

Nem acaso, nem necessidade. O jogo como metáfora da Criação

ISABEL VARANDA

Faculdade de Teologia (UCP), Braga

A hipótese deste estudo consiste em considerar a categoria de *jogo* como elemento epistemológico e hermenêutico para pensar teologicamente a criação. Não me afaço a uma problemática inédita, nem sequer a um questionamento original. Inspiro-me basicamente no pensamento do teólogo belga, Adolphe Gesché, de quem tive o privilégio de ser discípula, desde 1992 até 1999. Sendo uma questão recorrente entre nós, nos diálogos informais de orientação da tese de doutoramento e no quadro dos Seminários Teológicos, Gesché retoma-a, em 1994, agora de forma sistemática, no IV tomo da coleção teológica *Deus para pensar*, intitulado *O Cosmos*¹. Gesché pensa que a noção de jogo, associada à ideia de criação, pode constituir uma mais valia operatória e fecunda para o pensamento contemporâneo ao permitir, precisamente, a articulação deste com elementos da tradição teológica.

É esta perspectiva que, de forma nuclear e referencial, preside a este estudo, mesmo se uma outra referência aparece incontornável. Trata-se da obra do jesuíta francês, François Euvé. Físico de formação, doutorado em Teologia e pro-

¹ Cerf, Paris, 1994.

fessor no Centro Sèvres de Paris, François Euvé retoma o pensamento de Adolphe Gesché, ao qual se refere directamente e repetidas vezes, resultando a publicação de um livro, no ano 2000, intitulado *Penser la création comme jeu*².

Assumir o jogo como categoria para pensar a criação tem implicações na compreensão do cosmos e de todas as criaturas, particularmente da criatura humana – é o que procuraremos mostrar – mas também tem implicações na representação de Deus; aqui reside talvez o núcleo mais irreduzível da epistemologia, que não passa despercebido a François Euvé. Para ele, a articulação da categoria de jogo com a ideia teológica de criação tem implicações na imagem de Deus: “a acção criadora já não se concebe somente sob o signo de uma potência de dominação e de senhorio, tendência da teologia clássica. O Criador aceita entrar e comprometer-se no jogo da sua criação. Enquanto nos detivermos numa aceção estrita de uma criação realizada no começo do tempo, acção concluída de um agente exterior à sua produção, ‘obra prima de um soberano trabalhador’, prevalece a onipotência. Mas se se recusa racionar a economia da salvação, separar criação e redenção, a imagem de Deus Criador não pode distinguir-se essencialmente da imagem de um Deus que entra por Jesus Cristo na história do mundo. A criação é um acto de salvação na medida em que Deus aceita entregar-se à liberdade de um outro. Neste sentido, o ‘jogo da criação’ é uma ‘kénose de Deus: a de aceitar não ser o único mestre, o único todo-poderoso”³.

Falar da criação como jogo de Deus não faz da criação um jogo-joguete, nem de Deus um jogador, afirmações que encontrariam paralelos directos em certas mitologias cosmogónicas, nas quais o “ciclo das criações e destruições, dos nascimentos e das mortes” é representado como jogo. Ao contrário, em perspectiva teológica, pensar a criação como jogo faz aparecer, em toda a sua singularidade, o universo de liberdade da Criação⁴, das criaturas e do Criador, para lá de toda e qualquer finalidade, causa ou arbítrio; o universo da gratuidade, do dom, da graça, para lá da necessidade e do constrangimento. Pensar a criação como jogo coloca-nos no coração de um dinamismo de transcendência que nos atravessa, nos constrói e nos significa uma Alteridade que, no seu Algueres Absoluto, paradoxalmente nos constitui.⁵ “O jogo, como o amor, o conhe-

² Cerf, Paris, 2000.

³ François EUVÉ, *Penser la Création comme jeu, op. cit.*, 50-51.

⁴ Utilizaremos o ortógrafo Criação para falar do agir original e originante de Deus Criador, pelo qual nós somos, e o ortógrafo criação para falar da *criação* que somos.

⁵ Cf. *Ibidem*, 144-145.

cimento, ou a acção, pertence à nossa definição mais constitutiva. É um existencial do ser humano”⁶, lembra Gesché.

Falta, no entanto, perceber o que o jogo diz de verdade sobre a criatura humana e perceber também o poder deste existencial de dizer algo de Deus e do que está em jogo na criação. Vamos tentar perceber em que sentido (próprio ou figurado) se pode falar de *jogo da criação*, de *jogo de Deus* ou de um *Deus jogador* e das virtualidades do conceito de jogo na hermenêutica da criação como acontecimento teológico. Adolphe Gesché pensa na utilidade de uma “fenomenologia do jogo”⁷. Ora, a fenomenologia necessita e supõe uma hermenêutica⁸ da “aparência”⁹ e consequentemente da profundidade que ela manifesta e deve fazer aparecer.

1. O jogo como fenómeno ou a aparência de uma profundidade

É difícil propor uma definição de jogo, diante dos múltiplos significados e dimensões que o conceito evoca e significa¹⁰. A tarefa fica razoavelmente simplificada devido ao carácter universal do jogo: actividade compreensível, acses-

⁶ *Ibidem*, 147.

⁷ Cf. *Ibidem*, nota de rodapé 35, 147.

⁸ No que respeita à fenomenologia e à hermenêutica do jogo, inspiramo-nos nos seguintes autores: Johan HUIZINGA, *Homo ludens. Essai sur la fonction social du jeu*, Gallimard, Paris, 1951 (1ª edição 1938); Eugen FINK, *Le jeu comme symbole du monde*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1966 (ed. al. 1960); Jean-Jacques WUNENBURGER, *La fête, le jeu et le sacré*, Éditions Universitaires, Paris, 1977; Alain DUNAND, *L'espace du jeu*, Cerf, Paris, 1978; Zeno BIANU et. AL., *L'esprit des jeux*, Seghers, Paris, 1980 ; Alain COTTA, *La société ludique. La vie envahie par le jeu*, Éditions Grasset et Fasquelle, Paris, 1980; Jean DUVIGNAUD, *Le jeu du jeu*, Éditions Balland, Paris, 1980; Hélène TUZET, *Le Cosmos et l'imagination*, Librairie José Corti, Paris, 1965; Michel COSTER-François PICHault, *Le loisir en 4 dimensions...*, op. cit., C. VII, *Le jeu*, 141-169 ; Adolphe GESCHÉ, *Dieu pour penser. IV. Le Cosmos*, op. cit., 144-149.

⁹ Veremos mais à frente que o jogo traz, com efeito, uma nova “aparência” à realidade. Não a substitui, não a oculta, antes a vitaliza e plenifica.

