



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
LINHA DE PESQUISA CORPOREIDADE E EDUCAÇÃO

# O JOGO DA CULTURA E A CULTURA DO JOGO: POR UMA SEMIÓTICA DA CORPOREIDADE

PIERRE NORMANDO GOMES-DA-SILVA

NATAL / RN  
2003



PIERRE NORMANDO GOMES-DA-SILVA

**O JOGO DA CULTURA E A CULTURA DO JOGO:  
POR UMA SEMIÓTICA DA CORPOREIDADE**

Tese apresentada á Linha de esquisa Educação e Corporeidade do Núcleo de Estudos e Pesquisas em Profissionalização Docente do Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como exigência parcial para obtenção do grau de doutor em educação.

ORIENTADORA: Profa. Dra. **Kátia Brandão Cavalcanti**

CO-ORIENTADOR: Prof. Dr. Reiner Hildebrandt

NATAL/RN  
Maio/2003

Catálogo da Publicação na Fonte. UFRN/ Biblioteca Setorial do CCSA  
Divisão de Serviços Técnicos

Gomes-da-Silva, Pierre Normando.

O jogo da cultura e a cultura do jogo: por uma semiótica da corporeidade / Pierre Normando Gomes-da-Silva. Natal, RN, 2003.  
344f.: il.

Orientadora: Kátia Brandão Cavalcanti

Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Centro de Ciências Sociais Aplicadas. Programa de Pós-Graduação em Educação. Linha de Pesquisa: Corporeidade e Educação.

1. Educação Física - Jogo. – Tese. 2. Corporeidade. Gestos: comunicação não-verbal.– Tese. 3. Ludicidade.– Tese. 4. Semiótica – Tese. 5. Estética. - Tese. I. Cavalcanti, Katia Brandão. II. UFRN. III. Título.

RN/BS/CCSA

CDU – 796 .799 (043.2)

**PIERRE NORMANDO GOMES-DA-SILVA**

**O JOGO DA CULTURA E A CULTURA DO JOGO:  
POR UMA SEMIÓTICA DA CORPOREIDADE**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como exigência parcial para obtenção do grau de Doutor em Educação.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Dra. Katia Brandão Cavalcanti – Orientadora  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

---

Prof. Dr Reiner Hildebrandt - Co-Orientador  
Institut fur Sportwissenschaft – IS – Alemanha

---

Profa. Dra. Ivone de Barros Vita – Membro Examinador  
Universidade Federal da Paraíba – Espaço Psicanalítico (EPSI-PB)

---

Prof. Dr. João Batista Freire - Membro Examinador  
Universidade Estadual de Santa Catarina – UDESC

---

Profa. Dra. Maria da Conceição Passegi - Membro Examinador  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

---

Profa. Dra. Betânia Leite Ramalho – Examinador Suplente  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

---

Prof. Dr. João Batista de Brito – Examinador Suplente  
Universidade Federal da Paraíba

**DATA DA APROVAÇÃO: 06 de junho de 2003**

*Aos meus pequeninos, Eva Maria e Ábner,  
que me fazem ser uma pessoa sobre o  
natural. A Eunice, a quem amo.*

*Dedico*

## AGRADECIMENTOS

Como agradecer a Jesus o que ele fez por mim? Bênçãos sem medida para provar o seu amor sem fim. Nem anjos podem expressar a minha eterna gratidão. Tudo o que sou e o que vier a ser aqui, eu ofereço a Ti. A Deus dou glória, a Deus toda glória.

A Katia Brandão Cavalcanti por sua exigência educativa em fazer seus orientandos saírem do universo familiar, pois as planícies não lhe agradam. Foi porque essa exigência se deu em meio à incentivo, abertura e estímulo à criatividade que me aventurei por áreas desconhecidas, norteado por uma de suas questões: “Como pode ser observada e interpretada a motricidade humana?” Talvez o jogo que melhor traduza essa relação com a orientadora seja o da pipa: ela me deu linha e eu experimentei o vento das alturas.

A Vera Luza, filósofa da motricidade humana, amiga que surgiu durante a tese. Uma pessoa especial, cheia da graça de Deus. Foi quem fez a primeira leitura de parte da tese e me apresentou ao Reiner Hildebrandt, que tornou-se co-orientador deste trabalho após seu olhar arguto e precisa pontuação no Exame de Qualificação. Agradeço ao Reiner, acima de tudo por sua disponibilidade que transpõe os mares, da Alemanha ao nordeste brasileiro.

A Silvino Santin e Edgar de Assis Carvalho por terem analisado e dado sugestões ao projeto de tese. A Vera Costa e Nilda Teves por terem realizado a análise deste trabalho em seu nível de Exame de Pré-Qualificação. Momento extremamente fecundo de sugestões. Sou grato a esses professores doutores por suas preciosas colaborações.

Aos examinadores da tese, pessoas ilustres como as estrelas e simples como as pombas, que vieram de instituições distintas e de saberes disciplinares diversos para avaliar este trabalho e nos honrar com suas contribuições. Portanto, a Ivone Vita (psicanálise), a João Batista Freire (educação física escolar), a Conceição Passegi (linguagem), a Edson Claro (dança), a João Batista de Brito (semiótica), a Betânia Leite Ramalho (profissionalização docente) o meu muito obrigado.

Aos professores, funcionários e alunos do Programa de Pós-graduação em Educação da UFRN por suas prestimosas colaborações. Agradeço a todos no nome do secretário Milton Santos, a quem todos estimam. Aos professores, funcionários e alunos do Departamento de Educação Física da UFPB, casa de que estou com saudades.

Aos companheiros da Base de Pesquisa Corporeidade e Educação. Edmilson Pires, Andréa Aguiar, Ágrio Chacon, Elizabeth Jatobá, Teodora Alves, Sávia Lucena, Tereza França, Vera Rocha e Cheng Chao, foram companheiros no sentido original da palavra:

aqueles que dividem o mesmo pão no caminho. Além desses, um abraço especial nas bolsistas da Base: Fernanda, Cybele e Kadydja.

A Dn. Lindalva, Paulo, Luiz e Aldair. Proprietária e funcionários do *Apart Hotel Ponta Negra* (Natal, RN), que tão carinhosamente me acolheram durante os três anos de permanência. Foi Luiz, que por me ver sempre recluso, passou a chamar-me de “Big-brother”.

Aos muitos amigos. Francisco José Gomes, violinista, por ter me ajudado a construir a partitura das músicas dos jogos onírico e poético. Moisés Cabral do Anjos, maestro, que fez a partitura ser audível e legível. Fernando de Andrade, psicanalista, que me fez olhar profundamente para o sonho analisado na tese. Ivanildo Albuquerque e Adriana Costeira, por terem sofrido para redigir o abstract. A Samuel Rocha e Socorro Araújo, professores de português, por terem revisto o texto com muito carinho.

Aos meus pais (Pedro Filgueira e Noemia Silva), irmãos (Norma Parise, Pierone Nilson, Neuma Patrícia e Neila Paula) e cunhados (Joel Carneiro, Wilson Barbosa, Fátima Lins) que sempre estiveram muito empolgados com a idéia de ter um doutor na família. A Simone Cruz, pessoa maravilhosa que está sempre a ajudar.

Aos que estiveram intercedendo ao Altíssimo por mim, durante o período do doutoramento. Especialmente a minha mãe e as outras mães que adquiri, Glória e “Zeza”. Todos esses são co-vitoriosos comigo.

Este trabalho recebeu subvenção do Programa Institucional de Capacitação Docente e Técnica da CAPES.

*Qual a razão porque não compreendeis a  
minha linguagem? É porque sois incapazes  
de ouvir a minha palavra.*

Jesus de Nazaré (Bíblia Sagrada/João 8.43)

## RESUMO

A corporeidade é o ambiente de comunicação emergido da interseção dos gestos. O entrelaçamento dos gestos é uma prática de linguagem culturalmente constituída. A cultura é a estrutura significativa que ordena a ação. A ação social que cria cultura é jogo, maneira de combinar elementos e organizar as trocas, construindo uma situação que rompe com os determinismos naturais e sociais. Nesse entendimento, objetivamos descobrir as configurações da corporeidade no jogo por meio da análise semiótica dos gestos. Numa abordagem fenomenológica e multirreferencial, analisamos três tipos de situações lúdicas (onírica, poética, motora), utilizando como procedimento a metodologia semiótica, tanto a francesa quanto a americana. Para o jogo onírico, registrado na narrativa de um sonho, e para o jogo poético, estabelecido num poema de Augusto dos Anjos, recorremos ao Método de Interpretação Onírica de Sigmund Freud, à Análise Estrutural de Narrativa de Roland Barthes, e a Função Estética de Jan Mukaróvský. Para o jogo motor, descrito em três jogos de apostas e três jogos de exercícios infantis, empregamos a Gramática Especulativa de Charles Peirce. O eixo semântico do jogo onírico é de busca. Ao acumular ações, num medo de ficar para trás, o sujeito se distancia da sua intenção original, porque foge da angústia. Numa estrutura musical binária, o sujeito está atirado à ação e sofre por não se realizar plenamente. A tendência dos gestos nesse jogo é a “corporeidade do atiramento”. O eixo semântico do jogo poético é de luta. O sujeito age enfrentando aquele que o ameaça. Numa música de compasso ternário, o sujeito age sentindo a fúria do adversário indestrutível – a morte. Então, ao reconhecer-se mortal, inconformado com o mundo tal como ele é, cria um artifício, um golpe traiçoeiro e vingativo, que dilata seu espaço existencial. A tendência dos gestos, nesse jogo, é a “corporeidade poetante”. A trama sónica do jogo motor é formada pela significação das suas propriedades, particularidades e generalidades, pela representatividade das suas sugestões, indicações e aplicações, e pela implicação dos efeitos emocionais, musculares e cognitivos sobre os jogadores. A tendência dos gestos nesse jogo é de criar um arranjo artístico, cuja beleza é gerada numa qualidade de sentimento, numa ação ética e numa forma de conhecimento do mundo. Portanto, a cultura é um jogo em que os gestos humanos tendem para o trânsito entre a corporeidade do atiramento e a corporeidade poetante. E o jogo motor é uma cultura, na qual os gestos tendem para a criação de uma obra de arte. Por isso, a tarefa educativa deve operar no entendimento de que o homem é um jogador, de que a cultura é uma possibilidade de existência poetante e de que o jogo é o campo da percepção e da reinvenção do real, favorecendo a re-significação da existência humana.

Palavras-chave: educação física, jogo, corporeidade, semiótica, gesto



## ABSTRACT

Corporeality is the communication environment emerged from the gesture intersection. The gesture interlacement is a culturally constituted language practice. Culture is the significant structure that rules the action. The social action that creates culture is game, it is a way to combine elements and to organize the changes, building a situation that breaks up with the natural and social determinisms. In this way, we aimed to discover the game corporeity configurations through the gesture semiotic analysis. Taking hand of a multireferential and phenomenological approach we analyse three types of ludic situations (dreamlike, poetic, motor), using the semiotics methodology as our procedure, both the French and the American. For the dreamlike game, registered in a dream narrative, and for the poetic game, established in a poem by Augusto dos Anjos, we fell back upon the Dreamlike Interpretation Method by Sigmund Freud, the Narrative Structural Analysis by Roland Barthes and Jan Mukaróvský's Aesthetic Function. For the motor game, described in three betting games and three infantile exercise games, we applied the Speculative Grammar by Charles Peirce. Searching is the semantic axis of the dreamlike game. In accumulating actions, feared of being overcome, the person goes away from his/her original intention, because he/she runs away from the anguish. In a binary musical structure, the person is given in to the action and suffers for not reaching accomplishment. The tendency of the gestures in this game is the "releasing corporeity". Fighting is the axis of the poetic game. The person acts facing that who threatens him. In a ternary music compasses, the person acts feeling the indestructible opponent's fury - the death. Then, when he/she recognizes himself/herself as mortal, unreconciled with the world just as it is, he/she creates an artifice, a treacherous and revengeful blow, that dilates his/her existential space. The tendency of the gestures in this game is the "poetic corporeity". The meaning structure motor game plot is formed by the significance of its properties, particularities and generalities, for the representation of its suggestions, indications and applications, and for the implication of the emotional, muscular and cognitive effects on the players. The tendency of the gestures in this game is to create an artistic arrangement, whose beauty is generated in a feeling quality, in an ethical action and in a world knowledge form. Therefore, culture is a game in that human gestures tend to the traffic between the releasing corporeity and the poetic corporeity. And the motor game is a culture, in which gestures tend to the creation of a work of art. Hence, the educational task should operate in the understanding that man is a player, that culture is a possibility of poetic existence and that game is the perception field and the re-invention of the real, favoring the re-significance of the human existence.

Key-Words: education physic, game, corporeality, semiotics, gesture,

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

### FIGURAS

Figura 1 A vila de Médan .....	33
Figura 2 O jardim das delícias terrestres .....	49
Figura 3 O corpo e a “tecnologia do eu” .....	60
Figura 4 Esquema do sistema neurônico energético .....	65
Figura 5 Ângulos de observação do aparelho psíquico .....	67
Figura 6 Modelo neurofisiológico da performance humana .....	69
Figura 7 Vesícula energética .....	72
Figura 8 Comparação da efração na dor e na neurose .....	74
Figura 9 Esquema do aparelho psíquico da segunda tópica freudiana .....	77
Figura 10 Detalhe de Banhistas de Renoir .....	166
Figura 11 O coelho branco da história de Alice .....	182
Figura 12 As expressões do rosto e as emoções humanas com Bosch.....	194
Figura 13 Alice e os animais querem se secar do banho de lágrimas.....	230
Figura 14 A exuberância das cores com Miró.....	272
Figura 15 A brincadeira de pipa com Portinari .....	299
Figura 16 Quando o tempo é derretido com Dalí .....	302
Figura 17 A transfiguração das coisas com Monet.....	309
Figura 18 O jogo e a arte surreal como composição inventiva .....	311
Figura 19 Enfraquecimento do querer com Almeida Junior .....	321
Figura 20 Moral natural e vontade soberana com Velzquez .....	322

### QUADROS E DIAGRAMAS

Quadro 1 As áreas de abrangência da semiótica .....	99
Quadro 2 Análise semântica do passo “dobradiça” do frevo .....	111
Quadro 3 As combinações das situações motrizes .....	115
Quadro 4 Análise parlebasiana dos jogos desportivos .....	117
Quadro 5 Análise parlebasiana das redes de interação motrizes .....	117
Quadro 6 Pirâmide das seqüências acionais .....	174
Quadro 7 Diagrama dos semas de perda do eu onírico .....	175
Quadro 8 Apresentação do número de códigos por lexia.....	175
Quadro 9 Partitura do jogo onírico .....	178
Quadro 10 Comunicação entre ação e emoção no jogo poético.....	220
Quadro 11 Apresentação do número de códigos por lexia.....	221
Quadro 12 Partitura do jogo poético.....	222
Quadro 13 Estrutura sgnica da relação triádica .....	251
Quadro 14 Processo ininterrupto de uma semiose genuína .....	251
Quadro 15 Tábua de correspondência das tricotomias peirceanas .....	259
Quadro 16 As dez classes de signos .....	261
Quadro 17 Triângulo da multiplicação das dez classes do interpretante final .....	261
Quadro 18 As dez tricotomias sgnicas .....	266
Quadro 19 Classificação dos jogos segundo Roger Caillois .....	278
Quadro 20 Classificação dos jogos segundo Piaget .....	279
Quadro 21 Substrato lógico-formal das características da beleza do jogo .....	328

## LISTA DE ABREVIATURAS

<b>Título do poema de Augusto dos Anjos</b>	<b>-</b>	<b>Abreviatura</b>
A árvore da serra		AS
A dança da psique		DP
A um carneiro morto		CM
A um gérmen		UG
Agonia de um filósofo		AF
Alucinação à beira-mar		AB-M
Apocalipse		A
Apóstrofe à carne		AC
As montanhas		M
Debaixo do tamarindo		DT
Eterna mágoa		EM
Gemidos de arte		GA
Ilha de Cipango		IC
Louvor à unidade		LU
Monólogo de uma sombra		MS
Noite de um visionário		NV
O lamento da coisas		LC
O lázaro da pátria		LP
O meu Nirvana		MN
Os doentes		D
Poema negro		PN
Psicologia de um vencido		PV
Queixas noturnas		QN
Soneto		S
Tristezas de um quarto-minguante		TQ-M
Vencedor		V
Vítima do dualismo		VD

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>I AS BASES TEÓRICO-METODOLÓGICAS PARA O ESTUDO DA CORPOREIDADE NO JOGO.....</b>	<b>18</b>
<b>1 UM OUTRO MODO DE TRATAR O MOVIMENTO HUMANO.....</b>	<b>19</b>
1.1 DA PROBLEMÁTICA.....	19
1.2 DOS QUADROS DE REFERÊNCIA.....	22
1.3 DO PROBLEMA E DO SEU ENTORNO METODOLÓGICO.....	39
<b>2 OS SENTIDOS DO MOVIMENTO HUMANO.....</b>	<b>55</b>
2.1 DO SENTIDO SOCIOPOLÍTICO.....	55
2.2 DO SENTIDO ENERGÉTICO.....	62
2.3 DO SENTIDO MULTIREFERENCIAL.....	79
<b>3 AS INTERPRETAÇÕES DO MOVIMENTO HUMANO COMO LINGUAGEM.....</b>	<b>89</b>
3.1 DOS GESTOS COMO PRÁTICA DE LINGUAGEM.....	89
3.2 DOS GESTOS COMO OBJETO DE PESQUISA NA EDUCAÇÃO FÍSICA.....	10
3.3 DOS GESTOS COMO OBJETO DE PESQUISA NA CULTURA.....	12
<b>II AS CONFIGURAÇÕES DA CORPOREIDADE NO JOGO DA CULTURA.....</b>	<b>16</b>
<b>4 AS DELINEAÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS DO JOGO DA CULTURA.....</b>	<b>127</b>
4.1 DA ONTOLOGIA DO MOVIMENTO NA CULTURA.....	127
4.2 DA LUDICIDADE DO ONÍRICO E DO POÉTICO.....	132
4.3 DA METODOLOGIA SEMÂNTICA.....	139
<b>5 A SEMIÓTICA DO JOGO ONÍRICO.....</b>	<b>150</b>
5.1 DA NARRATIVA E DO RECORTE DAS LEXIAS.....	150
5.2 DA ANÁLISE TEXTUAL.....	151
5.3 DA ANÁLISE ESTRUTURAL.....	172
<b>6 A SEMIÓTICA DO JOGO POÉTICO.....</b>	<b>188</b>
6.1 DA NARRATIVA E DO RECORTE DAS LEXIAS.....	188
6.2 DA ANÁLISE TEXTUAL.....	189
6.3 DA ANÁLISE ESTRUTURAL.....	217
<b>III AS CONFIGURAÇÕES DA CORPOREIDADE NA CULTURA DO JOGO.....</b>	<b>232</b>
<b>7 A CULTURA DO JOGO E A SEMIÓTICA PEIRCEANA.....</b>	<b>233</b>
7.1 DA CULTURA DO JOGO.....	233
7.2 DO RACIOCÍNIO SEMIÓTICO PEIRCEANO.....	239
7.3 DAS RELAÇÕES TRIÁDICAS NO PROCESSO DE SEMIOSE.....	252
<b>8 A SEMIÓTICA DO JOGO MOTOR.....</b>	<b>268</b>
8.1 DA SIGNIFICAÇÃO DO JOGO.....	271
8.2 DA REFERENCIALIDADE DO JOGO.....	280
8.3 DA INTERPRETAÇÃO DO JOGO.....	292
<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>330</b>
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>337</b>

## INTRODUÇÃO

*A voz da beleza, porém, fala baixo: só se insinua nas almas mais despertas (NIETZSCHE, 1984, p.86).*

O corpo é falante, ou melhor, o ser está na linguagem. A visibilidade dos gestos possui código de dizibilidade. Essa dizibilidade é poética. Está constituída por uma sensibilidade que provoca afetos e é sustentada pelas forças da criatividade. Essa é nossa hipótese. Para desenterrar essa poética do movimentar-se humano, o instrumental teórico-metodológico da Educação e da Educação Física, em particular, é insuficiente. Esse é nosso problema. Por isso, decifrar os significados da comunicação gestual em situações lúdicas, para compreendermos as configurações da corporeidade na cultura, é o objetivo desta pesquisa.

Não há modo melhor para introduzir o leitor no que fizemos nas próximas páginas, senão recorrendo aos poetas. É desnecessário pedir licença ao discurso científico para fazer essa recorrência, porque Freud já abriu esse precedente. Em muitos de seus textos, o decifrador de enigmas partia de uma “verdade poética”, utilizando Goethe ou Schiller, por exemplo, para chegar a uma “verdade psicanalítica”. Especialmente em *Além do princípio do prazer* (1920), o pai da psicanálise termina por lamentar as limitações do cientista, que está condenado a trabalhar, pensar e pesquisar tanto, para afinal, chegar a conhecer aquilo que os poetas sempre souberam a partir de seus próprios sentimentos. Por isso, convidamos Charles Baudelaire que, numa das descrições sobre a ebriedade do vinho, no Poema do Haxixe (1851), realiza o que pretendemos fazer em toda a tese.

Um dia, numa calçada, vejo um grande ajuntamento, consigo levantar os olhos por cima dos ombros dos curiosos, e vejo o seguinte: um homem estirado no chão, de barriga para cima olhos abertos e fixando o céu, um outro homem, em pé na frente dele, falando só por gestos com ele, o homem no chão respondendo só com os olhos, os dois parecendo movidos por uma prodigiosa benevolência. Os gestos do homem em pé diziam para a inteligência do homem estirado: ‘vem, vem mais, a felicidade está aqui pertinho, vem até a esquina. Ainda não perdemos totalmente de vista a margem do pesar, ainda não estamos no alto mar do devaneio; vamos, coragem, amigo, diga a suas pernas para satisfazerem seu pensamento!’. Tudo isso cheio de vacilações e de balanços harmoniosos. O outro com certeza já tinha chegado ao alto mar (aliás, estava navegando na sarjeta), pois seu sorriso sereno respondia: ‘Deixa o teu amigo em paz. A margem do pesar já está bastante longe atrás das neblinas benfazejas; não tenho mais nada para pedir ao céu dos devaneios’. Acho até ter ouvido uma frase vaga, ou melhor, um suspiro vagamente formulado em palavras escapar da sua boca: ‘Tem que ser razoável’. Isto é o cúmulo do sublime. Mas na ebriedade

existe o hiper-sublime. O amigo, sempre cheio de indulgência, vai sozinho para o cabaré, e volta segurando uma corda. Talvez não pudesse suportar a idéia de navegar sozinho e correr sozinho atrás da felicidade; por isso tinha vindo buscar seu amigo de carro. O carro é a corda; amarra-o na altura dos rins. O amigo, estirado, sorri: talvez tenha entendido esse pensamento materno. O outro dá um nó, depois começa a andar, como um cavalo manso e discreto, e puxa o amigo até o encontro com a felicidade. O homem carregado, ou melhor, puxado e limpando o chão com as costas, continua sorrindo com um sorriso inefável. A multidão fica estupefata; pois o que é bonito demais, o que ultrapassa as forças poéticas do homem, causa mais espanto que enternecimento. (BAUDELAIRE, 2001, p. 31-32).

A primeira indicação que essa narrativa sugere é a beleza da comunicação corporal. São “palavras silenciosas”, pronunciadas entre dois bêbados. É um ato de “fala” atraente e ao mesmo tempo discreto. Uma “fala” sutil, uma linguagem astuta. A comunicação entre eles não é transmissão de mensagens límpidas entre emissor e receptor, mas ao contrário, são atos comunicativos permeados de “vacilações e balanços”. Junto aos gestos, há “frases vagas” ou “suspiros vagamente formulados”, repletos de sentido.

A segunda “verdade poética” a que a narrativa remete é a astúcia do modo de descrever a história. O poeta reconstruiu toda uma cena a partir dos gestos comunicativos entre dois bêbados. A finalidade dessa descrição, dentro de todo o *Poema do Vinho*, é expressar em que consiste o estado de embriaguez. Fazer compreender a alegre experiência da “segunda juventude”, oferecida pelo vinho. É uma descrição que em nada se assemelha ao discurso dos especialistas, sobre os efeitos físico-químicos do álcool, nem dos moralistas, sobre a devastação social. Independente de estar justificando a embriaguez ou idealizando o crápula, como era acusado, Baudelaire resolve falar do vinho pela experiência dos ébrios. A descrição não é conceitual, mas estética. Só assim sairia dos “livros inúteis”, como era seu objetivo.

O poeta francês consegue desvendar a exceção do ébrio em seu estado de torpor. Segundo o poeta, o homem e o vinho constituem dois termos, e a união deles produz uma terceira pessoa. Uma operação mística, na qual o deus animal (homem) ao unir-se ao deus vegetal (vinho) faz nascer o animal superior, o homem transbordante. (BAUDELAIRE, 2001, p.34-35). Não era possível atingir esse conhecimento sobre o sentido da ebriedade, senão pela experiência do ébrio. Por isso, Baudelaire funda uma concepção estética totalmente nova, a arte adentrando no universo do insignificante.

No relato, a atenção está posta na gestualidade dos ébrios, situada num dado contexto. Na descrição das ações, o poeta faz aparecer as intenções dos bêbados ou o estado de



personalidade criado na embriaguez. Os laços invisíveis entre os dois ébrios, cercados pelos curiosos na rua, recebem cor e textura na escritura de Baudelaire. A visibilidade dada à corda que foi atada entre um e outro na história, foi translucidamente exposta desde o início da narrativa. Os dois homens, um estirado no chão e outro em pé, defronte dele, estão constituídos num só volume. Eles formam um só corpo. Um está dado no outro. O que um sente, o outro responde. Não há palavras, são poucos os movimentos, mas entre eles há uma enorme região de comunicação sensível. Por isso, um simples sorriso está carregado de um longo discurso.

A história é sutilmente reconstruída através dos inúmeros detalhes. Os detalhes revelam o cúmulo do sublime. Para cada movimento, os múltiplos significados são delineados: a calçada em que está a multidão de transeuntes, todos presos numa ardente expectativa; a sarjeta em que o bêbado navega; a corda de benignidade amarrada na altura dos rins, no lugar dos entranháveis afetos; o andar manso e compassivo daquele que puxa o amigo; o arrastado que sai limpando o chão com as costas, fechando as cortinas do saudoso espetáculo. E o sorriso inefável dos ébrios fica no ar, embriagando a todos. Cada uma das minúcias descritas serve para fazer visualizar a totalidade de sentido que esse acontecimento possui. Na narrativa, as ações, cognições e paixões são pinçadas delicadamente para serem misturadas. Tudo isso para fazer emergir o modo de ser do ébrio, a prodigiosa benevolência que move seu corpo. A “terceira pessoa”, que Baudelaire faz aparecer com a descrição do fluxo dos gestos dos dois bêbados, é a configuração da felicidade daquele que bebeu o néctar dos deuses.

Adotamos essa narrativa nos aspectos da forma (modo de descrição) e do conteúdo (comunicação gestual). Assim, estamos assumindo a posição filosófica de Baudelaire: apreender o sentido do mundo em seu estado nascente. Apresentar o estado da ebriedade pelos gestos, ou seja, expor as configurações da corporeidade no jogo pelas experiências gestuais dos jogadores. E, adotando a perspectiva da narrativa baudelaireana, dá “a cada emoção uma personalidade, a cada estado de alma uma alma”, para utilizarmos as palavras de outro poeta (PESSOA, 1999, p.63).

Na semiótica peirceana, na simbologia bíblica e na psicanálise freudiana o número três representa totalidade ou esquema estruturador, confirma o teorema de Euclides: “Por um ponto passam infinitas linhas; dois pontos definem uma reta; três pontos, não colineares, estruturam um plano”. Interessante perceber, que sem esse propósito, a tese foi auto-organizando-se em tríades: há três partes nucleares, cada parte está constituída por três

capítulos e os capítulos possuem uma média de trinta páginas; com exceção da última parte que possui dois capítulos, mas isso não prejudica a estrutura triádica, pois o último capítulo equivale por dois em número de páginas.

A primeira parte, *As bases teórico-metodológicas para o estudo da corporeidade no jogo*, compõe-se de três capítulos. No capítulo primeiro, discorremos sobre *Um outro modo de tratar o movimento humano*. A partir da constatação de uma carência em abordar o movimento para além do sentido biológico (capacidades motoras), psicológico (praxias psicomotoras) ou sociológico (cultura corporal), nós o abordamos em seu sentido existencial. Perspectiva que inclui essas abordagens na medida em que atenta para a intenção de quem o realizou. Esse enfoque é sustentado por um quadro de referência pessoal (contexto do pesquisador) e conceitual (motricidade-corporeidade). É operacionalizado num problema investigativo acerca das configurações do fluxo dos gestos no jogo da cultura e na cultura do jogo. E, por fim, essa abordagem está situada numa especificidade epistemológica (fenomenologia e multireferencialidade) e procedimental (semiótica).

No capítulo segundo, destacamos *Os sentidos do movimento humano*. No sentido sócio-político, os movimentos são vistos sob o prisma da integração social de Émile Durkheim, da construção de um sistema solidário pelas técnicas corporais de Marcel Mauss e da codificação da ação disciplinar de Michel Foucault. No sentido energético, o movimento corporal é visto como dotado de uma força pulsional. A partir da primeira tópica freudiana sobre a circulação de energia no aparelho psíquico, salientamos a tangência entre o sistema somático e a elaboração psíquica. No sentido multireferencial, estabelecemos uma distinção entre os estudos da cultura corporal e os estudos da corporeidade. Na medida em que o último é quem assume o conflito entre as ações do corpo impulsivo e as ações impositivas das codificações sociais.

No capítulo terceiro, levantamos *As interpretações do movimento humano como linguagem*, realizadas por pesquisadores brasileiros. Após definir nossa compreensão do fluxo dos gestos como uma prática de linguagem, registramos os estudos na Educação Física que consideraram a relação entre o movimento e a linguagem. Três trabalhos, representantes das três últimas décadas, são analisados, destacando-se suas aproximações e distanciamentos de nossa pesquisa. Dois modelos de semióticas aplicados às práticas corporais são minuciosamente revistos e definidos como insuficientes para nossa pretensão. Por fim, três pesquisas etnográficas ou de semiótica cultural são descritas como construções proximais de nossa investigação.

A segunda parte, *As configurações da corporeidade no jogo da cultura*, também está constituída por três capítulos. No capítulo quarto, *A delineação teórico-metodológica do jogo da cultura*, pontuamos, a partir da fenomenologia heideggeriana, como o movimento humano é um acontecimento da linguagem que revela o ser individual e coletivo. Ao estabelecer uma correspondência relativa entre movimento, linguagem e sociedade, demarcamos o caráter social e estético da estrutura lúdica do sonho e da poesia. Então, após essa demarcação, apresentamos a metodologia de análise: o princípio da denominação poética de Jan Mukaróvský, as recomendações do método de interpretação onírica de Sigmund Freud e a análise estrutural de narrativa de Roland Barthes. A semiótica de Barthes é o principal arranjo metodológico utilizado, por isso, é detalhadamente descrita, em suas categorias e procedimentos.

