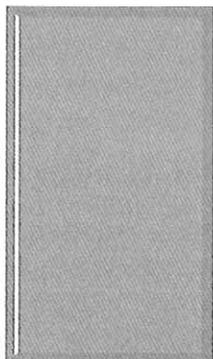


Paulo Roberto Albieri Nery (*)

*A sociabilidade indiferente (**)*

(*) Doutor em Antropologia Social (Museu Nacional - UFRJ) e Professor-Adjunto do Departamento de Ciências Sociais da Universidade Federal de Uberlândia.

(* *) Em sua primeira versão, este texto foi apresentado como Trabalho de Curso para a disciplina Antropologia Urbana, ministrada pelo Prof. Gilberto Velho (Museu Nacional - UFRJ). Agradeço as críticas por ele formuladas.



RESUMO

A partir do conceito simmeliano de “sociabilidade” — processo de interação social capaz de iluminar uma dimensão lúdica da interação enquanto expressão da vida simbólica — é possível pensar o sujeito da interação como uma manifestação virtual de toda e qualquer interação social. É nesse sentido que a “solidão” pode ser vista como componente intrínseco de uma forma pura de sociabilidade.

ABSTRACT

Starting from the simmelian conception on “sociability” — a process of social interaction capable of brightening a playful dimension of the interaction as an expression of the symbolic life — it is possible to think on the subject of interaction as a virtual manifestation of every and any social interaction. It is in this sense that “solitude” may be seen as an intrinsic component of a pure form of sociability.

Uma sociedade faz viver sua arte como a árvore, suas flores: por causa de um enraizamento num mundo que nem uma nem outra pretendem tornar totalmente seu (C.Lévi-Strauss, *Antropologia Estrutural II*)

Pode o sentimento de solidão ser pensado como uma nova forma de sociabilidade moderna? Essa pergunta norteia a incursão agora feita à obra de G. Simmel, tomando como mediadores dessa incursão a obra de G. Velho, *Individualismo e cultura* (1981), *Subjetividade e sociedade* (1986) e *Projeto e metamorfose* (1994).

Inspecionando o conceito de *vergesellschaftung*, elaborado por Simmel (1971), é possível iluminar um processo permanente da vida social como vir-a-ser (Moraes F^o., 1983:31). Um processo que nunca dele se pode dizer que já aconteceu, pois está sempre a acontecer (Simmel, 1971). Apropriado de forma diferente por vários autores que dele fizeram uso, como *sociação*, ou *socialização*, ou ainda *societalização*, mesmo *sociabilidade*, a idéia nele contida remete o leitor para a dimensão lúdica da interação humana, no sentido de que ela não está diretamente referendada por uma finalidade específica, a que chamarei simplesmente *sociabilidade*.

A sociabilidade como um fim em si mesmo, portanto, valoriza a interação social em si, através dos “encontros”, “amizades”, “reuniões”, despidos de seu caráter mais instrumental, e tomando-os como atividades que se justificam por si mesmas, e ainda de forma “auto-contida”¹ (Velho, 1986).

No contexto da sociedade contemporânea, onde se entrecruzam grupos de indivíduos os mais diversos, tanto em função de estilos de vida diferentes quanto em função de visões de mundo diferentes, seja ainda por suas trajetórias diferenciadas marcadas por limites imprecisos definidores de campos múltiplos de possibilidade (Velho, 1981), pensar a prática da sociabilidade não em função de suas verdadeiras motivações conscientes, aquelas condicionadas pela vida, pela realidade, e, sim pensá-la através da expressão de sociabilidade que emerge dessa vida e realidade como forma pura de existência, constitui uma maneira *sui generis* de apropriação intelectual da sociabilidade como valor.

A sociabilidade assume a condição de valor quando “se autonomiza dos conteúdos que lhe originaram, passando a existir um sentimento [en-

¹ Exemplos de como essa forma auto-contida de expressão pode se manifestar podem ser encontrados nas obras de Carneiro (1986); Frügoli Jr. (1989); Lyra (1992) e Vianna (1988), entre outros.

tre os homens] de estar sociado” (Simmel, 1983:168). É a esse sentimento de estar sociado que Simmel se refere quando usa o termo sociabilidade. Para esse autor “na pureza de suas manifestações a sociabilidade não tem propósitos objetivos, nem conteúdo, nem resultados exteriores (...) seu alvo não é nada além do sucesso do momento sociável e, quando muito, da lembrança dele” (Simmel, 1983:170).