¹⁰ Para os sociólogos Coster e Pichault, “o jogo designa tanto a actividade lúdica propriamente dita, quanto os instrumentos simbólicos necessários ao seu funcionamento e mesmo toda a série mais ou menos completa de objectos idênticos ou parecidos. O jogo qualifica o estilo de um intérprete, músico, actor de teatro, de cinema... esta palavra sugere também a ideia de liberdade medida, quando se trata de facilitar o movimento de um mecanismo ou de uma engrenagem...um sistema de regras e de convenções a respeitar”, Michel COSTER-François PICHault, *Le loisir en quatre dimensions. De la critique des théories à la formulation d'une sociologie*, Éditions Labor, Bruxelles, 1985, 141. Vale a pena procurar em diferentes dicionários e enciclopédias as definições do verbete *jogo e teoria do jogo*. No *Dicionário Enciclopédico Temas e Debates* (Printer Portuguesa, 1998) encontra-se uma diversidade de jogos: jogo da pela, jogo de azar, jogo do pau, jogos Nemeus, jogos Olímpicos, jogo Pan-Americano; No *Dicionário de Língua Portuguesa Contemporânea* (da Academia das Ciências de Lisboa) encontram-se ainda outras modalidades que não esgotam, todavia, as inúmeras variações do jogo: jogo da macaca, jogo da verdade, jogo das tábuas, jogo do fanico, jogo de mãos, jogo de paus, jogo de sala, jogo de vocábulos, jogo de damas, jogo verbal, jogo de mesa, jogo de vaza, jogo de vídeo, jogos florais, jogos seculares, jogo de parada, jogo do bicho, jogos de luz, jogos políticos, jogo de bastidores, jogo do empurra, jogo duplo, jogo limpo, jogo político, abrir o jogo, alinhar no jogo, aparar o jogo, mostrar o jogo, ter o jogo na manga, e um sem número de outros tipos de jogo e de semânticas derivadas.

sível e familiar a todos os seres humanos, independentemente da forma sob a qual o experimentam¹¹.

Não falaremos, de forma explícita, do jogo de competição institucionalizado nas nossas sociedades, onde, na maioria dos casos, o económico joga a função maior e à volta do qual se instala uma organização complexa, dando lugar a operações financeiras consideráveis. Também não falaremos dos múltiplos jogos de sociedade e do espírito de competição que lhes está associado. Não analisaremos o jogo (game) na sua dimensão de eficácia e de rentabilidade. Interessa-nos a função simbólica do jogo, do jogo livre (play): o que ele diz de verdade sobre o ser humano e o que ele pode eventualmente trazer como *nova* categoria (vinda, no entanto, das mais longínquas e antigas eras) para pensar a criação. Não estamos habituados a esta categoria, diz Adolphe Gesché, no entanto, “ela está bem presente na nossa mais antiga tradição cristã, pois os Padres da Igreja não hesitaram em a integrar, mesmo a inventá-la como jogo de Deus na sua teologia da Criação”¹².

Aparência de uma profundidade, profundidade de uma aparência, o desafio do jogo define-se entre estas duas grandezas.

O historiador holandês Johan Huizinga (1872-1945), ao estudar a função social do jogo, procura estabelecer a relação deste com a cultura. Para ele, “a cultura não nasce com o jogo, nem do jogo, mas no jogo”¹³. O jogo aparece como anterioridade e “categoria primeira” da cultura. A cultura é jogo; ela é jogada e “desenrola-se no jogo e como jogo”¹⁴. Também é verdade, todavia, que o jogo não seja exclusivo, nem mesmo específico, dos humanos. Os animais também jogam. Não obstante, somente a criatura humana é capaz de reconhecer o jogo¹⁵ e é capaz de pôr em evidência a sua riqueza fenomenal.

Na epistemologia do jogo como dado antropológico, um primeiro passo parece impor-se. O de definir a distinção – tarefa a que se dedica o filósofo alemão Eugen Fink – entre “o jogo que os humanos realizam e as condutas dos animais, similares às dos seres humanos, mas somente do ponto de vista bioló-

¹¹ A noção de jogo, mais do que outra qualquer, “presta-se a extensões metafóricas que fazem falar do ‘jogo’ a propósito de numerosas actividades humanas... analogicamente o jogo pode invadir toda a realidade”, François EUVÉ, *op. cit.*, 252.

¹² Adolphe GESCHÉ, *Dieu pour penser. IV. Le Cosmos*, Cerf, Paris, 1994, 144.

¹³ Johan HUIZINGA, *Homo ludens...*, *op. cit.*, 129.

¹⁴ *Ibidem*, 281.

¹⁵ “O ser humano prova a sua posição de domínio relativamente a todas as coisas não humanas, porque ele as olha, as conhece e as reconhece”, Eugen FINK, *Le jeu comme symbole du monde*, *op. cit.*, 154.

gico”¹⁶. O animal joga e o ser humano joga, mas o animal não joga como o ser humano. No mundo, o ser humano não se contenta com existir sem se colocar questões sobre si mesmo, sobre o mundo que o rodeia e onde habita e sobre o sentido da sua vida. Aqui reside a diferença fundamental em relação ao jogo do animal.

No momento em que o ser humano se coloca a primeira questão, aí começa o jogo¹⁷. Não é simplesmente o que aparece que o intriga. Ele suspeita um mais além das aparências. Tem a intuição de uma profundidade, rebelde à tentativa de apreensão; uma espessura escondida, uma “aparência”, para além do “aparecer”. O jogo parece oferecer a possibilidade de tecer um laço com a profundidade escondida das coisas, ao mesmo tempo que revela o nosso lugar singular no mundo e o papel da nossa criatividade no universo. Não será forçado dizer que o jogo nasce do esforço humano de se medir à transparência e ao enigma do mundo, de o compreender e de o integrar. É por esta razão que Eugen Fink diz: “para compreender o *jogo*, precisamos de compreender o *mundo*, e para compreender o *mundo como jogo*, precisamos de aceder a uma intuição mais profunda do mundo”¹⁸.

No seu acontecer, o jogo rasga frestas que tornam possível a transgressão do quotidiano mundano e a sua abertura a outros cenários de existência que não o falsificam, não o disfarçam, antes acrescentam sentido, simbolizando, ao mesmo tempo, o mundo de possibilidades que ele comporta. O jogo denuncia as profecias de uma imanência hermética como condição definitiva da humanidade¹⁹. Seja relegado ao estatuto de fenómeno marginal ou considerado expressão excelente do “poder de distanciamento” (Paul Ricœur), que o ser humano pode exercer no seio das suas pertenças, “importante é reconhecer na vida humana colectiva esta região lúdica que invade primeiro a existência, depois o sonho, a convivialidade, a festa e as inumeráveis especulações do imaginário”²⁰.