No capítulo quinto, *A semiótica do jogo onírico*, realizamos o exame de uma narrativa onírica. O procedimento de recortar as lexias do texto e analisá-las, segundo um inventário dos códigos (acional, semântico, hermenêutico, simbólico e cultural), resulta na apreciação de um tipo de jogo cultural. Depois de ouvir a música binária desse jogo e compreender sua dinâmica de busca, identificamos, pela tendência dos gestos, um tipo de configuração do modo existencial de ser na cultura, que chamamos de corporeidade do atiramento. No capítulo sexto, *A semiótica do jogo poético*, efetuamos a análise de uma narrativa poética. E através do mesmo procedimento, ouvindo sua música ternária e compreendendo sua dinâmica de luta, descobrimos, pela tendência dos gestos, um outro jogo cultural. A configuração desse modo do homem estar na cultura denominamos de corporeidade poetante.

Por fim, a última parte, *As configurações da corporeidade na cultura do jogo*, está composta por dois capítulos. No capítulo sétimo, *A cultura do jogo e a semiótica peirceana*, é delineado como a estrutura que ordena a ação no jogo é abordada pela significação lógica dos gestos, numa perspectiva ético-estética. Além de justificar nossa opção por esse procedimento analítico, apresentamos o raciocínio semiótico de Peirce em observar, descrever e classificar os fenômenos. E apontamos a natureza triádica do signo (representamen, objeto e interpretante), detalhando a grade lógica das tricotomias que resulta da relação desses três elementos sýgnicos. Como num caleidoscópio, a gramática especulativa peirceana oferece inúmeras visões do mesmo fenômeno. Visões que estão distribuídas em dez grupos de relações e para cada grupo, há três classes.

No capítulo oitavo, *A semiótica do jogo motor*, analisamos seis diferentes situações de jogos, três jogos de apostas e três jogos de exercícios infantis. Preocupados em interpretar o arranjo criado pelo fluxo dos gestos, analisamos essas situações lúdicas, identificando a

Significação do Jogo. Fizemos isso, ordenando suas propriedades internas e avaliando o significado das mensagens em si mesmas, a partir de três classes. Em seguida, realizamos a Referencialidade do Jogo, que corresponde ao levantamento dos objetos a que os jogos remetem. Com nove classes compomos os distintos objetos imediatos e dinâmicos que foram suscitados. Por fim, deduzimos a Interpretação do Jogo, ou os efeitos que o jogo produz nos jogadores. Por intermédio de dezessete classes, desfolhamos os possíveis efeitos interpretativos que os jogos produzem, definindo assim o argumento que demarca a tendencialidade dos gestos no jogo motor.

**PARTE I**

**AS BASES TEÓRICO-METODOLÓGICAS PARA O ESTUDO  
DA CORPOREIDADE NO JOGO**

*Quem tem olhos para ver e ouvidos para ouvir fica convencido de que os mortais não conseguem guardar nenhum segredo. Aqueles cujos lábios calam denunciam-se com as pontas dos dedos: a denúncia lhessai por todos os poros.*

Sigmund Freud. (1901-1905. **Três ensaios sobre a teoria da sexualidade**, Obras Completas, v.VII, 1980).

# 1 UM OUTRO MODO DE TRATAR O MOVIMENTO HUMANO

## 1.1 DA PROBLEMÁTICA

Não há dúvida de que o movimento humano seja o núcleo de interesse de toda a comunidade profissional da Educação Física. Isso porque o movimento constitui-se o centro do trabalho pedagógico dessa prática educativa em seus diversos âmbitos: escolar, lazer, artístico e esportivo. Contudo, podemos observar na literatura dessa área de conhecimento e de intervenção, que o movimento, freqüentemente, tem sido tratado apenas pelo seu caráter instrumental: movimento para aquisição ou manutenção da saúde, movimento para estimulação da atividade cognitiva, movimento para melhoria do desempenho desportivo, movimento para conscientização política, movimento para aquisição de padrões motores e movimento para expressão de pensamentos e sentimentos.

O movimento, nessa perspectiva, mesmo em se tratando de suas propriedades neurofisiológicas, biomecânicas, cognitivas ou políticas, é visto pelos seus determinantes exteriores, como, por exemplo, num objetivo para o exercício de pontaria: acertar, pelo menos duas vezes em três tentativas, a argola de dez centímetros de diâmetro num pino de sete centímetros de altura, localizado a uma distância de três metros. O movimento, nesse caso, é entendido como efeito de uma exigência exterior a ele, porque a ação do corpo ainda é entendida como extensão da consciência. A consciência, recolhida em si mesma, representa o movimento, e o movimento, exterior absoluto à consciência, consiste num deslocamento do corpo num espaço prático (local onde será realizada a tarefa) e submetido à regularidade do tempo (que não passa de uma série de agoras).

Nesse quadro de referência, o movimento é tratado em três dimensões: 1) o que se movimenta (a argola), 2) o contexto em que se movimenta (distância de três metros) e 3) as condições exigidas para o movimento (acertar duas em três tentativas). Assim, a ação corporal é vista como capacidade motora constituída por elementos universais de desempenho, tais como: precisão, distância e tempo da resposta. Essa análise do movimento não considera o *sentido/significado/significação*<sup>1</sup> do movimento fora do objetivo pré-estabelecido (desempenho motriz), ou seja, não trata o movimento como uma experiência significativa

---

<sup>1</sup> Segundo Charles Peirce, o pai da semiótica, o sentido é o efeito total para o qual o signo foi calculado para produzir imediatamente na mente, para qualquer reflexão primária. E o significado é o efeito direto realmente produzido no intérprete pelo signo; é aquilo que é concretamente experimentado em cada ato de interpretação. A significação é o efeito produzido pelo signo sobre o intérprete em condições que permitissem ao signo exercitar seu efeito total; é o resultado interpretativo a que todo e qualquer intérprete está destinado a chegar. (PEIRCE, 1995, p. 157-164).



para aquele que o realizou. E não podia ser diferente, na medida em que seu enfoque está nas grandezas físicas do movimento: grandezas extensivas (proporcional à massa, por exemplo, volume e distância) e grandezas intensivas (independente da massa, por exemplo, velocidade e precisão). E nesses termos, a avaliação do movimento independe de que ele tenha sido realizado por um homem ou por um objeto.

Nessa compreensão, o corpo é exterioridade de um “sujeito pensante”, por isso, o movimento é uma reação neuromuscular realizada segundo um objetivo cognitivo. Sendo assim, o corpo em movimento não consegue ser visto como epifania do ser total do sujeito. O movimento não possui significação humana, é tratado no impessoal. A atividade motora fica assim submetida ao silêncio, não é realização de um sujeito falante, mas tarefa de um objeto que age acumulando informações exteroceptivas e processando dados interoceptivos de forma mecânica. O movimento, percebido fora da relação vivida, não pode ser apreendido em seu caráter existencial, próprio da vida usual. É um movimento estudado como se estivesse desinstalado do seu meio circundante e estivesse desprovido de expressividade.

Esse é um problema epistemológico, haja vista que tal compreensão dicotomiza homem-meio; o movimento é deslocamento do corpo num espaço comandado pela consciência. O movimento desenraizado da sua existência perde sentido. Por isso, os sistemas explicativos e as práticas pedagógicas, imbuídas nessa concepção, desconsideram a significação primária da atividade motora, que é o efeito que tal prática tem para quem a praticou. Em outras palavras, o problema em tal interpretação é que o essencial do movimento, enquanto movimento de um ser humano, fica excluído. Ou seja, não se percebe que o sentido é sempre um sentido para, e, portanto, compreendê-lo é compreender aquele para quem o sentido se fez. O princípio interpretativo é não dicotomizar a ação do sujeito, nem o sujeito da ação. Pois como explica Paul Ricoeur, “Compreender o sentido do locutor e compreender o sentido da enunciação constituem um processo circular.” (1988, p. 84).

O primeiro sentido da atividade está para aquele que a realiza. Por exemplo, o sentido do correr, antes de estar nos padrões do desempenho, atentado pelo professor/treinador, está na experiência do corredor em subestimar o tempo. O sentido do nadar antes de estar na execução correta do nado, está na vitória do nadador sobre a pressão da água. O sentido envolve motivação e objetivo, mas é mais do que isso. É entendimento do mundo. O sentido é produzido na realização da atividade. Por exemplo, numa simples brincadeira infantil do “pega-pega”, o perseguidor ao tocar num fugitivo esboça um sorriso de realização. O ato de correr e tocar no outro não tem sentido na velocidade, distância e tempo da resposta motora, mas no contexto em que ele se realiza, no mundo que ele cria e na

ambiência afetiva em que ele está plasmado. Tocar e sorrir são duas ações. A intenção daquele que toca é livrar-se de sua condição de perseguidor. Mas ao tocar, ele sorri. Esse sorriso não estava no objetivo original, mas é produto da própria ação, expressando a realização da intenção. Isso vale tanto para a brincadeira infantil quanto para o esporte profissional. Por exemplo, no tênis, um saque que produziu um desempate no game possui uma significação diferente dos demais saques.

Dessa forma, estamos destacando que é próprio da atividade motora realizar-se com intencionalidade e, por isso mesmo, criar significados que estão além das determinações abstrativas das medidas de desempenho. Pois os sentidos são desencadeados pela própria atividade dos sujeitos e manifestam a vida social. De modo que não atentar para a significação existencial implica em isolar o movimento do próprio sujeito que o realizou, bem como da interação com o espaço-tempo em que o movimento foi realizado. Isso resulta num empobrecimento da compreensão do movimento, mesmo que se considerem seus condicionantes físicos, suas propriedades técnicas, suas motivações psicológicas e suas capacidades motoras, porque ao atentar para o caráter universal do movimento, deixa-se escapar sua elaboração histórica e contextual. Ao desconsiderar o vivido do movimento, esse deixa de possuir historicidade e o sujeito que o realizou fica sem *ecceidade*. É um sujeito universal, semelhante a todos os outros, e o movimento que ele realizou é mudo, não significa coisa alguma.

Daí porque, consideramos insuficiente uma teorização que conceba o movimento distante do seu sentido vivido, por estar exclusivamente atenta aos padrões de desempenho desportivo ou a estabilidade da habilidade. As ações motoras não são encaradas em sua emergência original, no máximo, a originalidade é entendida como uma “resposta” motora dada numa situação diferente. O sujeito da experiência motriz não é considerado, por isso, o movimentar-se não é tido como uma experiência única, possuidora de elementos próprios, não determinados totalmente, por objetivos precisos e condições controláveis.

Bem mais que a adaptação de um movimento aprendido, aplicado numa outra situação, a originalidade da ação diz respeito à significação motora que todo gesto humano possui. A vivência corpórea é a realidade intencional do sujeito. As ações corporais não são simples realizações de tarefas, mas projetos existenciais. Assim, o corpo do sujeito que realiza o movimento é o próprio sujeito, já que ele não pode ser desdobrado diante de si mesmo. O ato corporal é um ato existencial. Nessa medida, os movimentos habituais e até os reflexos têm sentido, e “o estilo de cada indivíduo é visível neles, assim como o batimento do coração se faz sentir até na periferia do corpo”, afirma Merleau-Ponty (1945) em sua tese

*Fenomenologia da Percepção* (1994, p. 126). A ação motora é original porque é nela que o sujeito carnal, unidade de consciência e corpo, interpreta o mundo, percebe os sentidos e atribui significado. Ao nos movermos, percebermos e existimos, ou seja, assumimos o espaço e o tempo realizando-nos existencialmente nos movimentos.

Então, preocupados em descobrir a razão interna do movimento, o aspecto intencional da experiência motora, fazendo o sujeito agir com significação, é o que nos propomos a investigar nesta tese. É por concebermos o corpo como nossa condição existencial, que avaliamos como insuficiente a interpretação do movimento em si mesmo e questionamos sobre o sentido que o movimento possui para aquele que o realiza.

## 1.2 DOS QUADROS DE REFERÊNCIA

### 1.2.1 Quadro de Referência Pessoal

A primeira instância que não admite tratar o movimento humano como despidido de significado existencial é a minha própria existência, as experiências do meu corpo em criar e recriar significados das percepções do mundo. Os mundos percebidos são a minha estrutura existencial vivida. Essa pessoalidade não é incoerente com um pesquisar objetivo. Antes condiz com o entendimento do “saber erótico que ama o mundo que descreve”, como afirma Maffesoli (1998, p.14), ou com o “apego existencial com aquilo que fazemos”, nas palavras de Ardoino (1998b, p.20). Discursar sobre o objeto/sujeito fenomênico a ser investigado, sem desvelar de quem é esse discurso, parece um princípio dissonante da noção que o pesquisador precisa revelar de “onde fala”: suas trajetórias, preferências, utopias e contexto social. Estar implicado emocionalmente com aquilo que se pesquisa é condição necessária para concentração e dedicação. E mais, só assim é possível dimensionar o quanto o pesquisador afetou o pesquisado e a pesquisa afetou o pesquisador.

Nessa perspectiva, apresentamos duas seções, uma relacionada às experiências mais fundadoras e a segunda, às experiências da formação acadêmica e da profissão. Em cada uma das seções apresentamos três tópicos. A primeira seção consta da percepção dos pais, da interação dialógica e da espiritualidade. Na segunda seção, estão as experiências das três graduações e dos três níveis da pós-graduação, arrematadas pela atuação profissional como docente.

A profissão dos nossos pais, meus e de mais quatro irmãos. Originariamente artesãos que adornam o corpo, mãe fazia as vestes e pai, os calçados. Ambos trabalhando com a inteligência das mãos, no tecido e no couro. Ele sustentava a família no “cabo do martelo”,

como dizia. Ela nos vestia para todas as ocasiões e estações. As suas ações motoras eram significativas porque delas resultava as roupas e os sapatos, a nossa segunda pele. Os nossos corpos de filhos foram duplamente tecidos pelas mãos dos nossos pais. Roupas e calçado são significativos; papai nos dizia, “você conhece um homem pelo sapato que calça”, já mamãe nos ensinava que havia roupas de sair e roupas de ficar em casa. O ato de se apresentar é sempre falante, pois obedece a códigos sociais. Além do mais, suas ações motoras definiam nossa identidade, por isso, antes do nosso nome, se dizia: “é o filho de Seu Pedro sapateiro”. O que ele fazia não identificava só a ele, mas a nós também como seus filhos.

O gosto de tocar nos outros. Gosto muito de apertar a mão, abraçar, dar tapinhas nas costas e beijinhos. Isso é tão antigo que lembro minha mãe dizendo: “esse menino só sabe falar pegando”. Portanto, para mim o tocar reveste-se de uma importância imprescindível na comunicação humana. O verbal é insuficiente. O meu horizonte de comunicação é tátil. Falar tocando. Minha própria maneira de olhar é tátil, peço para ver algo, estendendo a mão. Olho as coisas tocando nelas e toco-as ao olhá-las. Estendo-me no mundo numa visibilidade do tato e numa tatilidade do olhar.

A minha espiritualidade é judaico-cristã, fundada na meditação das Escrituras Sagradas. O exercício devocional é ouvir a Deus e abrir-se ao mundo. Talvez, como uma extensão dessa espiritualidade de ler/ouvir Escrituras, semelhante a Cabala, cujas letras do alfabeto relacionam-se com os membros do corpo, buscamos ler/ouvir os movimentos do corpo como uma escritura. A tarefa hermenêutica teologal continua, sendo que agora, uma Hermenêutica da Carne. Ouvir o ser na carne dos sujeitos, ver as máscaras fisionômicas ou as flexões musculares como revelações.

\*\*\*

Para além dessas experiências mais arquetípicas, há também aquelas que formam uma segunda camada da estrutura existencial. São as experiências dadas nas duas últimas décadas, entretidas na formação e na profissão, na vivência religiosa e na investigação científica, na leitura de pesquisadores e no deleite dos poetas. Em meados dos anos iniciados em 1980, ainda cursando Educação Física, houve o interesse em “ler” o corpo pelo veio da Biologia tradicional, inclusive, fui monitor de Anatomia. Pensávamos que descrevendo todas as inserções musculares, nervosas e as protuberâncias ósseas conseguiríamos compreender o corpo. Ledo engano. Nós o descrevíamos muito bem, contanto que ele estivesse inerte, na posição anatômica, de preferência. Era um jeito morto de falar do corpo vivo. Nesse curso aprendemos a afirmar certezas: “O corpo é assim e funciona assim, assim e assim”. Ministramos aulas de biologia no Ensino Médio por quatro anos.

Porém, as certezas biológicas na cabeça e o andar soldadesco nos pés, fruto ainda das aprendizagens de Ordem Unida da caserna, começaram a desmanchar-se, resultado das reflexões ideológicas, desenvolvidas no curso de Pedagogia, e das vivências políticas no movimento estudantil e comunitário. Compreendemos que era inútil falar do corpo retirando-o do seu contexto social, dos seus interesses de classe, da sua cultura. Nesse período ensinamos Sociologia e Antropologia, por alguns semestres, numa instituição de Ensino Superior<sup>2</sup>.

Mas, em meio a essas reflexões e vivências, passamos a nos envolver com as coisas que animam (*animus*) a vida. “O coração tem razões que a própria razão desconhece”, nas palavras de Pascal (apud JAPIASSU, 1996, p.208). Engravidados pelo Vento, figura mística dos Evangelhos para designar o Espírito do Altíssimo, ingressamos no estudo da Teologia. Nesses estudos e vivências religiosas aprendemos que o corpo não é apenas biológico ou político, mas encarnação do Sopro da Vida. Ao se referir à encarnação de Jesus, afirma o evangelista João: “E o Verbo se fez carne, e habitou entre nós, cheio de graça e de verdade; e vimos a sua glória, como a glória do unigênito do Pai” (BÍBLIA, Evangelho de João, 14:1). A teologia da encarnação nos segreda que o corpo é encarnação da vida. O corpo é carne viva. E mais: que Deus, eternamente, quis ter um corpo como o nosso. Como se o corpo fosse a única coisa que importasse.

Por perceber e vivenciar “o corpo orando, o corpo dizendo as suas esperanças, falando sobre seu medo de morrer, sua ânsia de imortalidade, apontando utopias, espadas transformadas em arados, lanças fundidas em podadeiras...” (ALVES, 1985, p.9), entendemos que o corpo não é coisa pesada, sólida, mas uma leve bolha de sabão, uma pipa soprada pelo Vento. Não é “peça” anatômica, talvez uma peça musical, cuja materialidade é nada mais que vibrações e encantos. O corpo não é apenas necessidade social, mas também desejo cercado de carne por todos os lados. Sobre isso confirma a música: “A gente não quer só comida, a gente quer bebida, diversão e arte...” (Titãs).

Ficamos encantados com essa nova descoberta. O corpo é *Bios* e *Zue*. Não é só filho da química, mas é vida material e espiritual, sem divisão ou hierarquia. O corpo é ambivalente, duas coisas ao mesmo tempo: carne e espírito, energia e matéria, ternura e crueldade, imanência e transcendência, sagrado e profano, glória e decadência, objeto e sujeito. Passamos a entender o corpo como ser-encarnado, uma sensibilidade desejante que suspira por Deus — o nome do nosso mais alto sonho de amor —. Esse foi o início da

---

<sup>2</sup> - Ensinamos Sociologia Geral para o curso de Administração e Antropologia Aplicada para o curso de Educação Física no Centro de Ensino Universitário de João Pessoa- UNIPÊ.

caracterização da ação corporal como realidade existencial. Passamos a sentir e a pensar o corpo por uma razão mais sensível, por um “saber estético”. Assim, começamos a nos questionar sobre como ler/escutar esse corpo, essa vida corpórea/espiritual, que se movimenta com intencionalidade em busca do prazer. Foi a partir daí que pensamos numa teoria e metodologia que respeitasse o movimento humano como sujeito/objeto do desejo e de necessidade.

Então, início do decênio de 1990, a partir das discussões sobre as relações reversíveis entre os atos motores e os processos psíquicos — a psicomotricidade de Jean Le Boulche (1986, 1988a,b) — iniciamos a pós-graduação. A pesquisa desenvolvida na especialização, sob o título: *A formação da imagem corporal: uma análise na pré-escola* (1994)<sup>3</sup>, buscava compreender empiricamente como a imagem do corpo se forma nas crianças e como elas próprias se percebem ao executar movimentos (praxias psicomotoras). Entendendo os atos motores como estruturantes da personalidade, não apenas das crianças, mas de todos os sujeitos sociais, realizamos uma outra pesquisa que resultou na dissertação: *Uma teologia da libertação fundada na erótica: a contribuição psicanalítica para um novo paradigma* (1996)<sup>4</sup>. Um esforço teológico de repensar a ética social a partir do significado das relações corporais de paixão e de poder, contidas na poesia sagrada, *Cântico dos Cânticos* (BÍBLIA). Interessou-nos a postura do face a face erótico do homem e da mulher, enquanto matriz estruturante de novas percepções teológicas das relações sociais. E como desdobramento pedagógico da proposição teológica, que tomou a conduta corporal dos amantes para uma leitura social e proposição ética, resolvemos, na dissertação de mestrado em educação, *A cultura corporal burguesa: seu contexto histórico e suas primeiras sistematizações pedagógicas*<sup>5</sup>, analisar os exercícios ginásticos sistematizados pedagogicamente pela Educação Física no século XIX, para compreender as significações políticas da conduta corporal imposta.

---

<sup>3</sup> - Monografia apresentada em 1994 ao V Curso de Especialização em Pesquisa Educacional, sob a orientação do Prof<sup>o</sup> Dr. Roberto Jerry Richardson. In: Gomes-da-Silva, Pierre Normando. **A formação da imagem corporal: uma análise na pré-escola**, 1994, 168 p. Monografia (Especialização em Pesquisa Educacional) – Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

<sup>4</sup> - Trabalho desenvolvido no Mestrado em Teologia, nos anos de 1994-96, na Área de Concentração em Filosofia da Psicanálise, sob a orientação do prof. Dr. Rômulo Vieira Telles. In: Gomes-da-Silva, Pierre Normando. **Uma teologia da libertação fundada na erótica: a contribuição psicanalítica para um novo paradigma**. 1996, 192 p. Dissertação (Mestrado em Teologia) – Mestrado em Ciências Teológicas do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

<sup>5</sup> Trabalho defendido em abril de 1998, no Programa de Pós-Graduação em Educação na UFPB, sob a orientação do Dr. Wojciech A. Kulesza. In: Gomes-da-Silva, Pierre Normando. **A cultura corporal burguesa: seu contexto histórico e suas primeiras sistematizações pedagógicas**. 1998, 303 fl. Dissertação (Mestrado em educação) – Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.



Esses e outros trabalhos de pesquisa, realizados e publicados no decênio de 1990, estiveram circunscritos a nossa prática docente, como responsável pela formação pedagógica dos graduandos de Educação Física da UFPB<sup>6</sup>. Pois pretendíamos desde então possibilitar uma formação que superasse o reducionismo conceitual do corpo-órgão e favorecesse um outro tipo de discussão que desse conta do movimento humano não reduzido em si mesmo, mas vinculado existencialmente às pulsões, à política e à cultura.

Nosso percurso da biologia à sociologia, passando pela psicologia foi o itinerário que a comunidade científica brasileira da Educação Física realizou. A biografia foi uma expressão da sociografia<sup>7</sup>: primeiro, a aproximação da Biologia, enquanto única ciência digna de falar do corpo; segundo, o estreitamento com a Psicologia, os atos motores relacionados com a imagem psíquica ou com os estágios cognitivos, e por último, o laço com a Sociologia, abordando a atividade corporal como estratégia histórica de interesse político. Esse percurso histórico, infelizmente, não foi cumulativo, mas excludente, tanto em nossa trajetória individual quanto no percurso da comunidade acadêmica.

Contudo, o empreendimento científico, biográfico ou sociográfico, não se encerrou com as ênfases sociológicas, nem na convivência das várias abordagens, mas dirige-se para um enfoque multireferencial. Prova disso é a Base de Pesquisa Educação e Corporeidade, da qual fizemos parte como doutorando, na UFRN, coordenada por Katia Brandão Cavalcanti. Tem como enfoque convergente das múltiplas abordagens o sujeito carnal, que ao movimentar-se no mundo é sensível e inteligente, ao mesmo tempo. Em cada ato, ele integra o espaço corporal e o espaço de ação.

Nesse enfoque, nossa pesquisa não está localizada em uma ênfase particular apresentada anteriormente, mas busca absorvê-las e ampliá-las. Distanciamos-nos das investigações cartesianas, que buscam entender o movimento corporal através de sua vinculação com as causas, sejam elas fisiológicas ou biomecânicas, emocionais ou psíquicas, sociais ou políticas. Por isso, não fazemos a distinção entre a modalidade das atividades

---

<sup>6</sup> Sou responsável pela Área de Metodologia da Educação Física Escolar, compreendida nas disciplinas de Prática de Ensino em Educação Física, Didática aplicada à Educação Física e Metodologia do Ensino da Educação Física Escolar.

<sup>7</sup> Como essa história já foi por demais apresentada, inclusive por nós (Gomes-da-Silva, 1997), não iremos aqui nos esforçar para recontá-la. Desejamos apenas destacar os momentos característicos das determinadas ênfases teóricas no Brasil. No início do século, a ginástica fora justificada pelos médicos e sistematizada pedagogicamente pelos militares. No pós-guerra, houve a ascensão da prática esportiva, decorrente de uma nova modalidade de capitalismo. Fim dos anos de 1960 já se constituía uma ciência desportiva que com fundamentos médicos se propunha a planejar um treinamento desportivo que obtivesse melhores resultados. Uma década depois se fortalecia uma discussão crítica que denunciava as ciências desportivas afirmando que elas haviam negado outras dimensões do homem, tais como: a cognitiva, afetiva e sócio-política. As preocupações das duas últimas décadas, já foram apresentadas anteriormente.

esportivas profissionais das atividades de Educação Física na escola, como é de costume, pois em ambas entendemos que o movimento é conduta existencial, logo, portador de significado.

Desse modo, nos conciliamos com algumas perspectivas psicológica ao entenderem que o movimento é portador de cargas afetivas. Contudo, diferentemente, não nos restringimos a identificar o movimento como expressão psíquica ou estágio cognitivo, desvinculado das manifestações culturais e dos interesses histórico-sociais. Ao considerarmos o mover-se como presença no mundo sócio-cultural, nos aproximamos da perspectiva sociológica, entretanto, não desprezamos os elementos subjetivos do interagir humano: sensibilidade, emoção e fantasia, nuances biopsíquicas desapercibidas pelos trabalhos autodenominados de “críticos”.

### **1.2.2 Quadro de referência conceitual**

Junto ao quadro de referência pessoal, que nos influenciou em não tratar o movimento apenas do ponto de vista instrumental, está o referencial teórico, que é a fenomenologia. Pois é a fenomenologia que apreende o sentido do mundo ou da história em seu estado nascente. E ao localizar nosso problema na descoberta da significação originária do movimento do corpo humano no mundo, estamos dentro da análise existencial proposta pela fenomenologia. Em nosso entender, não é possível explicar que o ato de movimentar-se engendra sentido se não utilizarmos as noções de Corporeidade e Motricidade, duas categorias que aparecem na tese de Merleau-Ponty.

Tentaremos distingui-las para efeito de exposição, mas motricidade e corporeidade estão entrelaçadas, formando uma unidade nos movimentos. São categorias ontológicas, já que se referem ao modo do homem ser no mundo, ou seja, servem para exprimir que o corpo está no mundo, não como objeto ou idéia, mas como presença viva em movimento, como unidade consciência-corpo e corpo-objeto. O que temos, em termos visíveis, é o corpo movimentando-se no espaço durante um tempo, mas, diferente dos objetos, o movimento humano é experiência vivida, é sensibilidade e expressividade. Portanto, são essas instâncias invisíveis (corporeidade/motricidade) que dão ao movimento significação. Desse modo, discutir o movimento sem atentar para essas categorias é despi-lo de sua humanidade, de sua capacidade fenomenal.

As noções de motricidade e corporeidade não formam apenas uma unidade, mas, como veremos, uma é modulação da outra. Uma vibra num tom e a outra vibra em outro, mas ambas constituem a mesma música. Mas, como em nossa tese estaremos utilizando mais o conceito de corporeidade é preciso pontuá-lo. Arriscamo-nos a fazer essa pontuação, mesmo

sabendo que isso não foi preocupação do próprio Merleau-Ponty (1994), nem de Manuel Sérgio (1988), filósofo português que propõe a ciência da Motricidade Humana como o paradigma substituto da Educação Física.

Iniciamos afirmando que a motricidade é o “fundo” do movimento, enquanto a corporeidade é sua “atmosfera”. Sobre essas categorias afirma Merleau-Ponty:

Mas a estrutura ponto-horizonte só pode ensinar-me o que é um ponto dispondo diante dele a zona de corporeidade de onde ele será visto, e em torno dele os horizontes indeterminados que são a contrapartida dessa visão. [...] Todo movimento tem um fundo, e que o movimento e seu fundo são momentos de uma totalidade única. O fundo não é uma representação associada ou ligada exteriormente ao próprio movimento, ele é imanente ao movimento, ele o anima e o mantém a cada momento (MERLEAU-PONTY, 1994, p. 148-149; 159).

A motricidade é o que anima o movimento, é aquilo que lhe dá *animus* (alma), vida, portanto, pertence ao âmbito da potência. Sabendo que esse ânimo não está deslocado do movimento, mas é imanente a ele, a corporeidade é uma zona que se dispõe em torno do movimento, diz respeito à esfera de interseção criada pelo movimento no espaço. O movimento só é significativo porque é movido intencionalmente (motricidade) e porque interage no mundo, criando uma unidade comunicativa com a circunvizinhança sensível (corporeidade). O projeto contínuo e incansável da consciência em dirigir-se ao mundo produzindo significado é a motricidade, mas a configuração que vai sendo criada no momento existencial do movimento entre um e outro é a corporeidade. A capacidade de dar sentido ao mundo, no ato de mover-se, é a motricidade, mas a atmosfera expressiva, criada entre os partícipes, é a corporeidade. Em termos da geometria dos planos, diríamos que a motricidade é o plano vertical do movimento, sua coluna energética, e a corporeidade é o plano horizontal, sua ambiência intersubjetiva.

Para aprofundarmos, trataremos dessas noções isoladamente, para depois as rejuntarmos. No esquema figura-fundo, a motricidade é o fundo do movimento, está por baixo dele, projetando-lhe intencionalidade, ou seja, fazendo com que cada movimento esteja situado sobre todos os aspectos (passado ou forma vivida), e estabeleça a unidade entre os vários sentidos, entre os sentidos e a inteligência, entre a sensibilidade e a ação motora. Contudo, esse fundo não é função de representação, mas de referência a um objeto prático. Por isso, o fundo do movimento é determinado pelo próprio movimento, na verdade, o fundo e o movimento são “apenas momentos artificialmente separados de um todo único” (MERLEAU-PONTY, 1994, p. 193).

Por isso, o movimento do corpo não pode ser definido “como um objeto entre todos os objetos, mas como o veículo do ser no mundo” (MERLEAU-PONTY, 1994, p. 631). A motricidade é a própria atividade perceptiva, uma operação primordial que impregna o sensível de um sentido, não é reflexão do mundo nem reação ao mundo, mas “o ato que cria de um só golpe com a constelação dos dados, o sentido que os une” (ibid., p. 65). A motricidade é uma função mais profunda que a função dos sentidos e não está apenas colada no movimento, mas é imanente a ele, faz parte de sua natureza. É dessa forma motriz que o mundo se dá ao sujeito, um sujeito que ao se movimentar como um todo, percebe o mundo e doa-lhe sentido, antes mesmo de ter apreendido sua lei inteligível.