Sendo variado os interesses e as necessidades específicas que unem os homens entre si, seja através de associações motivadas economicamente seja em agrupamentos religiosos, todas essas formas nas quais se expressa a sociabilidade também se caracterizam por um sentimento entre seus membros, que é o sentimento de estar sociados. Esse sentimento e o impulso que o direciona, extraem dessas realidades da vida social algo como uma forma pura que identifica a própria sociabilidade.

Na sociabilidade, tanto os atributos objetivos dos indivíduos, tais como “riqueza”, “posição social”, “fama”, “méritos” e, ainda, “capacidades”, quanto os atributos subjetivos, como “traços pessoais”, “caráter”, “disposição de espírito” e “destino pessoal”, estão interditados no sentido de poderem representar qualquer papel relevante na prática de sociabilidade. O mundo da sociabilidade, por isso mesmo, é um mundo artificialmente construído, no sentido de se tratar de um recorte que se faz sobre a realidade da vida. Como diz Simmel, o mundo da sociabilidade “é composto por indivíduos que não têm nenhum outro desejo além de criar com os outros uma interação completamente pura, que não é desequilibrada pelo realce de nenhuma coisa material” (Simmel, 1983:172).

Sem propósitos objetivos, sem conteúdo, sem resultados exteriores visíveis, a sociabilidade só pode ser apreendida através das marcas de humanidade que os indivíduos nela engajados lhe atribuem. Por isso ela surge como uma estrutura sociológica peculiar, dado que se torna capaz de materialização potencial da vida simbólica — porque lúdica — que a anima, por autovalorização. Paradoxalmente, a sociabilidade pura corresponde a um valor totalizador que nega o próprio princípio de totalização, na medida mesmo em que privatiza, segmenta e individualiza o sujeito (Duar-te 1983:6).

Ao contrário, portanto, de um racionalismo superficial que procura a expressão da vida simbólica somente entre os conteúdos concretos das relações sociais, a abordagem simmeliana da sociabilidade pura, enquanto forma social, permite que se capte a vida através de uma imagem abstrata “na qual todos os conteúdos se dissolvem no mero jogo da forma” (Simmel,

1983:169). Simmel denomina a noção abstrata da sociabilidade como “forma lúdica de sociação”, revelando a importância atribuída à função de “jogo” que a vida tem.

Jogo de encontrar

Ao tratar do caráter lúdico da vida social, como forma de sociação específica, Simmel alude à idéia presente em Huizinga, segundo a qual, o jogo é importante no processo de interação, e não apenas entre os homens. Segundo esse autor “a cultura surge sob a forma de jogo (...) ela é, desde seus primeiros passos, como que jogada” (Huizinga, 180:53). Em suas formas mais elementares, a cultura se processaria sob a forma de jogo, num ambiente que aquele do jogo propriamente dito, isto é, há uma natureza lúdica inerente ao processo cultural.

A relação entre jogo e cultura torna-se mais evidenciada nas formas puras de jogo social, como aquelas que envolvem “competições” ou “exibições”, como formas de divertimento. Todavia Huizinga ainda mostra como “mesmo as atividades que visam à satisfação imediata das necessidades vitais, como por exemplo a caça, tendem a assumir nas sociedades primitivas uma forma lúdica” (*op.cit.*). É através do jogo que “a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo” (*id.ib.*, p. 53).

Partindo do pensamento simmeliano, pelo qual a vida social se expressa formalmente em uma forma lúdica de sociação, é possível estabelecer uma relação entre a sociabilidade lúdica e a sociação concreta, aquela determinada pelos seus conteúdos específicos, sejam econômicos, religiosos, etc. Desse modo, a sociabilidade lúdica, enquanto forma abstrata, está para a sociação concreta assim como o jogo e arte — no sentido moderno do termo — estão para a realidade da existência: embora enraizados nela, não pretendem torná-la sua, como as flores de que fala Lévi-Strauss no epígrafe deste trabalho. Jogo e arte visam a um esforço de “des-realização”, de “des-personalização” de “des-humanização” da experiência. A realidade, na forma como é experimentada, aparece exclusivamente em sua dimensão lúdica, como arte de existência, como vida inventada. Como em tal forma de realidade a convivência não é habitual, já que “ao extirpar seu aspecto de realidade vivida, o pintor [moderno] cortou a ponte e queimou as naves que poderiam transportar-nos ao nosso mundo habitual” (Ortega y Gasset, 1991:41), o retrato paradigmático dessa situação em que a *desu-*

manização está plenamente investida de significado é aquele em que duas crianças se encontram para brincar de *faz-de-conta*, experimentando de forma compenetrada a sociabilidade em seu caráter puro.