¹⁶ *Ibidem*, 32.

¹⁷ “No jogo milenar que confronta o homem aos segredos do cosmos, o impulso interrogativo constituiu sem dúvida a primeira modulação da inteligência. Nos primeiros alvares da sua consciência, o sujeito humano procura fazer face ao desafio que o universo lhe coloca de se pôr à prova numa resposta criadora”, Zeno BIANU et AL., *L'esprit des jeux*, *op. cit.*, 213.

¹⁸ Eugen FINK, *Le jeu comme symbole du monde*, *op. cit.*, 63.

¹⁹ Não se trata de opor dimensões da existência, mundo factual e mundo imaginário, mas de estabelecer e manter pontes com livre circulação e real acesso a outras dimensões da realidade.

²⁰ Jean DUVIGNAUD, *Le jeu du jeu*, *op. cit.*, 26. “Razão lúdica... que se oporia à razão técnica, calculadora... Pensar o mundo segundo a categoria de jogo é restituir-lhe gratuidade, o perpétuo jorrar da sua origem, a sua dimensão de ‘criação’, que um olhar demasiado preocupado com a eficácia está sempre disposto a negligenciar”, François EUVÉ, *op. cit.*, 254.

Todo o ser humano é capaz de jogar. “A abertura do homem ao mundo não é somente linguística, nem somente individual... o jogo humano é um modo distinto e singular de uma relação social com o mundo”²¹. Nesta singularidade de interacção com o mundo, o jogo aparece como provocação ao fluxo da existência quotidiana²². Ele descerra os lugares fechados do nosso imaginário domesticado pela regularidade que cimenta a lógica social. Ele reinveste o trivial através do imaginário e lança, assim, um desafio à estagnação do mundo ao fecundá-lo com novas criatividades. Ele acontece como ruptura e transgressão. Vale a pena, no entanto, lembrar que se no jogo se entra, normalmente por gosto, em alegria e descontração, para libertação das regularidades monótonas e esquecimento das preocupações da vida quotidiana, o jogo não é desprovido de constrangimentos: “possui um sistema de regras e comporta aleatórios, imprevisibilidade e risco”²³. De imediato, a noção de jogo é investida de uma singular polaridade semântica, abarcando, como próprio do jogo – como aquilo que faz com que o jogo seja jogo e não um mero acaso ou, então, necessidade –, a liberdade e a lei ou a liberdade e a regra. Carácter polar bem explicitado por Adolphe Gesché e secundado por Euvé. Nas palavras deste, “o jogo nem é totalmente liberdade desenfreada, fantasia sem constrangimento, nem, ao contrário, submissão absoluta e passiva a uma regra. A alegria e o prazer pertencem-lhe, mas também a tensão, o sofrimento, por vezes. Desenrolando-se fora da vida corrente – desenvolve-se num mundo fictício – ele mantém, no entanto, ligação com o mundo ordinário contribuindo para a sua transformação”²⁴. Este duplo carácter do jogo é percebido e traduzido, pelo filósofo C. Duflo, numa expressão brilhante: “o jogo é a invenção de uma liberdade na e através de uma legalidade”²⁵.

O jogo não é ilusão. Ele é realização de um outro modo de ser. Fink confirma esta perspectiva quando diz que “os ornamentos manifestam-se verdadeiramente no meio da realidade objectiva das coisas, não como uma coisa simplesmente real ao lado de outras coisas simplesmente reais, mas investidos

²¹ Engen FINK, *Le jeu comme symbole du monde*, *op. cit.*, 224.

²² A função do jogo, como da festa, “é aliviar as pessoas da excessiva gravidade da história, introduzindo-lhe um elemento de ficção que a alivia... na festa que é uma ‘espécie de jogo’, manifesta-se a dimensão estética da existência”, François EUVÉ, *op. cit.*, 137.

²³ François EUVÉ, *op. cit.*, 50.

²⁴ *Ibidem*, 49.

²⁵ C. DUFLO, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF, 1997, 57. Ideia partilhada por François Euvé: “Se a atitude lúdica critica a absolutização da lei, ela não nega a sua necessidade. Não há jogo sem regras... do mesmo modo, no cosmos há versatilidade e plasticidade porque ele é firme, possui uma consistência própria... O sistema de regras sustém o jogo no seu desenrolar. Sem elas o jogo cessaria”, François, EUVÉ, *op. cit.*, 246-247.

de uma ‘aparência’ que subsiste objectivamente, que repousa sobre as coisas simplesmente reais e as reveste de uma forma particular”²⁶. Também Wunemburger reforça o aspecto não da substituição da realidade pelo jogo, mas antes, da fecundação da realidade pelo jogo, pois, se o jogo é transgressão ele também é mediação, se ele é soberania ele também é lei, se ele é símbolo também é coisa real, mesmo sendo diferentemente real. O jogo assim compreendido “pode e deve servir não de modo de vida, mas de duplo da vida, de experiência pela qual o sonho se instala na existência sem risco de alienação”²⁷, diz Wunemburger. Com efeito, o jogo como modo de vida não seria o jogo do ser humano, mas o jogo do humano jogado. Ao contrário, o jogo como duplo da vida manifesta a capacidade do ser humano se transcender a si próprio e de transcender as determinações que o rodeiam. Ele manifesta, também, a importância do tempo e do espaço lúdicos como tempo e espaço favoráveis à recuperação da energia da pessoa, de renovação da energia criativa, de liberdade, de inconformismo, para assumir as asperezas do quotidiano.

A pessoa que joga é uma pessoa insubmissa. Pelo jogo, ela entra numa região de soberania mundana. A pessoa joga porque é mundana²⁸. É um ser mundano; e ser mundano é uma qualidade constitutiva, que assegura a competência de abertura inter-activa ao mundo e às coisas; o ser mundano vive em relação familiar com todos os seres que povoam o mundo e não existe sem esta relação. Por isso, jogando, a pessoa manifesta e exerce a sua mundaneidade. Neste carácter mundano assenta o princípio prático de que nenhum ser humano joga sozinho. O jogo exige alteridade para ser jogado e cria alteridade quando jogo jogado. Ele recompõe a palavra corrente, os movimentos quotidianos, as imagens, os sons, as cores, as formas, os objectos e as coisas da vida comum em harmonias extraordinárias²⁹. Em todas as criaturas está latente esta potencialidade de ir mais além, de ser capaz de se transcender a si mesma, competência que se manifesta de forma singular no jogo. “Jogar com o objecto é arrancá-lo à banalidade, à sua unilateralidade para o tornar equívoco e inventariar o mundo dos possíveis que ele comporta”³⁰. O ser humano não o poderia fazer se o objecto não possuísse a potencialidade de se constituir alteridade.