Merleau-Ponty ao apresentar a motricidade como o nível mais originário da consciência, como presença de sua vida irrefletida nas coisas, está dizendo que a consciência não é só racionalidade, e que a relação corpo-sensível — mundo-sensível já se constitui uma região pré-reflexiva de onde emergem as categorias reflexivas, ou onde repousa todo conhecimento objetivo. Em outras palavras, o cogito possui um domínio pré-objetivo, o de sentir, que se manifesta no corpo em movimento. Assim, cogito e corpo, percepção e movimento, são apenas aspectos de uma mesma realidade. Por isso, a motricidade é conceituada como a “esfera primária em que em primeiro lugar se engendra o sentido de todas as significações no domínio do espaço representado” (MERLEAU-PONTY, 1994, p. 197). Com isso, se está defendendo uma espécie de razão operante que emerge da capacidade do ser humano de se movimentar, ou seja, o ser está se refazendo na “facticidade” e, portanto, a existência do sujeito não está no seu pensamento, mas em sua situação no mundo. Daí a conhecida frase do filósofo da percepção: “Meu corpo é o pivô do mundo, tenho consciência do mundo por meio do meu corpo” (ibid., 1994, p. 122).

A discussão da motricidade localiza-se nessa intencionalidade original do ser de mover-se no mundo. Referir-se à motricidade é tematizar a consciência, em seu nível mais originário, o “eu posso”, aquela capacidade de apreender um sentido imanente ao sensível, antes de qualquer juízo. Diz da intenção operante do ser que é a intenção de existir, anterior à própria intenção de conhecer. Motricidade é “uma certa energia da pulsação de existência, relativamente independente de nossos pensamentos voluntários”, conceitua Merleau-Ponty (1994, p. 119). Então, admitir que essa consciência motora, não-racional, está no próprio movimento, é habitual e existencial; significa entender o movimento como meio de inserção na circunvizinhança e não como expressão de sentimentos e pensamentos. Só assim, o movimento deixa de ser concebido como instrumento e passa a ser o resultado da situação, do encadeamento dos próprios acontecimentos. O sujeito que se movimenta e o próprio

movimento tornam-se um só. Citando Saint-Exupéry, Merleau-Ponty conclui sua tese dizendo: “Tu habitas em teu próprio ato. Teu ato é tu...” (1994, p. 612).

O sujeito é o seu corpo, no sentido de que, se o ser se define pelo ato de significar, e o poder intencional, puro ato de significação, se dá no nível operante, motor, antes da representação, então, é o poder do corpo em significar que é a existência em si. Motricidade é a potência de existir. Por isso, o corpo é a potência de um certo mundo. Visto que o mundo (os objetos) se apresenta ao sujeito como pólo de ação, pois lhe exige um certo modo de resolução, como, por exemplo, um certo brinquedo apela à criança para uma certa brincadeira. Essa potência acontece devido aos fios intencionais entrelaçados entre o corpo da criança e o brinquedo. Os fios intencionais são da ordem da motricidade e são eles que atam o corpo ao mundo. Os movimentos do corpo assim estão sempre atados ao mundo, seus significados não são universais, mas decorrentes dessa ligação. Os fios são invisíveis, mas o modo como o corpo age diante do objeto revela a qualidade dos fios.

Então, motricidade é essa potencialidade do corpo em operar um mundo que lhe convida, ou em criar uma unidade entre os inúmeros objetos que estão ao seu redor em constelação. Motricidade é a condição do corpo de ser mobilizado por situações reais ou imaginárias, e aplicar-se a atividades ou prestar-se a experiências. Assim, o corpo em movimento não se dispõe para um sujeito pensante como um instrumento para uma realização previamente estabelecida, antes, o sujeito já está encarnado no movimento e assim é potencializado pelo mundo ao redor. Numa certa autonomia do pensamento, o corpo, pela motricidade, está aberto às situações. A ação e a intenção, o movimento e a percepção, formam um sistema que se modifica como um todo. Por exemplo, na experiência de “fazer um sinal para um amigo se aproximar”, temos conjuntamente a ação (fazer um sinal) e a intenção (para aproximar o amigo). A motricidade é esse projeto motor que une a intenção (vontade) e a ação (gesto) como um ato consciente, sem pensamento interposto, interligado à ação.

Devido à motricidade, o corpo é uma estranha máquina de significar, por isso, todo movimento é entendido como uma maneira de ordenar a circunvizinhança. A ordenação do entorno é dada segundo o projeto do momento que constrói na circunvizinhança um sistema de significações, ou seja, faz aparecer nela os sinais que conduzem a ação. O projeto, por exemplo, é o tino que guia a ação do pescador no mar para encontrar o local da pesca. Esse tino ou juízo perceptivo é a potência de projeção que constrói no espaço geográfico um meio de significação. Essa ordenação do mundo, que não permite ao pescador se perder no mar e nem voltar de mãos-vazias, consiste em centrar uma pluralidade de experiências em um

mesmo núcleo inteligível. Então, a motricidade é esse modo do “ser-operar” no mundo, em “manter em torno de si um sistema de significações, cujas correspondências, relações e participações não precisem ser explicadas para ser utilizadas”, explica o filósofo da percepção (1994, p. 182).

Contudo, a motricidade não é apenas um sistema de orientação instalado no corpo que estrutura o mundo ao redor, pois a função de projeção da qual uma multidão de fios intencionais se desprende em direção ao mundo, conduz não apenas ao hábito motor, mas à ação espontânea. A motricidade como consciência motora é “uma atividade de projeção, que deposita os objetos diante de si como traços de seus próprios atos”, de acordo com Merleau-Ponty (1994, p. 190). De modo que a potência de ordenar o mundo realiza-se tanto em operações costumeiras quanto em realizações intuitivas. Ou seja, o mundo não é para sempre ordenado da mesma forma, pois outros movimentos perceptivos ou outras experiências motoras, fornecem uma outra maneira de ter acesso ao mundo. Daí ser possível afirmar, que “Não estou no corpo e no tempo, não penso o espaço e o tempo, eu sou no espaço e no tempo, meu corpo aplica-se a eles e os abarca. A amplitude dessa apreensão mede a amplitude de minha existência”, conclui Merleau-Ponty (1994, p.195).

Essa potência de organização do mundo é possível devido ao campo virtual de possibilidades de movimentos que, para além de um certo plano já estabelecido, se apossa do sistema de posições atuais, abrindo uma infinidade de posições equivalentes em outras orientações. Para explicar esse campo virtual de possibilidades, que se apóia no existente para passar a outros atos de espontaneidade, Merleau-Ponty reapresenta o conceito de “esquema corporal”, como uma estrutura de significação imanente, como uma tomada de posição da consciência global da postura no mundo intersensorial, em vista de uma certa tarefa atual. O esquema diz desse “sistema de equivalências, esse invariante imediatamente dado pelo qual as diferentes tarefas motoras são instantaneamente transponíveis” (1994, p.196), ou seja, exprime as posturas corporais possíveis empregadas pelo sujeito no mundo em que ele vive.

\*\*\*

Nessa direção, o movimento é gesto, dotado de significado, e seu significado não corresponde à tradução da representação, mas à operação existencial, porque ele participa da mudança de coordenadas enviadas ao esquema corporal. Então, quando passamos a tratar da significação do movimento, da atmosfera criada por ele, do horizonte de expressão do corpo situado no mundo, já estamos no âmbito da corporeidade, entendida como modulação da motricidade. Enquanto, a motricidade refere-se à esfera da verticalidade do movimento, seu “fundo” projetivo, a corporeidade refere-se ao campo da horizontalidade do movimento, sua

“atmosfera” ou ambiência. Sobre a compreensão horizontal da corporeidade, confirma o sociólogo francês Michel Maffesoli (1996), ao referir-se sobre a lógica do corpo social, diz ele:

a corporeidade é o ambiente geral no qual os corpos se situam uns em relação aos outros sejam os corpos pessoais, os corpos metafóricos (instituições, grupos), os corpos naturais ou os corpos místicos. É portanto, o horizonte da comunicação que serve de pano de fundo à exacerbação da aparência (MAFFESOLI, 1996, p.137).

Vimos que a experiência motora é significativa porque é gestada pela motricidade, pela potência em significar o mundo. Contudo, na medida em que se vai assumindo o espaço-tempo, esses acontecimentos motores integram-se numa configuração, tal como a melodia configura-se pela integração das notas. A melodia é uma composição de sons sucessivos tal como a corporeidade é uma composição de gestos sucessivos.

Estamos falando em duas modulações, aquela que ordena o mundo, fazendo-o meio de ação (motricidade) e aquela que ao concatenar os vários gestos, delineia uma fisionomia motora (corporeidade). Lembramos que a fisionomia não está localizada num traço do rosto, mas na integração de vários traços. É bem verdade que uma modulação não se dá deslocada da outra, ambas acontecem na experiência do corpo que, ao mover-se, cria e recria significados. Contudo, é possível dizer que a força para significar o entorno; para fazer da constelação de dados sensíveis uma unidade perceptiva, é a motricidade; e o ambiente configurado pelos gestos nascidos nas situações motoras é a corporeidade.

A esfera da corporeidade é a da horizontalidade, localiza-se na interseção dos gestos. Diz da forma que os comportamentos motores assumem em relação aos outros sujeitos, à natureza, aos objetos ou a si mesmo. É o ambiente de comunicação entre o “eu” e o mundo, no qual todas as ações (distraindas ou habituais) e inações adquirem sentido, não são causais, exprimem certo interesse e revelam uma certa tomada de posição em relação à situação. A corporeidade, portanto, é a forma desenhada pelo encontro entre o “eu” e a circunstância local. É o contorno que a tendência geral dos gestos desenhou numa dada situação motora.

Em termos de figura-fundo, é possível afirmar que sendo o movimento a figura, a motricidade é o fundo e a corporeidade seu contorno. O contorno é o terceiro elemento da estrutura figura-fundo, é a linha, precisa ou não, que determina os relevos ou o arredondamento de certas formas. A corporeidade emerge da integração dos movimentos entre si em relação ao espaço, tal como o contorno emerge da relação figura-fundo. A

corporeidade é o contorno que desenha o agrupamento dos movimentos, semelhante ao contorno da pintura de Paul Cézanne (1938-1906).



Figura 1 Paul Cézanne, **A vila de Médan**, (1879-1881).

Fonte: Óleo sobre tela 59cm x 72cm. Glasgow Art Gallery and Museum, Glasgow (Escócia).

Antes da delimitação dos objetos por uma linha absoluta, esse pintor estabelece o contraste, a vibração da disposição das cores e formas sobre a superfície do quadro. Comenta Merleau-Ponty, Cézanne “procura a realidade sem abandonar as sensações, sem ter outro guia senão a natureza na impressão imediata, sem delimitar os contornos, sem enquadrar a cor pelo desenho, sem compor a perspectiva ou o quadro” (1975, p.306). É essa zona criada pelas cores entre a figura e o fundo que compõe o contorno.

O contorno para Cézanne emergia como uma atmosfera, como uma modulação colorida que segue à forma e à luz recebida, pois ele queria pintar a matéria ao tomar forma. Assim é a corporeidade, enquanto contorno dos movimentos no espaço, uma linha imprecisa que delimita a forma nascente, uma ordem que os movimentos assumem na medida em que realizam uma organização espontânea. O contorno da corporeidade é a auto-configuração dada pela disposição de conjunto, ou seja, os movimentos tendem a se integrar por si mesmos, dançando de um a outro, sem perder sua identidade ou profundidade, mas configurando-se no conjunto, como uma realidade inesgotável, pois não está estirada diante de nós, mas repleta de reservas.

Por causa da motricidade, dessa condição transcendental do sujeito, a corporeidade é o contorno criado pela experiência do corpo ao dirigir-se à circunvizinhança. E essa trajetória descrita pelos gestos no espaço, entre o eu e o mundo, expressam uma certa maneira de ser no mundo. A corporeidade, ou contorno espacial dos movimentos, vai se tornando visível nas tomadas de posições efetivas e na prática do sujeito vivo em face do mundo, porque são



nessas atitudes que ele configura o entorno: animando alguns objetos e adormecendo outros. Assim, os gestos estão sempre localizados nesse espaço comunicativo com o mundo, por isso, cada movimento no espaço configura-se num horizonte de comunicação, isso ocorre desde o simples uso das roupas, que se tornam anexos do corpo, até às ações habituais que incorporam os instrumentos utilizados.

A corporeidade pode ser entendida como o contorno dos movimentos ou a órbita dos gestos porque se refere a espacialidade do corpo no mundo. Vimos que é o esquema corporal (saber do corpo) que oferece a unidade entre os membros em relação ao corpo e do corpo em relação ao mundo. Contudo, essas coordenadas de posição acontecem na situação do corpo ativo, ou seja, em sua espacialidade de situação. A ancoragem do corpo num objeto, que é uma situação perceptiva, é que faz o sujeito se orientar a cada instante. A posição do corpo em relação ao objeto orienta-se pela tarefa a realizar.

Nessa situação cria-se um horizonte espacial objetivo sobre o qual toda figura gestual se perfila. A relação entre meu corpo e os objetos exteriores é uma “zona de não-ser diante da qual podem aparecer seres precisos, figuras e pontos”, diz o filósofo da encarnação (MERLEAU-PONTY, 1994, p. 146). Essa zona de corporeidade é o local onde se experimenta um gesto de destreza como figura sobre o fundo pleno do corpo, onde os movimentos não possuem apenas seu sentido explícito, mas o latente. Logo, a zona de corporeidade não está liberta do espaço orientado (esquema corporal), mas é sua explicitação espacial. Por isso mesmo, a forma tendencial dos movimentos (corporeidade) é modulação do espaço orientado intencionalmente pelo sujeito (motricidade).

Dessa forma, a zona de corporeidade, que é a integração de um duplo horizonte (espaço corporal e espaço exterior), pertence ao mesmo gênero da motricidade, já que Merleau-Ponty conceitua espaço corporal como “o fundo sobre o qual pode destacar-se ou o vazio diante do qual o objeto pode aparecer como meta de nossa ação. É evidentemente na ação que a espacialidade do corpo se realiza”, diz Merleau-Ponty (1994, p.149). Esse “fundo sobre o qual” é a motricidade, mas tal esfera só é evocada mediante a ação. É na ação que o objeto aparece ao fundo, bem como, é na ação que as destrezas perfilam-se formando uma outra esfera, que podemos denominar de espacialidade de realização, na qual os gestos vão adquirindo sentidos (corporeidade). Os espaços do corpo e do exterior formam um espaço de ação, no qual os movimentos são executados sob as orientações intencionais. Então, o movimento vivido agrupa num só instante a motricidade e a corporeidade, porque são essas instâncias que habilitam o sujeito em movimento, a habitar o espaço e o tempo, dotando-os de significação própria.

Para mostrar a imbricação dessas duas esferas, retomamos o exemplo anterior, “Eu faço um sinal para um amigo se aproximar”. Inicialmente, destacamos que não temos aqui apenas uma tarefa motora, mas uma situação motora, já que o espaço-tempo foi habitado. Nessa situação temos o movimento que é o ato de fazer o sinal, temos o fundo do movimento, que o mantém e o anima, a intenção de fazer o amigo se aproximar (motricidade), e temos o contorno do movimento, que é o desenho no espaço que fez o movimento ser sinal (corporeidade). O movimento é sinal porque está configurado num horizonte gestual de comunicação, criado entre eu que faço o sinal e o amigo que está distante. A corporeidade não é meu gesto em si, mas a zona diante do qual foi criada. O intervalo entre eu e o amigo foi preenchido pela atmosfera criada pelo gesto, o espaço foi convertido em zona de comunicação. Evidente que o gesto só é expressivo porque se situa em relação às coordenadas virtuais que incluem o significado habitual e as referências das circunstâncias, pois pertence ao sistema de equivalências.

O contorno do movimento, que fez do gesto um sinal para aproximar o amigo, pertence à configuração do corpo aplicado aos espaços. Contudo, o gesto além de ser uma aplicação nos espaços, também incorpora objetos usuais, que deixam de ser objetos determinados por comparações com outros objetos, para serem anexos do corpo. O corpo instala-se nos objetos, fazendo-os participar do seu caráter volumoso. Esse caráter, enquanto feição que o gesto assume, é corporeidade, mas enquanto poder de dilatar o ser no mundo ou de mudar de existência anexando novos instrumentos, é motricidade.

Caráter volumoso, no sentido do mover-se, abarcando volumes e incorporando objetos ao conjunto de feições dos gestos do sujeito, pertence à esfera da corporeidade, na medida em que esses objetos incorporados participam do contorno dos movimentos habituais. Merleau-Ponty exemplifica (1994, p. 211-212): o uso da bengala pelo cego consiste não só no aumento do seu raio de ação, na ampliação do seu campo perceptivo, mas participa do desenho dos seus gestos como uma extensão do seu braço, como o modo de mover-se no espaço. A bengala não só está incorporada ao esquema motor ou ao espaço corporal, já que o tato não começa na epiderme da mão, mas na extremidade da bengala, como também, apêndice do corpo, age no mundo com uma postura e gestualidade de uma autonomia, bem diferente daquele que anda segurando o braço de um vidente (aquele que vê). A motricidade e a corporeidade são modulações do ser no mundo, são inseparáveis na ação, mas pertencem a esferas diferentes, enquanto uma atua na aquisição de um mundo a outra age na extensão da existência.

A integração entre espaço corporal e espaço exterior, que acontece numa dada ação, é quem faz emergir a zona de corporeidade. O atleta que aprende a correr com barreiras, integra o espaço da pista ao seu espaço corporal. E nessa integração motora entre a intenção (aquilo a que visava) e a efetuação (aquilo que é dado) adquire-se um hábito. O hábito adquirido é caracterizado por um estilo, por uma certa maneira de realizar a tarefa. Em nosso exemplo, o atleta tem uma certa forma de correr e saltar as barreiras. Esse estilo é a configuração do espaço expressivo, o modo de movimentar-se no espaço e manejar objetos. O espaço expressivo emergiu, nesse caso, como fruto de uma relação tão direta que o corpo do atleta e as barreiras são apenas o lugar dessa passagem expressiva. É nessa relação afetiva entre corpo e mundo, movimento aplicado ao espaço/objeto, que se situa a corporeidade.

Nesses termos, a aprendizagem consiste na aquisição de hábitos, e os hábitos são saberes presentes no corpo, que atuam antes mesmos da representação intelectual, realizando a integração do espaço de ação ao espaço corporal. Sabe disso a pedagogia militar que forma o soldado a partir de ações motoras: para incorporar o fuzil, vivência constante com a arma; para adquirir hábitos de guerra, “exercícios no mato” (marchas, campanhas, simulações); para aprender a obedecer incondicionalmente, exercícios de ordem unida; para obter hábitos de vigilância, prática de sentinela. Com isso não estamos enaltecendo os procedimentos pedagógicos da caserna, mas reconhecendo a necessidade de uma proposta educativa fundamentada no pressuposto de que “a consciência é o ser para a coisa por intermédio do corpo.” (MERLEAU-PONTY, 1994, p.193). Uma pedagogia que trate a consciência pelas maneiras específicas do sujeito realizar-se motoramente no mundo. Pois há uma relação direta entre os hábitos corporais e a aquisição do saber cultural, a existência e o repertório dos hábitos motores adquiridos.

Mas o espaço expressivo não está presente apenas nos hábitos gestuais, aplicados ao espaço e a objetos incorporados, mas também na ação espontânea obtida por realizações intuitivas. Na verdade essas duas ações são complementares, há uma passagem contínua entre uma e outra, pois a motricidade, potência do ser à abertura, faz que o hábito seja tendente a assimilar nova significação. É por conta desse fundo significativo que o corpo vai ampliando-se no mundo e os gestos vão multiplicando-se em significados. Primeiro, os movimentos necessários à conservação, em seguida os hábitos motores, como a dança; por fim, criam-se os instrumentos como extensões do corpo. E assim, o corpo projeta em torno de si um mundo cultural, conclui Merleau-Ponty (1994, p. 203).

Ao afirmar que mundo cultural é constituído pela proliferação de gestos que adquiriram novos significados, estamos salientando que pelos gestos descobrimos a cultura e que o sentido do movimento não é apenas para o indivíduo que o realizou, mas para a cultura a que pertence. Na sucessão dos gestos está não só a maneira da organização corporal dos indivíduos, mas a própria maneira como a cultura acolhe as situações, como afirma Merleau-Ponty:

O japonês encolerizado sorri, o ocidental enrubesce e bate o pé, ou então empalidece e fala com uma voz sibilante. Não basta que dois sujeitos conscientes tenham os mesmos órgãos e mesmo sistema nervoso para que em ambos as mesmas emoções se representem pelos mesmos signos. O que importa é a maneira pela qual eles fazem uso do seu corpo, é a enformação simultânea de seu corpo e de seu mundo na emoção (MERLEAU-PONTY, 1994, p. 256-257).

O espaço expressivo só é possível por causa do sujeito falante. É a intenção de falar (motricidade) que governa o fluxo das expressões (corporeidade). O gesto não é representação ou tradução motora do pensamento ou do sentimento, mas é a própria presença do pensamento e do sentimento, é operação de expressão. Pensamento e movimento estão envolvidos um no outro, porque o movimento põe em existência a potência de expressão, e a expressão está enraizada no movimento, tal como “os sons não são apenas ‘signos’ da sonata, mas ela está ali através deles, ela irrompe neles”, comenta Merleau-Ponty (1994, p. 248).

A zona de corporeidade apresenta-se como o espaço de comunicação criado pelo entrelaçamento significativo dos gestos. O significativo não está em cada gesto de per si, mas na intenção que ele exhibe ao provocar o gesto do outro, definindo um ambiente de “reciprocidade entre minhas intenções e os gestos do outro [ou] entre meus gestos e as intenções legíveis na conduta do outro. Tudo se passa como se a intenção do outro habitasse meu corpo ou como se minhas intenções habitassem o seu”, esclarece Merleau-Ponty (1994, p.251). Nesse horizonte comunicativo, portanto, os gestos sucessivos ou em fluxo não só desenham, em pontilhado, o objeto intencional, como também o comunicam. A comunicação é confirmada no corpo do outro por mim, como também no meu corpo pelo outro. Assim, os gestos são atos de expressão que estabelecem um mundo comum entre os sujeitos falantes.

O sentido do gesto não está atrás dele, mas se confunde com a estrutura do mundo que ele desenha. O gesto da carícia, por exemplo, objetiva “encerar em si mesmo o corpo passivo, mantê-lo no sono do prazer, interromper o movimento contínuo pelo qual ele se projeta nas coisas e para os outros”, ilustra Merleau-Ponty (1994, p. 252-253). Desse modo, o sentido do movimento para o sujeito que o realiza está na maneira como ele o articula com as

significações já adquiridas, ou seja, como faz uso de seu corpo ao acolher as situações; avermelhar-se na cólera ou empalidecer-se no medo, por exemplo.

Em síntese, o contorno ou o ambiente de comunicação criado com a realização dos gestos é a corporeidade, mas a potência operacional que cria as significações e as faz comunicar é a motricidade. A motricidade é a maneira de relacionar-se com o mundo, apreendendo ou atribuindo significação e, correlativamente, a corporeidade é o estilo da experiência motora em investir-se no espaço e nos objetos. Em outras palavras, a potência existencial de significar o mundo (motricidade) investe-se nas experiências motoras, desenhando uma certa maneira de mover-se no mundo (corporeidade). Por causa dessas duas esferas, o movimento é significativo, numa se realiza a significação do mundo percebido ao organizar a circunvizinhança (motricidade), noutra configura-se a zona de comunicação corporal.

Ao levantarmos essa discussão, estamos pressupondo que são nos acontecimentos motores que a corporeidade não só se localiza, como também se constitui. Tal como um cristal, a corporeidade vai se formando pelas bordas, pelas superfícies dos acontecimentos incorporados. De modo que não é possível dizer que a corporeidade de um jardineiro seja a mesma da corporeidade de um político. São sensibilidades diferentes construídas por acontecimentos distintos. Não é que o político não possa praticar jardinagem ou o jardineiro não exerça atos políticos, mas que há uma distância incontestável no modo de coordenar as ações desses sujeitos no mundo, no modo deles operarem suas realizações.

O político e o jardineiro organizam os dados do mundo e se posicionam segundo sistemas de significações diferentes, isso porque os hábitos motores produzidos nas específicas circunvizinhanças ordenam distintamente as experiências táteis, visuais e cinestésicas. Seus movimentos existenciais incorporam mundos diferentes, seus esquemas corporais são distintos. Os modos como a corporeidade desses sujeitos se configuram no mundo são díspares. O filme *Muito além do jardim*, de Jack Schawartzman (1990), torna visível a distinção dessas duas corporeidades: “Chance”, com sua corporeidade de jardineiro, age na política de forma distinta da habitual. Pensar a corporeidade assim confirma a hipótese explicativa do fenômeno da cognição e evolução defendida por Humberto Maturana (1997). Ser vivo e circunstância mudam juntos através de um contínuo “acoplamento estrutural”, ou seja, um processo em que “todo conhecer é ação efetiva que permite a um ser vivo continuar sua existência no mundo que ele mesmo traz à tona ao conhecê-lo” (1997, p. 23).

A corporeidade vai se formando nas vivências, nos acontecimentos motores, na medida em que o corpo vai se movimentando no mundo, estendendo-se. O corpo na medida em que se movimenta cria uma unidade ambígua com as circunstâncias, sua forma integra-se no contexto da convivência. Portanto, há tantos modos de configurar a corporeidade quanto os modos de ordenar os acontecimentos vividos e incorporar os seus significados. São os contínuos efeitos das misturas dos corpos, na superfície dos acontecimentos, que vão estruturando as emoções. Emoções, segundo Maturana, “são disposições corporais dinâmicas que definem os diferentes domínios de ação em que nos movemos. Quando mudamos de emoção, mudamos de domínio de ação” (1999, p.15). Por isso, desconfiamos, por exemplo, que os esportes de quadra constroem uma sensibilidade diferente dos esportes praticados na natureza, não só no sentido do praticante processar as informações do ambiente (quadra-ambiente domesticado; natureza-ambiente selvagem ou semi-domesticado, PARLEBAS, 1998), mas principalmente no sentido de disposição para agir no mundo, ou seja, para mover-se criando e recriando sentidos, reorganizando o equilíbrio e preenchendo de significação o campo perceptivo.

### 1.3 DO PROBLEMA E DO ENTORNO METODOLÓGICO

#### 1.3.1 Pressupostos da Pesquisa

Depois de explicitados os conceitos de corporeidade e motricidade, como noções imprescindíveis na compreensão da experiência motora em assimilar e re-significar os hábitos culturais, destacamos nossos pressupostos:

A modalidade de ser-homem realiza-se no modo como ele vive o tempo, na maneira como ele se posiciona no espaço, como ele dispõe do sistema de significação adquirido e o aplica às situações existenciais;

A corporeidade localiza-se no espaço de ação e realiza-se na tendência geral dos gestos ou na sucessão dos movimentos. Portanto, não se encontra no isolamento de cada movimento em si, mas em meio às relações estabelecidas pelos sucessivos gestos; por isso afirmamos que a corporeidade germina nas bordas dos gestos. É analisando o encadeamento dos gestos que encontramos a corporeidade de quem o realizou. O movimentar-se humano não possui significação imanente, ele se limita a indicar uma certa relação entre o homem e o mundo sensível. No movimento, homem e mundo sensível transformam-se numa unidade, isto quer dizer que o mundo é sempre mundo vivido e o movimento é sempre gesto com sentido/significado para quem individual ou coletivamente a praticou;

Gesto é a operação expressiva do corpo aplicada a espaços e a objetos. É constituído por ações e inações que compõem o quadro de referência existencial de uma dada pessoa e de sua cultura. Os gestos referem-se a realidades sociais, por isso é impossível catalogá-los num léxico fixo, visto que variam pelos contextos empregados. Apenas definimos os tipos e os estilos dos gestos. Quanto aos tipos, há os gestos posturais (das posições do corpo e ocupações no espaço), os gestos fisionômicos (das feições do rosto com as sutilezas do olhar) e os gestos cinéticos (deslocamentos do corpo ou de parte dele). Quanto ao estilo, há o ritmo dos gestos (forma do intervalo e das variações que produzem a alteração do esforço - intenso ou suave, forte ou fraco, tenso ou relaxado, progressivo ou intermitente) e a textura dos gestos (forma como os movimentos se acham unidos - calor ou frieza, hesitação e decisão, espontâneo ou violento, amigável e ríspido, abertura ou fechamento, defesa ou ataque).

Os gestos nas práticas corporais são multifacetados e polifônicos, não revelam apenas as convenções sociais, mas também as contravenções e as invenções espontâneas. O corpo é depositário dos códigos da sua cultura, ao mesmo tempo, que inscreve nessas codificações o ritmo da pulsação vital. Em outras palavras, o homem é ao mesmo tempo um ser de natureza, isto é, um animal, e algo diferente de um animal, um ser cultural. Por isso suas ações corporais são, simultaneamente, próprias das condutas instintivas e representantes da cultura; condensam em si essa ambigüidade e reproduzem, simbolicamente, o que a sociedade deseja e o que a sociedade teme; possui forças fastas e forças nefastas. Paradoxalmente, a prática do corpo, ou melhor, o movimentar-se humano é culturalizado e rebelde ao controle cultural (RODRIGUES, 1979, p.166). Assim, todo gesto humano possui uma força intencional que ao mesmo tempo incorpora e ultrapassa os códigos biológicos e culturais, na medida em que se reorganiza corporalmente, segundo outro conjunto de significações vividas (MERLEAU-PONTY, 1994, p.197-211);

O mover-se humano não é neutro, está vinculado a um interesse cultural e é ele que forma o sujeito social, garantindo sua utilidade e ajustamento, por meio do abrandamento das emoções e arrefecimento do poder do corpo. Contudo, as ações corporais não são apenas passividade diante da codificação cultural, antes estão dotadas de forças capazes de resistirem ao estabelecido *quantum* energético, força sexual que move o corpo em busca de prazer;

As ações corporais ou práticas motoras são significantes que não estão necessariamente no plano da consciência imediata, mas remetem a estruturas inconscientes e míticas. Sua eficácia instrumental não é senão um subproduto de sua eficácia simbólica. Isso porque as codificações do corpo e as manifestações afetivas que as acompanham “respondem

à intolerância do homem à ausência de sentido no mundo em que ele vive”, diz Rodrigues (1979, p.136).

### 1.3.2 Questão-problema

Desse modo, preocupar-se com o sentido do movimento para o sujeito individual/cultural que o realizou, significa perscrutar sobre o estilo motor daquele que se movimenta. Interessa-nos o contorno dos movimentos ou a tendência geral dos gestos realizada no espaço-tempo existencial, portanto, nossa questão-problema consiste em investigar: *Quais as configurações da corporeidade no mundo vivido?*

#### 1.3.2.1 Questões de Pesquisa

Com o fim de transformar operacionalmente essa questão-problema em questões de pesquisa, responsáveis por nortear a investigação, iniciamos pontuando que a primeira parte dessa questão central, *Quais as configurações da corporeidade...*, se refere à figura que é formada pela sucessão dos gestos. Vimos que a corporeidade corresponde à forma como o corpo opera comunicação no mundo e com o mundo. Essa forma constitui-se numa zona de corporeidade criada pela condição existencial do homem de imprimir sentido ao espaço-tempo em que se encontra. E a zona é o ambiente de troca criado pela relação significativa entre corpo e circunvizinhança, que se torna visível na realização dos gestos.

