

A IMPORTÂNCIA DOS SONHOS NO JOGO DO BICHO

Simone Simões F. Soares

“Existe o jogo do bicho porque existem os sonhos” (de um cambista)

Quando o homem atingiu o nível biopsicológico que possibilitou a emergência dos modos simbólicos de representação e de comunicação, “as experiências oníricas puderam transformar-se em objeto do pensamento reflexivo e tornaram-se socialmente significativas”⁽¹⁾. As interpretações do significado dos sonhos passaram, assim, a integrar as diversificadas perspectivas do mundo, nos diversos sistemas sócio-culturais.

A importância dos sonhos e suas diversas interpretações é, portanto, apanágio de quase todas as culturas e para os fins os mais variados. O sentido simbólico dos sonhos, as profecias e presságios a eles inerentes estão presentes em todas as sociedades. “O sonho se adapta ao estilo, às ambições, às manias de cada cultura”⁽²⁾.

Na antigüidade os sonhos eram considerados como presságios da arte divinatória, em algumas sociedades, e em outras como simples fenômenos humanos banais.

Vamos encontrar na Bíblia, no Antigo Testamento, a famosa explicação do sonho do Faraó por José (das sete vacas magras e das sete vacas gordas). “O Egito antigo forneceu uma coletânea que remonta à XII Dinastia, isto é, ao segundo milênio. Na Índia, o 68º dos Tratados versificados, intitulado Tratado

1. HALLOWELL, Irving A. O papel dos sonhos na cultura Ojibwa. In: *O Sonho e as Sociedades Humanas*, p. 193.

2. CALLOIS, Roger. Prestígios e problemas do sonho. In: *O Sonho e as Sociedades Humanas*, p. 33.

dos Sonhos, cataloga os presságios ocultos sobre os acontecimentos recebidos em sonhos³⁾.

Na Grécia Antiga, as primeiras referências que se têm dos sonhos era que estes estavam relacionados com a religião.

Nos poemas homéricos quase todos os sonhos provêm de Zeus. É importante ressaltar que os deuses aparecem pessoalmente e falam diretamente ao sonhador: os sonhos eram considerados como mensagens dos deuses.

Como tinham esse teor divino, os sonhos considerados maus precisavam ser afastados através de sacrifícios aos deuses protetores. Na Mesopotâmia esses sonhos maus eram eliminados por ritos catárticos executados pelo sonhador.

Entre os estoícos gregos os sonhos tinham papel preponderante. "Os antigos estoícos parecem ter sido os primeiros a classificar os sonhos: ou provêm de Deus, ou dos demônios, ou da atividade da própria alma; admitem, também, o prognóstico através dos sonhos em virtude da inter-relação da alma humana com a alma do universo"⁴⁾.

Hipócrates (século V a. C.), analisando os sonhos sob o enfoque médico, admite que a alma pode captar as causas das doenças em imagens durante o sono. Poder-se-ia dizer que isto já seria uma antecipação das interpretações da moderna psicanálise. Por outro lado, ele admite, também, a influência da teoria folk, ao dizer que existem sonhos de inspiração divina, cuja interpretação ele deixa para os especialistas em sonhos.

Essa atitude médico-racionalista, no entanto, nunca chegou a superar as interpretações folk-religiosas dos sonhos em toda a civilização grega.

Segundo Leo Oppenheim, mais do que em qualquer outra civilização conhecida, na antiga Mesopotâmia a profecia foi objeto do maior e mais contínuo interesse.

Dentre essas profecias, os chamados sonhos proféticos exerceram uma grande influência no cotidiano mesopotâmico.

Na concepção onírica dos mesopotâmicos, "a alma ou parte dela, sai do corpo da pessoa que dorme, e, por algum processo misterioso, visita os lugares e as pessoas que o sonhador 'vê' em sonho"⁵⁾.

Acreditavam, também, em um Deus dos sonhos, que tinha a função de transportar o sonhador para o mundo dos sonhos.

Em algumas sociedades, os sonhos nefastos são prenúncio de algum acontecimento, também nefasto. Os mesopotâmios não faziam essa correlação, os sonhos inquietantes e nefastos eram interpretados como uma doença de seu portador, causada pela ira divina ou inimigos humanos.

3. *ibidem*, p. 27

4. MEIER, Carl A. O sonho na Grécia Antiga e seu emprego nas curas no templo. In : *O Sonho e as Sociedades Humanas*, p. 223.