²⁶ Engen FINK, *Le jeu comme symbole du monde, op. cit.*, 236.

²⁷ Jean-Jacques WUNENBURGER, *Le jeu comme symbole du monde, op. cit.*, 236.

²⁸ Cf. Eugen FINK, *Le jeu comme symbole du monde, op. cit.*, 236.

²⁹ “Mais do que um estilo... trata-se de um estado de espírito. Mais do que de um estado de espírito, é uma prática do imaginário”, Jean DUVIGNAUD, *Le jeu du jeu, op. cit.*, 106.

³⁰ Jean-Jacques WUNENBURGER, *La fête, le jeu et le sacré, op. cit.*, 36.

2. O jogo como metáfora da criação

A metáfora, como a parábola, revela-se figura adequada para caracterizar o jogo. Naquilo que nos ocupa e para além do aspecto que a metáfora indicia de “alguma coisa que acontece ao nome”, ou seja, alguma coisa que acontece com o ser em geral, alguma coisa para além do movimento e da transposição que a caracterizam³¹, importa reter as evasões que a metáfora produz ao engendrar uma nova ordem de existência, “um movimento, um espaço de jogo”³². Paul Ricoeur traz um importante contributo ao pensamento conceptual ao forjar o conceito de “metáfora viva”. A metáfora provoca a um “pensar mais”, diz ele. Concretamente “o jogo da imaginação e o entendimento recebem uma tarefa das Ideias da razão... mas, onde o entendimento falha, a imaginação ainda tem o poder de ‘apresentar’ a Ideia”³³. É através desta qualidade imaginativa própria da metáfora que o pensamento conceptual é convidado e provocado a deixar as margens da conceptualização univocamente racionalizadora e a ‘pensar mais’³⁴.

A metáfora interessa-nos na sua qualidade de metáfora viva. Não porque vivifica, simplesmente, uma linguagem constituída. “A metáfora é viva na medida em que ela inscreve o movimento da imaginação num ‘pensar mais’ ao nível do conceito”³⁵. A este título, o jogo como metáfora viva poderia ser compreendido como uma figura que *transfigura* o pensamento conceptualmente fechado e lhe permite ir mais além, abrir-se a um *pensar mais* sob forma de um pensar de outra maneira. Como metáfora viva, o jogo também figura a possibilidade de inscrever na vida uma ordem de significação que não se esgota na visibilidade das palavras, das coisas e dos seres, mas impulsiona a existência para um horizonte de transcendência no qual é chamada a inscrever-se.

Todavia, o jogo pode tornar-se uma metáfora desencantada, desanimada, mesmo uma metáfora morta. Tentemos explicitar esta ideia antes de considerarmos o jogo como *metáfora viva*.

³¹ Cf. Paul RICŒUR, *La métaphore vive*, Seuil, Paris, 1975, 23-27.

³² *Ibidem*, 32.

³³ *Ibidem*, 383-384.

³⁴ Cf. *Ibidem*. “A imaginação criadora é esta provocação dirigida ao pensamento conceptual”, *Ibidem*, 384.

³⁵ *Ibidem*, 384. “É esta luta para ‘pensar mais’ sob o impulso e a orientação do ‘princípio vivificador’ que é a ‘alma’ da interpretação”, *Ibidem*.

2.1. Metáfora desencantada

Na abordagem do fenómeno do jogo, Eugen Fink distingue duas perspectivas opostas: uma interessa-se pelo charme lúdico e pelo encantamento do jogo, enquanto que a outra desvaloriza esse mesmo charme, olha o jogo numa óptica desencantada, desiludida. Nesta segunda perspectiva, o jogo perde a sua essência de símbolo do mundo e é reduzido a uma “cópia”, reprodução, representação, mera imitação da seriedade da vida. Assim, o jogo-imitação revela-se jogo-submissão e o jogo-submissão é incompatível com a “metáfora de invenção”. É, antes, “metáfora-forçada” e atrofia do vigor criativo³⁶.

Para Eugen Fink, apesar do jogo ser sempre um fenómeno importante da vida, perde valor quando olhado de forma desencantada. “Torna-se ‘recreação’ relativamente aos modos de vida dotados de um sentido profundo e grave; torna-se ócio fácil, uma serena perífrase do azedume do sério”³⁷. Deste ponto de vista, a função do jogo parece resumir-se a uma função terapêutica e utilitária; copia, simplesmente, as preocupações do quotidiano, tornando possível um momento de descontração e de alívio das tensões e das angústias, muitas vezes perigosamente caladas. Deste modo, o jogo oferece uma espécie de escapatória que permite gerir melhor as paixões e canalizar o excesso que o quotidiano não consegue utilizar³⁸. Nesta forma de ver o jogo, Fink reconhece uma lucidez de interpretação que é a lucidez própria do desencanto e da desilusão. Para ele, tal lucidez “abraça o jogo na sua integridade, mas justamente na perspectiva desiludida”³⁹. Ora, a desilusão e o desiludido desvitalizam a metáfora. O olhar desiludido, desencantado, age sobre as coisas; olha-as friamente. É verdade que ele as faz jogar “mas de repente elas aparecem sob uma luz gelada”, diz Eugen Fink.

Os preâmbulos assim esboçados de uma fenomenologia do jogo, transpostos para o jogo da criação, dizem qualquer coisa sobre o projecto de realização inscrito nas criaturas. Uma realização isolada e solitária seria redutora. A *intentio profundior* da criação visa mais uma realização mundana, numa dinâ-

³⁶ Para um aprofundamento dos dois conceitos, *metáfora de invenção* e *metáfora forçada*, ver Paul RICCEUR, *La métaphore vive*, op. cit., 84.

³⁷ Eugen FINK, *Le jeu comme symbole du monde*, op. cit., 136.

³⁸ Cf. *Ibidem*, 136-137.

³⁹ *Ibidem*, 104. “O jogo figura a dignidade supra-biológica da vida social, uma dignidade de algures sempre ameaçada de regressão sempre que se perde o espírito de jogo”, François EUVÉ, op. cit., 265.

mica legislativa aberta que permite a invenção de uma liberdade. Cada ser está em relação incessante com o ser de todas as outras coisas, num jogo permanentemente de liberdades que só são verdadeiramente livres quando exercidas no quadro de uma legalidade reguladora. Mas uma realização estritamente mundana também seria redutora. “A perspectiva teológica convida a ir mais-além da simples emergência progressiva de uma liberdade através de um sistema de regras, conduzindo o olhar para o termo salutar desse jogo. Porque o jogo também exprime a alegria da salvação, o riso da libertação”⁴⁰. Vêm a propósito as palavras de Zacarias referindo-se à festa e à alegria que reinarão quando chegar o dia messiânico: então, “as praças da cidade encher-se-ão de meninos e de meninas que brincarão nas suas praças” (Za 8,5). O jogo das crianças diz que o tempo do Senhor, a era messiânica é festividade, superação do espaço e do tempo pela transcendência ritmada, em canto, dança, ritmo, alegria, jogo.