Ao correlacionarmos a corporeidade ao gestual do sujeito, estamos delineando uma hipótese e um princípio metodológico. Na hipótese, afirmamos que a tendência geral dos gestos exprime as modalidades de ser-homem. Ou seja, a forma como são realizados os movimentos expressa o modo de existir dos sujeitos. O princípio metodológico é que os gestos são o nosso objeto de observação e a corporeidade é o que estamos querendo descobrir, sabendo que o significado de cada gesto está em sua relação com os demais, isto é, a interpretação não está no conteúdo específico e excludente de um único gesto, mas na relação que esse mantém com os gestos sucessivos e antecedentes, que chamamos de fluxo de gestos ou tendência dos gestos.

A segunda parte da questão, “...no mundo vivido”, se refere ao lugar em que as configurações se realizam. O mundo vivido constitui-se nas ações sociais realizadas nas interações dos sujeitos. Essas ações são “cinéticas” (movimento) e “posturais” (variação de tensão muscular), segundo a classificação de Henri Wallon (1975). E caracterizam-se existencialmente como gestos de sobrevivência ou gestos habituais. Ou seja, são ações que produzem objetos de uso (vestuário, casa, por exemplo) e objetos culturais (moda, arquitetura,



por exemplo), simultaneamente. Nessa produção, o meio humano é construído ao mesmo tempo que se torna construtor. Por isso, afirmamos, os gestos humanos são criadores de cultura, ao mesmo tempo em que são criações dessa cultura. Toda ação humana é cultural e toda cultura é fruto das ações humanas. Portanto, a cultura tanto é o mundo percebido na ação, quanto é a estrutura significativa que ordena a ação.

Explicaremos melhor essa relação de complementaridade posteriormente, mas por enquanto basta afirmar que a ação humana, diferente dos outros organismos, não quer adaptar-se ao meio imediato de uso. É uma ação que se relaciona com o possível e com o porvir. Ou seja, por vincular-se com o ausente, quer transformar o meio, uma segunda ordem natural ou ordem humana. Por isso, afirma Merleau-Ponty, “O que define o homem não é a capacidade para criar uma segunda natureza — econômica, social — para além da natureza biológica, mas, a capacidade para ultrapassar as estruturas criadas e criar outras” (1975, p. 394).

Contudo, os atos humanos só criam a cultura porque é a cultura quem faz os atos serem humanos. Pois a cultura não é o conjunto de objetos criados, mas uma ordem humana, uma construção provida de sentido e de significação. Diz o antropólogo brasileiro,

A cultura é como um mapa que orienta as ações dos indivíduos em sua vida social. Puramente convencional, esse mapa não se confunde com o território: é uma representação abstrata dele, submetida a uma lógica que permite decifrá-lo. Viver em sociedade é viver sob a dominação dessa lógica e as pessoas se comportam segundo as exigências dela, muitas vezes sem que disso tenham consciência. (RODRIGUÊS, 1979, p. 11).

As ações sociais manifestam-se em estruturas culturais. Ao mesmo tempo em que as ações fazem as estruturas aparecerem, elas são aprisionadas nessas mesmas estruturas. A ação, em sua função simbólica, cria cultura, e a cultura torna significativa a ação porque a impregna de sentido. A cultura é uma estrutura simbólica que organiza os valores e as significações. Criando a cultura, o homem é por ela criado.

Assim, os conceitos de mundo vivido, ação cinética ou postural e cultura estão indissoluvelmente ligados. Mas é impossível analisar todas as ações sociais para identificarmos nelas as configurações da corporeidade na cultura em que vivemos. Por isso, escolhemos apenas uma modalidade de ação social, o jogo. Isso por dois motivos. Primeiro, porque o jogo, enquanto ação de combinar elementos criando organização, é uma constante dos comportamentos culturais. É jogando que o homem rompe o determinismo das forças naturais e constrói uma realidade harmônica. Segundo, porque o jogo, enquanto universo do brincar, ou maneira lúdica de organizar as trocas entre os brincantes, é uma construção

cultural e específica. Maneira lúdica quer dizer não regida por finalidade utilitária ou econômica, mas pelo divertimento, que inclui o acaso e a aleatoriedade. Em síntese, a cultura comporta-se como um jogo e o jogo, comporta-se como uma cultura.

Quanto à cultura comportar-se como jogo, isso remete à fundação da cultura. Diz Johan Huizinga (1938), historiador holandês: “encontramos o jogo na cultura, como elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos” (1996, p.6). Em *Homo Ludens*, o jogo não só é fator distinto e fundamental, “presente em tudo que acontece no mundo”, (HUIZINGA, 1996, p. i), é também por ele que a civilização surge e se desenvolve. O fator lúdico está na origem de todas as construções humanas e é criador das formas fundamentais da vida social, diz o sociólogo-filósofo do jogo:

O espírito da competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele, como por um verdadeiro fermento. O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a **cultura é um jogo**. Não quer isto dizer que ela nasça do jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge no jogo, e enquanto jogo, para nunca mais perder esse caráter (HUIZINGA, 1996, p. 193, grifo nosso).

Sobre a cultura se manifestar como jogo, lembramos a etnografia realizada pelo antropólogo americano Clifford Geertz, que compreendeu a cultura balinesa através do estudo de um “jogo absorvente”, o jogo da briga de galo, diz ele, “grande parte de bali se revela numa rinha de galos. É apenas na aparência que os galos brigam ali – na verdade, são os homens que se defrontam” (GEERTZ, 1989, p.283). Só foi possível entender a realidade balinesa através do jogo, porque o jogo não é apenas manifestação da cultura, mas é seu estruturador. Diz o antropólogo americano, “na briga de galos, portanto, o balinês forma e descobre seu temperamento e o temperamento de sua sociedade ao mesmo tempo” (1989, p. 320). A cultura surge de forma lúdica, conseqüentemente tem as características de jogo.

Quanto ao jogo ser uma cultura, significa, segundo o mesmo Huizinga (1996, p. 147), entendê-lo como uma forma de vida cujas qualidades de ação são distintas do cotidiano e caracterizam-se por serem atividades livres, com o fim em si mesmas, criadoras de um “mundo” diferente do habitual, permeado por tensões, alegrias, mistérios, fantasia, magia e prazer. O jogo é acima de tudo a ação do brincante, numa dada estrutura espaço-temporal, ordenado por um número de regras livremente aceitas, e fora da necessidade ou da utilidade

material. O jogo é uma cultura na medida em que estabelece uma circunstância, diferente da habitual, cujo estar-junto é lúdico, o vínculo não é institucional ou econômico, mas afetivo, marcado por um ritmo do fluxo das trocas. De modo que o mundo vivido, tanto se refere à ação brincante da cultura, quanto à cultura da ação brincante. Portanto, nossa questão-problema:

*Quais as configurações da corporeidade no jogo?*

operacionaliza-se em duas questões de pesquisa:

*a) Qual a tendência dos gestos no jogo da cultura?*

*b) Qual a tendência dos gestos na cultura do jogo?*

### **1.3.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo Geral**

Descobrir as configurações da corporeidade no jogo por meio da análise semiótica dos gestos.

#### **1.3.3.2 Objetivos Específicos**

⇒ Descrever a estruturação semântica do jogo da cultura, a partir da análise semiótica dos gestos em duas narrativas (onírica e poética);

⇒ Descrever a trama sógnica da cultura do jogo, a partir da análise semiótica dos gestos em dois tipos de jogos (jogo de azar e jogo de exercícios).

### **1.3.4 Metodologia**

#### **1.3.4.1 Método de Abordagem**

A corporeidade é para as novas formulações epistemológicas uma temática imprescindível e improrrogável. Para efeito de ilustração mencionamos alguns nomes contemporâneos que tem desenvolvido a temática do corpo em suas especificidades, tais como: Michel Maffesoli (1996) na Sociologia; Félix Guattari (1986) na Psicanálise; Humberto Maturana (1997) na Filosofia da Ciência; Jean-Yves Leloup (1999) na Teologia; Luiz Carlos Junqueira Filho (1995) na Estética; Adélia Prado (1994) na Poesia; Ron Kurtz e Hector Pretera (1989) na Terapia; Cleide Riva Campelo (1995) na Semiótica; Hugo Assmann (1995;1998) na Teoria da Aprendizagem (aprendência); Carlo Guinsburg (1986) na História; Sherrine Borges (1996) na Saúde Pública e Kátia Brandão Cavalcanti (2001) na Educação Física.

De modo que encaminhar o estudo pelo prisma da *Corporeidade*, significa adentrar numa outra teoria do conhecimento que sustenta outro discurso e outra prática para o ensino e

para a pesquisa na Educação, e na Educação Física em particular. A outra *episteme* que elegemos rompe com o modelo hegemônico do pensamento geométrico, construído por uma certa racionalidade iluminista. Nossa perspectiva teórica não se reduz ao sistema naturalista do positivismo, ao sistema idealista do hegelianismo ou ao sistema historicista do marxismo; assumimos a imanência do sujeito como fundamentalmente corpo, buscando o sentido do existir humano “na trama concreta e imediata do seu modo de ser humano no mundo da cultura”, palavras de Antônio Joaquim Severino para designar essa *episteme* pós-moderna (1998, p.197).

Entendemos que é a abordagem fenomenológica que capta o humano na sua corporeidade, pois é ela que une o sensível e o inteligível como formas da consciência atribuir significado ao mundo, à noção de mundo-vivido. Tomando a facticidade e as experiências vividas como o lugar da reflexão (redução fenomenológica), essa abordagem dá conta das nuances implícitas do vivido, tais como, a beleza, a razão sensível, o conhecimento pré-objetivo e os vínculos emocionais, elementos que foram desconsiderados nas análises causais. Em nossa tese, não pretendemos definir um outro campo científico para a Educação Física, tema tão sedutor na última década<sup>8</sup>, mas transitamos dessas preocupações científicas (objetividade causal) para o paradigma ético-estético, atento as construções de territorialidades existenciais operadoras da subjetividade humana (memória, inteligência, sensibilidade, afeto e fantasmas inconscientes).

O paradigma é ético porque está preocupado em encontrar os caminhos para a autenticidade da ecologia social e da ecologia mental, “que ofereça à pessoa possibilidades diversificadas de recompor uma corporeidade existencial, de sair de seus impasses repetitivos e, de alguma forma, de se re-singularizar”, preceitua Guattari (1998, p.17). E esse paradigma é estético porque está atento às nascentes de subjetividade ou às criações inventivas de novas modalidades de subjetivação que rompem com os complexos estruturais cristalizados, homogeneizadores e embrutece milhares de indivíduos. Nesse sentido, abandonamos o pressuposto da existência de um sujeito essencial, de consciência unitária e regido por um

---

<sup>8</sup> As preocupações teóricas das duas últimas décadas podem ser assim resumidas: nos anos de 1980 o núcleo de debate foi o discurso político-ideológico, de orientação marxista, denunciador do papel conservador da escola no contexto da sociedade capitalista, e nos anos de 1990, a temática central foi acerca da identidade ou do estatuto científico da Educação Física. Para registrar as preocupações epistemológicas desse período basta lembrar os vários esforços empreendidos na construção de proposições para uma nova ciência, seja nos termos da *Ciência da Motricidade Humana*, com Manuel Sérgio, da *Ciência do Movimento Humano*, com Jeferson Canfield, das *Ciências do Esporte*, com Adroaldo Gaya e da *Cinesiologia*, com Go Tani. As proposições desses teóricos têm sido objeto de análise de Walter Bracht (1999), para citar uma das pessoas preocupadas com essa discussão.

programa ordenado de instrução ou pelos códigos culturais, conforme critica Hugo Assmann (1995, p.49-55).

Buscamos investigar as configurações da corporeidade no jogo através de uma descrição fenomenológica que corresponda à densidade semântica do fenômeno vivenciado. Aproximamo-nos do movimentar-se humano por meio de um relato do espaço, do tempo e do mundo ‘vividos’ no jogo. “Uma descrição direta da experiência tal como ela é”, recomenda Merleau-Ponty (1994, p.1). Mais do que evidenciar as características superficiais do fenômeno, essa descrição pretende descobrir a estrutura organizadora, aquela que lhe dá o sentido. Pois, por exemplo, os mesmos traços fisionômicos podem ter um sentido diferente em diferentes sociedades, de acordo com o sistema onde são capturados”, ilustra Merleau-Ponty (1975, p. 378).

Nessa direção, a tarefa descritiva é espessa, pois pretende alcançar a “estrutura das estruturas” (MERLEAU-PONTY, 1975, p. 387) através do elementar. O particularmente vivido é descrito como acesso ao universal. E o universal das estruturas é que permite deduzir as transformações dos diferentes sistemas existentes e dos sistemas possíveis. Pois, diz Merleau-Ponty,

No fundo dos sistemas sociais aparece uma infra-estrutura formal, somos mesmos tentados a falar num pensamento inconsciente, uma antecipação do espírito humano, como se nossa ciência já estivesse feita nas coisas, e como se a ordem humana da cultura fosse uma segunda ordem natural, dominada por outros invariantes. (MERLEAU-PONTY, 1975, p.388).

Portanto, esse método descritivo propõe uma segunda via rumo ao universal, não mais um universal abstrato. Isso porque valoriza o particular, não como demonstrativo de códigos, mas dentro da estrutura total de significação. As partes e as definições gerais compartilham dentro de uma mesma análise. Em outras palavras, a verdade da sociologia generalizada nada rouba à da micro-sociologia, porque há um emparelhamento da análise objetiva com o vivido.

Nossa opção paradigmática, convém esclarecer, foi tomada tomamos não só porque nos ajuda a conhecer o fenômeno por um parâmetro mais abrangente, mas, principalmente, porque ajuda o pesquisador a si auto-conhecer. Suspeitamos que há uma recursividade interativa e tensional entre pesquisador e pesquisado. Algo semelhante à compreensão de Paulo Freire entre discente e docente. Afirma o pai da *pedagogia do oprimido*: “Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender” (1999, p.25). Ao pesquisar, nos pesquisamos. Os resultados interpretativos do objeto são também interpretações de nós

mesmos. Sobre isso, diz Rubem Alves: “O objeto que vejo revela um objeto que existe dentro de mim. Os olhos só vêem fora aquilo que já existe dentro como desejo” (1999, p. 34).

Nessa compreensão, nem o pesquisador é só sujeito cognoscente, nem o pesquisado é apenas objeto cognoscível, mas ambos criam um campo de imbricações em que um e outro se entrelaçam num jogo de desvelar e ocultar. A relação é de descoberta, o pesquisador se descobre ao descobrir, já que “o homem está no mundo, é no mundo que ele se conhece”, afirma Merleau-Ponty (1994, p.6). De modo que ao estarmos desenhando a corporeidade dos jogadores, significa que estamos também nos desenhando. Não há outro meio de descobrir o sentido das ações do corpo, senão interpelando a si mesmo, pois ao designar o sentido de alguma coisa nós já nos supomos nessa designação, como diz Deleuze (1969), “O sentido é como a esfera em que estou instalado para operar as designações possíveis e mesmo para pensar suas condições” (1998, p. 31).

Por entendermos que o corpo, as experiências no mundo, é a instância primeira de toda significação, temos de convir que a descoberta científica está vinculada às preferências e limitações do pesquisador. O pesquisador é o “sujeito oculto” da pesquisa, está sempre presente nas descobertas, sendo que por baixo, enterrado, escondido por entre as formulações, equações e discursos dos outros. Nessa argumentação não estamos invalidando a verdade que o pesquisador descobre, como se ela fosse uma invenção manipulada segundo seus interesses políticos, ou como se os resultados obtidos na pesquisa dependessem exclusivamente da subjetividade do cientista; apenas sustentamos que o sujeito está presente na verdade que descobre, disso não temos dúvida.

A verdade não é algo “fora” do pesquisador, ou “sobre” ele, mas com ele. A verdade só é possível no sujeito que a descobre e depende das condições e possibilidades que ele descobriu. A verdade não é encontrada como algo simplesmente dado, mas como resultado do modo de buscar do pesquisador, da sua existência. A fenomenologia heideggeriana do ser (1927) discute a verdade para além do conceito tradicional: a “verdade não é a estrutura de uma concordância entre o conhecimento e o objeto, no sentido de uma adequação entre um ente (sujeito) e outro ente (objeto)” — (HEIDEGGER, 2000, p. 287) —, mas ato de descobrir (gr. *Aletheia*).

A tarefa científica é de mostrar o ente em si mesmo. O conhecimento é verdadeiro quando “deixa ver” o ente em seu ser, quando é descoberto. Mas essa discussão implica em compreender a verdade no âmbito do ser-verdadeiro — modo de deixar e fazer ver o ente em seu desvelamento — e na modalidade da descoberta. Daí porque a verdade assume um duplo sentido, é ação de descobrir (ser-descobridor) e é o ser-descoberto. A verdade se preocupa

com o modo de ser do descobridor, pois ela se dá na medida da abertura do ser-no-mundo. Dito de outra forma, para retirar o ente do velamento, é preciso que o pesquisador seja descobridor, abrace-se ao ente intramundano, empenhe-se junto a ele para compreendê-lo a partir do que lhe vem ao encontro dentro do mundo. É um par de pertencimento, o modo de compreender o ente passa pelo modo de existir do pesquisador; a abertura ou fechamento de um implica no encobrimento ou desvelamento do outro.

A verdade é o ato existencial do descobridor e da descoberta. A busca mais originária é alcançar a verdade da existência, isto é, sua abertura para poder-se compreender. Nesse pressuposto, fica estabelecido um nexos entre o ser da verdade (descoberta) e a abertura do seu descobridor. É a abertura do ser do pesquisador que torna possível descobrir o ser do pesquisado, e quanto mais ele descobre mais se descobre. Em poucas palavras, melhor descobre quem a si mesmo se descobre. Por isso entendemos que nenhuma descoberta científica vale a pena se o pesquisador não se descobrir um pouco mais, para ser mais na existência, dele mesmo e dos outros. Levantamos essa discussão para afirmar que no decorrer desta tese estaremos nos desvelando a nós mesmos com o fim investigativo de descobrirmos o sentido de ser corpo no mundo. Pretendemos descobrir o fenômeno e, ao mesmo tempo, sermos descobertos por ele.

Aproximar as vinculações das experiências pessoais com o fenômeno pesquisado foi sustentado pelo *Collège de Sociologie*, anos de 1920, formado por Georges Bataille (1980, 1992, 1993), Roger Callois (1988, 1990), Michel Leiris e um grupo informal de intelectuais de vanguarda (Rivière, Rivet, Griaule, Métraux). Eles defendiam uma sociologia que articulasse *self* e sociedade, autobiografia e etnografia. Dentre eles, foi Leiris quem levou às últimas consequências esse pressuposto, realizando uma extensa obra de auto-retrato e etnografia. Questionando certas distinções científicas entre práticas “objetivas” e subjetivas”, ele se perguntava: “Por que minhas próprias reações (meus sonhos, reações corporais, etc) não são parte importante dos ‘dados’ produzidos pelo trabalho de campo?” (apud CLIFFORD, 1998, p.163). Em seu trabalho, *La règle du jeu* (1948), interpretou o jogo social com a análise de si mesmo. Foi assim que ele classificou os objetos de atração comum (o revólver de seu pai), as zonas perigosas (pistas de corrida), locais tabu (o quarto dos pais) e os lugares secretos (o banheiro).

Nessa abordagem metodológica, o pesquisador não conhece o mundo por abstração intelectual, conhecimento de sobrevôo, mas por uma relação dialógica e perceptiva na qual vidente e visível se entrelaçam, um incorporando-se ao outro. Numa dupla pertença, o que sente a coisa é ao mesmo tempo sentido por ela. É o “sensível sentiente”: uma carne aplicada

à outra carne, diria Merleau-Ponty (1997, p.127-150). Por isso, invocamos as palavras do mestre Paulo Freire, ao dizer que é impossível “ser um observador ‘acizentadamente’ imparcial” (1999, p.15). Pois, quem observa o faz de um certo ponto de vista, e isso não se constitui em erro epistemológico. Nosso ponto de vista é estético, o homem tem vocação para a beleza, para plantar jardins. Nasceu para ser feliz, portanto, toda nossa tarefa social dirige-se para a construção de uma ordem amorosa, ou pelo menos para plantar suas sementes: justiça e paz. Assim, estamos a favor dos empobrecidos e ao lado dos que sonham e lutam por transformar a sociedade num lugar de prazeres e alegrias para homens e mulheres, um *Jardim das delícias terrestres* de Boch.



Figura 2 Hieronymus Boch, *O jardim das delícias terrestres* (1504).

Fonte: Óleo sobre painel de madeira painel central: 220 cm x 195 cm. Museu do Prado, Madri (Espanha)

Nessa posição, estamos na companhia de Gaston Bachelard, que ao interpretar as ilustrações das cenas bíblicas de Chagall, disse: “O universo tem, para além de todas as misérias, um destino de felicidade. O homem deve reencontrar o paraíso” (1985, p.21). O universo todo, animais, homens e coisas, têm um destino de elevação, de redenção. Entendemos a ética como um instrumento da estética. Amamos a justiça porque através dela o mundo fica mais bonito para se ver e mais gostoso para se viver. A nossa luta social (pedagógica, científica, sindical, religiosa, familiar e outras) é por conta do prazer em poder ver, ao final, todos sorrindo. Sentimo-nos bem num mundo que é belo.

Sobre a dimensão política da estética, pergunta Rubem Alves: “Não será verdade que aqueles que viram a beleza têm mais coragem para o combate?” (1984, p.6). Por isso, nossa tarefa dirige-se em busca da verdade, no sentido de descobrir o ser-verdadeiro do homem, sua



autenticidade, “aquilo que, em sua liberdade, pode ser para suas possibilidades mais próprias”, nas palavras de Heidegger (2000, p. 265).

O fundamento de nosso fazer ciência é ético-estético, no sentido nietzschiano, um saber que aumenta a força do homem, sua vitalidade, seus instintos. Suscitar-lhe vigor, possibilitar ou deixar ver as linhas de fuga das homogeneizações (GUATTARI, 1998). Pressupomos que produzir um saber sobre o movimento humano, nessa direção, está para além dos discursos sobre as habilidades motoras e as performances esportivas. Buscamos tratar os movimentos comunicativos, aqueles que estão mais próximos das forças pulsionais do corpo. Gestos indiciais que revelam com maior nitidez a energia motriz, a motricidade, o campo de intensidades.

Por isso, resolvemos abandonar o “paradigma da redução” (ARDOINO, 1998a), aquele que visa observar os fenômenos para encontrar neles suas leis determinantes, para generalizar esse conhecimento e manipular todas as suas propriedades. Isso porque não acreditamos que nosso objeto de estudo possa ser conhecido totalmente, como uma máquina, que é possível construí-la – desconstruí-la – reconstruí-la. Interpretamos a corporeidade no jogo com uma estratégia de conhecimento que percebe esse “objeto” como opaco e subjetivo, como aquilo que é capaz, consciente ou inconsciente, de produzir contra-estratégias de resistência à apropriação; pois ele, como todo fenômeno humano, é sempre opaco, seja para uma hermenêutica, seja para uma metodologia explicativa. O objeto, diz Ardoino, “tem em si (auto) um poder de negação, de contra-estratégia que lhe dá, ao menos em parte, a inteligência desses determinismos e uma certa capacidade de reagir a eles, de se adaptar a eles, quando não, de transformá-los” (1998a, p.16).

Nossa opção paradigmática não é analítica, fundada sobre a hipótese de uma possível redução do complexo ao simples e, conseqüentemente, do heterogêneo ao homogêneo. Isso porque sustentamos que o estatuto epistemológico não reside nem na redução do objeto, abordando-o com procedimentos hipotético-dedutivos e experimentais, nem na compreensão do objeto como uma estrutura coerente e harmoniosa (estruturalismo); nem pela neutralidade, não implicação do pesquisador. Mas na complexidade e opacidade do objeto, por sustentar elementos de subjetividade e intencionalidade não descartáveis, que pertencem ao campo da estética. É por conta da complexidade que é tratar das configurações da corporeidade no jogo que recorremos a fenomenologia existencial (HEIDEGGER, 2001), a psicanálise freudiana (FREUD, 1953), a poesia (ANJOS, 2001), a estética (SUASSUNA, 1996), a biologia do conhecimento (MATURANA, 1997), a sociologia da arte (BENJAMIN, 1975; MAFFESOLI, 1996) e a semiótica (BARTHES, 1970; 2001; PEIRCE, 1974; 1984; 1995).

Reconhecemos a necessidade de uma abordagem multireferencial para pesquisar o jogo, porque o caracterizamos como prática social — continuamente sobrecarregada de investimentos afetivo-sociais (alegria, direitos, ódio, deveres, crenças, aspirações e seduções) e de componentes imaginários —. Escolhemos essa abordagem porque ela consegue articular diferentes conceitos (consciente e inconsciente, interior e exterior, corpo e psique, cultura e biologia, inteligência e desejo, terapia e pedagogia), além de respeitar as ambigüidades e heterogeneidades do fenômeno. Sendo assim, nos aproximamos do jogo entendendo que todos os atores estão implicados, tanto os brincantes quanto nós pesquisadores, ou seja, falar do jogo, é falar de como ele se apresentou no momento em que estávamos presentes.

#### 1.3.5.2 Método de Procedimento

Na pretensão de conhecer a “estrutura das estruturas”, ou melhor, as configurações da corporeidade no jogo, o procedimento metodológico orientar-se-á por quatro princípios:

Conhecer a estrutura não é substituir o real por um modelo, nem é aplicar uma lógica organizativa a quaisquer fatos sociais. Antes é construir um sistema de referência geral onde possam encontrar lugar os vários pontos de vista, sem redução ou transformação temerária, uma convivência dos incompatíveis. Enfim, um construto que se constitua num instrumento para o alargamento da razão, capaz de compreender aquilo que em nós e nos outros precede e excede a razão. “Trata-se de aprender a ver o que é nosso como se fôssemos estrangeiros, e como se fosse nosso o que é estrangeiro”, diz Merleau-Ponty (1975, p. 395).

Aprender a escutar o fenômeno do jogo como se estabelece uma escuta analítica: o analista com uma “atenção flutuante”, não ligada a um problema específico, escuta tanto a comunicação coerente de um determinado problema, que faz o analisado, quanto escuta o que o analisado nem desconfia estar comunicando. É uma escuta de coisas que fomos educados a evitar perceber, alguma coisa que não tem a ver com o racional, mas que emerge nos fenômenos aparentemente banais, tais como: tom da voz, interrupção, engasgos, silêncios, ritmos, feições e recorrências.

Estudar a articulação interna, tomar os episódios enquanto encenam uma certa relação ou uma certa oposição recorrente e deixar emergir a função simbólica na articulação desses episódios. É essa função que faz o signo se relacionar com o objeto, na perspectiva do possível ou do ausente. Daí ser o simbólico a fonte de toda razão e de toda irrazão. Assim, a função simbólica emerge em níveis de significados. O vestuário, por exemplo, tem função primeira de proteger do frio, mas é também um ato de enfeite e de pudor. Sem falar que ele revela a atitude do sujeito para consigo mesmo e para com o outro. Por fim, a vestimenta é

uma declaração distintiva entre os homens e os demais animais. Somente os homens se vestem porque eles são os únicos que se vêem nus. (MERLEAU-PONTY, 1975, p.394).

Ao orientar-nos pela busca do sentido do fenômeno, adentramos no universo da semiótica, por isso, o procedimento a ser utilizado para interpretar a corporeidade no jogo será o semiótico. Esse procedimento consiste em atentar para o detalhe, para aquilo que aparentemente não tem importância, mas que, na verdade, é fundamental para a explicação. Discutiremos como esses “detalhes” (palavras, imagens e gestos) se manifestam na consciência do interpretante, que somos nós.

Para o historiador Carlo Ginzburg (1986, p.143-276), esse método semiótico ou indiciário emergiu silenciosamente no âmbito das ciências humanas, no final do século XIX, por intermédio das interpretações de Giovanni Morelli, Sherlock Holmes e Sigmund Freud. Morelli atribuía a autoria dos quadros e distinguia os originais das cópias a partir dos pormenores negligenciáveis pelas escolas de pintura, tais como: os lóbulos das orelhas, as unhas, as formas das mãos e dos pés. Holmes, personagem de Conan Doyle, detetive exímio na arte de desvendar os crimes, fazia isso baseado em indícios imperceptíveis para a maioria (fios de cabelo, cinzas de cigarro, detalhes anatômicos). E Freud decifrava o inconsciente através de sonhos, atos falhos e chistes. Isso sem falar do patrimônio cognoscitivo advindo desde os remotos caçadores, passando pela semiologia médica, práticas divinatórias de adivinhação, arte de previsões e registros policiais.

Na verdade esse procedimento semiótico de atentar para os resíduos marginais e minúcias, será operacionalizado com a utilização da Análise Estrutural das Narrativas (BARTHES, 1970; 2001), quando tratarmos do jogo da cultura. Analisaremos um jogo poético (poema, *Apóstrofe à carne*) e um jogo onírico (sonho pessoal). Na cultura do jogo será utilizada a Semiótica de Charles Peirce (1996) para analisar jogos motores. Cada um desses esquemas semióticos será explicitado nos capítulos que antecedem as análises propriamente ditas. Todos esses “textos” lúdicos (poético, onírico e motor) serão tratados como sistemas de signos, portanto, complexas linguagens, passíveis de serem lidos.

A partir de dados negligenciáveis, considerados por nós como pistas reveladoras, remontaremos uma realidade complexa e opaca, resistente às análises reducionistas. É a experiência da decifração. Passaremos a ler nessas pistas mudas uma série coerente de eventos, tal como faziam os caçadores a “reconstruir as formas e movimentos das presas invisíveis pelas pegadas na lama, ramos quebrados, bolotas de esterco, tufo de pêlos, plumas emaranhadas, odores estagnados”, lembra Ginzburg (1986, p. 151).

Nesse procedimento qualitativo, tomaremos os gestos nos jogos como signos da comunicação dos corpos entre si e em suas relações com os espaços e com os objetos. O objetivo é captar nas vivências poética, onírica e motora, o entorno corporal, as potencialidades motrizes e as emoções. Enfim, estaremos fazendo um inventário do visível (sucessão de gestos) para captar o invisível, as configurações da corporeidade, o modo de agir no mundo. Os dados inventariados serão tomados como um caso individual, pois não temos a preocupação em estabelecer relações de causalidade nem entre os gestos em si, nem entre os jogos e os interesses econômicos, e muito menos estabelecer uma taxonomia para classificação das configurações da corporeidade. Também não nos disporemos em quantificar os movimentos ou classificá-los como do tipo A ou B. Ao contrário, consideraremos os gestos imagéticos, verbais e motores como indícios de um “texto”, cuja vitalidade está na sensualidade dos pormenores e na astúcia do desejo.

Não pretendemos desmaterializar esse “texto” corporal em representações gráficas, mas ambicionando preservar na descrição dos gestos, suas referências sensíveis (sons, odores e emoções), construiremos diagramas poéticos. Assim, preocupado com o caráter indiciário da comunicação, pretendemos nos contrastar com análises objetivistas (matemáticas), tal como “o físico galileano, profissionalmente surdo aos sons e insensível aos sabores e aos odores, [era contrastado pelo] [...] médico Giulio Mancini, seu contemporâneo, que arriscava diagnósticos pondo o ouvido em peitos estertorantes, cheirando fezes e provando urinas”, exemplifica Ginzburg (1986, p. 158).