O “jogo de encontrar” que a comparação com arte possibilita torna passível pensar a sociabilidade como experiência de reflexividade², ao colocar a tarefa de construção do significado desse jogo como exigência do modo de ser investido na prática da sociabilidade.

Ao participar do jogo da sociabilidade o indivíduo não é sujeito dele, pois como mostra Gadamer “jogar é ser jogado. A atração do jogo, a fascinação que ele exerce, consiste precisamente em que o jogo se faz dono dos jogadores” (Gadamer, 1988:149). O caráter lúdico da sociabilidade passa, então, a ser pensado como uma manifestação virtual da interação social, capaz de reafirmar-se peremptoriamente “em sua plenitude, mergulhando o indivíduo e a massa na intoxicação de um jogo gigantesco” (Gadamer, 1985:54).

Por sua característica inerente de ser abstraída das condições reais de sociação, a sociabilidade demanda sempre “o mais puro, o mais transparente, o mais eventualmente atraente tipo de interação, a interação entre iguais” (Simmel, 1983:173). A sociabilidade deve, por isso, sempre opor-se à interação com finalidade prévia, vale dizer, aquela que supostamente caracteriza a relação entre indivíduos “desiguais”. Nesse sentido, a sociabilidade é um jogo onde “se faz de conta que são todos iguais e, ao mesmo tempo, se faz de conta que cada um é reverenciado em particular” (Simmel, 1983:173).

No plano formal da sociabilidade o *faz-de-conta* relativo à suposta igualdade dos participantes do “encontro” não é uma mentira, tanto quanto o jogo e a arte não são mentiras face ao seu caráter “desviante” da realidade. O potencial de “metamorfose” (Velho, 1994) que torna o agente social capaz de se mover entre províncias de significados diferentes até certo ponto viabiliza também a experiência mesma do *faz-de-conta*. “O jogo, em última instância, é, portanto, a auto-representação do movimento do jogo” (Gadamer, 1985:39). Procura-se desconhecer “a distância entre aquele que joga e aquele que se vê colocado frente ao jogo” (*ib.id.*, p. 40). Em função disso “qualquer um, num jogo, é parceiro” (*op.cit.*, p. 45). A reflexividade do modo

² Ao buscar pensar a identidade hermenêutica da obra artística, ou seu significado, a partir do ponto de vista do sujeito que a admira e interpreta, H-G. Gadamer (1985) fornece elementos para uma reflexão sobre a sociabilidade como jogo reflexivo.

de ser do jogo estabelece a identidade dos participantes que jogam, sejam os próprios jogadores sejam os demais espectadores.

A experiência de ver a sociabilidade como forma pura de socialização leva a uma relação entre “iguais”, cuja característica marcante consiste em não se expressar por uma orientação, visando a comunicar conteúdos específicos, *vis-a-vis*, seus interesses “reais”; pelo contrário, a verdadeira motivação passa a ser justamente o jogo do encontro comunicativo, da sociação por ela mesma — da sociabilidade formal. É por isso mesmo que, se na seriedade da vida as pessoas interagem em função de algo que é exterior à própria interação, na sociabilidade pura, eles interagem por interagir, ou seja, interagem pela gratificação obtida com a experiência de interação. Simmel afirma, nesse sentido, que através da sociabilidade os homens “conversam por conversar” (1983:176).

A troca, no processo interativo, somente assume a característica de ser isento de finalidade última (a não ser sua própria realização), quando o motivo ou conteúdo exterior da mesma é tomado como suporte da troca, e não sua condição de ser. “A sociabilidade apresenta, talvez, o único caso em que a conversa é o legítimo propósito de si mesma” (Simmel, 1983:177). Ela obedece um princípio de reciprocidade (Lévi-Strauss, 1974) ou, ainda, é a obrigação-livre de “dar, receber, retribuir” de que fala Mauss (1974).

O caráter supostamente superficial da sociabilidade pura caracterizado pelas formas de interação, nas quais impera a ausência de motivação externa revela, talvez, a parte mais sutil da sociabilidade. Colocam-se, através dela, estratégias para impedir que a interação explicita sua natureza inerentemente sociável. Diferentes modos de construção de pretexto são acionados visando obter essa finalidade mascarada. Diz Simmel:

Ouvir e contar histórias não é um fim em si mesmo, é apenas um veículo da animação, da harmonia e da consciência comum da reunião, pois não só fornece um conteúdo do qual todos podem participar igualmente, como também é uma dádiva particular no indivíduo no grupo — mas uma dádiva atrás da qual seu doador fica invisível: as histórias mais engenhosas e bem contadas são aquelas em que a personalidade do narrador desaparece completamente (Simmel, 1983:177)