Não poderemos ver perfilar-se aqui um horizonte de acção e de responsabilidade, noutros termos, um horizonte de jogo onde se desenha a vocação de cada criatura para ser mediação incontornável da realização de cada outra criatura? Não será neste sentido que devem ser entendidas as palavras de Adolphe Gesché quando diz que “a transcendência do homem arruína-se quando ela se sujeita serviçalmente a um mundo no qual ela não conseguiu dar realce a qualquer outro valor que o de um universo de coisas”⁴¹? Não será questão aqui do tal olhar frio e desencantado que desactiva as coisas e falseia o jogo da criação na sua peregrinação para a plenitude e consumação: “As coisas estão lá, mas estão vazias e mudas”⁴². Vale a pena lembrar a interrogação de Jesus e a resposta que Ele mesmo dá: “a quem vos comparar esta geração? Ela é como crianças sentadas nas praças, a desafiarem-se mutuamente: ‘Nós vos tocámos flauta e não dançastes! Entoámos lamentações e não batestes no peito’” (Mt 11,16-17). Vemos nesta passagem do Evangelho segundo S. Mateus uma dinâmica de jogo falseada porque *esta geração* revela-se incapaz de compreender. Por isso, João Baptista e Jesus não são acolhidos (Mt 11,18-19), é dito no seguimento. Duas atitudes que são postas em oposição, diz François Euvé: “aqueles que ‘entram no jogo’, que se deixam levar pela música, e cujos gestos estarão em sintonia com a música tocada (dança ou lamentação) e aqueles que permanecem sentados, nas bancadas, como meros espectadores de um espectáculo que não lhes

⁴⁰ *Ibidem*, 247.

⁴¹ Adolphe GESCHÉ, *Dieu Pour penser*. IV. *Le Cosmos*, op. cit., 80.

⁴² *Ibidem*, 99.

diz respeito e que, em consequência, eles não podem compreender”⁴³. A opção por uma ou outra atitude de jogo faz toda a diferença: o jogo como metáfora morta ou como metáfora viva da criação?

2. 2. A aventura de Pinóquio ou Pinóquio como metáfora viva

Era uma vez um pedaço de madeira. Não era um pedaço de madeira precioso. Era um simples tronco como os que, no Inverno, se põem nas lareiras para acender o lume e aquecer as casas... Quando o pai La Cerise descobriu este pedaço de madeira ficou muito contente e murmurou entre dentes, ao mesmo tempo que esfregava as mãos de contentamento: “este pedaço de madeira vem mesmo a calhar, vou usá-lo para fazer uma perna para a mesa”. Dizendo isto, o pai La Cerise, pegou numa machada para o esfolar e trabalhar, mas no momento em que se preparava para dar o primeiro golpe, ficou paralisado, com o braço no ar, ao ouvir uma vozinha de cana rachada que lhe dizia: – “Não me batas com tanta força”. O pai La Cerise levou consigo o pedaço de madeira e resolveu dá-lo ao seu amigo Gepeto.

Estes são os antecedentes de uma pequena criatura que se tornou património da humanidade: Pinóquio.

A história de Pinóquio é uma metáfora que ilustra o sentido a dar ao jogo criador. Inicialmente, o pai La Cerise lança um olhar desencantador e desencantado sobre o pedaço de madeira. Não passa de um bocado de madeira, útil para fazer uma perna para a mesa. La Cerise olha-o como coisa a manipular ao sabor das suas necessidades. Logo ele se apressa a pôr a madeira a jeito, mas, de repente, o pedaço de madeira começa a falar. Num misto de estupefacção e de medo, o pai La Cerise pára para escutar um pedaço de madeira dirigir-lhe a palavra, gemer e chorar.

O jogo que o pai La Cerise está prestes a jogar tira o bocado de madeira da sua banalidade. La Cerise fá-lo entrar no jogo, e assim, permite-lhe exprimir o seu carácter extraordinário, ou seja, a possibilidade de transcendência que o constitui. O pai La Cerise aparece como mediação que torna possível a realização da “coisa”. Ele dá-se conta da diferença entre as suas razões e as razões da própria “coisa”. Poder estabelecer esta diferença é condição primeira para que o sentido do jogo irrompa na sua criatividade e se traduza naquilo a que Zeno Bianu chama “os

⁴³ François EUVÉ, *op. cit.*, 189.

momentos de estado de graça onde o ‘eu’ coincide consigo mesmo, mas também com as formas e existências que o rodeiam... e jogam com ele”⁴⁴.

Gepeto retoma o jogo. Aceita o presente do pai La Cerise, pensando talhar com ele um boneco articulado. Chegado a casa com o seu pedaço de madeira, pensa num nome para o seu boneco. Vai chamar-se Pinóquio, decide Gepeto, pondo-se logo de seguida a esculpi-lo.

Vejamus que, antes de tudo, Gepeto confirma uma identidade ao seu boneco, dando-lhe um nome e assumindo, assim, um universo relacional. Ainda não está feito, mas já o respeita como diferente. Pinóquio é objecto de uma intenção de criação que corresponde, neste caso, a uma intenção de alteridade.

Depois de ter dado o nome ao boneco, Gepeto começa a esculpi-lo. Começa por talhar os olhos, e eles começam a mexer e a olhá-lo; talha o nariz e, imediatamente, este começa a crescer; feita a boca, logo começa a rir; enfim, mal tinha acabado de talhar as mãos, Gepeto sente que lhe tiram a peruca; ele vê, então, a sua peruca amarela entre as mãos do seu boneco.

Pinóquio representa aqui uma metáfora da criação. Parábola do jogo criador; jogo que cria “as condições que permitem a um ser, necessariamente único, singular, demasiado diferente para que alguma norma comum se lhe possa aplicar, de viver a sua própria aventura”⁴⁵. Jogo que se desenrola na dinâmica de uma “escuta poética”⁴⁶, como nova ordem relacional e condição para o verdadeiro conhecimento. “Escuta poética” que não pode ser compreendida como atitude passiva – que rompe a relação e torna impossível o jogo de produção e de invenção – mas como *poiética*, como prática que, na aventura de interacção exploradora, se põe a escutar com respeito as razões próprias das coisas⁴⁷. Foi através de uma prática desta ordem que o pai La Cerise pôde escutar uma

⁴⁴ Zeno BIANU et Al., *L'esprit des jeux*, op. cit., 338.