De modo que nosso olhar metodológico para o “texto” corporal não corresponde ao procedimento supra-sensível da teoria matemática da informação. Nosso suporte semiológico será o método indiciário, ou seja, com Barthes estaremos enfatizando a “Função Indicial”, e com Peirce estaremos salientando as categorias sógnicas do ícone e do índice. Pois estaremos preocupados com os sinais particulares, com a sensualidade dos pormenores imediatos, enfim, com os vestígios deixados pelo próprio corpo. Na verdade, não estamos atrás de construir um léxico da corporeidade no jogo, mas visualizar sua beleza, sentir a força que a anima, ouvir sua musicalidade, que está no intervalo entre os gestos. Para isso, nos valeremos tanto do instrumental teórico, quanto buscaremos os saberes da experiência de decifração, caracterizados pelo olho-clínico, faro, sentido apurado, golpe de vista e intuição.

Após apresentar esse método de procedimento resta expor o estilo da descrição fenomenológica que empreenderemos para revelar a essência do fenômeno. É preciso trazer todas as relações vivas da experiência, “assim como a rede traz do fundo do mar os peixes e as algas palpitantes”, palavras de Merleau-Ponty (1994, p. 12). Em nosso trabalho estaremos

fazendo uma “*escritura*” do corpo, no sentido de falar dele não mais como objeto cognoscível, mas como aquele que somos nós mesmos, que estamos ligados a ele pela brilhância ou pelo sofrimento experimentado no mundo.

O termo “escritura” nos vem por sugestão de Barthes. Diferente da arrogância teológica do discurso científico que acredita ser um código superior, a escritura quer “abrir para a pesquisa o espaço completo da linguagem, com suas sublevações lógicas, o amalgamar-se de seus códigos, com os seus deslizamentos, os seus diálogos, as suas paródias” (BARTHES, 1988, p.28).

Enfim, pela escritura pretendemos reconquistar o prazer e reconciliar-nos com a literatura, comumente acusada de irrealismo. Por isso, utilizamos descrições de poetas e romancistas como esclarecedoras das estruturas profundas do jogo, já que “O que hoje descobrem as ciências humanas, seja qual for a ordem, sociológica, psicológica, psiquiátrica, etc., a literatura sempre soube; a única diferença é que ela não o disse, escreveu”, afirma o semiólogo Barthes (1988, p. 28). Portanto, pretendemos empreender nestes escritos da tese uma escritura, um arranjo de palavras que se pareça com o corpo vivo.

## 2 OS SENTIDOS DO MOVIMENTO HUMANO

### 2.1 DO SENTIDO SOCIOPOLÍTICO

Vimos no quadro de referência conceitual que a situação humana re-elabora a situação biológica, ou seja, os movimentos para conservação da vida são transformados em hábitos motores. O movimento não é anônimo ou universal, antes é uma conduta das experiências vividas que modela o natural em mundo cultural. O que importa é que os sujeitos fazem uso de seu corpo. E “o uso que um homem fará de seu corpo é transcendente em relação a esse corpo enquanto ser simplesmente biológico”, diz Merleau-Ponty (1994,p.257). Foi nessa compreensão do significado cultural do movimento que redigimos nossa dissertação de mestrado, *A cultura corporal burguesa* (1998), destacando a cultura como um sistema de representação coletiva, que atua através da educação do corpo, regulamentando as ações dos indivíduos sociais.

Essa regulamentação tem a finalidade de garantir uma certa homogeneidade no sistema social, requisito necessário para tornar a vida em sociedade possível. Isso porque, para Durkheim (1893), a patologia social é o resultado da *anomia*, da ausência ou desintegração das normas sociais. A vida em sociedade, para o pai da sociologia, é ameaçada quando o estado de desregramento é instalado; por isso, as sociedades “orgânicas”, com complexa divisão do trabalho, criam a organização corporativa, um mecanismo que estabelece a comunhão particularmente estreita de idéia, de sentimento e de interesses dos variados grupos. A sociedade “é a primeira interessada em que reinem a ordem e a paz; se a anomia é um mal, é antes de tudo porque a sociedade sofre dela, não podendo se privar, para viver, de coesão e de regularidade”, afirma Durkheim (1978, p.5). E para manter essa coesão social a educação é um dos mais importantes instrumentos, pois a ela cabe fazer a mediação entre os valores sociais e o comportamento dos indivíduos, preparando-os para serem membros de um ou de vários grupos sociais. Essa tarefa de conduzir o homem a ultrapassar a si mesmo, a acrescentar à sua natureza física uma outra natureza, ou fazer os indivíduos ultrapassarem seus interesses particulares em função do interesse geral é a própria fonte de toda atividade moral.

Pensando assim, na dissertação, apresentamos a educação em sua atividade moral, agindo não apenas na introjeção ideológica, mas primeiramente modelando as ações do corpo. Num contexto educacional iluminista, cujo cerne antropológico era “regenerar” o homem através da instrução, a principal tarefa educativa era favorecer a aquisição de hábitos

comportamentais “civilizados”, pois o “desregramento” era considerado a raiz de todos os problemas sociais. Moralizar os educandos significava levá-los a adquirirem uma vida disciplinada, em conformidade com os preceitos impostos pela ordem social burguesa.

Dessa forma, o sistema pedagógico foi autorizado a prescrever um código de regras capazes de formar novos hábitos corporais nos indivíduos sociais. Educar era fazer os indivíduos adotarem uma regra de conduta, uma maneira de agir. “Uma regra, com efeito, não é somente uma maneira habitual de agir; é, antes de tudo, uma maneira de agir obrigatória, isto é, subtraída, em alguma medida, ao arbítrio individual”, assegura Durkheim (1978, p. 5). A educação imprime no corpo as exigências da sociedade, chegamos a essa conclusão analisando as primeiras sistematizações pedagógicas para a educação física, no século XIX.

No contexto de esculpir uma conduta social capitalista e disciplinar um corpo desregrado, percebemos a Educação Física, na época chamada de *gymnastica*, como uma disciplina de moderna sistematização programática, com respaldo médico higienista, que foi escolhida como aquela responsável em educar os homens através de suas “faculdades físicas”. Os exercícios e os jogos haviam de submeter os instintos insubordinados à ordem normativa imposta; era o ideal pedagógico dessa disciplina. Os hábitos corporais deviam refletir a organização social.

De acordo com os parâmetros burgueses da utilidade, eficiência produtiva, moderação das emoções e abrandamento das paixões, desenvolveu-se uma pedagogia dos gestos estilizados e temporalizados. Os exercícios ginásticos, com suas características mecânicas, analíticas, angulares e simétricas estiveram a serviço da construção de um corpo sem excessos. Um corpo civilizado, diria Norbert Elias (1990; 1993), para o qual, dentro dos novos códigos sociais, os impulsos espontâneos estavam impedidos de se manifestarem motoramente em ação. O objetivo era formar um corpo útil, produtivo, uma “propriedade do capital” - num dizer marxista.

Esse modo de exercitar-se, de portar-se socialmente ou de usar o corpo dentro dos limites dos códigos estabelecidos pela ordem cultural hegemônica, criou uma verdadeira conduta social para o corpo, que denominamos de *cultura corporal burguesa*. Essa conduta corporal “civilizada”, porque era praticada pelos países ricos, impôs-se em detrimento dos gestos sensuais, criativos e espontâneos aprendidos nas atividades festivas, nos jogos populares e nos ritos pagãos. Por isso afirmávamos naquela ocasião que o capitalismo, em sua face pedagógica, é uma máquina educativa que, em nome do ajustamento social, ensina o corpo a se esquecer de todos os seus sentidos eróticos.

O escopo epistêmico desse trabalho dissertativo esteve circunscrito a Émile Durkheim e Marcel Mauss<sup>9</sup>. Com Durkheim, a partir *Da divisão do trabalho social* (1893), podemos concluir que o sistema ginástico funcionou como um modo burguês de garantir a integração social, diante da reforma político-econômica que estava em processo. Daí tratarmos do papel que o sistema ginástico desempenhou no processo de organização da sociedade capitalista moderna, o papel de produzir consenso em meio a fragmentação social e a divisão do trabalho. Não nos interessou a prática individual e cotidiana da ginástica, mas a sistematização pedagógica como representação coletiva.

Por causa de Mauss, especialmente em *Técnicas Corporais*<sup>10</sup> (1934), percebemos o corpo nas elaborações pedagógicas como uma estrutura maleável aos mecanismos de controle social. Partimos do pressuposto que o grupo modela os indivíduos à sua imagem, através da aprendizagem de gestos que são transmitidos de geração à geração. A exemplo do precursor da antropologia social, entendemos que a *gymnastica* (Educação Física), uma das técnicas corporais, se constituiu num sistema solidário com todo um contexto sócio-político.

Ao analisarmos a sistematização pedagógica como uma representação coletiva e a prática da ginástica como uma técnica corporal, nós destacamos o corpo como alvo político da intervenção social capitalista. Por isso, a cultura foi vista como sistema de significação que dita normas em relação ao corpo, normas a que o indivíduo tenderá, à custa de castigos e recompensas, a se conformar. Sendo assim, as atividades corporais foram interpretadas no regime corporativo: praticar determinadas atividades em detrimento de outras e usar o corpo conforme a maneira de agir obrigatória. Dessa maneira, generalizando, afirmamos que as práticas motoras, sejam elas quais forem (educativas, esportivas, artísticas ou de lazer) não

---

<sup>9</sup> Mauss não foi um etnólogo de campo, mas um teórico que forneceu à antropologia um quadro conceitual e metodológico. Ao lado de Durkheim, seu tio, fez questão de fundar a autonomia do social. Mas ao contrário dele, para o qual os dados etnológicos eram apenas material para serem tratados sociologicamente, Mauss defendia que “o lugar da sociologia está na antropologia, e não o inverso” (apud LAPLANTINE, 1996, p.90), porque essa ciência (etnologia/antropologia) exige um estatuto epistemológico múltiplo. Para esse o fato social é “total”, quer dizer um mesmo fenômeno integra diferentes aspectos (biológico, econômico, jurídico, histórico, estético, religioso...). Então, como o fato social era também fisiológico e psicológico, deveria ser apreendido em sua integralidade. Sugere dois modos de apreensão: como “coisa” e como realidade vivida. Perceber o fenômeno tal como o observador estrangeiro (etnólogo), mas também como os atores sociais o vivem.

<sup>10</sup> *As técnicas corporais*. In: **Sociologia e Antropologia**. SP: EPU/EDUSP, 1974, tem como tese principal que “cada sociedade tem hábitos que lhe são próprios” (p.213), tem condutas, historicamente construídas, que expressam particularidades que as definem como próprias de uma determinada organização social. Por isso mesmo é possível, segundo Mauss, compreender como o social apresenta-se no mais íntimo do individual, como a cultura, através de técnicas, modela os gestos corporais. A técnica, segundo Mauss, é um ato tradicional, eficaz, de ordem “psico-sócio-fisiológica”, que tem a propriedade de comandar as atitudes corporais dos indivíduos diante das circunstâncias da vida em comum. A técnica corporal, portanto, é um *habitus*, uma destreza, uma habilidade, um saber-fazer; enfim, uma arte de utilizar o corpo, transmitida aos indivíduos de um dado grupo através da educação. A educação em Mauss pode ser compreendida pela noção ampla de imitação e treinamento, capacidade de adquirir o modo de vida ou maneira de estar.



são tidas como neutras, mas como significativas do ponto de vista político de uma determinada organização social.

Essa significação política das práticas corporais é aprofundada nos trabalhos de Michel Foucault (1983; 1984; 1985; 1993). Para esse filósofo, além dos aparelhos estatais ou sistemas políticos, há uma instância do poder que atua na vida cotidiana dos indivíduos, controlando suas ações. É a “tecnologia do eu”, um saber-fazer que apesar de não possuir um discurso sistemático e não está localizada num determinado local, as instituições sociais recorrem permanentemente a essa instância de poder. A tecnologia do eu é uma forma microscópica de poder materializada nos “procedimentos técnicos que realizam um controle detalhado, minucioso do corpo — gestos, atitudes, comportamentos, hábitos, discursos” (1993, p.147). Essa tecnologia do corpo revela os investimentos econômico-políticos de uma sociedade. Por isso, Foucault, comentando seus estudos, concluiu: “O controle da sociedade sobre os indivíduos não se opera simplesmente pela consciência ou pela ideologia, mas começa no corpo, com o corpo. Foi no biológico, no somático, no corporal que, antes de tudo, investiu a sociedade capitalista” (1993, p. 80).

A tecnologia política do corpo cria uma estética da disciplina, construída sob a forma das práticas de codificação da ação corporal: realização de tarefas repetitivas, organização de tempos especializados, ocupação dos espaços determinados, exercícios comandados em tempos rítmicos, esforço exaustivo num determinado segmento muscular. Tudo seguindo a lógica da repartição individual — “Cada indivíduo no seu lugar; e em cada lugar, um indivíduo” (FOUCAULT, 1983, p. 131) — e da utilidade social— “Nada deve ficar ocioso ou inútil. Um corpo disciplinado é a base de um gesto eficiente”, afirma Foucault (1993, p. 139).

Nessa economia política da sociedade capitalista, o corpo é tratado pela tecnologia do eu como casa de correção, por isso são inúmeros os procedimentos institucionais atuando para domesticar o corpo, para torná-lo numa máquina domesticada: útil e dócil. Nas palavras do filósofo-historiador: “o corpo só se torna força útil se é ao mesmo tempo corpo produtivo e corpo submisso” (1983, p. 28).

Contudo, numa leitura atenta dos trabalhos de Foucault, percebemos que o conflito entre a organização social e o corpo individual é mais complexo do que o investimento puro e simples de um sobre o outro. Primeiro, é falso identificar essa “tecnologia do eu” sempre como algo que reprime, castiga ou exclui, se assim fosse, a dominação capitalista não conseguiria se manter. O que interessa a essa tecnologia não é reprimir os homens na vida social, massacrá-los, mas controlar suas ações. Exemplo disso, ele demonstrou em *Vigiar e punir* (1975), no relato do suplício do parricida Damiens (1757), quando puxado por seis

cavalos para ser esquartejado, em meio a gritos horríveis de dores excessivas e pedidos de clemência a Deus, o corpo resistia a se despedaçar pelos repetidos arrancos dos cavalos e além de não confessar o seu crime ao escrivão ou confessores, diz o relato, que o supliciado, “apesar de todos esses sofrimentos referidos, ele levantava de vez em quando a cabeça e se olhava com destemor” (1983, p.11). Foi devido a essas resistências que as práticas punitivas do sistema jurídico foram se transmutando no decorrer dos anos: o suplício deixou de existir e, em seguida, desmontaram o cadafalso e a tortura foi proibida judicialmente. Isso ocorreu porque, devido às resistências biopolíticas, outras formas mais engenhosas de controle social foram criadas.



Ao considerar as resistências dos corpos penitenciados, acrescenta-se um elemento complexificador no modo de analisar o conflito entre a estratégia social e o corpo individual. As tecnologias da disciplina, que requerem um corpo dócil até em suas mínimas operações, defronta-se com forças opostas, vindas do próprio corpo. Essas forças advêm tanto da sua individualidade orgânica: sua ordem, seu tempo, suas condições internas, seus elementos constituintes, quanto das suas relações comunicativas externas. Por isso, diz Foucault, o mecanismo disciplinar visava a “decompor as implantações coletivas, [...] anular as aglomerações inutilizáveis, [...] impedir a vadiagem, [...] e, principalmente, romper as comunicações perigosas” (1983, p.131-132).

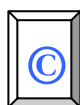
Então, essa anatomia política do detalhe, com sua racionalização utilitária, constrói um espaço útil e, nele, toda e qualquer ação “improdutiva” do corpo é inviabilizada pela “microfísica do poder”. Esse procedimento microfísico, posto em jogo pelas instituições, funciona separando a força do corpo da sua aptidão para o movimento, essa é a descoberta de Foucault. Diz ele

A disciplina aumenta as forças do corpo (em termos econômicos de utilidade) e diminui essas mesmas forças (em termos políticos de obediência). Em uma palavra: ela dissocia o poder do corpo; faz dele por um lado uma ‘aptidão’, uma ‘capacidade’ que ela procura aumentar, e inverte por outro lado a energia, a potência que poderia resultar disso, e faz dela uma relação de sujeição estrita (FOUCAULT, 1983, p. 127).

Essa descoberta de Foucault nos é valiosa para o arcabouço epistêmico da tese, porque primeiro, ratifica o funcionamento da engrenagem política da dominação como um investimento mecânico sobre o corpo e segundo, os procedimentos técnico-táticos das manobras desvelam que a materialidade do corpo não se reduz ao nível anatômico ou espacial, mas abrange o nível energético, forças do corpo. Assim, a microfísica foucaultiana evidencia a relação partícula/onda, energia/matéria, órgão/força, por ocasião do conflito entre

tecnologia política e corpo biológico. De modo que nem os procedimentos capitalistas, nem o corpo são tratados como desprovidos da materialidade energética, inclusive, o filósofo denomina o conflito como uma relação das forças ativas contra as forças reativas.

O mecanismo de disciplinarização torna visível o conflito. Num mesmo sistema, temos de um lado as estratégias disciplinares institucionais , e de outro, temos o corpo , ambos são forças. As estratégias são as forças dissociadoras, e o corpo é o campo de energia ou concentração de força. Então, as estratégias envolvem o corpo, como lhe é próprio.



O corpo dentro da instituição, como, por exemplo, a criança dentro da escola, tende a ser dissociado em suas forças. O “poder do corpo” é dissociado no momento em que suas forças, então unas, são desagregadas. Uma mesma força, quando submetida à disciplina, é ao mesmo tempo aumentada para a ação e diminuída para a potência. O exemplo dessa dissociação está no relato do Regulamento para a “Casa dos jovens detentos em Paris”, destacado por Foucault. Corpos cheios de atividades, todas cronometradas e regidas por determinados sinais — “ao primeiro rufar de tambor, os detentos devem levantar-se” (1983, p.12).

O sistema de detenção tentava conseguir o que fora impossível no suplício, retirar as forças do penitenciado, domesticá-lo. A “coerção disciplinar estabelece no corpo o elo coercitivo entre uma aptidão aumentada e uma dominação acentuada”, lembra Foucault (1983, p.127). Ou seja, a máquina de correção aumenta a habilidade do corpo, para ser mais útil, e diminui sua “força de vontade”, para ser mais submisso. A esse lado da força que foi diminuído chamamos de “vontade de potência”, no entendimento nietzscheano, uma vontade de querer crescer, de vencer, de estender e intensificar a vida.

Numa tentativa de tornar visível essa relação conflitual entre o poder sobre o corpo e o poder do corpo, delineamos uma figura esquemática:

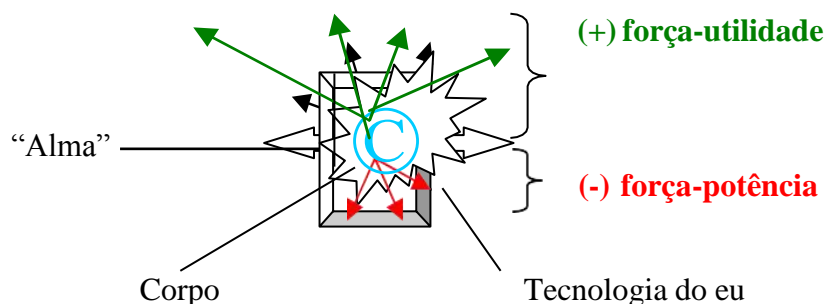


Figura 3 Máquina de desequilíbrio do ser  
Fonte: Esquema a partir de FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**, RJ: Vozes, 1984.

O princípio de que a aptidão aumentada é dominação acentuada, desvenda a lógica perversa da pedagogia do movimento na cultura capitalista. Foucault desvela que a estratégia política do controle capitalista é de ordem corporal (atividade e vontade), não apenas dissociando suas forças, mas transformando a força-potência em sentimento de obediência. Em outras palavras, o exercício disciplinar passa a utilizar a energia que brota da relação de poder (corpo-tecnologia) para reforçar a própria dominação. De modo que o exercício do investimento político na materialidade do corpo faz da energia, aí fabricada, um instrumento de sujeição. A potência torna-se numa espécie de “alma” que subjuga o corpo:

Não se deveria dizer que a alma é uma ilusão, ou um efeito ideológico, mas afirmar que ela existe, que tem uma realidade, que é produzida permanentemente, em torno, na superfície, no interior do corpo pelo funcionamento de um poder que se exerce sobre os que são punidos — de uma maneira geral sobre os que são vigiados, treinados e corrigidos, sobre os loucos, as crianças, os escolares, os colonizados, sobre os que são fixados a um aparelho de produção e controlados durante toda a existência. (FOUCAULT, 1983, p.31).

A “alma” não é caracterizada como um sentimento, mas como uma energia produzida no confronto entre o corpo individual e o mundo social. Uma energia que se localiza na superfície do corpo e dentro dele, e que é revertida para dominação. Essa energia é o prolongamento do próprio corpo num espaço-tempo, onde se articulam os efeitos de um certo tipo de poder, que lhe reforça a sujeição. A anatomia política altera a anatomia corporal, procurando aprisioná-la. Invertendo o conceito platônico, do corpo ser a prisão da alma, Foucault fala de uma “alma” que visa aprisionar o corpo. O poder do corpo é a “vontade de potência”, vontade de querer ser mais do que é. Contudo, na estratégia disciplinar, esse poder passa a constituir-se numa couraça, minguando o corpo, tornando-o morto em seus desejos. Um corpo empobrecido, fraco, medíocre, empalidecido sob o olhar da vida, diria Nietzsche (1983, p. 272).

Nessa direção, os corpos dos indivíduos podem se tornar hipertrofiados e minguados, ao mesmo tempo, sendo submetidos a determinado tipo de atividade corporal. Nessa compreensão, os movimentos tornam-se mediadores entre o interesse político e a possível rebeldia dos indivíduos. São os movimentos disciplinares que invertem a energia do então corpo insubordinado da criança, do louco e dos amantes, nos diria Foucault em seus trabalhos. Assim, distinguimos atividades que aumentam a força-potência (motricidade) de outras práticas corporais que aumentam a força-aptidão (motilidade). Essa distinção coincide com as elaborações de Manuel Sérgio (1987; 1991; 1995), para o qual a motricidade é a

intencionalidade operante do sujeito que objetiva à transcendência, à superação de si próprio e à melhoria da situação atual como expressão da vontade; enquanto que a motilidade é a faculdade de execução de movimento que resulta da contração muscular.

Ao distinguirmos motricidade de motilidade, em termos econômicos (*quantum* de força), ampliamos nossa compreensão do corporal. O corporal não pode ser entendido apenas dentro do regime corporativo, indivíduo adaptando-se à sociedade através da regra de conduta, mas como conjunção paradoxal entre força social e força individual, capacidade para a mobilidade regular e potência para ser mais. Sendo assim, ratificamos o entendimento de que o movimento praticado e, principalmente, o recomendado, não é neutro, mas vincula-se a um interesse cultural. O movimento vivido é quem forma os sujeitos sociais. É a repetição constante de uma atividade corporal que constrói socialmente o indivíduo, por exemplo, são as muitas ações de pescaria que formam o pescador e o muito dirigir que forma o motorista. Essa é a educação do corpo ou a aprendizagem da cultura corporal pelo sujeito, visto que os movimentos culturalmente codificados visam garantir a utilidade social e o ajustamento dos indivíduos, implicando no abrandamento das emoções e no arrefecimento da força-potência individual.

## 2.2 DO SENTIDO ENERGÉTICO

Considerar o movimentar-se humano mais do que a face em que se inscrevem as exigências da cultura capitalista na educação do corpo, significa abrir uma lacuna epistemológica que os trabalhos que tínhamos desenvolvido até então não ofereciam resposta. Portanto, ao introduzirmos a noção de “poder do corpo” nas discussões, estamos afirmando que o corporal não é apenas passividade diante da cultura, antes possui forças capazes de resistirem ao estabelecido, e isto significa compreender que já estamos num outro terreno epistêmico e numa outra perspectiva para a educação física que não se reduza a tratar os temas da cultura de movimentos.

As entrelinhas das análises foucaultianas apontam para a compreensão de que as forças ativas não são eliminadas pelas forças reativas. É a presença dessas duas forças que estrutura o conflito da relação social: os sistemas punitivos e o corpo dos sentenciados (1983), a clínica e o corpo dos loucos (1989), os códigos morais e o corpo dos amantes (1984;1985). As tecnologias do eu ou as forças reativas são criadas para controlar um corpo originalmente rebelde. A sociologia durkheimiana já sabia disso, por isso afirmava que é graças à coação social e educativa que a criança é retirada da sua animalidade e transformada em homem.

Então, o corporal, na sua relação com as estratégias coercitivas, passa a ser visto como quantum de força. Recorremos a dois autores para falar desse caráter ativo do indivíduo em meio à cultura: Nietzsche e Freud.

Não é novidade dizer que Nietzsche é o filósofo da força, é ele quem afirma: “toda a força é vontade de potência. Não há outra força física, dinâmica ou psíquica... [E] o que o homem quer, o que a menor parcela de organismo vivo quer, é um *plus* de potência” (1983, p. 245, 247). Baseado nesse filósofo, nenhum corpo é desprovido totalmente de sua vontade de potência, podendo até ser reduzida e transformada em energia para dominação. Mas mesmo assim ainda há um restante energético de que a estrutura disciplinar não consegue se apropriar. Essa compreensão ultrapassa a noção de “corpo-objeto” e “corpo-sujeito”, na qual o primeiro está passivamente submetido a um regime coercitivo, enquadrado dentro de uma tecnologia institucional. Aqui entendemos que a energia pode ser recalcada, mas não eliminada. Isso porque há uma constância de energia, a quantidade de força é fixa, mas sua essência é fluída. Portanto, a noção de “corpo-objeto” é relativizada, pois a força não pode ser represada muito tempo, nem pode ser eliminada; a ela resta apenas transmutar-se temporalmente de um determinado centro de força para outro centro de força. Esse é o Eterno Retorno, um jogo de forças, um movimento existencial circular<sup>11</sup>. Diz o filósofo:

Este mundo é um monstro de força sem começo nem fim, uma quantidade de força brônzea que não se torna nem maior nem menor, que não se consome, mas só se transforma, imutável no seu conjunto, uma casa sem despesas nem perdas, mas também sem rendas e sem progresso, rodeada do nada como fronteira. (NIETZSCHE, 1983, p.289).

Freud esclarece a natureza dessa “força do corpo” ao relacioná-la ao material pulsional inconsciente. A pulsão é a força sexual que move o corpo humano em busca de realização do desejo. Para ele a pulsão comporta um elemento de agressão, esse é seu aspecto ativo, “sua capacidade de por a motricidade em movimento”, diz Freud citado por Laplanche (1998, p.126). Portanto, o aspecto ativo da pulsão é a motricidade, com isso descobrimos um outro lastro teórico para discutir a motricidade, não apenas pela intencionalidade fenomenológica, mas pela psicanálise freudiana. Isso porque foi Freud quem, no final do

---

<sup>11</sup> Esse modo nietzschiano de entender o movimento existencial como um sistema energético circular, do universo ao do organismo, assemelha-se com as teorizações biológicas de Humberto Maturana (1997). Este biólogo caracteriza as relações constitutivas dos seres vivos como sistemas autopoieticos, produção de componentes que produzem o sistema circular que os produziu, exemplificando, o DNA participa da síntese de proteínas, e as proteínas participam da síntese do DNA. O “ser vivo é um processo circular de produções moleculares no qual o que se mantém é a circularidade das produções moleculares”, diz o biólogo (1997, p.32). Para ele os sistemas vivos têm organizações invariantes, porém sua estrutura varia continuamente em relação com o meio no qual existe.

século XIX, perscrutava uma outra ordem corporal, para além da anatomia. Quando com suas pacientes histéricas não conseguiu articular os sintomas motores (dedos enrijecidos, faces de terror, gritos...) com as explicações das lesões traumáticas. Então, em *Estudos sobre a histeria* (1893-95), afirma que a experiência traumática, causadora da histeria, era material, mas não anatômica. O trauma era ficcional, uma elaboração psíquica perturbadora, forças imagéticas que “habita as trevas da vida diurna e visita-nos na escuridão dos nossos sonhos e horrores” (BORGES, 1996, p. 82).

Desse modo, para compreendermos melhor o sentido energético do movimento humano resolvemos adentrar na teoria econômica da primeira tópica freudiana<sup>12</sup> na qual a relação acúmulo energético e atividade corporal está posta. Segundo Laplanche, essa discussão energia-corpo está presente em todo o percurso teórico do fundador da psicanálise, desde *Projeto para uma Psicologia Científica* – 1895, passando por *Princípios do funcionamento psíquico* – 1912 até chegar em *Esboço de Psicanálise* – 1938, seu último trabalho. Nesses trabalhos, segundo Laplanche, o ser vivo é concebido como uma espécie de lacuna que tende a manter-se no seio do mundo físico.

O entendimento do aparelho psíquico como de uma máquina produtiva é freqüentemente retomado por Freud, para ser acrescentado ou até mesmo contradito. É um modelo flexível e não-especificado que é usado tanto para se referir ao sistema nervoso, quanto ao funcionamento psíquico, ou ainda para ilustrar a estrutura do ego. Também ignora-se se os diferentes modos de funcionamento que nos é apresentada se situa no nível ontogenético, filogenético ou transcendental (LAPLANCHE, 1998, p. 208-211; 1988, p. 14).

O primeiro modelo nem é neurológico, apesar de se referir aos neurônios, nem é abstrato, retórico, visto que pretendia transformar a psicanálise numa psicologia genética. Laplanche diferencia o modelo de Freud do modelo neurológico de Breuer (co-autor em *Estudos sobre Histeria*), porque ele, baseado no sistema de auto-regulação da respiração e da temperatura interna do organismo, explica a relação do sistema nervoso central com o exterior, como regulado por uma homeostase. Enquanto Freud, numa espécie de ficção biológica, parte de um “organismo” em princípio não viável, fechado ao exterior, tendendo por si mesmo à morte, à inércia. Nesse *Projeto para uma Psicologia Científica* – 1895, Freud

---

<sup>12</sup> Tópica em Freud é por definição uma consideração dos lugares, dos lugares psíquicos. Sabendo que psíquico aqui é mais do que mental, é também corporal, visto que a realidade exterior tem um peso importante no esquema freudiano. A primeira tópica apresenta o aparelho psíquico em três instâncias: inconsciente, pré-consciente e consciente. São domínios nitidamente delimitados um em relação ao outro, visto que estão até separados por barreiras, umas espécies de censuras que formam o limite e que filtram a passagem de uma instância a outra. Os domínios são separados e fundados pelo ato de recalçamento. (LAPLANCHE, 1998, p. 207).

descreve o funcionamento psíquico como um corpo, semelhante ao neurônio, num esquema simplificado do “arco reflexo” (vias aferentes e eferentes na medula espinhal). Sendo que as vias sensitivas, dos neurônios de associação até a resposta motora, não conduzem apenas “informação”, quanto ao estímulo perceptivo, mas *quantum* energético. Freud supõe que a mesma energia que foi trazida sob a forma de excitação é evacuada sob a forma de movimento. Mesmo sabendo que no sistema nervoso não há nenhuma relação entre a energia de partida e a energia muscular liberada na chegada, Freud adota esse modelo e apresenta os “neurônios motores”. O sistema nervoso ou o corpo neurônico a que se refere não é real, mas fantasmático. (LAPLANCHE, 1998, p.153).