5. OPPENHEIM, Leo. Sonhos proféticos no Antigo Oriente Próximo. In : *O Sonho e as Sociedades Humanas*, p. 253.

Os portadores desse tipo de sonho preferem não falar deles a ninguém, pois, por possuírem um sentido demoníaco, estão na esfera daquilo que é considerado proibido. "Esses sonhos são tomados como encontros inconvenientes com poderes malignos e demoníacos e, para livrar-se da sua influência, quem sonha tem de submeter-se a determinados ritos catárticos"⁽⁶⁾.

Já os sonhos bons eram sinal de boa saúde ou favores divinos, e eram contados naturalmente aos pressagiadores. Para afastar os sonhos maus, o sonhador mesopotâmico teria que contá-los a um boneco de barro e em seguida destruí-lo, proferindo preces apropriadas. Esse ritual faria com que seu espírito protetor voltasse a habitá-lo.

Com estes exemplos, vemos que a interpretação dos sonhos vem desde tempos imemoriais. É de se estranhar, portanto, que a sociologia, como diz Roger Bastide, "se interessa apenas pelo homem desperto, como se o homem adormecido fosse um homem morto". E acrescenta: "em nossa civilização ocidental, estão cortadas as pontes entre a metade diurna e a metade noturna do homem. É verdade que sempre se encontram, e não somente nas classes baixas da sociedade, pessoas que consultam as chaves dos sonhos, que para tudo se interrogam sobre seus sonhos e que fazem com que eles desempenhem um papel em sua existência"⁽⁷⁾.

O papel desempenhado pelos sonhos no caso do jogo do bicho é crucial. Segundo as palavras de um cambista entrevistado, "*o jogo do bicho existe, porque existem os sonhos*". Daí poder-se-ia afirmar que a própria tradição popular possui forças para institucionalizar os sonhos, através do jogo do bicho.

Na cosmovisão dos indivíduos de baixa renda, jogar no bicho é a única esperança de mudarem de vida. Tanto é assim, que mesmo com a concorrência das Lotos, ele continua se impondo sem sofrer declínios em sua trajetória de clandestinidade e ambigüidade apoiado e *legitimado* pela cultura do imaginário popular através do simbolismo dos sonhos. Como vemos, apesar de ser uma contravenção, *sua legitimação e poder é dada pela própria sociedade*.

O fantástico mundo dos sonhos desses indivíduos compreende um intrincado e emaranhado cabedal de explicações por vezes confusas e contraditórias.

O conselho básico dos "interpretadores" populares de sonhos é que *não se deve jogar no bicho com o qual se sonhou*. O contexto do sonho, o comportamento do animal, a representação imaginária que dele se faz é que *determinam a explicação onírica*.

Se o indivíduo sonha com um gato caindo do telhado, o apostador experiente jamais joga no gato, arrisca no burro, porque gato que cai do telhado é "burro".

6. *ibidem*, p. 253.

7. BASTIDE, Roger. Sociologia do Sonho. In: *O Sonho e as Sociedades Humanas*, p. 138.

Se você sonha com vários porcos vindo lamber sua mão, deve jogar no cachorro, porque porco não lambe a mão de ninguém e sim o cachorro.

A cambista Silvinha (uma de minhas principais informantes) me contou que sonhou com os humoristas da televisão "Os Trapalhões" e jogou no macaco por conta das "macaquices" que eles fazem e deu a borboleta. Ela se justifica dizendo:

"Foi mancada minha se os 'Trapalhões' são quatro, só poderia dar a borboleta, que é 4 no jogo do bicho e não o macaco".

A transcrição do discurso de alguns jogadores pode comprovar a importância do imaginário e do simbolismo no jogo do bicho em relação ao mundo onírico:

"Só jogo quando eu sonho. Uma vez sonhei que meu marido estava me 'chifrando' e joguei no veado e ganhei".

"Eu sonho e jogo. A gente tem que gastar o dinheiro do mesmo jeito, quando morrer não vai levar mesmo".

"Se eu sonhar andando a cavalo na cidade, eu jogo no cavalo, mas se eu sonhar andando a cavalo no mato eu jogo no tigre. Se eu sonhar trepando em pau, eu jogo no macaco ou gato".

"Eu jogo todos os dias e jogo baseado em sonhos".

"Sonhei com meu tio que é lutador, joguei no leão e ganhei".

