016a) observamos como os debatedores – e Sócrates, mais que todos – usam os deuses como figuras retóricas ou como objeto de

deboche. Huizinga nos lembra que estamos tão acostumados com os mitos gregos clássicos e a colocá-los em nossa consciência poética que nos esquecemos de levar “[...] em consideração o seu carácter inteiramente bárbaro” (Huizinga, 2003, p. 151).

Seguindo por esse mesmo raciocínio, para abordar os elementos da mitopoética, o autor questiona se nosso carácter inato para criar mundos imaginários de seres vivos ou mundos “de ideias animadas” (Huizinga, 2003, p. 159) pode ser considerado uma espécie de jogo mental ou do espírito (Huizinga, 2003). Conforme o autor, apesar de acreditarmos que a criação de figuras e de alegorias, a partir de mitos, são produtos de uma sociedade tardia e “livresca”, assim que se considera que “[...] o efeito de uma metáfora consiste na descrição de coisas ou eventos em termos de vida” (Huizinga, 2003, p. 159), o processo de personificação – ou seja, de levar aos outros percepções já preconcebidas em uma visão pictórica de uma forma personificada, tal como ocorria na Idade Média – dos mitos começa a ocorrer, pois:

[...] assim que a metáfora poética deixa de se movimentar no plano do mito genuíno e original e já não faz parte das atividades sagradas, o valor de crença da personificação que contém torna-se problemático, para não dizer ilusório. A personificação é então conscientemente utilizada como material poético, mesmo quando as ideias que ajuda a formular ainda são consideradas sagradas (Huizinga, 2003, p. 160-161).

Isto significa que a qualquer momento podemos nos ver num mundo esgotado, onde o pensamento por imagens simbólicas estáveis nos permeiam em suas estruturas rígidas. A saída para tal situação é a imaginação da atividade lúdica, da diversão, da criatividade, do suprrracional e do desafio constante de rompermos com convenções que direcionam à singularidade interpretativa do mundo (Fink, 2016; Reis, 2019). De acordo com as perspectivas apresentadas por Huizinga (2003; 2021), compreendemos que a plastificação das formas de expressão ainda pode ser evitada enquanto houver paradoxos e estruturas instáveis. Logo, se quisermos falar da imaginação como um elemento lúdico do imaginário, é preciso compreendê-la em suas qualidades fenomenológica, criativa e esteticamente fantástica. Porque através dela não apenas encontramos maneiras de materializarmos o imaterial, como também de estabelecer um elo imaginário entre os mundos possíveis e o expressivo terreno do nosso dia a dia.

6 Conclusão

Este artigo partiu do pressuposto de que a ação imaginativa desempenha um papel relevante nas experiências cotidianas individuais e coletivas, através de seu potencial transformador, movente e transgressor. Diante disso, salientamos que reimaginar o mundo não deixa de ser uma maneira de agir a partir de imagens e símbolos, os quais, sensivelmente, nos dão acesso aos sonhos, fantasias, devaneios, jogos e brincadeiras. A imaginação, portanto, ocupa um lugar central na dinâmica do imaginário, capaz de originar mundos possíveis, com atmosferas afetivas próprias, em parte, transformando as experiências sensíveis em experiências de sentido.

É por esse caminho que trilhamos, ao longo deste trabalho, um percurso teórico-reflexivo sobre o elemento lúdico do imaginário, ou seja, a imaginação. A fim de esclarecer sobre qual tipo de imaginação falamos, concentramos nossa argumentação em torno dos conceitos de imagem, símbolo e imaginação, explicamos nossa visão sobre a qualidade fantástica e criativa do ato imaginativo, enfatizamos os três momentos da poética da imaginação, quando relacionados à mimese (*inventio*, *dispositio* e *elocutio*) e situamos a imaginação como elemento formador do imaginário.

Por fim, enfatizamos que a compreensão da imaginação enquanto um elemento lúdico do imaginário dependerá, principalmente, da acolhida de suas características fenomenológicas, fantásticas e criativas, as quais nos permitem transcender pela imanência e acessar universos imaginários.