Figura 4- Esquema do sistema neurônico energético  
Fonte: Jean Laplanche, **A angústia**. 3.ed.SP:Martins Fontes, 1998, p. 167

O sistema neurônico (aparelho psíquico) tem a finalidade de descarregar a excitação energética recebida, uma espécie de auto-regulação que faz escoar a energia livre. É constituído de duas espécies de elementos de base: os “neurônios” e a “quantidade”. Os “neurônios” são as representações e a “quantidade” é o afeto. O fim dos “neurônios” é se livrar da “quantidade” — essa é a tendência originária à inércia. O modelo é de uma fisiologia absurda do reflexo: “a própria energia do martelo de reflexo patelar que se veria veiculada e que, na outra extremidade, produziria diretamente o movimento”, diz Laplanche (1998, 167). Esse movimento de excitação e descarga foi denominado por Freud de “Princípio do Nirvana”, cuja finalidade é manter o nível interno do aparelho psíquico igual a zero; é uma tendência da vida psíquica o evitar o desprazer, que significa o aumento quantitativo da pressão interna no “sistema neurônico”.

Ampliando a física-fisiológica desse corpo que não existe, Freud assegura que a energia livre, tendendo à descarga pelas vias mais curtas, sofre uma alteração pelo “sistema neurônico”, que se vê forçado a ter uma provisão de quantidade para satisfazer às exigências da sua ação específica. É um processo secundário, no qual o aparelho/organismo realiza a passagem da energia livre à energia ligada. No transcurso da energia no sistema neurônico há um deslocamento e retenção para si de uma parte da carga. O sistema não faz mais um



escoamento completo (Nirvana), mas mantém uma energia constante, “Princípio de Constância” ou “Princípio do Prazer”. Esse mecanismo secundário de regulação, imerso no corpo neurônico, possui um antecedente mítico, que é o responsável pela passagem da morte para a vida, da energia livre para a energia ligada (LAPLANCHE, 1988, p. 15-18).

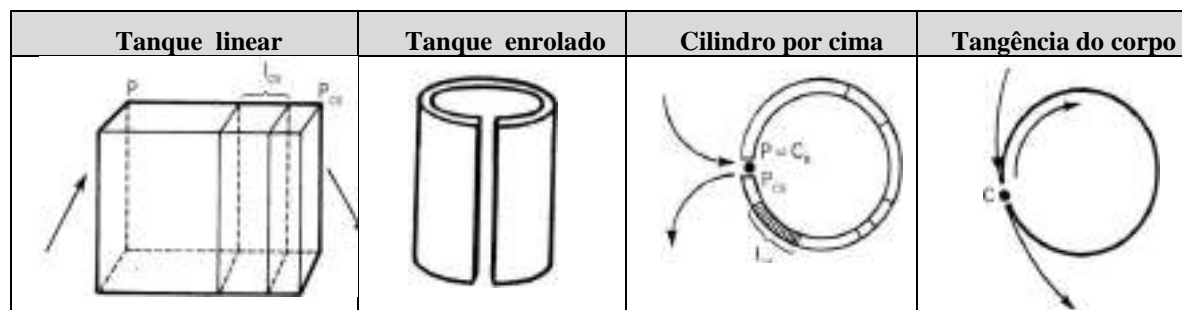
Nesse corpo há lugares, e entre os lugares há passagens que favorecem uma certa circulação. O que circula nesses lugares é o mesmo conteúdo energético, mas recebe, como num sistema lingüístico, uma tradução em cada lugar. Com essa ampliação do aparelho psíquico, já estamos em *A interpretação dos sonhos*- 1900. Sabendo que o conteúdo do sonho é sempre a realização do desejo e que a forma do sonho é sempre alucinatória, Freud descreve esse modelo como um continente e um conteúdo. O continente assemelha-se a um organismo comum, comporta duas extremidades: percepção e ação muscular. A percepção é destituída de memória para poder receber incessantemente novas impressões. O conteúdo reparte-se em lugares psíquicos que sucedem uns aos outros, na semelhança de um aparelho óptico, com uma série de lentes que transmitem e focalizam imagens, sendo que esses lugares não são lentes, mas o que se encontra entre elas, pois são lugares virtuais onde se formam imagens.

Nesse modelo, continente e energia são instâncias por onde circulam o material que adentrou no sistema. Partes de um mesmo organismo. No conteúdo, há pelo menos duas instâncias críticas, uma da outra: o inconsciente e o pré-consciente. O pré-consciente é a instância próxima da consciência e decide sobre as ações voluntárias e comanda a motilidade. Ela está rente com a parede do “tanque somático”. A outra instância é a do inconsciente, situada antes do pré-consciente, seção mais interior que abriga as pulsões (energia desligada da provisão). Entre ambas há barreiras, semelhante a válvulas seletivas que além de encaminhar o fluxo numa única direção sucessiva, censura o que foi encaminhado. Portanto, são lugares heterogêneos definidos por suas funções, opostas entre si<sup>13</sup>.

Esse esquema esteve desenrolado linearmente até aqui, mas Freud esclarece que o sistema que sucede ao pré-consciente é a consciência, e a consciência é também perceptiva. Ou seja, há uma posição da consciência ligada à percepção (estímulos externos) e uma outra posição da consciência ligada às recordações. Assim, a consciência, pequena parte de nosso psiquismo, encosta-se às duas extremidades do aparelho, então, percepção e consciência passam a coincidir. O esquema é enrolado como uma folha de cilindro. Nessa estrutura, diz

<sup>13</sup> Em termos energéticos são campos magnéticos contrários (força de atração e força de repulsão); em termos ópticos, consiste em diferentes índices de refração, responsáveis em desviar o raio luminoso; em termos lingüísticos são estruturas lingüísticas distintas.

Laplanche: “Temos como uma espécie de sistema de representações, de traços, que estariam como que enxertados no corpo [...] uma espécie de relação tangencial entre esse sistema de traços mnésicos e o sistema corporal, vital excitação-reação” (1998, p. 169).



LEGENDA: P (Percepção); Ics (Inconsciente); Pcs (Pré-consciente); → (Fluxo de energia); C (Corpo).

Figura 5 Ângulos de observação do aparelho psíquico modulado como reservatório  
Fonte: Jean LAPLANCHE. **A angústia**. 3.ed.SP:Martins Fontes, 1998, p. 168-169.

Nesse modelo, o corpo está presente de modo duplo: ele é parte do todo e, ao mesmo tempo, metaforizado no todo. O corpo está presente em determinada parte, por exemplo, pela musculatura; mas também é apresentado como modelo do próprio aparelho. O sistema somático (excitação – ação muscular) e elaboração psíquica fazem parte de um mesmo aparelho. O primeiro é o continente, o outro é o conteúdo, que se relacionam de forma tangencial, tópica. Tanto é assim que Freud construiu esse modelo para explicar não a ação muscular, mas o sonho, momento em que o indivíduo está desligado do exterior, portanto, com as percepções reduzidas ao máximo.

Essa relação tangencial é importante para compreender que nem toda excitação externa transita completamente pelo aparelho para passar a um movimento, e que nem toda produção psíquica provém diretamente de uma excitação exterior – o trabalho do sonho figura a comunicação do interior (desejo) com o exterior dessa máquina energética. Em outras palavras, no sonho o percurso é regrediente, vai dos pensamentos da véspera em direção aos pensamentos inconscientes e desses para a motilidade, mas como está desligada, ativa a percepção, e então, o consciente constrói uma elaboração secundária.

Nesse primeiro esquema, do “sistema neurônico” ou do “tanque somático”, é possível pensar a relação motricidade e motilidade, como formas tangenciais de um mesmo sistema. A motilidade é ação muscular, movimento, propriamente dito; é a “energia evacuada”. A motricidade é o que faz mover, é a excitação, “energia empregada” que circulou no aparelho e produz fluxo. A motilidade não é inferior à motricidade, apenas ocupa uma

instância diferente e que em determinados momentos uma não depende da outra. No sonho, por exemplo, há motricidade, mas quase não há motilidade, ou no movimento automático, estereotipado, há motilidade, mas a motricidade é reduzida, semelhante à fórmula de Foucault, como vimos anteriormente, “aptidão aumentada e dominação acentuada” (1983, p.126). Portanto, motricidade e motilidade pertencem-se numa relação complexa e ambivalente de tangência e encaixe. São encaixes tangenciais nos quais se tocam como duas superfícies distintas, pertencentes a circuitos separados.

A motilidade, numa abordagem neurofisiológica e taxonômica, consiste num comportamento motor, pertencente a um dos três domínios da atividade humana (cognitivo, afetivo-social e motor), conforme Richard Magill (1984). O movimento, nessa perspectiva, é gerado através de complexas interações, que ocorridas no nível do sistema nervoso central (SNC) e periférico, processam as informações sensoriais para atingirem os diversos órgãos efetores envolvidos no movimento.

Movimento, assim, possui um duplo aspecto: externamente é comportamento observável, internamente é processo de organização de informação. Para cada tarefa motora específica há um processamento de informação específica. Nessa perspectiva, o homem é um processador de informações, que para um determinado estímulo elabora uma determinada resposta. Go Tani (1988) expõe o processamento de informações, com base no modelo de performance humana de Martiniuk. Entre o ambiente externo (input) e a resposta motora (output) há cinco mecanismos interligados pelo fluxo de informação.

Entre a estimulação e o sistema de processamento, há os órgãos dos sentidos, cuja função é transformar os diferentes estímulos em impulsos nervosos, enviados ao SNC através de vias aferentes. No SNC os impulsos são processados pelo “Mecanismo Perceptivo” que discrimina, identifica, classifica, além de memorizá-las, e envia a informação para o “Mecanismo de decisão”, que escolhe o plano motor adequado, considerando as demandas do ambiente e do objetivo da performance.

Esse plano é detalhado pelo “Mecanismo Efetor”, selecionando e integrando os comandos motores que produzirão o movimento desejado. Aqui a informação é organizada de forma hierárquica (do geral para o específico) e sequencial (ordem sequencial dos componentes), então, realiza os comandos motores encaminhados ao “Sistema Muscular”, que está sujeito à influência e controle do feedback – informação recebida pelo executante sobre a execução do movimento durante ou após sua realização. Eis o esquema de Martinuk (1975) adaptado por Go Tani (1987):

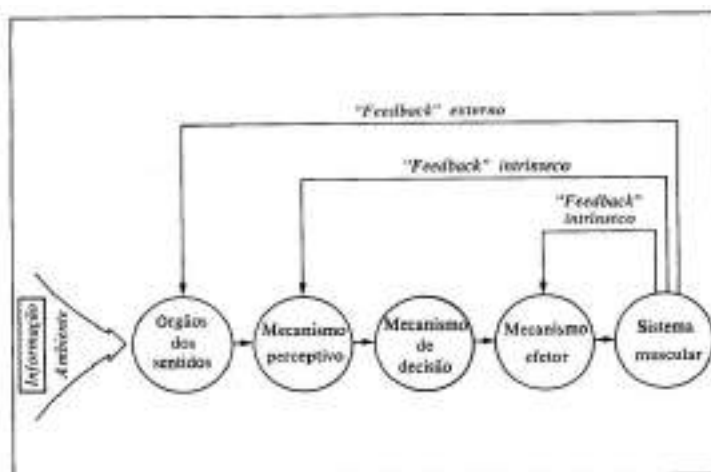


Figura 6 Modelo neurofisiológico da performance humana  
 Fonte: Go Tani. **Educação Física escolar**. SP: EPU, 1987, p.10.

Essa explicação neurológica para a motilidade recebe um complemento ao tratar do sistema muscular, no nível da célula. Ou seja, o movimento, no âmbito da contração muscular, é realizado pela transformação química, liberada no desdobramento de ATP em ADP, em energia mecânica ou cinética. Seja em que medida for, o esquema dos fisiologistas assemelha-se ao engendrado por Freud, na medida em que entende que há algo do exterior que é recebido por canais aferentes, passa por instâncias internas e é respondido por efetores somáticos, com possibilidade de circularidade em *feedback*.

Contudo, para Freud a elaboração cognitivo-afetiva visando a respostas motoras, não é só da responsabilidade do SNC, há outras instâncias bem mais determinantes. É aí que distorcendo propositadamente a neurofisiologia, o “mestre do inconsciente” afirma que esse circuito da motilidade é tangencial a outro circuito virtual, chamado de pulsional. O circuito pulsional é tangencial ao circuito da motilidade na medida em que o primeiro é que põe a motricidade em movimento.

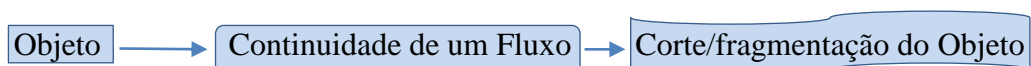
A primeira distinção/semelhança diz respeito à entrada no sistema. Para os fisiologistas a entrada (input) é feita de estímulos, codificados pelos órgãos sensoriais e percepção. Para Freud a entrada é também por essas vias, instância da consciência e até da pré-consciência quando se refere à memória: consciência perceptiva e consciência mnésica. Porém, o conteúdo que entra não são estímulos codificados em informação, mas energia. A entrada é de afeto. O corpo deixa de ser caixa de ressonância ou codificadora de informação, para ser máquina desejante ligada à outra máquina, produtora de um fluxo, comportando-se como extratora de fluxo — tal como o seio da mãe produz fluxo de leite e a boca do bebê realiza um corte, extração de fluxo.

A segunda distinção/semelhança diz respeito à passagem. Em Freud há também uma contínua passagem de um nível de realidade à resposta motora. Porém, essa passagem de energia, não de informação sensorial, atravessa compartimentos virtuais, antagônicos entre si,

que não transmitem o fluxo, mas criam barreiras, censuras, com o fim de reter uma parte da carga. Portanto, diferente dos mecanismos do SNC, no momento da excitação entra uma quantidade de energia que no final do processo sai não apenas modificada qualitativamente, mas também em menor quantidade.

No modelo do “sistema neurônico”, o processo é semelhante/distinto ao do SNC. A tendência a escoar toda a energia – “Princípio do Nirvana”, semelhante em traduzir todo estímulo em resposta motora. E o mecanismo de manutenção de uma constante do meio interno para o organismo agir frente a perturbações, relaciona-se ao mecanismo do Princípio de Prazer. Contudo, o organismo faz isso para sobreviver, capta energia do meio externo e elimina resíduo — próprio dos sistemas abertos. Em Freud o sistema de escoamento de toda energia não é troca, mas agressão, o meio é carga excessiva, além disso, a tendência não é sobreviver, mas morrer. O fim é reencontrar-se no estado inorgânico de não-tensão – Nirvana. Mas esse segundo modelo dá-se incrustado no primeiro, ou seja, o Princípio do Prazer está para o organismo sobrevivente, e o Princípio do Nirvana para o não-organismo.

Essa discussão aparece na distinção do “Corpo sem órgãos” e da “Máquina-órgão”, descrita por Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995). A máquina-órgão, máquina desejante, é caracterizada pelo processo de produção, que se conecta a outra máquina, realizando um corte. “A primeira está ligada a outra relativamente à qual se comporta como corte ou extração, a série binária é linear em todas as direções. O desejo faz constantemente a ligação”, explica os teóricos do Anti-Édipo (1995, p.11). A lei da máquina-órgão: produzir sempre o produzir, inserir o produzir no produto, pode ser ilustrada no esquema:



O corpo aqui é produção de produção, máquina de máquina, objeto, fluxo e corte. É um processo cíclico, o objeto supõe um fluxo, e um fluxo, a fragmentação do objeto, “e assim temos o ânus e o fluxo de fezes que ele corta; a boca e o fluxo de leite, e também fluxo de ar e o fluxo sonoro; o pênis e o fluxo de urina, e também o fluxo de esperma”, exemplifica Deleuze e Guattari (1995, p.39). Cada fluxo associativo deve ser considerado idealmente como um fluxo infinito, visto que o princípio imanente é o desejo.

É a qualidade de máquina desejante ou o trabalho maquínico que nos faz organismos; porém, no seio dessa própria produção, o corpo sofre por estar assim organizado, por não ter outra organização ou organização nenhuma. O Princípio do Nirvana, corpo pleno, sem órgãos: é improdutivo e não suporta a produção. As máquinas-órgãos são opostas pelo Corpo sem Órgãos (CsO), em sua superfície deslizante e opaca. Os fluxos ligados, unidos e recortados são opostos por um fluído amorfo indiferenciado. É essa oposição do processo de produção

das máquinas desejantes com o estado improdutivo do CsO que origina o maquínico, de acordo com Deleuze e Guattari (1995, p. 14). É na discussão do CsO, Instinto de Morte, que saímos das semelhanças com o modelo fisiológico, isso porque, o organismo vivo consiste numa reação a perturbações do meio ambiente, sob pena de ter sua estrutura desorganizada.

Os esquemas explicativos de Freud e dos fisiologistas destacam que a entrada e saída acontecem nas vias somáticas. O encontro é tangencial no fluxo introdutório e na resposta motora. Porém, o caminho de elaboração dessa resposta é distinto, pois acontece em tópicos diferentes: material/perceptiva/consciente e virtual/psíquica/inconsciente. Os dois circuitos, num os órgãos sensoriais e noutro o sistema consciência-perceptiva, devem ser concebidos como situados na periferia, no limite tanto do dispositivo somático quanto do dispositivo psíquico. O corpo não só está nas extremidades, na excitação e na reação, mas os próprios aparelhos estão enxertados nele. E os sistemas nervosos (periférico e central) e psíquicos (consciente, pré-consciente e inconsciente) tangenciam justamente nas extremidades, nas superfícies.

De modo que o corpo não só possui os circuitos, incrustados no corpo, como também é parte constituinte dos circuitos. Portanto, o poder do corpo aqui é compreendido como esse encaixe tangencial, como esse ponto de continuidade entre a motricidade e a motilidade, entre o fluxo energético maquínico e a ação muscular.

Continuando no propósito de destacar o sentido energético do movimento humano, apresentamos o segundo modelo explicativo do aparelho psíquico, o qual foi delineado por Freud em *Além do Princípio do Prazer* – 1920. Nesse trabalho, no qual Freud faz uma revisão completa da teoria das pulsões, introduzindo a noção de pulsão de morte e revendo correlativamente as noções tópicas.

A consciência, ponto de junção com as percepções provenientes do mundo exterior, é localizada na periferia, englobando os outros sistemas psíquicos, e recebendo excitação do interior, particularmente as sensações de desprazer. Essa é a diferença básica para o esquema anterior: a periferia é agredida pelo exterior e, também, pelo interior. Explicitemos melhor, o modelo é de uma ameba, bola de protoplasma elementar, que está mergulhada num meio ambiente onde circulam forças físicas que a impactam em sua periferia.

No seu interior, nas camadas mais profundas, a energia das excitações, que é de uma intensidade bem menor, encontra-se canalizada, numa espécie de rede de bifurcações, na qual a energia terá a “escolha” entre uma via mais resistente e uma via mais aberta. “A circulação de energia vê seu percurso traçado por essas sucessivas diferenças de resistência”, explica Laplanche (1998, p. 175).

Devido ao processo de excitação na camada superficial forma-se uma crosta que, à força de ter sido perfurada pela ação, apresenta as condições mais favoráveis à recepção das excitações; isto é, a camada torna-se completamente permeável, não há barragem para impedir o escoamento. Essa camada para Freud é o sistema consciência, que nada retém, para justamente não ficar abarrotado e dificultar sua função de permeabilidade. Contudo, essa vesícula completamente permeável não poderia resistir às forças exteriores; então, cria-se um “pára-excitações”, uma espécie de pele que endurece sob o impacto das energias do mundo exterior. Essa funciona como um invólucro mais externo que protege o “organismo”, mantendo a excitação à distância, além de reduzi-la deixando passar do exterior apenas fragmentos de intensidade. Essa camada é semelhante aos órgãos dos sentidos, uma “tela de terminações nervosas” que, “comporta essencialmente aparelhos para a recepção das ações executatórias específicas, mas também dispositivos especiais que duplicam a proteção contra as quantidades excessivas de excitação”, afirma Freud citado por Laplanche (1998, p. 175).

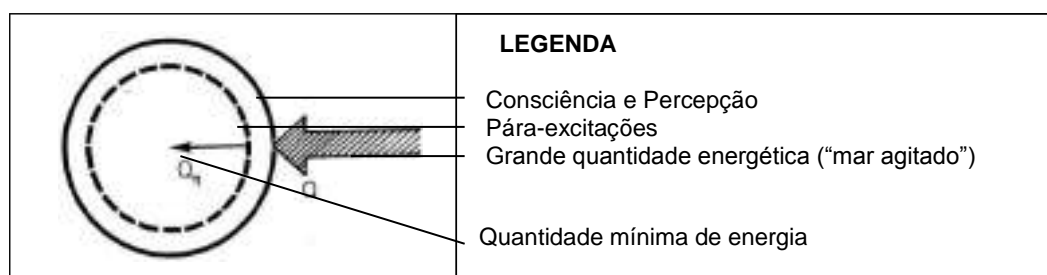


Figura 7 Vesícula energética

Fonte: Jean Laplanche, **A angústia**. 3.ed.SP:Martins Fontes, 1998, p. 177

O que caracteriza esse “organismo” é o seu limite, que serve para protegê-lo das energias potentes, mantendo a diferença de nível entre exterior e interior. Manter constante esse nível de energia no interior do sistema é tarefa difícil, visto ser o exterior uma espécie de mar agitado, com movimentos bruscos e inesperados em todos os sentidos. Esse é o Princípio de Constância, no qual o organismo vivo restaura incessantemente o seu nível. As energias excessivas operam do lado de fora, tendendo igualar os níveis e, portanto, destruir o organismo vivo. Então, funciona o Princípio do Prazer, diminuição da tensão, escoamento de um *quantum* energético excessivo.

Esse modelo serve para Freud explicar dois fenômenos: o traumatismo e a neurose traumática. Começamos pela dor que se refere diretamente ao somático, com repercussões no aparelho psíquico. A dor física resulta de uma efração do pára-excitações numa extensão limitada. Não se refere a aumento ou diminuição de tensão, mas uma abertura cutânea que faz uma “corrente elétrica” circular no circuito. Uma vez criada essa efração, ela “constitui-se

numa espécie de emissor de excitações, excitações que tendem a propagar-se por todo o aparelho, fazendo fracassar a distinção habitual, que é nitidamente estabelecida pelo organismo, entre as fontes internas de excitação e as fontes externas”, explica Laplanche (1998, p. 182).

Assim, o afluxo contínuo de excitação, implantado no pára-excitações, comporta-se como uma fonte interna (pulsão), contínua e impossível de ser evitada e da qual é impossível se fugir. Isso porque, o organismo não querendo ver essas quantidades de energias difundirem-se em seu interior, mobiliza energias (contra-investimento), que vão se opor de maneira igual à energia dessa fonte externo-interna, portanto, imobiliza as excitações invasoras. Segundo Laplanche, “Há uma espécie de equilíbrio energético que faz com que as outras atividades desse corpo, sejam empobrecidas, o que não se interessa por nada exceto o seu sofrimento” (1998, p. 183).

Na dor o corpo assume uma espessura concêntrica, na qual o mundo inteiro é desinvestido. O corpo torna-se minúsculo, espesso, todas as energias não são vinculadas a mais nada, senão em contra-atacar a dor lancinante. Todo o corpo está concentrado numa dor de dente, por exemplo. No entanto, a dor não está apenas no dente, mas estende-se para toda a região circunvizinha, é o espaço doloroso. E esse poder de sentir o espaço do meu corpo minúsculo ou enorme, corresponde ao que Merleau-Ponty chama de caráter volumoso do corpo (1994, p.138; 206).

No entanto, a dor não está apenas no dente, mas estende-se para toda a região circunvizinha, é o espaço doloroso. Esse poder de sentir o espaço do meu corpo minúsculo ou enorme, corresponde ao que Merleau-Ponty chama de “caráter volumoso do corpo.” (1994, p. 138, 206). Durante a dor, corpo e alma (mobilização psíquica) são uma única coisa, circunscrevem o objeto doloroso e o bloqueiam impedindo que ultrapasse o pára- excitação. O trabalho psíquico não é diminuir uma quantidade de energia que não pode evitar, mas substituir o limite do pára-excitações, por uma espécie de limite funcional, que é justamente um contra-investimento no órgão sofredor.

O traumatismo físico é diferente da neurose traumática. Ao invés da deterioração dos tecidos o traumatismo psíquico é um evento que ameaça a vida e provoca um estado psíquico particular. Essa neurose é paradoxal, uma vez que acontece numa situação de perigo físico em que tudo desmorona em redor ao sujeito (situação de guerra, por exemplo), mas sem que tenha havido traumatismo físico ou ferimento real. A característica clínica dessa neurose, além do sofrimento subjetivo e inibição, é o sintoma da repetição: lembrança quase alucinatória do acidente, a descrição repetida e sua reprodução nos sonhos. Esse sintoma da



pulsão, repetição do desagradável, nos é importante quando tratarmos dos jogos poético e motor.

Semelhante à dor, o traumatismo psíquico trata-se de uma efração do pára-excitações, sendo que numa extensão maior. Para um a efração é cutânea e para o outro, não. As somas de excitações não são produzidas na proximidade do ponto de efração, mas invadem toda vesícula, provocando uma perturbação tal no funcionamento energético do organismo que coloca em movimento todos os meios de defesa. O importante nesse fenômeno é que Freud descobre um outro modo do funcionamento, deixemo-lo ele explicar:

Neste caso, o princípio de prazer é imediatamente posto fora de ação. Já não se trata de impedir o aparelho psíquico de ser submerso por grandes somas de excitações; é antes uma outra defesa que se apresenta: dominar a excitação, ligar psiquicamente as somas de excitação que penetram por efração, a fim de levá-las em seguida à liquidação (FREUD apud LAPLANCHE, 1998, p. 189).

A excitação que invade é transbordante, tenta submergir o “inimigo” por todos os lados, uma espécie de invasão anárquica do sistema pela energia não ligada. O sistema não preparado é surpreendido pelo ataque, leva um susto. O susto traduz o estado do aparelho quando é inadvertidamente invadido e, nada pode fazer para ligar a angústia, pois assim já seria preparação, mobilização de energia, a fim de se preparar para enfrentar o choque. “Enfrentamento em catástrofe, na derradeira linha de retirada, mas que, entretanto, pode resultar na fixação do inimigo”, explica Laplanche (1998, p.191).

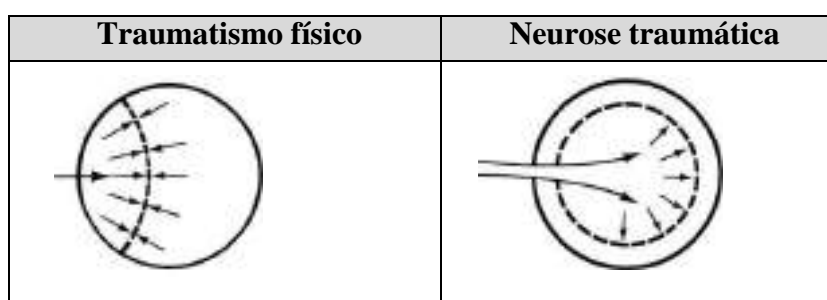


Figura 8 Comparação entre a efração na dor e a efração na neurose  
Fonte: Jean Laplanche, **A angústia**. 3.ed.SP:Martins Fontes, 1998, p. 182, 190.

Portanto, a angústia representa a última linha de defesa do pára-excitação, um pára-excitação dinâmico, substituindo o limite material do sistema por um chamamento de forças em seu socorro. De modo que, o sintoma da repetição, não está vinculado ao domínio do prazer, mas ao controle retroativo da excitação sob o desenvolvimento da angústia. A angústia é aqui uma primeira elaboração do aparelho psíquico para barrar a excitação excessiva, semelhante ao que acontece na dor com seu contra-investimento para bloquear a dor do órgão sofredor.

Mas para subsidiar essa discussão da efração do ego, fundamento para a compreensão dos fenômenos do traumatismo, angústia e pulsão, o modelo da vesícula é ampliado. Não mais uma significação físico-biológica (energia-defesa), mas o engendramento de entidades psíquicas. Pois quando supomos a existência de uma energia, no próprio aparelho psíquico, estranha a ele e que luta contra essa mesma periferia, estamos num outro nível de interpretação, para o qual se fala de uma “periferia interna”. Por isso, ainda em *Além do Princípio do Prazer*, Freud introduz a noção de que as neuroses traumáticas são excitações de origem interna, própria da energia pulsional e favorecidas pelo “conflito do ego”.

Nessa nova perspectiva, “na medida em que o indivíduo sofre um ferimento real [físico], ele acha-se protegido contra a irrupção de uma neurose traumática” (FREUD apud LAPLANCHE, 1998, p.184). Esse paradoxo freudiano merece alguns esclarecimentos. Todo abalo do organismo tem um efeito marginal, uma excitação sexual, um desencadeamento pulsional, traumatizante a partir do interior, sobre sua periferia interna, o ego. Não é o abalo mecânico que é traumático, mas o afluxo de excitação sexual. Ao contrário da dor que exerce, enquanto dura, uma poderosa influência sobre a repartição da libido. Explica Freud,

a verdadeira mecânica do traumatismo ligaria o quantum de excitação sexual que tem um efeito traumático em virtude da falta de preparação pela angústia. Mas se sobrevém ao mesmo tempo uma lesão física, esta, ao exigir um superinvestimento narcísico do órgão atingido, ligaria o excesso de excitação (FREUD apud LAPLANCHE, 1998, p.206).

É na segunda grande tópica<sup>14</sup> freudiana que o ego recebe um papel mais importante, ele é apresentado em seu caráter dinâmico, isto não quer dizer que ele estivesse ausente na tópica anterior<sup>15</sup>. Em *Sobre o Narcisismo: uma Introdução* – 1914, Freud explicita a capacidade de extensão ou de retração do ego em certas circunstâncias. Ou seja, perturbações somáticas repercutem em modificações do ego, como exemplo Laplanche cita duas situações:

<sup>14</sup> Nessa tópica os domínios agora são designados como espécies de pessoas postas em cena, umas em relação às outras como se fossem personagens interiorizados (id, ego e superego). O id é uma instância geneticamente primeira, a partir da qual se diferencia, como uma função ou como um grupo de funções particulares, o ego. O superego é uma subestrutura do ego, instância de censura e consciência moral, marcada por sentimentos de culpabilidade ou de insuficiência moral – “ideal do ego”.

<sup>15</sup> Toda a tópica está ligada ao modo como um ego se figura ser no todo. Laplanche lembra que em *Estudos sobre a Histeria*, o ego é uma espécie de espaço fechado ao qual se tem acesso através do “desfiladeiro da consciência”; em *Conferências Introdutórias sobre Psicanálise*, o sistema psíquico é descrito como composto de duas peças: uma peça maior, o inconsciente, onde se encontram as pulsões, e uma segunda peça, o sistema pré-consciente ou ego, um salão em que habita a consciência, o guardião que permite ou impede a passagem de uma peça a outra; em *A interpretação dos Sonhos* e em *Artigos sobre Metapsicologia*, o ego é uma espécie de barreira ou sistema de filtragem entre os compartimentos; em *Projeto para uma Psicologia Científica*, o ego é definido como uma espécie de rede de neurônios investida de maneira constante, que modera os escoamentos de energia. (LAPLANCHE, 1998, 208-210; 240).

uma doença dolorosa provoca a remissão temporária da esquizofrenia e uma dor orgânica é capaz de fazer com que se dissipem os investimentos amorosos (1998, p. 213). A dor concentra a libido num único ponto e impede a fuga energética do ego. Isso explica porque Freud garantiu que o ferimento físico é uma profilaxia da neurose.