⁴⁵ Alain DUNAND, *L'espace du jeu*, op. cit., 239.

⁴⁶ Podemos procurar paralelos semânticos entre a história de Pinóquio e o desejo expresso, na década de 70, por Ilya Prigogine, prémio Nobel da Química, e Isabelle Stengers, filósofa das ciências, de um novo sentido para as ciências, uma metamorfose, para usar a expressão por eles avançada, a partir da aliança dos saberes e da “escuta poética” da natureza: “A nossa ciência tornou-se enfim uma ciência física ao admitir a autonomia de todas as coisas e não somente das coisas vivas”. Em consequência, concluem Prigogine e Stengers, “o saber científico pode compreender-se hoje como ‘escuta poética’ da natureza, processo aberto de produção e de invenção, num mundo aberto, produtivo e inventivo”, Ilya PRIGOGINE – Isabelle STENGERS, *La nouvelle alliance. Métamorphose de la science*, Gallimard, Paris, 1974.

⁴⁷ É este, aliás, o sentido que Prigogine e Stengers quiseram dar à expressão “escuta poética”. Numa nota a propósito da singularidade das ciências, Stengers escreve: “o termo ‘escuta poética da natureza’ escandalizou aqueles que esqueceram de ler o que se seguia: ‘no sentido etimológico em que o poeta é um fabricante’ e que desta forma confundiram a ideia de ‘capacidade’, para a física, de respeitar a natureza que aquela obriga a falar com a ideia de um respeito da natureza tal como ela aparece”, Isabelle STENGERS, *L'invention des sciences modernes*, Flammarion, Paris, 1995, 146 (Ed. La Découverte, 1993, 393).

voz saindo do pedaço de madeira e Gepeto despertar, neste mesmo pedaço de madeira esculpido na forma de um boneco, um menino que lhe ensina a jogar.

Pinóquio, como metáfora viva, ensina-nos que, para jogar, é preciso ser criança. Não esqueçamos que, no final das suas aventuras, o pequeno boneco de madeira torna-se um menino em carne e osso, um menino como todos os outros. Deve-se ao facto, conclui Colodi, o narrador da história de Pinóquio, de as crianças nos seus jogos criativos terem o poder de conferir um aspecto novo e jubiloso às coisas que os rodeiam. Há muitas coisas que as crianças não sabem fazer; ainda não sabem fazer. Mas brincar/jogar é algo que elas sabem fazer desde a mais tenra idade e com um espantoso “savoir-faire”. Na marioneta de madeira dormia uma criança maravilhosa. O jogo e a aventura conseguem despertá-la. Também a criança que dorme em cada um de nós, o *puer*, só acorda no jogo e pelo jogo. Sem jogo não há criação; sem *puer* não há jogo: “dando ao *puer*, à espontaneidade infantil, a possibilidade de se exprimir plenamente, está a colaborar-se num acto de co-criação”⁴⁸. Mas não se pode ser co-criador sem primeiro encontrar e despertar o *puer* adormecido no *senex* de cada um.

A salvação da criatura humana passa pela sua capacidade de se tornar *puer*. É isto mesmo que Jesus explica a Nicodemos, dizendo repetidas vezes: “se não vos tornardes como as crianças, de modo algum entrareis no Reino dos Céus” (Mt 25, 14-30) pois é a elas que pertence o reino dos Céus (Mt 19, 14).

Não há criação sem jogo; não há jogo sem *puer*; não há criação e não há salvação sem jogo e sem *puer*. Lembre-se o destino daquele servo na Parábola dos Talentos (Mt 25,14-30). O mestre que parte em viagem delega nos seus servos a missão de gerir a sua fortuna. Assim, distribui uma parte a cada um deles. No seu regresso, os servos prestam contas da sua gestão. Dois de entre eles tinham feito render a parte que lhes coubera. O terceiro havia feito um buraco e enterrado a sua parte. A este, o Mestre chamou-lhe servo mau, pois não havia colaborado na criação; não tinha jogado o jogo.

Pinóquio não é simplesmente parábola viva do jogo das criaturas; ele também serve como metáfora do *jogo do Criador*. Vejamos até onde nos pode conduzir esta afirmação.

⁴⁸ Matthew FOX, *Le Christ cosmique* (ed. ing. 1988), Albin Michèle, Paris, 1995, 295.

3. Poder-se-á dizer que Deus joga?

Não criou Deus o monstro marinho, Leviatã, para brincar com ele? (Sl 104,26b). Gepeto também cria um boneco para jogar/brincar, porque o jogo exige alteridade e reciprocidade. Leviatã e Pinóquio não são brinquedos, mas antes companheiros de brincadeira, parceiros no jogo. Lembremos na história de Pinóquio como a boca ainda mal concluída começa logo a rir-se e a provocar Gepeto, para sua grande estupefacção.

Deus não deseja que as suas criaturas sejam “Pinóquios” de madeira, meros fantoches, inanimados, susceptíveis de serem manipulados, usados, explorados. Deus cria criaturas capazes de lhe falarem, de o desejarem ou repelirem; capazes de recusarem ou, então, de entrarem no jogo, conjugando de “forma criadora regra e liberdade”⁴⁹. Nesta conjugação e só nesta conjugação da regra e da liberdade, o jogador poderá experimentar a verdadeira emoção da criatividade, ao inventar um caminho inédito, uma maneira singular de conduzir o seu jogo⁵⁰.

Não há verdadeiro jogo sem criação e não há criação sem jogo.

Deus ama o jogo⁵¹. Antes de algo ser criado, “eu estava junto com Ele... todo o tempo brincava na sua presença”, diz a Sabedoria (Prv 8,30). Para Deus, ela era o encanto de todos os dias (Prv 8,30). “Deus não faz uma obra por necessidade (como Atlas). Ele cria por prazer”⁵². Num rir contagiante, diz Maître Eckhart: “No seio da Trindade, o Pai começa a rir e faz nascer o Filho. O Filho ri, por sua vez, e faz nascer a criação”⁵³. A criação é, pode dizer-se, obra cheia de humor. Na gênese da criação, Deus inscreve nas criaturas “genes” de criatividade⁵⁴. Ao humano criado à Sua imagem e semelhança (Gn 1,27) é dada a possibilidade de ser criador, co-criador, jogador no relvado cósmico e não mero espectador de bancada. Rindo, diria Mestre Eckhart, e com razão, pois se somos criados num “rir contagiante”, como poderíamos louvar o Criador numa atmosfera lúgubre?⁵⁵.

⁴⁹ Cf. François EUVÉ, *op. cit.*, 271.

⁵⁰ “A associação regra - liberdade é específica da actividade lúdica”, *Ibidem*, 273.