Referências

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ALLOA, Emmanuel. **Looking through images: a phenomenology of visual media**. New York: Columbia University Press, 2021.
- ALIGHIERI, Dante. **A divina comedia**. São Paulo: Ciranda Cultural, 2020.
- ARISTÓTELES. **De Anima**. São Paulo. Editora 34, 2012.
- ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Editora 34, 2017.
- A VIAGEM de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki. Roteiro original: Hayao Miyazaki. Produtor: Toshio Suzuki. Tóquio: Studio Ghibli, 2001. (124 min) NTSC, color. Título original: Sen to chihiro no kamikakushi.

BACH, Johann Sebastian. **Cello Suite No.1 in G Major** - BWV 1007 - A Score for the Cello. [S.l.]: Classic Music Collection, 2013.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

BACHELARD, Gaston. **L'eau et les rêves**. Paris: Librairie José Corti, 1942.

BARROS, Ana Taís M. P. O imaginário e a hipostasia da comunicação. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 10, n. 29 p. 13-29, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.18568/cmc.v10i29.558>. Acesso em: 5 dez. 2023.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2006.

CHEN, Fanfan. **Fantasticism**. Poetics of fantastic literature: the imaginary and rhetoric. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2007.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**. São Paulo: José Olympio, 2020.

COLERIDGE, Samuel Taylor. **Biographia literaria**. Salt Lake: Project Gutenberg, 2004.

CORBIN, Henri. Mundus imaginalis ou l'imaginaire et l'imaginal. **Cahiers internationaux du symbolisme**, Bruxelas, n. 6, p. 3-26, 1964.

CORTÁZAR, Julio. O Filho do Vampiro. In: CORTÁZAR, Julio. **Todos os contos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2021. p. 1144.

DAMAS, Naiara. Introdução. In: HUIZINGA, Johan. **Outono da Idade Média**: estudo sobre as formas de vida e de pensamento dos séculos XIV e XV na França e nos Países Baixos. São Paulo: Penguin; Companhia das Letras, 2021.

DOYLE, Arthur Conan. **Sherlock Holmes**: obra completa. Rio de Janeiro: HarperCollins, 2017.

DUFOURCQ, Annabelle. **Merleau-Ponty**: une ontologie de l'imaginaire. London: Springer, 2012.

DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. Lisboa: Edições 70, 1993.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

FINK, Eugen. **Play as symbol of the world**. Indiana: Indiana University Press, 2016.

FRAGOSO, Suely. Imersão em games narrativos. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 28, p. 58-69, 2014. Disponível em: <http://doi.org/10.1590/1982-25542014216692>. Acesso em: 5 dez. 2023.

GHOST of Tsushima. Direção: Nate Fox; Jason Connel. Produção: Brian Fleming. Desenvolvedor: Sucker Punch Productions. Bellevue: Sony Interactive Entertainment, 2020. 1 jogo eletrônico.

GOETHE, Johann Wolfgang von. **Fausto**. Porto Alegre: Mimética, 2019.

GOMBRICH, Ernest. H. Huizinga's Homo ludens. In: KOOPS, W. R. H. *et al.* (ed.). **Johan Huizinga 1872-1972: papers delivered to the Johan Huizinga Conference Groningen**. Groningen: Springer, 1973.

GOMBRICH, Ernest. H. **A História da arte**. Rio de Janeiro: LTC, 2000.

HESÍODO. **Teogonia**: a origem dos deuses. São Paulo: Iluminuras, 1995.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: um estudo sobre o elemento lúdico da cultura. Lisboa: Edições 70, 2003.

HUIZINGA, Johan. **Outono da Idade Média**: estudo sobre as formas de vida e de pensamento dos séculos XIV e XV na França e nos Países Baixos. São Paulo: Penguin; Companhia das Letras, 2021.

JAPIASSÚ, Hilton; MARCONDES, Danilo. **Dicionário básico de Filosofia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da conexão**: criando valor por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

KEARNEY, Richard. **Poétique du possible**: phénoménologie herméneutique de la figuration. Paris: Beauchesne, 1984.

KEARNEY, Richard. **The wake of imagination**: toward a postmodern culture. London: Routledge, 1998.

LOKI. [Série de televisão]. Direção: Kate Herron. Produção: Kevin Feige. Criação: Michael Waldron. Distribuição: Disney Plataforma. Estados Unidos: Marvel Studios, 2021. 12 episódios (42-54 min).