Diferente da dor, que concentra, no sonho o ego sofre uma dilatação. E como no sonho o ego é impotente para impedir a realização do desejo inconsciente, ele torna-se onipresente, ou seja, o ego está presente, dissolvido num desejo de dormir. O ego ao desejar a restituição do nível energético, chega a coincidir-se com o próprio limite corporal, é então ego-corpo. Seja dilatando ou contraindo-se, o ego é caracterizado, em *O ego e o Id*- 1923, não somente como superfície, mas como projeção de uma superfície. Como superfície, o ego é a parte do aparelho psíquico ligada à percepção, e como projeção da superfície é desdobramento do corpo, ou seja, é superfície constituída pela projeção do limite da superfície do corpo. Portanto, diz Laplanche, “o ego é, sem dúvida, um órgão diferenciado, mas é igualmente projeção do corpo, é um corpo interno, é um corpo tangencial ao corpo biológico” (1998, p. 215).

Assim, o traumatismo psíquico é uma efração do ego, mesmo sabendo que o ego é superfície do aparelho psíquico e projeção do corpo no mundo, tangenciando o biológico. O ego é traumatizado do lado interno, no lugar das pulsões. Então, o modelo da vesícula é transformado, pois apesar de ser oriunda do interior, a pulsão sempre se comporta como um corpo estranho; para o ego, ela ataca do exterior. E como para o interior não há pára-excitações, ou órgão de recepção, as excitações internas são suscetíveis de produzir um aumento excessivo de desprazer. Então o aparelho psíquico trata essa excitação como se não agisse a partir do interior mas do exterior, para poder utilizar contra elas o meio de defesa do pára-excitações. “Tal é a origem da projeção que desempenha um papel tão importante na determinação dos processos patológicos”, diz Freud (apud LAPLANCHE, 1998, p. 216).

Sendo assim, diante do transbordamento e da desproteção da camada receptora, o ego se defende projetando a pulsão no exterior, como acontece no caso das fobias. Essa forma de defesa pelo pára-excitações não impede as transferências das excitações internas ocasionarem perturbações econômicas, próprias das neuroses traumáticas. Isso porque a agressão pulsional é interna, cuja finalidade é o transbordamento do ego. No traumatismo psíquico a efração é no ego provocada pelo id, daí a angústia como reação geral do ego, submetido às condições de desprazer. Em outras palavras, a neurose do susto é uma ação do id, pulsão sexual, recalcada pelo ego que encontra uma descarga direta e desqualificada sob a forma de angústia. O ego é a parte do id que foi modificada sob a influência direta do mundo

exterior, por meio do sistema Percepção-Consciência. Assim, é o ego quem define todos os outros lugares no aparelho. Há um esquema, em *Novas Conferências Introdutórias sobre Psicanálise* – 1932, que torna visível essa distribuição.

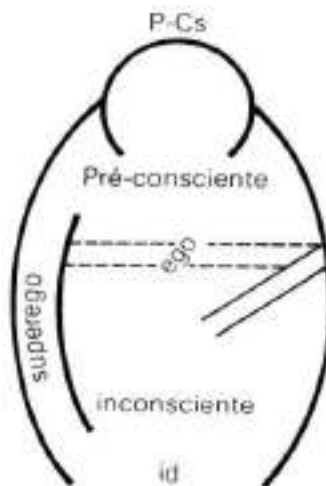


Figura 9 Esquema do aparelho psíquico da segunda tópica  
Fonte: Jean Laplanche, **A angústia**. 3.ed.SP: Martins Fontes, 1998, p.223

Esse segundo esquema, visualizado na bola protoplasmática ou na figura ovóide nos serve para destacarmos uma tangência entre os circuitos neuronal e psíquico do aparelho, ou seja, o pára-excitações é constituído pelo sistema percepção-consciência e a camada que o reveste, o invólucro mais externo está relacionado aos órgãos dos sentidos, a tela de terminações nervosas. De modo que a entrada de energia no aparelho é realizada de forma tangencial. O sistema percepção-consciência e a tela de terminações nervosas tangenciam-se na aproximação mais exterior ao mundo, os limites do corpo e do ego se tocam, o sistema psíquico se fecha no sistema das excitações somáticas, a periferia do organismo e a do aparelho psíquico estão voltadas para o mesmo lado.

No entanto, esse encontro tangencial, ao se referir à efração do pára-excitações, aparece aqui de maneira ambivalente. Novamente Freud utilizou um esquema biológico para descrever o funcionamento psíquico, ou seja, tomou a dor física para metaforizar a neurose traumática. Na neurose e na dor há uma brecha no aparelho psíquico: no primeiro, uma extensa e no outro, uma pequena. Por essas brechas acontecem irrupções de somas de energias não ligadas no invólucro da vesícula.

Contudo, o encontro aqui não é de encaixe tangencial, como o foi no modelo no anterior, mas de inversão tangencial, visto não estar se referindo ao mesmo invólucro. A camada do pára-excitações é formada pelo sistema percepção-consciência e está próxima aos órgãos dos sentidos, mas a tópica da efração é distinta: na dor a efração é patente na pele (revestimento cutâneo) e na neurose a efração é virtual, acontece no ego.

O encontro ainda é tangencial, ferir a pele é tocar no ego, numa pequena medida. Porém, a tangência é invertida, porque o ferimento na pele tem um resultado contrário ao do susto. No somático a efração de energia é imediatamente combatida, bloqueada, não há excitação sexual. É na efração do ego que a pulsão é desencadeada e a superfície do corpo é prolongada para o exterior. Na efração pelo ferimento o ego se concentra e na efração pelo susto, o ego se distende. Esse movimento energético indica o caráter dinâmico dos limites do ego e sua relação com o corpo. Na dor o ego sofre uma retração, parece se concentrar praticamente num ponto; na neurose, o contrário, o ego é projetado para além dos seus limites. Ora, se a casca do ego tangencia o biológico, um ferimento na pele o toca numa pequena escala, então, a retração e a projeção do ego diz dos limites da superfície do corpo.

A retração é caracterizada como um contra-investimento que imobiliza as excitações invasoras através de um empobrecimento do corpo que não se interessa por mais nada a não ser no órgão invadido. Se pensarmos assim, podemos dizer que o corpo se concentra, desinvestindo do mundo, em vários momentos, não apenas na dor, mas também no beijo, no coito, na defecação, na deglutição, ou em qualquer outro evento em que haja uma espécie de efração cutânea. Nesses momentos, a energia motora sofre uma retração, circunscreve-se num só ponto, reduz-se a um só órgão.

A projeção, o contrário, é quando o ego é agredido, sem defesa, pelo id, então projeta esse susto num objeto do exterior. Um modo de se defender projetando-se no mundo. O ego desestabiliza os limites, ele não é mais uma camada interna, vizinha ao córtex cerebral e rente ao sistema percepção-consciência, mas um pára-excitação, para além do invólucro corporal, dos órgãos sensoriais. O ego ultrapassa os limites do corpo quando está angustiado, quando foi ferido internamente. A melancolia é uma propagação do corpo pelo mundo inteiro. A angústia é isso, “o modo como o id assinala sua irrupção no ego”, diz Laplanche (1998, p. 242). Sendo assim, o corpo se prolonga no mundo, não apenas na fobia, mas no sonho, no devaneio, na fantasia, na arte, na mística e, particularmente, no jogo, como veremos. O jogo é uma criação do ego agredido, ameaçado de transbordamento.

Ao contrário de todo esquema fisiológico de quaisquer organismos, no aparelho psíquico é a energia interna que ataca. Nesse instante, interior e exterior são indistintos. O interno é metafórico do externo. O interno mantém relação analógica com as energias externas do “mar agitado”. O surpreendente dessa ameaça interna é saber das suas fontes. A figura imaginária ovóide, diferente da bola protoplasmática, possui uma abertura que se apresenta do lado do id. Essa abertura talvez seja para mostrar a indefinível região do id, mas

Freud sempre que se referiu à abertura do esquema a relacionou ao corpo. Em *Esboços de Psicanálise*- 1938, Freud, se refere à ausência do pára-excitações para proteger a camada receptora. De modo que havendo as transferências de excitações internas, isso provoca perturbações traumáticas. Sobre essas fontes de excitação, Freud afirma:

As fontes mais abundantes de tal excitação interna são o que se chama de **pulsões do organismo**, os representantes de todas as forças atuantes que provêm do interior do corpo e são transferidos para o aparelho psíquico; é esse o elemento mais importante, mas também o mais obscuro da pesquisa psicológica (FREUD apud LAPLANCHE, 1998, p. 217, grifo nosso).

Localizar as fontes da excitação interna como “pulsões do organismo” tem a implicação de compreender o desencadeamento da energia motora (motricidade), não apenas na superfície do ego, mas na energia do id. Nessa figura ovóide, o somático está por fora e por dentro do aparelho psíquico. Na camada externa o ego é identificado como sistema percepção-consciência, remete aos órgãos sensoriais; e na camada interna o id tem como fonte as pulsões do organismo. Por estar nos dois pólos do aparelho, os movimentos do corpo, numa comunicação com o mundo, pode ser visto como movido pelo id-pulsional ou pelo ego-corporal, portanto, estando projetado para o exterior ou retraído numa efração da pele.

## 2.3 DO SENTIDO MULTIREFERENCIAL

Uma das pioneiras da abordagem da força do corpo, no âmbito da Educação Física brasileira, salvo engano, foi Katia Brandão Cavalcanti<sup>16</sup>, em seu trabalho de pós-doutorado (1994), onde definiu uma matriz teórica *Para a unificação em ciência da motricidade humana*. Partindo dos pressupostos da sincronicidade, do holomovimento e do princípio de equivalência partícula/onda, afirmou que a base epistêmica da matriz é a equivalência motricidade/corporeidade. Estava assim tornando o modo do homem estar no mundo(corporeidade) equivalente à potência do homem se mover no mundo (motricidade). Ou seja, ambiente de comunicação corporal e força ontológica do mover-se são percebidas sincronicamente, como campos multidimensionais de intensidade energética, participantes da energia cósmica.

O entendimento que o corpo é constituído por um poder que nem sempre é compatível com as regras de conduta, obriga-nos a sairmos do estudo da *Cultura Corporal*

---

<sup>16</sup> Katia Brandão Cavalcanti, orientadora deste trabalho, é coordenadora da Linha de Pesquisa *Educação e Corporeidade*, no programa de Pós-Graduação em Educação da UFRN.

para os estudos da *Corporeidade*. Estamos utilizando esses dois termos, muito mais para distinguir o trajeto de nossas investigações do que para estabelecer uma hierarquia valorativa. Na *Cultura Corporal*, o trabalho é de esquadriñar os mecanismos culturais que imprimem sua marca no corpo dos indivíduos, realizando uma arqueologia dos hábitos corporais. Na *Corporeidade*, a investigação se volta para o aspecto ativo do corpo na cultura, descrição das ações do corpo impulsivo, excitável, agindo em relação aos códigos sociais.

Durante a dissertação de mestrado, conjuntamente com outros trabalhos antes citados, estivemos envolvidos em desvelar os procedimentos pedagógicos e políticos da cultura capitalista, que se propõem a marcar o corpo com o código da disciplina: regularidade, produtividade e abrandamento das paixões. Nesses estudos, do tipo *Cultura Corporal*, a preocupação está na ação da sociedade sobre o indivíduo, focalizando num primeiro plano a sociedade ou aquilo que no indivíduo foi socializado — perspectiva durkheimiana. Desse modo, pressupõe-se que o comportamento individual está sempre subordinado a determinados códigos que programam coletivamente a maneira de sentir, pensar e agir, considerados “corretos”.

O corpo na *Cultura Corporal* é uma apropriação social; toda sua ação condensa em si mesma as codificações do grupo a que pertence. O modo como o corpo é utilizado, portanto, educado, resulta da imposição de um conjunto de normas sociais que definem, no indivíduo, determinadas modalidades de seu uso. Portanto, a prática corporal é vista como mais uma via de acesso à estrutura de uma sociedade particular, pois as ações motoras são compreendidas como mensagens significantes que expressam a natureza do sistema social. O corpo do indivíduo é pouco mais que uma massa de modelagem à qual a sociedade imprime formas segundo seus próprios interesses.

Nessa perspectiva, o corpo é fraco e indefeso, uma estrutura biológica que se não for carregada de conotações sociais e de intervenientes culturais (religião, classe, família, educação) torna-se uma monstruosidade animal, por isso, as regras sociais são assimiladas de bom grado pelos indivíduos. Nas palavras de Durkheim, o indivíduo encontra a regulamentação da atividade como “uma fonte de alegrias. Pois a anarquia é dolorosa para ele mesmo. Ele também sofre dos conflitos e das desordens que se produzem todas as vezes que as relações interindividuais não estão submetidas a nenhuma influência reguladora” (1978, p. 5). A anarquia é entendida como anomia, ambiente no qual os indivíduos estariam perdidos em meio a adversários, então, têm prazer em comungar, ou seja, em levarem em conjunto uma mesma vida moral e, portanto, corporal.

É o código social que estabelece as regras de conduta, transforma a ação e a inação em expressões da “consciência coletiva” e, sendo assim, os comportamentos motores são expressões de pertencimento a grupos. As normas sociais são assimiladas porque o indivíduo ganha individualidade ao pertencer a um grupo social, quando ele adota os mesmos valores ou usa o corpo do mesmo modo. É o consenso quem dá humanidade ao homem, portanto, negar a maneira habitual de agir é estar negando a si mesmo. A pesquisa no prisma da *Cultura Corporal* consiste no “estudo da maneira pela qual cada sociedade impõe ao indivíduo um uso rigorosamente determinado de seu corpo, porque é por intermédio da educação das necessidades e das atividades corporais que a estrutura social imprime sua marca nos indivíduos”, para utilizar as palavras de Lévi-Strauss (1955) ao comentar a obra de Mauss (1974, p. 2). Enfim, é um estudo da integração social.

Porém, nesta tese, estamos reorientados pelo enfoque da *Corporeidade*, cuja preocupação está em descrever a ação do corpo pulsional na sociedade. Não estamos procurando a projeção do social sobre o individual, mas a relação conflitual entre o corpo individual e os códigos culturais. Entendemos que os sentidos eróticos do corpo agem no mundo adaptando-se a ele e, ao mesmo tempo, transformando-o.

O foco de análise não é mais o regime corporativo, as ações motoras não se dirigem apenas no sentido da solidariedade mecânica ou orgânica, mas também em sua rebeldia, como, por exemplo, nos momentos em que o indivíduo não renuncia ao prazer momentâneo, incerto e destrutivo. Portanto, nossa preocupação é abordar aspecto ativo do corpo: a capacidade de por a motricidade em movimento, da “energia” que é produzida na superfície e no interior do corpo.

O corpo, nesse tipo de abordagem, não é visto como fixo e imutável, pelo contrário, é tido como deslocável, ambíguo, hesitante e dotado de poderes inconscientes. Denominamos essa abordagem de multireferencial, já que implica no entrecruzamento de muitos olhares disciplinares sobre essa relação conflituosa entre a pulsão do organismo e as normas sociais.

A distinção *Cultura Corporal* e *Corporeidade* não é para desenhar corpos diferentes, ou para despreocupar-se com a crueldade da tecnologia disciplinar capitalista, mas para salientar um outro modo de investigação. Nesse tipo de pesquisa, semelhante a nossa dissertação, focaliza apenas o esforço operacional civilizador de controlar o corpo, sem nem destacar se a operação obtinha êxito ou fracassava<sup>17</sup>. Continuamos afirmando que a relação

---

<sup>17</sup> Apesar de no trabalho de dissertação já apontarmos sutilmente que a “*cultura corporal burguesa*” encontrou uma “*cultura corporal popular-pagã-erótica*” a que lhe resistiu duramente. Dizíamos, por exemplo, que a capoeiragem afro-brasileira, jogo das pernas pro ar de alguns “vadios”, era não só o inverso, mas um obstáculo para a adoção dos exercícios ginásticos alemães ou suecos, próprios de uma cultura que valorizava a verticalização, a posição ereta do corpo, a ordem e a decência.



corpo-cultura é indissociável, só que não estamos tomando a conduta do corpo para pensar as estruturas sociais. A questão não é desconsiderar a estrutura social ao se analisar as ações do corpo, mas que o corpo não é apenas espelho da sociedade, projeção da cultura.

A sociedade codifica o corpo, mas esse não é totalmente codificado por ela. Há forças inconscientes que não deixam o corpo modelar-se completamente à imagem da sociedade. Muitas práticas corporais são manifestações do desorganizado e do incontrolado, ou seja, escapam ao controle social. Pelo enfoque da *Corporeidade* entendemos que a relação entre as atividades corporais e as regras sociais não é linear, mas é governada pelo princípio de troca. Portanto, o maior interesse dessa investigação consiste em substituir as antinomias por relações de complementariedade. Dessa forma, estamos tomando outra via educativa da relação cultura-corpo, não apenas da cultura imprimindo no corpo os interesses econômicos e políticos, mas do corpo se expandindo em condutas que expressam sentidos até mesmo rebeldes aos interesses sociais.

É preciso uma perspectiva sócio-antropológica mais complexa para compreender a relação de troca entre corpo e cultura. A troca não é harmônica, mas conflitual, há uma tensão entre o corpo individual e a coerção social, entre os códigos normativos e os imperativos libidinais, entre a pulsão do indivíduo e a condução que a sociedade dá a essa libido. Por isso, a cultura é vista não apenas como um aparelho suprabiológico que age reprimindo a tendência ao prazer, mas também como uma estratégia que atua na economia libidinal. Daí porque, para Félix Guattari, o sistema capitalista se estabelece atuando em duas frentes: luta de classe e luta dos desejos.

O controle dos movimentos do corpo se dá juntamente com os “agenciamentos coletivos”, que se insinuam na economia desejante dos explorados para produzir neles “uma cumplicidade inconsciente com os poderes vigentes ou uma interiorização da repressão”, esclarece Guattari (1987, p.33). Então, o “poder do corpo” é reprimido, não apenas no sentido de disciplinado institucionalmente, mas distorcido, contaminado em sua subjetividade. Mesmo no atual momento da hipervalorização do “cuidado de si”, a “potência” do corpo tem sido dissolvida, distorcida para funcionar na reprodução do sistema.

O corpo pulsional é movido pelo impulso de querer tornar-se senhor do espaço e estender seu domínio, mas a realidade social impõe aos indivíduos a necessidade de renunciar aos prazeres, lhe resistindo a sua expansão. Esse é o conflito designado por Nietzsche entre a “vontade de potência” e a “moral niilista”, ou por Freud entre as reivindicações anárquicas da sexualidade (princípio do prazer) e a barreira da repressão a serviço dos valores culturais (princípio da realidade). Apesar de que, o ponto fundamental do conflito não é a ação dos mecanismos externos reprimindo a pulsão, mas os dispositivos internos do próprio sujeito, a consciência, que rejeita e mantém longe de si os desejos “reprováveis” socialmente.

O conflito é duplo (externo-interno), as emoções são reprimidas ou reutilizadas socialmente e o pulsional é recalcado internamente. O biológico e o social, conflagrados em seus procuradores internalizados no sujeito (id e superego), são protagonistas de um conflito imobilizante. O eu consciente, ao receber as percepções do mundo social torna-se o “órgão” de adaptação ao meio e à cultura. Essa cultura, por sua vez, é formada pelo corpo para reprimi-lo. Por isso, o conceito de homem em Freud, segundo Norman Brown (1959), “é um animal que reprime a si mesmo e que cria cultura ou sociedade a fim de reprimir-se” (1972, p. 24).

Essa antropologia social é complexa, a relação entre corpo individual e mecanismo social não é mais linear, pois a coerção não é apenas no gestual, mas também no libidinal, como também não é só a cultura criando o corpo dos indivíduos, mas os indivíduos criando a cultura. Daí ser possível, nessa abordagem, compreender a neurose como uma doença psíquica individual que possui causas sociais. Em Freud a sociedade organiza-se no sentido de reprimir o pulsional, e a pulsão não realizada, mas recalcada, causa a neurose. A neurose é uma consequência natural da civilização ou da cultura, e a evolução cultural é decorrente da capacidade humana de adquirir neurose.

Sendo assim, a fronteira entre categorias psicológicas e categorias políticas desfaz-se, em virtude dos processos psíquicos serem compreendidos dentro da função da cultura, e a cultura dentro dos processos psíquicos. Por isso, Herbert Marcuse (1955) afirma: “A teoria de Freud é, em sua própria substância, ‘sociológica’, e que nenhuma nova orientação cultural ou sociológica é necessária para revelar essa substância. O ‘biologismo’ de Freud é teoria social numa dimensão profunda” (1978, p.29).

Em *Mal-estar e Civilização* (1929-30) Freud estabelece o vínculo dialético entre cultura e neurose, já que para ele as variedades de culturas podem ser correlacionadas com as variedades de neurose. Nos textos de religião (*Totem e Tabu* –1913; *Moisés e Monoteísmo* – 1937) Freud, segundo Norman Brown, “não apenas sustenta que a história humana só pode ser compreendida como uma neurose como também que a neurose de indivíduos só pode ser compreendida no contexto da história humana como um todo” (1972, p.27).

O homem é o único animal do seu reino que é descontente consigo mesmo — neurótico. É o animal que por sua natureza tem desejos que não são satisfeitos pela cultura. Mas que ao mesmo tempo, por serem desejos indestrutíveis, elaboram cultura com o fim de projetá-los no espaço do vivido. Do ponto de vista sócio-analítico “A história é forjada, além de nossas vontades conscientes, não pela destreza da Razão (Hegel), mas pela astúcia do Desejo; não pelo trabalho (Marx), mas no amor”, afirma Brown (1972, p.32).

Ao lado de Freud, pensamos que a essência do conflito corpo-cultura não é o trabalho. As condições econômicas determinam a supra-estrutura, esse é centro do princípio de realidade. Mas, a essência conflitual não reside no princípio da realidade, mas nos desejos inconscientes reprimidos, na vontade de potência.

Mais do que bem-estar econômico e domínio sobre a natureza, o que move o homem e, portanto, a história, não é a dialética do trabalho, não é a satisfação do reino das necessidades, dos desejos conscientes. A inquietação humana é exatamente porque são inconscientes os desejos reais. Por isso, “Freud sugere que além do trabalho existe o amor. E se além do trabalho no fim da história existe amor, este deve ter existido sempre desde o início da história, e deve ter sido a força oculta que fornece a energia dedicada ao trabalho e constituidora da história” (BROWN, 1972, p. 33).

A relação entre o corpo individual e as regras sociais não é entendida apenas como um corpo biopulsional que é reprimido pela cultura, mas como uma cultura opressora que paradoxalmente é mantida e transformada pelas paixões desse mesmo corpo reprimido. Sendo assim, para além de preferir a instância individual para explicar a social (psicologismo) ou o contrário (sociologismo). Por isso, compreendemos a tarefa educativa reconhecendo a relação corpo individual e código coletivo a partir da noção de reciprocidade, já que eles formam-se paralelamente por ação e reação recíprocas. Indivíduo e social são mutuamente gerativos. Diz o biólogo Maturana: “o indivíduo é na medida em que se é social, e o social surge na medida em que seus componentes são indivíduos” (1997, p.43).

As instituições sociais são tendências humanas cristalizadas em costumes, sentimentos e símbolos, ao passo que o indivíduo, ao nascer, recebe da tradição e das instituições a maior parte do seu cabedal de idéias e de sentimentos. Mas a realidade é dinâmica, apesar da sociedade ser anterior ao indivíduo e ele ter de adaptar-se a ela através da progressiva aquisição de toda uma série de hábitos, há os componentes instintivos, que por sua capacidade criativa são os responsáveis pelas mudanças. Essa é a compreensão de Dewey, ao afirmar

O hábito tende a petrificar a vida: contudo, a sociedade se altera, impondo uma incessante readaptação a todas as modificações que se operam no meio em que vivemos, e a existência de uma atividade instintiva ou vital constitui o fulcro em torno do qual será efetuada a reorganização dos hábitos. Por conseguinte, por debaixo dos hábitos sempre subsiste uma franja de pulsão nativa; evidentemente, essas pulsões inconscientes nunca existem em estado puro, não podendo ser isoladas da cadeia de expressões sucessivas que adotam e que não passa de uma série de hábitos sociais (apud BASTIDE, 1974, p.129).

Com isso estamos adotando o princípio da interpenetrabilidade, os hábitos motores adquiridos socialmente, possuem atividade instintiva, e o instintivo possui valores sociais. O individual e o coletivo são consubstanciais, se pressupõem reciprocamente, nas profundezas do eu encontramos o coletivo, e na tradição coletiva descobrimos as inclinações inconscientes; por exemplo, as guerras e o desejo inconsciente de extermínio como alívio para nossas ansiedades persecutórias, lembra Maria Rita Kehl (1991, p.40). Nessa abordagem sociológica, o social não é apenas órgão repressor localizado no exterior do eu, mas também como identificação introjetada. Freud teve o mérito de mostrar que os conflitos pessoais provinham da introjeção de pessoas sociais.

Dessa forma, é possível compreender a inserção do social no individual e do individual no social. A exemplo disso temos a identificação das imagens dos sonhos com as dos mitos da humanidade, como veremos no capítulo quarto. O indivíduo está impregnado de social, quem afirma isso é Gurvitch (apud BASTIDE, 1974) com sua teoria das camadas do real (morfológica, simbólica, das organizações e das práticas coletivas), que formam as camadas da pessoa humana. Para ele a camada mais profunda é constituída pela consciência coletiva, que não é exterior ou superior aos indivíduos, mas é idêntica à consciência individual. As camadas são exteriores e interiores ao mesmo tempo.

Contudo, nessa teoria não se está negando o conflito, por exemplo, a incompatibilidade entre a espontaneidade e as “reservas culturais” eclode na camada das condutas coletivas institucionalizadas, deixando de participar da vida criativa. Essa compreensão antropológica é importante para a educação, porque reflete que o aluno é incapaz de viver o social, permanecendo nas camadas cristalizadas em instituições que pesam sobre ele sem estarem vivificadas internamente.

Assim saímos do dualismo da libido e da sociedade concebida como órgão de repressões, bem como da oposição durkheimiana entre individual e social para adotarmos uma sociologia da complementaridade. A atenção está debruçada sobre os problemas inter-humanos, pois “o homem é um ser (essencialmente) no outro, assim como é um ser no mundo”, diz Roger Bastide (1974, p.142). É a psicanálise do laço inter-humano ou a sociologia relacional que adotamos, refletindo sobre os processos de intersubjetividade decorrente das relações de comunicação do homem com o mundo circunvizinho, com isso não estamos reduzindo as estruturas e antagonismos sociais a meras ligações entre pessoas.

Por isso, entendemos que a análise sociológica da relação corpo-cultura não é mais vista como corpo produto das técnicas coletivas, mas como uma troca semântica, um dando significado ao outro. Assim, a perspectiva pedagógica não é mais a educação cultural do corpo. No *Ensaio sobre a dádiva* (1924), Mauss colocara a troca como o denominador

comum de um grande número de atividades aparentemente heterogêneas, situando o inconsciente como o agente mediador entre o eu e o outro.

Para o pai da antropologia social francesa, a teoria do fato social decorria do modo de apreender a forma de troca (dávias presenteadas e retribuídas) que se constitui entre os homens por meio das instituições. As equivalências (dar, receber, devolver), para esse antropólogo, são as reguladoras de todo o comportamento humano ou de toda civilidade social: o sistema econômico (emprego dos utensílios, dos produtos manufaturados ou alimentícios), o sistema religioso (fórmulas mágicas), o sistema estético (dos ornamentos, festas, cantos e danças), o sistema jurídico (honra, moral e direito). Entender a troca como o princípio que governa as relações sociais, como aquele que estabelece a síntese entre a multidão de fatos distintos, foi a intuição mais profícua de Marcel Mauss (MAUSS, 1974, p.37-184).

Essa perspectiva foi aprofundada por Lévi-Strauss que a partir dos seus estudos sobre o parentesco (1949) e a mitologia (1955), passou a interpretar a sociedade, no seu todo, em função de uma teoria da comunicação (sistema de combinação dos termos). Para esse antropólogo, as instituições sociais possuem uma estrutura fundante comum, a estrutura de troca, daí ele concluir “que existe uma correspondência formal entre a estrutura da língua e a do sistema de parentesco” (LÉVI-STRAUSS, 1996, p. 79).

Os diversos aspectos da vida social são entendidos como diferentes modalidades de comunicação, por exemplo: as regras do casamento asseguram a comunicação de mulheres entre os grupos; as regras econômicas asseguram a comunicação de bens e serviços; as regras lingüísticas asseguram a comunicação de mensagens. Nesse entendimento, os fatos sociais, não são coisas nem idéias, mas estrutura destinada a garantir, entre os indivíduos e os grupos, um certo tipo de comunicação. Assim, “a estrutura das estruturas” é o inconsciente, o poder de estruturação que impulsiona a troca de signos e força a comunicação.

Compreendemos o estudo da *Corporeidade*, atentando para a estruturação da troca simbólica existente entre as ações corporais individuais e as regras culturais. A relação corpo-cultura passa a ser vista de modo complexo, não é mais, um determinando o outro, mas ambos se vitalizando ou mortificando-se. Os estudos da *Corporeidade* não se detêm apenas na força da instituição social, superior aos indivíduos, que não podem, sozinhos, nem criá-la nem modificá-la, mas se situa no intervalo dessa troca entre um e outro.

Os códigos sociais são assimilados na medida em que os corpos individuais os atualizam. Os corpos individuais se instrumentalizam dos códigos sociais e os códigos sociais se concretizam nos corpos dos indivíduos. “Estamos numa espécie de circuito com o mundo sócio-histórico, o homem sendo excêntrico a si mesmo e o social só encontrando seu centro nele”, esclarece Merleau-Ponty (1975, p. 395).

Os estudos da *Corporeidade* assemelham-se aos estudos lingüísticos de Noam Chomsky (1977), para o qual há uma “gramática gerativa”, uma espécie de infra-estrutura criacional da linguagem, um sistema “material” de forças em tensão. Isso quer dizer que por trás das formas estruturadas, que são estruturas extintas ou arrefecidas, transparecem, fundamentalmente, as estruturas profundas que são “sujeitos” criadores. Ou seja, estudar os movimentos corporais apenas como produto dos códigos sociais é estar circunscrito no âmbito da “gramática”, das formas arrefecidas de manifestação do corpo e, sendo assim, não se faz o levantamento do sistema material de forças que constituem a motricidade humana.

Tal como os trabalhos de Chomsky confirmam que há uma estrutura dinâmica na intenção geral das frases muito mais do que nas formas mortas e vazias das categorias sintáticas, assim também investigaremos o movimento humano como linguagem dinâmica e criativa do corpo na cultura. De modo que o projeto educativo nos estudos da *Corporeidade* não é linear, não estaremos reduzindo a relação corpo-cultura ao sistema social (culturalista), nem também estaremos atentando apenas para o seu processo motivador, exterior à consciência e exclusivo das pulsões (psicanalista). Mas abordaremos essa relação corpo-cultura pelo viés da antropologia, como multireferencialidade de ciências que estudam o homem. Fazemos nossas as palavras de Gilbert Durand (1960) ao discutir a origem do simbolismo, diz ele:

Gostaríamos, sobretudo, de nos libertar definitivamente da querela que periodicamente, põe uns contra os outros, culturalistas e psicólogos, e tentar apaziguar, colocando-nos num ponto de vista antropológico para o qual ‘nada de humano deve ser estranho’. Para tal precisamos nos colocar deliberadamente no que chamamos de trajeto antropológico, ou seja, a incessante troca que existe ao nível do imaginário entre as pulsões subjetivas e assimiladoras e as informações objetivas que emanam do meio cósmico e social (DURAND, 2001, p. 40-41).