"O jogo tem muito macete. Às vezes você *tem um sonho, mas não é aquilo*. No jogo do bicho você se atrapalha todo. Às vezes você tem um sonho, mas não é aquilo que dá".

Veja-se aí presente a máxima dos jogadores: "Não se deve jogar no bicho que se sonhou".

As interpretações variam de indivíduo para indivíduo e de cidade para cidade; no entanto, pudemos constatar no decorrer da pesquisa uma incidência maior (nas três cidades pesquisadas), das seguintes associações:

Sonhar com:

Canivete ou aliança é avestruz (1)

Algodão ou feijão é águia (2)

Tamancos ou arado é burro (3)

Mulher bonita ou noiva é borboleta (4)

Briga ou arco-íris é cachorro (5)

Sol ou camaleão é cabra (6)

Barba ou fechadura é carneiro (7)

- Deserto ou pessoas idosas é camelo (8)
 Sogra ou trem é cobra (9)
 Criança ou beijo é coelho (10)
 Sapato ou poeira é cavalo (11)
 Abelha ou gigante é elefante (12)
 Amanhecer ou briga é galo (13)
 Panela ou roubo é gato (14)
 Chuva ou rio e lagoa é jacaré (15)
 Automóvel ou fuzil é leão (16)
 Soldado ou anão é macaco (17)
 Sujeira ou gordura é porco (18)
 Enfeites ou índio é pavão (19)
 Milho ou cachaça é peru (20)
 Futebol é touro (21)
 Gato brigando é tigre (22)
 Brinquedo ou caverna é urso (23)
 Adultério ou floresta é veado (24)
 Mulher grávida ou leite é vaca (25)

BCH-PERIODICO

A maioria dessas associações têm derivações metonímicas ou de equivalência, como:

- (1) Canivete ou aliança com avestruz: por ser a avestruz uma ave que engole objetos com facilidade. Daí a expressão “estômago de avestruz”.
- (2) Algodão ou feijão com água: não encontramos nenhuma explicação para essa associação.
- (3) Tamanco ou arado com burro: o barulho do tamanco com o trotar do burro e por ser ele a tração do arado.
- (4) Mulher bonita ou noiva com borboleta: associação claramente estética.
- (5) Briga ou arco-íris com cachorro: a expressão “brigam como cachorro” explica a associação. Para o arco-íris não encontramos nenhuma.
- (6) Sol ou camaleão com cabra: também sem explicação.
- (7) Barba ou fechadura com carneiro: a “barbicha” do carneiro. Para fechadura nenhuma.
- (8) Deserto ou pessoas idosas com camelo: o deserto por ser o habitat do camelo e pessoas idosas com a “corcunda”. “Sonhou com velho(a) dá camelo na cabeça, por causa da corcunda do camelo os velhos não são corcundos?” (de uma jogadora).
- (9) Sogra ou trem com cobra: é generalizada a expressão “minha sogra é uma cobra”. Quanto ao trem (ou qualquer outro meio de transporte) está associado à chegada da sogra para visitas “indesejáveis”. A sinuosidade do trem e da cobra.

- (10) Criança ou beijo com coelho: o coelho de pelúcia como brinquedo e o hábito que se tem de beijar as crianças.
- (11) Sapato ou poeira com cavalo: a ferradura do cavalo e a poeira que ele levanta em estradas não asfaltadas. Usa-se no interior a expressão "calçar o cavalo" (pôr ferradura).
- (12) Abelha ou gigante com elefante: o gigante pelo tamanho do elefante (o maior animal do jogo do bicho). Para a abelha não encontramos explicação.
- (13) Amanhecer ou briga com galo: "cantar" do galo ao amanhecer e as "rinhas" de briga de galo.
- (14) Panela ou roubo com gato: "gato escaldado tem medo de água fria" explica a associação com panela. E o roubo comparando a agilidade do gato com a do ladrão.
- (15) Chuva, rio e lagoa com jacaré: a água como habitat do jacaré.
- (16) Automóvel ou fuzil com leão: fuzil como arma para matar ou enfrentar o leão. Automóvel não encontramos nenhuma equivalência.
- (17) Soldado ou anão com macaco: popularmente se denomina os soldados de "macacos". Os cangaceiros de "Lampeão" utilizavam esta associação. Nos circos mambembes os anões aparecem junto com os macacos.
- (18) Sujeira ou gordura com porco: "sujo como porco", "quanta porcaria", ou "está gordo como um porco", atestam a associação.
- (19) Enfeites ou índio com pavão: por ser a ave mais colorida entre os vinte e cinco bichos, explica a comparação com enfeites e índio por causa das pinturas e adornos por eles utilizados.
- (20) Milho ou cachaça com peru: é costume (principalmente no interior) encher o "papo" do peru de milho e depois fazê-lo ingerir cachaça para matá-lo na véspera de Natal.
- (21) Futebol com touro: sem explicação.
- (22) Gato brigando com tigre: o gato brigando tornar-se-ia tão valente quanto um tigre e também pelo fato de ambos serem felinos.
- (23) Brinquedo ou caverna com urso: os ursinhos de pelúcia como brinquedos das crianças e a caverna por ser a "morada" dos ursos.
- (24) Adultério ou floresta com veado: popularmente diz-se que o indivíduo traído tem "chifres", daí a associação com os chifres do veado e floresta por ser seu habitat natural e as árvores possuírem galhos, lembrando chifres.
- (25) Mulher grávida ou leite com vaca: ambas produzem leite.