⁵¹ Cf. Adolphe GESCHÉ, *Dieu pour penser*. IV. *Le Cosmos*, *op. cit.* : *La création comme jeu*, 144-149, especialmente 144-145.

⁵² *Ibidem*, 144.

⁵³ Citado por Matthew FOX, *Le Christ cosmique*, Albin Michèle, Paris, 1995 (ed. original americana 1988), 295.

⁵⁴ Segundo Adolphe Gesché, a criação “é atravessada por uma estrutura imanente de autogênese e de invenção e que juntamente com o ser humano tomará o nome de uma estrutura de liberdade”, *op. cit.*, 137.

⁵⁵ Cf. *Ibidem*.

Israel aprende com a Sabedoria o que agrada a Deus: a festa, o riso, o canto, a dança, a música, em suma, o jogo de toda a criação que é, no fundo, onde o sentido e o destino da criação se joga. O Salmista louva, “com o toque da trombeta... com cítara e harpa... com dança e tambor... com cordas e flauta... com címbalos sonoros... com címbalos retumbantes” (Sl 150,3-5), o mistério do riso do Criador e a maravilhosa façanha da criação, obra das suas mãos. Nos Salmos, todas as criaturas são convidadas a cantar Deus, a bendizer o seu nome: “Que o céu se alegre! Que a terra exulte! Estronde o mar, e o que ele contém! Que o campo festeje, e o que nele existe! As árvores da selva gritem de alegria” (Sl 95,11-12). Os céus, o dia e a noite são testemunhas do jogo da criação. “Não há termos, não há palavras, nenhuma voz que deles se ouça” (Sl 19,4), somente a vida que revela, sem termos e sem palavras, o jogo do Criador e a entrada em jogo das criaturas: “os céus contam a glória de Deus, o firmamento proclama a obra de suas mãos. O dia entrega a mensagem a outro dia, e a noite faz conhecer a outra noite” (Sl 19,2-3). A Sabedoria conta-nos como o Criador rejubila com a alegria das suas criaturas. Como o riso de Pinóquio, logo que escapou das mãos de Gepeto, os risos, os jogos e as festas das criaturas são delícias para Deus.

Poder-se-á dizer que Deus joga? O mistério da encarnação do Verbo de Deus pode também aduzir elementos para ajudar a formular um princípio de resposta. Deus deseja participar no jogo do mundo. Como jogador e como jogado, Deus assume o jogo humano “tornando-se o que não era; renunciando a todo o seu poder para se dar a si mesmo”⁵⁶. O jogo de Deus, ou nas palavras de Gregório de Nazianzo o “jogo do Verbo”⁵⁷, é kénose, é renúncia a todo o poder, a toda a ciência, e aceitação das regras do jogo do mundo, que respeita até ao fim. Na cruz exaltada, Ele recapitula o jogo da criação desde a sua origem, colorindo para sempre, com o seu sangue, a outra dimensão do jogo da vida, a liberdade, sem a qual o jogo da vida seria um mero jogo repetitivo de uma regularidade e não um jogo criador de uma liberdade.

4. O jogo humano, símbolo do jogo da criação

De entre todas as criaturas que povoam o mundo, somente o ser humano possui a extraordinária capacidade de o recriar. Só ele é capaz de agir sobre a

⁵⁶ *Ibidem*, 247.

⁵⁷ *PG* 37, 624a.

história e de modificar as condições da sua existência. O ser humano não passa a sua vida a seguir um plano previamente estabelecido, um destino inexorável. As determinações que o envolvem não são irrevogáveis⁵⁸. O jogo humano confirma-o. O jogo humano produz soluções de continuidade, irregularidades e distâncias que revestem o fluxo ordinário da existência de um aspecto de intriga e de peripécia; um aspecto de criação que se joga entre a “pertença” e a “distância”⁵⁹. O jogo humano, sendo realmente expressão extraordinária da existência, não é por isso um fenómeno menos real, como procurámos evidenciar nas páginas precedentes.

A partir de tudo o que foi dito até aqui, é possível propor uma síntese das principais características do jogo humano. Seguindo Roger Caillois e Adolphe Gesché, François Euvé destaca 6 características do jogo, as mesmas que me parece importante evidenciar: a) **liberdade** – não só liberdade daquele que pretende entrar no jogo, mas também “liberdade interna” do jogo, na medida em que o jogo reside precisamente na livre criação de estratégias; b) **separação** – o jogo desenrola-se no quadro de um espaço e de um tempo fixados previamente⁶⁰; c) **Imprevisibilidade** – se o resultado for conhecido à partida (jogo viciado), o interesse pelo jogo desaparece ao desaparecer a dimensão lúdica e a imprevisibilidade do resultado. Se, num determinado momento do jogo, o jogador percebe que, segundo as regras e com as cartas que possui, não tem qualquer possibilidade de vencer, fica desiludido e desiste, entrega o jogo, dando-o por terminado⁶¹; d) **improdutividade** – o jogo distingue-se do trabalho precisamente por não visar a criação de bens ou riquezas. Mesmo nos jogos a dinheiro, não se trata de produção/criação de riqueza, mas antes de “deslocação” de riqueza; e) **regulação** – da mesma maneira que não há jogo sem liberdade também não há jogo sem regras. A regra é “imperativa e indiscutível”⁶²; f) **ficção**

⁵⁸ O filósofo belga Jean Ladrière, estabelece de forma clara a diferença entre o “comportamento animal” e a “existência humana”. O ser humano “não pode ser analisado com os mesmos termos usados para analisar um organismo. Certo, ele situa-se num meio exterior no qual age e pelo qual é influenciado; como organismo, é portador de necessidades específicas. Todavia, ele possui a capacidade espantosa de fazer aparecer novas necessidades e, correlativamente, de modificar o significado dos objectos exteriores e de transformar as propriedades do meio em conformidade com os seus próprios esquemas organizadores. Assim, para lá das significações biológicas, aparecem significações culturais em constante evolução”, Jean LADRIÈRE, “Monde”, in *Encyclopaedia Universalis*, t. XI, Encyclopaedia Universalis, France, 231-232.

⁵⁹ Cf. Paul RICCEUR, *La métaphore vive*, op. cit., 399.

⁶⁰ A figura de “fora de jogo” em futebol é bem representativa deste aspecto espacial. Do mesmo modo, mas no que respeita ao tempo, um golo marcado no milésimo de segundo após o apito do árbitro dar por terminado o jogo, não é contado.

⁶¹ “A imprevisibilidade do jogo está ligada à noção de risco”, François EUVÉ, op. cit., 266.

⁶² *Ibidem*, 270.