MÖBIUS, August F. Fita de Möbius. 1858. 1 objeto tridimensional.

NOVALIS. **Hinos à noite**. São Paulo: Sebo Clepsidra, 2019.

OTTERSPEER, Willem. **Reading Huizinga**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2010.

OVÍDIO. **Metamorfoses**. São Paulo: Editora 34, 2019.

PAVEL, Thomas. **Univers de la fiction**. Paris: Editions du Seuil, 2017.

PEIRCE, Charles. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

PLATÃO. **Fedro**. São Paulo: Editora 34, 2016a.

PLATÃO. **O banquete**. São Paulo: Editora 34, 2016b.

PLATÃO. **Timeu-Crítias**. Coimbra: Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos, 2011.

PROUST, Marcel. **Em busca do tempo perdido**: volumes 1, 2 e 3. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

REIS, Breno Maciel Souza. A experiência de jogo como efeito da afinação do(a) jogador(a) na tonalidade afetiva (Stimmung) lúdica: uma abordagem fenomenológica do Ingress. **Matrizes**, São Paulo, v. 13, n. 3, p. 229-253, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v13i3p229-253>. Acesso em: 5 dez. 2023.

ROWLING, Joanne K. **Harry Potter e a pedra filosofal**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Cultrix, 2006.

SCHRÖDINGER, Erwin. Gato de Schrödinger. 1935. 1 experimento.

SUTTON-SMITH, Brian. **A ambiguidade da brincadeira**. Petrópolis: Vozes, 2017.

TODOROV, Tzvetan. **Introduction à la littérature fantastique**. Paris: Editions du Seuil, 1970.

TOLKIEN, John Ronald R. **O Hobbit**: ou lá e de volta outra vez. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2019.

VERÍSSIMO, Erico. **O Tempo e o vento**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

WILLER, Claudio. Apresentação. In: NOVALIS. **Hinos à noite**. São Paulo: Sebo Clepsidra, 2019.

WHAT IF...? [Série de desenho animado]. Direção: Bryan Andrews. Produção: A. C. Bradley. Criação: A. C. Bradley. Distribuição: Disney Plataforma. Estados Unidos: Marvel Studios, 2021. 9 episódios (30-37 min).

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **La vida de las imagenes**. Argentina: Tapa Blanda, 2007.

WUNENBURGUER, Jean-Jacques. As formas de expressão do imaginário e as estruturas paradoxais da linguagem simbólica das imagens. **Educere et Educere : Revista de Educação**, Cascavel, v. 8, n. 16, p. 311-319, 2013. Disponível em : <https://doi.org/10.17648/educare.v8i16.9082>. Acesso em: 5 dez. 2023.

Imagination as a play element of the imaginary

Abstract

This article delves into a theoretical discussion regarding imagination as an intrinsic play element of the imaginary. The paper explores the concepts of symbol, image, and imagination, situating the imaginative act within a broader context and highlighting its poetic and fantastical dimensions. Furthermore, it reflects on the significance of play activity in imaginary studies, emphasizing the connection between play and creativity with imagination, which fosters the exploration of new experiences with different realities and the expansion of fictional worlds. This approach enriches our playful comprehension of the imaginary and underscores its pivotal role in promoting rhetoric centered on play, imbuing new meanings into human life.

Keywords

imagination; imaginary; play element; play; symbol

Autoria para correspondência

Camila Freitas
freitas.csiqueira@gmail.com

Como citar

FREITAS, Camila. A imaginação como elemento lúdico do imaginário. **Intexto**, Porto Alegre, n. 56, e-136142, 2024. <https://doi.org/10.19132/1807-8583.56.136142>

Recebido: 11/10/2023

Aceito: 04/12/2023



Copyright (c) 2024 Camila Freitas. Este trabalho está licenciado sob uma licença Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. Os Direitos Autorais dos artigos publicados neste periódico pertencem aos autores, e os direitos da primeira publicação são garantidos à revista. Por serem publicados em uma revista de acesso livre, os artigos são de uso gratuito, com atribuições próprias, em atividades educacionais e não-comerciais.