Essas associações repousam no imaginário dos indivíduos e algumas, como vimos, aparentemente não possuem nenhuma lógica, como fechadura com carneiro ou abelha com elefante. Onde buscar uma explicação para essas equivalências ou metonímias, senão no mundo do simbolismo dos aficionados no jogo do bicho?

O Bestiário (usando uma expressão de Gilbert Durand) do fenômeno em pauta com seus vinte e cinco animais, configura cada animal uma imagem com uma simbologia distinta uma da outra. Esta simbologia teriomorfa é ditada pelo imaginário cultural. Segundo Durand, "a salamandra permanece, para nossa imaginação, ligada ao fogo, a raposa à astúcia, o pelicano abre o coração, a cigarra entenece-nos, enquanto o gracioso ratinho repugna-nos"⁽⁸⁾. Essa associação simbólico-imaginária entre um animal e um arquétipo a ele inerente encontrada na zoologia do jogo do bicho, é criada e mantida pelo imaginário dos jogadores, associando a cada animal uma qualidade (boa ou má) de acordo com os estereótipos de nossa cultura. Assim é que a Avestruz está ligada à gula.

Águia - inteligência

Burro - estupidez

Borboleta - beleza

Cachorro - fidelidade

Cabra - firmeza

Carneiro - mansidão

Camelo - resistência

Cobra - perversidade

Coelho - covardia

Cavalo - imponência

Elefante - enormidade

Galo - autoridade

Gato - agilidade

Jacaré - fingimento

Leão - majestade

Macaco - comicidade

Porco - sujeira

Pavão - vaidade

Peru - ingenuidade

Touro - masculinidade

Tigre - agressividade

Urso - falsidade

Veado - delicadeza

Vaca - obesidade

É curioso ressaltar que não exista nenhum animal que simbolize a astúcia (maladragem) como a raposa ou o papagaio.

Essa associação não é arbitrária, poderá, no entanto, variar de cultura para cultura, mas sempre possuindo uma lógica intrínseca, "que a experiência

8. DURAND, Gilbert. *As estruturas Antropológicas do Imaginário*, p. 51.

nunca poderá contradizer, de tal modo o imaginário é refratário ao desmentido experimental”⁹.

É importante ressaltar que a palavra sonho não se refere em nossa cultura apenas ao ato onírico em si, mas também ao desejo de se conseguir algo, aspirar a alguma coisa, como “sonhar” em ter um filho, ou “sonhar” em ser feliz ou ficar rico. No que tange ao jogo do bicho, poder-se-ia dizer que se “sonha” em ficar rico, *sonhando*:

“Gosto de jogar porque vivo sempre o ‘sonho’ de ganhar para continuar jogando” (de um jogador).

O jogo do bicho confere aos sonhos um poder quase infinito e distinto de outras categorias de análise.

Enquanto a Psicanálise tenta entender a personalidade e o comportamento do homem a partir da interpretação idiossincrática de seus sonhos, onde o significado é distinto do aparente e está localizado no inconsciente, os jogadores não estão preocupados em entender o comportamento deles e sim o comportamento dos animais e das situações vivenciadas por esses animais em seus sonhos e interpretá-los para saber qual será o bicho do dia.