– o jogo desenrola-se num mundo distinto do mundo do real; o mundo do jogo tem um espaço e um tempo próprios.

Se é assim no que respeita ao jogo humano, do jogo da criação nós não podemos falar a não ser por analogia precisamente com o jogo humano. Porque o jogo da criação não é um fenómeno observável. Falar do jogo da criação é introduzir uma fórmula especulativa⁶³. Razão pela qual iniciámos este estudo com uma abordagem fenomenológica e hermenêutica do jogo humano que nos pudesse conduzir à reflexão, e sustentar na reflexão, sobre o jogo da criação.

De que modo o jogo humano pode ser símbolo do jogo da criação? A tese do jogo humano como símbolo do jogo da criação assenta numa premissa comum: a mundaneidade – mundaneidade do jogo humano e a mundaneidade das criaturas. A descrição de “mundano” relança o que já foi evidenciado sobre o carácter mundano das criaturas e do jogo. Manifestamente, o mundano, diz Fink, “não engloba somente o que é real em cada caso, ou seja, os objectos e os acontecimentos que são actuais; ele comporta também o horizonte das possibilidades de todas as coisas”⁶⁴ e significa assim todo um horizonte de “laços englobantes” e de “encadeamentos universais”⁶⁵. O jogo humano manifesta esta mundaneidade. Ele possui uma significação mundana, uma “transparência cósmica”⁶⁶ que recapitula o estar-em-jogo mundano da criação.

No relato sacerdotal do Génesis, Deus cria um mundo, antes de criar o humano; dá corpo a um cosmos destinado a acolher o humano. Um cosmos como habitação, que lhe pertence fazer existir; deverá “cultivá-lo e guardá-lo”, preceito que, não somente diz algo sobre o ser humano (gestor e produtor/criador), como também diz algo do cosmos: a sua plasticidade, como potencial de organização e de reorganização dos seus elementos, combinação, metamorfose, evolução, no sentido de um devir recriador e recreativo. Na sua plasticidade, o cosmos é provocação a que o ser humano não se acomode à “representação ordenada”; não um cosmos visto, antes um cosmos em vista; um cosmos interpe-

⁶³ As reflexões de Eugen Fink sobre a relação entre o jogo humano e o jogo cósmico inspiram a reflexão em curso; optamos por falar mais em termos de criação – todas as criaturas – do que em cosmos, Cf. Eugen FINK, *Le jeu comme symbole du monde*, op. cit., 16-40.

⁶⁴ *Ibidem*, 205. É neste mesmo sentido que o filósofo belga Jean Ladrière fala do mundano que caracteriza o ser humano com capacidade de instauração de um mundo: “o que aparece... como característica não é o facto do ser humano se encontrar num campo aberto de significações, mas antes que ele tenha a capacidade de instaurar um tal campo”, Jean LADRIÈRE, “Monde”, *Encyclopaedia Universalis*, art. cit., 232.

⁶⁵ Cf. Eugen FINK, *Le jeu comme symbole du monde*, op. cit., 206.

⁶⁶ *Ibidem*, 22.

lador no seu dinamismo imprevisível⁶⁷. Desenha-se aqui o esboço de uma vocação, o sentido profundo da existência: a vocação da criação-criatura à criação-co-criadora. O ser humano é chamado a ajudar a criação (ele inclusive) a avançar no sentido da expressão última da realização das (in)determinações intrínsecas de cada ser. Todavia, o ser humano só interioriza esta tarefa/missão como sua na medida em que assume e compreende a irredutível mundaneidade do seu próprio ser.

A figura mundano-cósmica pode ajudar o humano a decifrar e aprofundar a sua identidade. Habitualmente, e na perspectiva que o princípio antrópico instrui, fala-se do cosmos como um lugar para o ser humano. A verdade da afirmação assenta na experiência real do nosso lugar no cosmos⁶⁸. Mas o cosmos não é simplesmente um lugar a habitar. O ser humano não está no cosmos; ele é cosmos. O ser humano não está na criação, ele é criação. E esta condição mundano-cósmica de criatura com as outras criaturas aponta-lhe o sentido de uma vocação e destino comuns. Ao mesmo tempo, traz à luz a pertinência soteriológica do cosmos. Adolphe Gesché fala mesmo de um “segredo de salvação” nele escondido.

Na intenção teológica do relato de Génesis 1 evidencia-se a exaltação da bondade da criação, sublinhada pelo refrão “Deus viu que era bom”. De nenhuma criatura é dito “isto será útil”. O tema da função e da utilidade não está, todavia, ausente. Os luzeiros no firmamento do céu são criados para separar/distinguir o dia da noite e inspirar o calendário e os dias de festa (cf Gn 1,14). Mas o quarto dia não chega sem que o Criador pare para olhar e confirmar o sol e a lua, na bondade e beleza da sua vinda à existência, na bondade da sua função e na sua bondade e beleza constitutivas. Bondade como qualidade existencial, mas também como qualidade de vocação. No relato, o momento de contemplação, do olhar de reconhecimento abre-se, em vários momentos, sobre o futuro que advém como um novo dia e uma nova manhã; um dia originalmente novo (cf. Gn 1,13.19.23.31); um dia de bondade cuja qualidade lhe advém das criaturas que o habitam e atravessam. Aqui se perfila a vocação da criação e, de forma exemplar, a vocação daquele outro, criado à imagem de Deus, a ratificar por sua vez a bondade original de cada criatura. Vocação a con-

⁶⁷ Cf. François EUVÉ, *op. cit.*, 196.

⁶⁸ “Para pensar o homem, pensamos que ele precisa de um cosmos que seja verdadeiramente o seu lugar, no qual, justamente, ele não seja um estrangeiro”, Adolphe GESCHÉ, *Dieu pour penser. IV Cosmos, op. cit.*, 63.

templar, a olhar e a confirmar: é bom que uma nova manhã, uma nova tarde, um novo dia advenha.

A estratégia intrínseca ao jogo da criação é uma estratégia de bondade. Mas, como no jogo humano, o jogo da criação pode ser desencantador e desencantado.

Será necessário que nos interroguemos em permanência sobre o sentido do estar-aqui-juntos e sobre o sentido soteriológico e destinal que isto ainda pode significar, para lá do jogo de estar-aqui-juntos. Esta tarefa pertence de direito a uma teologia da criação que se interessa pelas criaturas na sua relação original, histórica e destinal com o Criador. Pelo jogo humano, uma teologia da criação pode facilitar a contemplação dinâmica do mistério da vida e o reconhecimento inalienável do dom como premissa de vida em abundância, de celebração “de paz e justiça para toda a criação”. As cartas estão dadas. Às criaturas pertence jogar no respeito pela legalidade através da qual a invenção de uma liberdade pode ter lugar.