Levando ainda mais longe essa análise, será esse trabalho de construção social da sociabilidade algo produzido pela nossa racionalidade? Se-

gundo Mauss, poderíamos perguntar: será “opondo a razão ao sentimento (...) que os povos conseguem substituir pela aliança, pela dádiva e pelo comércio a guerra, o isolamento e a estagnação” (Mauss, 1974:183)? Ao atribuir à solidariedade humana o fundamento para a existência dos homens, assim como para a satisfação de seus interesses mútuos, Mauss articula simultaneamente o tema da dádiva com o tema da sociabilidade, na medida em que permite que tomemos a sociabilidade pura como resultado de um jogo que precisamos manter sob uma espécie de equilíbrio otimizado que permite aos indivíduos “opor-se sem massacrar-se e dar-se sem sacrificarem-se uns aos outros” (Mauss, 1974:183).

O sentimento de solidude, nessa perspectiva, não pode ser visto como manifestação meramente de algo exótico, inusitado, forma negativa de sociabilidade. O sentimento de solidude, ao contrário, aparece como forma abstrata de expressão da natureza auto-referente do indivíduo na modernidade. Prensado entre duas necessidades, a de satisfazer motivações reais e a de obter um auto-referencial de si na sua relação com os outros, os homens experimentam um sentimento de solidude não em conseqüência de uma suposta maior incomunicabilidade, como tende a supor Elias (1990:242) mas, sim, como manifestação da qual reconhecem, na infinitude de interações sociais, a insuficiência de uma expressão de si que só se alcança pelo duplo jogo do encontro, com os *outros* e consigo mesmo. Há um reconhecimento tácito de que a “percepção alheia é necessariamente precária porque seletiva” (Heilborn, 1988:106) e, nesse sentido, parte da humanidade, não mais satisfeita na e através da vida social, se esvai para lugares ermos. O sentimento de solidude, talvez, seja, afinal de contas, não mais do que essa relação inconseqüente e desinteressada, indiferente enfim, que só é capaz de exprimir-se pelo distanciamento que toma em relação a si mesmo como se fosse um *outro* (Todorov, 1993), marca indelével da modernidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. CARNEIRO, S. M. C. de Sá. *Balão no céu, alegria na terra: um estudo das representações e a organização social dos baloeiros*. Rio de Janeiro: Instituto Nacional do Folclore/Funarte, 1986.
2. DUARTE, L. F. D. Três ensaios sobre pessoa e modernidade. *Boletim do Museu Nacional*. Rio de Janeiro, n. 41, p. 1-69, 1983.

3. ELIAS, N. **O processo civilizador: uma história dos costumes**. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.
4. FRÜGOLI JR., H. **Os shopping-centers de São Paulo e as formas de sociabilidade no contexto urbano**. São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, USP, 1989. Dissertação de Mestrado.
5. GADAMER, H.-G. **A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.
6. _____. **Verdad y método: fundamentos de una hermenéutica filosófica**. Salamanca: Sígueme, 1988.
7. HEILBORN, M. L. Virginia Woolf e as questões do seu tempo. **Comunicação**. Rio de Janeiro, n. 12, p. 85-113, 1986.
8. HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
9. LYRA, M. C. C. **Vamos fazer bagunça?! Por uma antropologia das paixões**. Mestrado em Antropologia Social - Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1992.
10. MAUSS, M. Ensaio sobre a dádiva: forma e razão de troca nas sociedades arcaicas. In: **Sociologia e antropologia**. São Paulo: Epu/Edusp, 1974, p. 37-184.
11. MORAES Fº, E. Introdução: formalismo sociológico e a teoria do conflito. In: SIMMEL Georg. **Sociologia**. São Paulo: Ática, 1983, p. 7-44.
12. ORTEGA Y. GASSET, J. **A desumanização da arte**. São Paulo: Cortez, 1991.
13. SIMMEL, G. **On individuality and social forms**. Chicago: The University of Chicago Press, 1971.
14. _____. A metrópole e a vida mental. In: O. Velho (org.), **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.
15. _____. **Georg Simmel: sociologia**. São Paulo: Ática, 1983.
16. TODOROV, T. **Nós e os outros: a reflexão francesa sobre a diversidade humana**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.
17. VELHO, G. **Individualismo e cultura: notas para uma antropologia da sociedade contemporânea**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.
18. _____. **Subjetividade e sociedade: uma experiência de geração**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986.
19. _____. **Projeto e metamorfose: antropologia das sociedades complexas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.
20. VIANNA, H. **O mundo funk carioca**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988.