As interpretações psicanalíticas de Freud e Jung que, analisando o traumatismo revelado nos sonhos, afirmam: “é fácil compreender porque quem sonha tem tendência para ignorar e até rejeitar a mensagem do seu sonho”¹⁰, são desprezadas e expurgadas pelos aficionados do jogo do bicho que, pelo contrário, procuram lembrar, aprisionar em sua memória, utilizando, inclusive, orações para reter os momentos oníricos que o auxiliarão, no dia seguinte, a acertar no bicho, desconhecendo e ironizando outro tipo de explicação para seus sonhos (como os da Psicanálise), senão o contido no simbolismo e no imaginário daqueles que buscam no jogo do bicho a sorte de melhorar de vida e a felicidade.

Quando o indivíduo está doente o sonho não é considerado palpite bom para se jogar:

“Sonho de gente doente, não serve...” (de um jogador)

As manifestações de tabus é mais um dos aspectos importantes dentro do já rico campo do jogo do bicho, que podem ser considerados trans-funcionais e trans-estruturais, já que não correspondem a uma lógica estabelecida: não encontraríamos, realmente, uma explicação lógica para justificar a exclusão dos sonhos de pessoas doentes como parâmetros de palpites ou sugestões para se jogar - o sonho estaria, também, contaminado pela doença? - daí não “servir” como palpite? Por outro lado, isso nos mostra como existe uma ligação bastante

9. DURAND, Gilbert. Op. cit., p. 51

10. JUNG, Carl - *O Homem e Seus Símbolos*, p. 31.

forte e nítida entre indivíduo-sonho e sonho-indivíduo, uma verdadeira simbiose psicocultural. As abordagens psicanalíticas são postas aí, pelo avesso. Para a psicanálise um determinado sonho poderá perturbar e afetar psicologicamente um indivíduo, *fazer mal a este indivíduo*; no jogo do bicho, o indivíduo doente é que poderá afetar o sonho, *fazer mal ao sonho* tornando-o também “doente” e levando-o, portanto, a perder seu conteúdo e eficácia simbólica e conseqüentemente seu valor como palpite para o jogo.

Muitas vezes os sonhos em si são considerados estapafúrdios em consonância com a realidade, aí então o cotidiano passa a ser a chave da interpretação.

Portanto, quando os sonhos não possuem uma lógica intrínseca, esta é dada pela lógica do cotidiano.

É importante ressaltar que essa “lógica” é buscada através do imaginário e do simbolismo e que não pode ser confundida com a lógica formal.

Quando as situações oníricas são “metamorfoseadas” em animais, como por exemplo: sonhar com moça bonita se joga na borboleta, com briga, no galo, com polícia, no macaco, com a sogra, na cobra, etc., para eles existe uma lógica nessas interpretações, a qual está muito longe do pensamento formal. Mas, como diz Bachelard: “a imaginação não é, como sugere a etimologia, a faculdade de formar imagens da realidade; ela é a faculdade de formar imagens que ultrapassam a realidade, que cantam a realidade. É uma faculdade de sobre-humanidade”.⁽¹¹⁾ É exatamente isso que encontramos na fértil imaginação dos jogadores, criando um mundo ímpar de interpretações, a partir do cotidiano, mas que ultrapassam a realidade, podendo transformar e escamotear esta realidade através da capacidade de imaginar. “O jogo se baseia na manipulação de imagens, na transformação da realidade em imagens”⁽¹²⁾. No caso em estudo, essas imagens são simbolizadas pelos bichos.

Em outros momentos, a realidade é apreendida em sua essência, tal qual ela se nos apresenta, como por exemplo, quando vêem um abalroamento de veículos e jogam no número da placa de um deles ou de ambos, ou o número da sepultura de alguém, o número de uma casa que desperta de repente sua curiosidade, por algum lance inusitado, por estar sendo demolida ou porque um incêndio a esteja destruindo. Nesses casos, a realidade não sofre as transformações do imaginário, ela é encarada cruamente e utilizada sem interpretações simbólicas. É com referência a esses momentos que podemos afirmar que o jogo do bicho também aguça o sentido de observação dos indivíduos, levando-os a estar sempre atentos a tudo que se passa a seu redor, pois poderá ajudá-los a ter um palpite para uma fezinha.

11. BACHELARD, Gaston. *O Direito de Sonhar*, p. 16.

12. HUISINGA, Johan. *Homo Ludens*, p. 7.

Ou por outro lado, reforçando a partir da observação da realidade o sonho da noite anterior:

“Passei a noite sonhando com um cachorro e quando abro a porta de casa para sair de manhã, tinha um cachorro igual ao do sonho; fui correndo jogar no cachorro” (de um jogador).

O jogo do bicho alimenta e desenvolve o nível do imaginário desses indivíduos, fortalece e aguça o sentido de observação do cotidiano, como vimos, além de propiciar a esperança de melhorarem de vida ao acertar no milhar ou na “cabeça” como eles chamam.

Como são os jogadores em sua maioria indivíduos da classe baixa e muitos deles analfabetos, o *saber* para eles só tem uma fonte: interpretar os sonhos, observar e “transformar” o cotidiano em busca de palpites para jogar no bicho “certo”, através da exploração do imaginário, tornando-os verdadeiros oráculos da sabedoria e tradição popular.

O jogo para os *aficionados* é tão absorvente que não resta espaço para o exercício do imaginário em outras tradições, como umbanda ou candomblé. A não ser em determinados momentos quando procuram através dos santos e orixás um palpite para acertar no bicho. Essa busca é feita, no entanto, de maneira esporádica. Ressalte-se que nesses momentos, quando o pai de santo percebe que o indivíduo está usando a incorporação da entidade para solicitar um palpite para o jogo, este é imediatamente expulso do “terreiro” de umbanda ou candomblé.

Poder-se-ia dizer que o jogo para estes indivíduos é uma verdadeira *monomania*, levando-os assim, a desenvolver o fértil campo do imaginário com toda a sua riqueza simbólica através do jogo do bicho.

Portanto, em relação ao problema em pauta, as interpretações dos sonhos são feitas a partir de pessoas leigas às interpretações científicas dos mesmos.

Freud afirma que a opinião leiga no que tange à interpretação dos sonhos “tem exercido seu direito inalienável de se comportar de forma incoerente e, embora admitindo que os sonhos são ininteligíveis e absurdos, não consegue convencer-se a declarar que eles não têm importância alguma”⁽¹³⁾.

Segundo o pai da psicanálise, o mundo leigo, na tentativa de interpretar os sonhos, se apóia em dois métodos essencialmente diferentes: o método da interpretação “simbólica” e o método da “decifração”.

A interpretação simbólica “considera o conteúdo do sonho como um todo e procura substituí-lo por outro conteúdo que seja inteligível e, em certos aspectos, análogo ao original”⁽¹⁴⁾. Essa corrente se apóia no antigo sentido profético dos sonhos (ver p. 95), levando, assim, a se poder predizê-lo.

13. FREUD, Sigmund. *A Interpretação dos Sonhos*, p. 119 (vol. I).

14. *ibidem*, p. 120.

No mundo dos aficionados do jogo do bicho, como vimos, encontra-se em toda sua potencialidade essa interpretação simbólica dos sonhos.

O método da "decifração" "trata os sonhos como uma espécie de criptografia em que cada signo pode ser traduzido por outro signo, de significado conhecido, de acordo com um código fixo" (15).

A interpretação que os jogadores fazem de sonhar com um gato (dependendo do contexto do sonho) e jogar no burro, ou seja, um signo traduzido por outro signo, reside, aí, o conteúdo do método da "decifração".

Em princípio, Freud não admitia que esses métodos populares pudessem ser apropriados pela ciência. "Não se pode imaginar nem por um momento que qualquer dos dois métodos populares de interpretação dos sonhos possa ser empregado numa abordagem científica do assunto. O método simbólico é restrito em sua aplicação e impossível de formular em linhas gerais. No caso do método de decifração, tudo depende da confiabilidade do 'código' - o livro dos sonhos -, e quanto a isso não temos nenhuma garantia. Assim, poderíamos sentir-nos tentados a concordar com os filósofos e psiquiatras e, à semelhança deles, descartar o problema da interpretação dos sonhos como uma tarefa fantasiosa. Mas descobri que não é bem assim. Fui levado a compreender que temos aqui, mais uma vez, daqueles casos nada incomum em que uma antiga crença popular, cuidadosamente guardada, parece estar mais próxima da verdade que o julgamento da ciência vigente em nossos dias. Devo afirmar que os sonhos realmente têm um sentido e que é possível ter-se um método científico para interpretá-los." (16).

Como vemos, Freud valeu-se também das teorias folk para perceber a importância dos sonhos, passando a interpretação destes a ser o paradigma da Psicanálise.

Essas considerações sobre a importância dos sonhos reforçam a tese de Roger Bastide sobre a necessidade de se criar uma sociologia dos sonhos.

No intrincado fenômeno em pauta, encontram-se os dois capítulos preconizados por ele: 1) a função do sonho na sociedade. Como vimos, o jogo do bicho institucionaliza as funções vitais do sonho; e 2) o dos quadros sociais do pensamento onírico. "Dois problemas, aliás estreitamente vinculados, pois há a possibilidade de que a sociedade forneça quadros a esse pensamento onírico para que este possa ser socialmente utilizável" (17).

15 *ibidem*, p. 120.

16 *ibidem*, p. 122.

17 BASTIDE, Roger. Sociologia do sonho. In: *O Sonho e as Sociedades Sumanas*, p. 138.

Roger Bastide em seu artigo confirma a institucionalização da função do sonho através do jogo do bicho, mas, a nosso ver, se perde em sua análise quando considera o jogo do bicho como efeito da mestiçagem cultural entre as três raças: européia, indígena e africana como sobrevivência de um sincretismo cultural da mentalidade primitiva, subsistindo por trás da fachada ocidental. Como tentamos mostrar no decorrer deste trabalho, a origem e existência do jogo do bicho independem da mestiçagem cultural de que fala Bastide.

O quadro referencial fornecido pela sociedade (os bichos e a simbologia a eles relacionada) e as interpretações culturais dos sonhos a eles vinculados, atestam essa relação dialética entre o onírico e o social.

A partir das interpretações populares dos sonhos, poder-se-ia ainda dizer que o jogo do bicho entrelaça o onírico à realidade e o imaginário ao simbólico. Pois, segundo Castoriadis, “o imaginário deve utilizar o simbólico e inversamente o simbolismo a capacidade imaginária, pois pressupõe a capacidade de ver em uma coisa o que ela não é, e de vê-la diferente do que é”⁽¹⁸⁾.

Configurando esta afirmação, pode-se compreender o axioma dos jogadores: “não se deve jogar no bicho que se sonhou”.

A existência dos sonhos permeando o jogo do bicho, institucionaliza, assim, o onírico contido no simbolismo e no imaginário, incentivando-nos a explorar a capacidade dos indivíduos a criarem um novo mundo diferenciado do cotidiano vivenciado por eles.

Leo Oppenheim, ao analisar os sonhos, os cataloga em três níveis: científico, folclórico e o papel do sonho no contexto social.

A atitude científica estaria para ele relacionada à profecia dos sonhos. “Proponho-me a ver no aspecto profético do sonho uma atitude científica”⁽¹⁹⁾. No que tange ao jogo do bicho, a interpretação das profecias generalizadas dos sonhos no imaginário dos jogadores corresponderia a esta atitude científica:

“Sonhei que estava na beira de um rio e não tinha transporte; vi um jacaré e 10 homens pularem em cima dele. Eu disse: ‘isso é um sonho para jacaré, mas vai dar é vaca, pois jacaré é 15, com 10 em cima (os homens transportados) somam 25, que é vaca”.

“A atitude folclórica não vê nos sonhos predição alguma, aceitando-os simplesmente como um fenômeno psicológico”⁽²⁰⁾. A nosso ver, a ausência desse conteúdo profético do sonho, afastaria de análise a atitude folclórica de Oppenheim, pois, como já vimos, o sonho analisado apenas como fenômeno psicológico - divorciado dos presságios - é desprezado pelos viciados no jogo do bicho.

O terceiro nível, ou seja, o do papel desempenhado pelo sonho no contexto social, é a própria configuração do jogo do bicho. Pois, como vimos, existe o jogo do bicho porque existem *os sonhos*.

18. CASTORIADIS, Cornelius. *A Instituição Imaginária da Sociedade*, p. 132.

19. OPPENHEIM, Leo. Sonhos proféticos no Antigo Oriente Próximo. In: *O Sonho e as Sociedades Humanas*, p. 250.

20. OPPENHEIM, Leo. Sonhos proféticos no Antigo Oriente Próximo. In: *O Sonho e as Sociedades Humanas*, p. 250.

Presságio: fato ou sinal que prenuncia o futuro.

Profecia: predição do futuro feita por um profeta, oráculo