Desse modo, a investigação da *Corporeidade* não coloca como determinante nem a cultura com seus códigos, nem o corpo com suas pulsões, mas enfoca o corporal nessa oscilação entre o pulsional e o meio social. É nesse intervalo, caminho reversível entre um e outro, que instalamos a investigação do “aspecto ativo do corpo”. Isso não significa exclusão de abordagens, mas seu reencontro entrecruzado e ampliado, pois observando o corpo em suas ações ou inações enxergamos o biológico, o psíquico e o político, como camadas constituintes do corpo vivo. Por isso, não estaremos apenas observando os mecanismos de aculturação dos corpos ou descrevendo como a estrutura social imprime-se sobre a estrutura somática

individual, mas atentando para a corporeidade como linguagem que introjeta, modifica e projeta os códigos sociais. Nesse sentido, estamos no interior da corporeidade, dessa expansão do corpo bio-psico-político no mundo, propagando-se como uma vibração que ocupa o espaço acústico.

Os estudos da *Corporeidade* abrangem a propagação: quando o corpo comunica, ele se estende no mundo, expandindo-se pelos movimentos (dos pontapés do feto na barriga da mãe à corrida da criança na rua), pelos sentidos (dos órgãos biológicos aos aparelhos tecnológicos que ampliam sua capacidade — o telescópio e o olho) e pelos códigos sociais assumidos (das roupas às crenças).

É na expansão comunicativa do corpo no mundo que o mundo vai codificando o corpo em camadas superpostas, semelhante a uma cebola. O corpo converte-se em túnicas carnosas e cada túnica é uma mensagem: o músculo esculpido fala do exercício, a flacidez fala do sedentarismo, o puxão da perna fala do AVC, a dilatação torácica fala da natação, as rugas falam da idade, a barriga distendida fala da esquistossomose, o cabelo mau cortado fala da condição social, o odor fala da higiene, as roupas falam da moda...

Portanto, o estudo da *Corporeidade* aborda a relação entre a regra cultural e a conduta individual não pela causalidade ou síntese, mas pela dialogicidade. Nessa abordagem investigativa, da qual decorre um projeto educativo, a cultura é vista como o espaço de criação do corpo e o corpo como espaço de inscrição e subversão da cultura. Não há entre corpo e cultura uma unidade. A cultura é uma escritura feita no corpo em cima de outras escrituras, num acúmulo de inúmeras mensagens, umas por cima das outras, sem apagar as de baixo e umas ao lado das outras. Todas essas escrituras incrustadas na mesma carne, numa afirmação e negação dos arranjos culturais. Enfim, nos termos do estudo da *Corporeidade*, o corpo é “texto” da cultura e “subtexto” da pulsão libidinal.

### 3 AS INTERPRETAÇÕES DO MOVIMENTO HUMANO COMO LINGUAGEM

Como vimos nos capítulos anteriores, é por conta do fluxo energético que o corpo, quando age no mundo, relacionando-se com as “coisas”, não está cumprindo apenas a codificação social (hábito motor), introjetando as exigências funcionais e formais do sistema, como também, durante os acontecimentos, o corpo vai se apropriando dos elementos possíveis e atualizando-os pelo imprevisível, pelo aleatório; enfim, pela surpresa do circunstancial. Isso é o que faz Merleau-Ponty (1994, p.208), comparando o corpo, não a um objeto físico, mensurável e previsível, mas a uma obra de arte, que produz o nó de significações vivas ao relacionar-se com o mundo. Em sua ação, o corpo é expressão que não se distingue do expresso, assim, irradia significação sem abandonar seu lugar temporal e espacial.

#### 3.1 DOS GESTOS COMO PRÁTICA DE LINGUAGEM

Os movimentos corporais realizam-se nos limites habituais, ao mesmo tempo que os ultrapassa. Ao agir no mundo os movimentos deslocam os códigos em sua extensão e tornam possível uma reversão de sentido. Sendo assim, o corpo nos acontecimentos, inspirado em Deleuze e Guattari (1993, p. 202), não é codificação pura e simples, mas atualização. A atualização é a ação do corpo no espaço-tempo, que sempre mantém algo de secreto, porque não pára de se subtrair ou de se acrescentar.

Continuamente, no mover-se, formam-se novos nós de significação, novas aprendizagens, reorganizações do esquema-corporal. Ocorre a atualização: com os hábitos motores antigos, aprendizagens fixadas, integram-se a uma nova entidade motora e uma nova entidade sensorial. Então, “repentinamente nossos poderes naturais vão ao encontro de uma significação mais rica que até então estava apenas indicada em nosso campo perceptivo”, afirma Merleau-Ponty (1994, p.210).

É no movimento perceptivo-motor que se preenche a todo instante o campo perceptual, com inúmeros e variados reflexos, que reorganizados subitamente, formam um novo equilíbrio, para um posterior desequilíbrio. A esse processo, Jean Piaget, pensando na inteligência, chama de equilíbrio entre a assimilação e a acomodação (1978, p.115).

É na tensão dessas duas redes (codificação e atualização, ou hábito motor e nova entidade sensível) que o fluxo dos movimentos configura a corporeidade. É um acontecimento estético regido por um princípio criativo e subvertedor que no vivido está sempre a superar os limites das codificações cristalizadas e desterritorializar os valores estilos sedimentados.



Esse corpo fenomenológico, dotado de intencionalidade motora da consciência (motricidade), está continuamente reaprendendo a estar no mundo, reaprendendo a adquirir novos hábitos ao atribuir-lhe um novo conjunto de significações. O corpo vivo, em seus movimentos perceptivo-motores, não consegue se submeter totalmente à codificação cultural, por isso, ele é simultaneamente suporte de signos e (re)construtor de significações.

Assim, a zona de corporeidade ou o ambiente de comunicação pode ser esclarecido como o “efeito” que um corpo produz em outro corpo. Deleuze, comentando os estóicos, no seu romance lógico e psicanalítico (1969), distingue duas espécies de coisas. Na primeira estão os corpos, com suas tensões, suas qualidades físicas e suas relações. As misturas desses corpos determinam “estados de coisas”, ações e paixões medidas de modo qualitativo e/ou quantitativo.

A unidade dessa mistura é devido a um “fogo primordial”, no qual os corpos e os estados de coisas ocorrem. Essa ocorrência é o presente vivo, “extensão temporal que acompanha o ato, que exprime e mede a ação do agente, a paixão do paciente” (1998, p. 5). E assim, no “presente cósmico”, que envolve o universo inteiro, só existem os corpos no espaço e só o presente no tempo, logo não há relação causal entre um corpo e outro, mas todos os corpos são causas, uns com relação aos outros, uns para os outros. A unidade das causas entre si chama-se “destino”.

Na segunda espécie de coisas estão os “efeitos” das causas. São efeitos “incorporais”, isso porque “não são qualidades e propriedades físicas, mas atributos lógicos ou dialéticos. Não são coisas ou estados de coisas, mas acontecimentos[...]. Não são agentes nem pacientes, mas resultados de ações e paixões, ‘impassíveis’. Não são presentes vivos, mas infinitivos”, assegura Deleuze (1998, p. 5-6). Como esses acontecimentos são resultados dos corpos, de suas ações e de suas paixões, estão sempre se esquivando do presente e dividindo-se infinitamente em passado-futuro. Não é ativo nem passivo, mas um resultado, um efeito não classificável entre os seres. Os estóicos, diz Deleuze, citando Breéhier, “distinguem radicalmente, o que ninguém tinha feito antes deles, dois planos de ser: de um lado o ser profundo e real, a força; de outro, o plano dos fatos, que se produzem na superfície do ser e instituem uma multiplicidade infinita de seres incorporais” (1998, p. 6).

Nessa lógica, podemos dizer que a configuração da corporeidade não está no corpo em si, nem na mistura dos corpos, mas nos efeitos das misturas, nos acontecimentos que se dão na superfície do ser. Dizer que o “jogador amarelou” ao bater o pênalti, está se referindo não só a uma propriedade da jogada ou a uma qualidade do jogador, mas abrange-os como acontecimento que resultou dessa mistura. Daí concluir que a significação dos movimentos, a

corporeidade, germina nas bordas, não está na soma dos movimentos, mas quando esses estão atados num único todo, ou seja, estão inflados com um sentido que extravasa um no outro (MERLEAU-PONTY, 1975, p. 386).

A ação do corpo não é vista isoladamente, mas como um acontecimento motor efetivado na relação com as circunstâncias. Apesar do pênalti ser um hábito motor já adquirido e incorporado, se atualiza na medida em que é marcado numa situação real de jogo, pois é na situação que se produz uma reorganização do esquema motor<sup>18</sup>. É no modo como se estabelece a unidade entre os movimentos dos segmentos corporais, as paisagens do rosto e as experiências posturais, visuais, táteis e cinestésicas, que se configura a corporeidade.

Interpretar a corporeidade no pênalti consiste em considerar a jogada em suas circunstâncias espaço-temporais e o efeito da jogada sobre os jogadores (o que realizou a jogada, os adversários e os companheiros de equipe). É uma zona de corporeidade, o vivido, o corpo habitando o espaço e o tempo, aplicado a eles e os abarcando. Assim, estudar as configurações da corporeidade é debruçar-se sobre a superfície dos acontecimentos motores, pois são neles que o mais profundo, o impulsivo, se torna imediato. A profundidade da corporeidade emerge na margem dos movimentos. É margeando a mistura dos corpos que passamos dos corpos objetivos à corporeidade.

Passar do corpo à corporeidade significa assumir a materialidade dos órgãos, das ações motoras e das codificações sociais disciplinares, bem como a espiritualidade dos “efeitos” das misturas dos corpos, porque entende-se que o “mais profundo é a pele”, palavras de Paul Valéry, citadas por Deleuze (1998, p.11). Assumir os acontecimentos das misturas (força dos corpos – forças dos fatos), significa se aproximar da superfície dos acontecimentos corporais, pois sabe que “a superfície exterior está em continuidade com sua superfície interna: ela faz com que o que está dentro esteja fora e o que está fora fique dentro” (DELEUZE, 1998, p. 12). Nessa compreensão, ao contornar a superfície dos acontecimentos, encontramos a corporeidade no intervalo entre o corpo e a circunvizinhança, o espaço corporal e o espaço exterior, a consciência e os objetos exteriores.

De modo que investigar as configurações da corporeidade significa interpretar a sucessão de movimentos como uma linguagem. Para Júlia Kristeva (1969, p. 9), não há uma linguagem, mas inúmeras práticas de linguagens. Essa semióloga francesa conceitua a linguagem como uma prática social, um sistema de trocas criador de significação e possibilitador de comunicação. Desse modo, a dança, o filme, o desenho, a música, o discurso

---

<sup>18</sup> O esquema motor em Merleau-Ponty é aquele que oferece um comentário pré-objetivo e uma interpretação pré-lógica à interoceptividade e à proprioceptividade do momento (MERLEAU-PONTY, 1994, p. 144).

verbal, as grafias pictóricas, os objetos, as comidas e os vestuários são exemplos de práticas de linguagem. Esses sistemas falantes, mesmo que não constituam linguagem, nos termos lingüísticos, são formas sociais complexas de significação e de comunicação.

Nessa compreensão, situamos as ações motoras como uma linguagem, até porque, diz Kristeva: “Quem diz linguagem diz demarcação, significação, comunicação. Nesse sentido todas as práticas humanas são tipos de linguagem visto que têm a função de demarcar, de significar, de comunicar” (1969, p. 14-15). Ora, as ações corporais demarcam, significam e comunicam. Por exemplo, as atividades lúdicas, esportivas e artísticas realizam-se num espaço demarcado, com regras delimitadas, com números de componentes definidos e com uso de objetos regulamentado. Todas essas demarcações dotam de significados os movimentos do corpo e, por isso, comunicam mensagens.

A linguagem não é abstração simbolista, mas possui um caráter material constituído por uma “cadeia de sons articulados, uma rede de marcas escritas ou um jogo de gestos”, assegura Kristeva (1969, p. 15). O que caracteriza essas cadeias de elementos materiais é sua capacidade de produzir e comunicar pensamentos e sentimentos. Os pensamentos e sentimentos têm sua realidade e sua realização na materialidade da linguagem. Não existe pensamento sem linguagem, nem linguagem sem pensamento, porque já pensamos em nossa linguagem, é ela quem delimita os limites do nosso pensamento. Para Ludwig Wittgenstein “O pensamento consiste essencialmente em operar com signos. [E o signo] obtém o seu significado no sistema de signos, da linguagem à qual pertence.” (1958, p. 45, 30).

Dessa forma saímos da concepção instrumentalista da linguagem. Ela não é um instrumento do pensamento ou utensílio do sentimento. A linguagem não exprime uma coisa, uma idéia ou sentimento exterior a ela. As idéias ou os sentimentos são produzidos e comunicados na própria linguagem. Para o filósofo da linguagem não existe um processo mental de pensamento e um outro processo de expressão de um pensamento. O pensamento é “realizado pela mão, quando pensamos por intermédio da escrita; pela boca e pela laringe, quando pensamos por intermédio da fala”, instrui Wittgenstein (1958, p. 33).

Por isso, Wittgenstein afirma que a noção de “expressar uma idéia que nos vem ao espírito” está equivocada, porque “sugere que o que estamos a tentar expressar por palavras já foi expresso, mas numa linguagem diferente; que esta expressão nos veio ao espírito; e o que fazemos é traduzi-la de uma linguagem mental para uma linguagem verbal.” (1958, p. 80). Isso porque não existe pensamento sem signo, e os signos nos são dados na cultura. Nós pensamos, sentimos, ou melhor, vivemos na linguagem que nos é própria. Por isso que penetrar em outra língua é se aproximar de outro mundo, outra cultura, outro modo de pensar, de sentir e de agir.

Dessa forma, as práticas de linguagem, inclusive a corporal, deixam de ser veículos transmissores de algo exterior a elas, para serem a matéria do pensamento e do sentimento. Desse modo, entendemos a gestualidade como produtora de sentido no próprio ato do movimento. Ou seja, o sistema falante da gestualidade não é tomado como um corpo expressando uma alma autônoma a ele, ou um processo de conferir sentido à palavra enunciada, mas um movimento humano que ao movimentar-se no mundo produz sentimento e pensamento e os comunica simultaneamente.

Sendo assim, a gestualidade é fala corporal, não no sentido de um corpo comandado pela mente, ou de emoções que se instrumentalizam do movimento dos membros, mas no sentido da zona de comunicação. Modo do homem indivisível (corpo-alma; razão-emoção; cérebro-mente) mover-se no mundo em interação com ele. Portanto, toda e qualquer gestualidade, tomada pelo prisma da corporeidade, é uma linguagem que se constitui na matéria do pensamento/sentimento e, simultaneamente, é elemento de comunicação. Então, “Se a linguagem é a matéria do pensamento e também o próprio elemento da comunicação social. Não há sociedade sem linguagem, tal como não há sociedade sem comunicação. Tudo o que se produz como linguagem tem lugar na troca social para ser comunicado”, conclui Kristeva (1969, p.18).

A segunda face da linguagem é o seu lugar social. Além de não ser instrumento do pensamento, é ela que torna possível a comunicação. Ou seja, a existência das trocas sociais, a convivialidade. Lévi-Strauss afirma que “A linguagem é um fenômeno social(...) a língua vive e se desenvolve como uma elaboração coletiva.” (1996, p. 72-73). Tomar as ações motoras como uma prática de linguagem implica também em entendê-las no seu lugar social. Isso significa dimensioná-la como partícipe de um sistema social e de uma comunicação individual. O sistema falante dos gestos constitui um espelho da historicidade do grupo social em que ela é vivenciada. As jogadas, por exemplo, não emergem simplesmente do metabolismo que se dá entre o jogador e o seu mundo, mas são criadas como uma resposta, mesmo que inconsciente, às situações concretas nas quais o jogador se encontra.

Partimos do princípio que a prática de linguagem das atividades motoras é histórica, não só porque repete os hábitos culturais, mas porque dotada como é de intencionalidade, busca uma nova significação ao realizar-se, se apropriando do aleatório e circunstancial. O acontecimento motor é tanto a primeira interpretação humana da circunvizinhança, quanto é uma atividade de projeção de fios intencionais. É um ato expressivo porque se lança ao mundo desafiando-o, isso porque entendemos que

todos os atos da fala provém de uma agonística geral [...] o mais importante [no falar] é desafiar, inventar, sair à luta, confrontar-se com a língua estabelecida, com a ordem feita para refazê-la e renová-la. Quando falamos, estamos sempre no empenho da luta [...] A fala contesta a ordem vigente e propõe outra. Ela conserva sempre sua ancestral força de renovação. É sempre lutadora de novos arranjos, às vezes por simples prazer estético. (BUZZI, 1989, p. 237).

A fala corporal revela sua historicidade, a ordem social a que está submetida, mas não somente isso, também realiza a desordem, uma luta de quem a criou e a sustenta em contraposição aos códigos sociais. Essa prática de linguagem, como as demais, é aprendida no momento em que se pratica. Por exemplo, só se aprende a andar de bicicleta, andando; só se aprende a nadar, nadando. É o sujeito quem cria e sustenta essa prática de linguagem, mas, ao mesmo tempo, em que cria, ele é criado nesse processo de comunicação. Essa comunicação corporal existe num sistema de troca. Mais do que transmissão de mensagens de um emissor a um receptor, nesse processo, ao mesmo tempo em que o sujeito falante emite uma mensagem, ele é o primeiro a decifrá-la, e em princípio não emite nada que não possa decifrar. A consciência dos gestos comunicativos é imprescindível para a comunicação corporal. “Assim, a mensagem destinada ao outro é, num certo sentido, destinada em primeiro lugar ao mesmo que fala: donde se conclui que falar é falar-se”, esclarece Kristeva (1969, p. 19).

Esse quadro se torna complexo quando percebemos que o destinador-decifrador só decide enviar a mensagem, quando, em interação com o destinatário, percebe a possibilidade de recepção. De forma que a recepção não é apenas mecânica ou cognitivista, mas exige um certo envolvimento emocional com o emissor. Pois o receptor, em igual medida, tanto interfere no envio da mensagem quanto recebe a mensagem segundo o seu envolvimento e sua história. Nesse caso, o receptor não é passivo no processo, mas interfere em sua formulação e na reelaboração da mensagem. É nesse circuito complexo de comunicação que situamos a prática da linguagem gestual.

Na configuração desse circuito de comunicação somos introduzidos no domínio complexo dos sujeitos falantes, ou nas trocas gestuais dos participantes, na constituição de um em relação ao outro, na maneira de interiorizar um ao outro para aí se confundirem. Por conta de entendermos a linguagem gestual com essa complexidade é que nós a remetemos à corporeidade. Não é só o corpo-mente de um que diz ao outro, mas a correspondência é que nos interessa. Nossa localização investigativa nem está no corpo de um nem no corpo do outro, mas no espaço corporal criado entre ambos, denominado de “zona de corporeidade”, como vimos no capítulo primeiro.

Preferimos o conceito de zona comunicativa em substituição ao de rede de comunicação, pois a rede diz respeito aos sujeitos que estão envolvidos diretamente na ação

de comunicar, enquanto zona é mais abrangente, envolve os sujeitos, os espaços, os objetos e o tempo do ato comunicativo. A zona não está nas regras que regulamentam a ação motora, nem nos movimentos isolados, mas no ambiente criado pela relação entre os termos, por exemplo, entre o maestro e a orquestra, ou melhor, entre a batuta e os instrumentos, há uma zona, um ambiente contaminado pela comunicação.

O circuito de comunicação existente na prática de linguagem é complexo. Isso porque o sujeito falante é complexo, elabora sua mensagem em meio à interiorização do outro e à decifração de si mesmo. A recepção não é passiva, o sujeito recebe a mensagem reelaborando-a. Então, é nessa fissura entre um e outro que a mensagem é elaborada e comunicada. A mensagem se dá no entrelaçamento entre os sujeitos falantes, na fronteira que simultaneamente os une e os separa. É nesse lugar-comum, por mais tênue que seja, onde se dá a forma e a significação.

Na produção dessa mensagem, decifrável tanto para quem emitiu quanto para quem recebeu, há dois aspectos complementares, que participam da natureza multiforme e heteróclita da linguagem. O primeiro é uma parte social, conjunto sistemático das convenções necessárias à comunicação, um sistema de valores, um contrato coletivo. O segundo é um ato individual de seleção e atualização, no qual o sujeito combina os elementos permitidos no sistema. Na lingüística esses aspectos são chamados de “língua” e “fala”, respectivamente. Roland Barthes (1964), explicando o processo dialético que une um ao outro, afirma: “Só podemos manejar uma fala quando a destacamos na língua; mas, por outro lado, a língua só é possível a partir da fala. A língua é, em suma, o produto e o instrumento da fala, ao mesmo tempo” (1988, p. 19).

Barthes (1988, p. 18) e Kristeva (1969, p. 22) concordam que a manifestação da língua na comunicação viva é o discurso. Ou seja, o discurso é a língua desdobrada na fala do sujeito. “No discurso, a língua comum a todos torna-se o veículo de uma mensagem única”, afirma Kristeva (1969, p. 22). Para compreender o discurso do jogo convém esclarecer que esse é constituído pelas dimensões coletiva e individual. Parafraseando as palavras de Roman Jakobson, ao tratar das “estruturas duplas”, o discurso reúne em si o laço convencional e o laço existencial (1999, p.37-62). Desse modo, é necessário destacar tanto as regras do jogo que estão para além dos indivíduos, quanto o desejo do emissor em influenciar o receptor.

O discurso da atividade motora é uma realidade transindividual do sujeito, é a enunciação da corporeidade: o sistema convencional dos gestos, a combinação dos movimentos e a relação intersubjetiva dos gesticuladores. A mensagem dessa comunicação corpórea passa necessariamente tanto pela organização, quanto pela intencionalidade que

envolve os participantes. De modo que essas mensagens só são aprendidas (decodificadas) por aqueles que conhecem o sistema em que os elementos são organizados. O conjunto organizado desses elementos (signos), comum a um determinado grupo, denomina-se de código.

“Para ser eficiente, o ato da fala exige o uso de um código comum por seus participantes”, elucida Jakobson (1999, p.37). O código é um sistema normativo que delimita o uso dos signos, organizando-os para que se tornem cambiáveis a um grupo. O código é “todo o conjunto de conhecimentos que emissor e receptor possuem em comum antes do recebimento da mensagem”, diria Abraham Moles (1968, p.73). De qualquer forma, o código também na comunicação corporal das práticas motoras, pode ser entendido como o sistema regulador dos gestos que se destina a possibilitar a comunicação entre os partícipes, permitindo, assim, a construção e a compreensão de mensagens gestuais.

A utilização de um determinado código revela a estrutura de um determinado grupo social. Foi pensando assim que as pesquisas de Lévi-Strauss (1996) fundaram a antropologia estrutural — os sistemas de parentesco, apesar de sua aparente diversidade, possuem uma regularidade fundamental, que é a relação de troca —. O código ratifica que a linguagem é sempre uma prática social, mesmo no nível individual, pois, quando se fala a alguém, tenta-se sempre falar sua linguagem, pois o fim é ser compreensível.

De modo que, desvendar o código que rege as práticas de linguagem, significa se aproximar do mundo social que o produziu. Optamos em descobrir a “estrutura das estruturas” das falas corporais, não na perspectiva da teoria matemática da informação, que identifica os mecanismos quantitativos de organização na transmissão dos sinais. Nessa teoria, a zona de comunicação é reduzida à transmissão de informações, cuja finalidade é reduzir incerteza. Viabilizar a informação é diminuir a variedade, procedimento chamado de “redundância”: eliminar os ruídos, ou seja, os sinais que destoam da significação unívoca da mensagem. (EPSTEIN, 1988, p.24).

O código expressa e define uma certa experiência, ele determina os limites de uma comunidade. Para uma comunidade existir, como tal, depende de um senso de experiência comum, de uma mesma autocompreensão. “Quando os homens falam uma linguagem comum, reconhecem-se como participantes de uma mesma compreensão do mundo...”, assegura Rubem Alves (1987b, p. 47). Mais do que revelar uma comunidade, a linguagem forma a comunidade. Com isso estamos afirmando que os brincantes ao se comunicarem corporalmente durante o jogo participam de uma mesma experiência, compartilham a mesma visão de mundo, mesmo com aqueles que se apresentam como adversários. Nas práticas

motoras, os jogadores participam de um mesmo circuito de comunicação e se envolvem num vínculo de convivência. E esse vínculo implica os sujeitos naquilo que gesticulam entre si, os seus movimentos não estão apenas dentro do jogo, mas pertencem ao jogo e constituem o jogo.

A linguagem gestual desenvolvida nas atividades motoras não depende unicamente do domínio regulador do código, mas de dispositivos contextuais que elaboram o horizonte de um mundo próprio do sentido. Esses vínculos contextuais são criados, segundo Adriano Rodrigues (1994), pela partilha de um “quadro comum da experiência”. Sobre esse conceito explica o teórico da comunicação: “Ter em comum um mesmo quadro da experiência equivale, antes de mais nada, saber se é capaz de adotar comportamentos idênticos àqueles que observamos, sempre que nos encontremos perante situações idênticas ou confrontadas com experiências semelhantes” (1994, p. 116).

A zona de comunicação nas práticas corporais cria uma comunidade, não apenas no sentido analítico, de usar os signos sinestésicos do mesmo código, mas porque cria uma empatia entre os partícipes. No jogo os comportamentos motores serão decifráveis entre os brincantes, porque esses estão inseridos no quadro comum da experiência. Não são os gestos isolados dos interlocutores que interessam, mas o contexto em que eles se dão, o envolvimento emocional de que participam. Interessa a zona de corporeidade, onde é plasmado o quadro contextual do sentido que os interlocutores partilham entre si. Uma zona de comunicação gestual, criadora de um ambiente de unidade entre os participantes que partilham do mesmo código. A atividade motora é um sistema falante, cuja mensagem é cifrada, incompreensível para quem não maneja a chave hermenêutica para traduzir esse código.

Então, para compreender a fala corporal é preciso encontrar o sistema regulador dessa língua e, assim, imergir na zona de corporeidade. Entender como se forma o código é imprescindível, pois “falar implica na seleção de certas entidades lingüísticas na sua combinação em unidades lingüísticas de mais alto grau de complexidade”, assegura Jakobson (1999, p. 37). De modo que a atividade motora, como qualquer outro sistema falante, forma seu código a partir da seleção e combinação de entidades de sentidos menores, que é o signo. O núcleo fundamental das práticas de linguagem reside no signo, é ele que estabelece uma relação de semelhança e/ou convenção entre o objeto representado e a forma representante.

A palavra signo vem do étimo grego *secnom*, raiz do verbo “cortar, “extrair uma parte de”, derivando no português as palavras secção, seccionar. Numerosas expressões são decorrentes dessa palavra: sinal, sina, senha, insígnia, desígnio, desenho, aceno, significar etc.



De modo que signo se refere a alguma coisa maior do qual foi extraído; por exemplo, um osso de dinossauro, uma impressão digital do assassino. Assim, sempre o signo aparece relacionado com algo para além dele, um achado arqueológico, uma pista policial; o signo projeta-se num fim significante. Ao atentar para as coisas como signos de outras, estamos entendendo o mundo como linguagem e, conseqüentemente, utilizando como marco teórico-metodológico a semiologia ou semiótica. Os sinais do mundo estão dispostos ao eu, e o eu está numa imbricada e complexa zona de comunicação. Por isso, a semiologia nos ajuda a compreender que o nosso estar-no-mundo, como indivíduos sociais que somos,

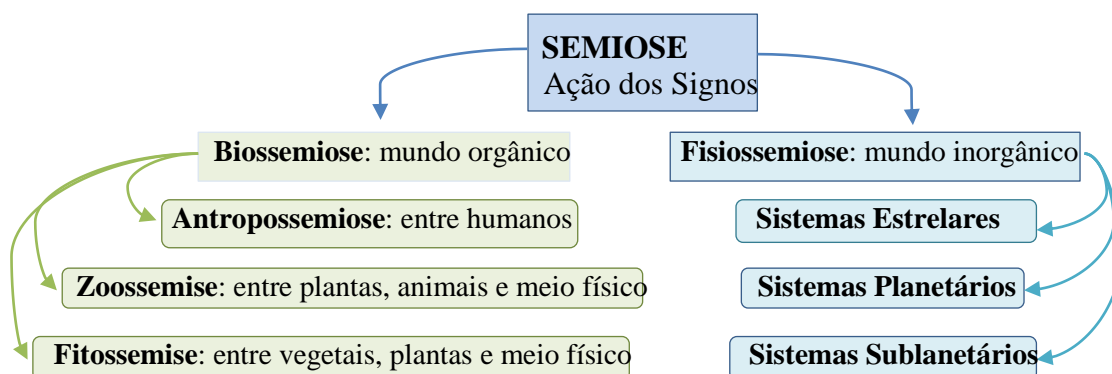
é mediado por uma rede intrincada e plural de linguagem... nos comunicamos e nos orientamos através de imagens, gráficos, sinais, setas, números, luzes... através de objetos, sons musicais, gestos, expressões, cheiros e tato, através do olhar, do sentir e do apalpar. Somos uma espécie animal tão complexa quanto são complexas e plurais as linguagens que nos constituem como seres simbólicos, isto é, seres de linguagem (SANTAELLA, 1990, p. 10).

A semiologia, enquanto preocupação em ler os sinais já é antiga, a medicina grega, os rabinos judaicos e os astrólogos egípcios já faziam isso. Cientistas, poetas e dramaturgos desenvolvem essa prática de semiótica dos gestos há séculos. Apesar de João Poincaré escrever o *Tratado do signo*, em 1632, e Baumgarten propor a *Semiótica* como estudo sobre os signos do pensar e do ordenar o belo para a sua Estética teórica, no período setecentista, foi no final do século XIX e início do XX que a semiologia foi organizada de forma teórica e sistematizada pelo lingüista, Ferdinand de Saussure (Suíça, 1857-1913), e pelo lógico, Charles Peirce (EUA, 1839-1914).

É preciso fazer uma distinção entre Semiótica e Semiologia; apesar das duas terminologias se referirem ao estudo da produção de significação, há uma diferença histórica e teórica entre elas. A semiologia é de origem francesa e nasceu da postulação feita por Saussure de que pode existir uma ciência dos signos sociais. Uma ciência que tomaria emprestado os principais conceitos da lingüística e aplicá-los-ia às relações sociais. Essa proposta foi desenvolvida a partir de 1950. Naquele momento possuía uma dupla tarefa: “por um lado, esboçar uma teoria geral da pesquisa semiológica, de outro, elaborar semióticas particulares, aplicadas a objetos, a domínios circunscritos (vestuário, alimentação...)”, esclarece Roland Barthes (1992, p.7).

A semiótica peirceana não trata os fenômenos de acordo com os padrões da língua (glotocentrismo), mas vê na semiose um processo mais amplo que a língua humana, envolvendo o universo físico. Inclusive, John Deely (1990, p.27-123) baseado nessa

compreensão afirma que a atividade semiótica se estende para o mundo “cultural” e “natural”, e se constitui num fundamento para as ciências humanas e exatas. Por isso, ele caracteriza a abrangência da semiótica do qual podemos traçar o seguinte esquema:



Quadro 1 As áreas de abrangência da semiótica

Fonte: Adaptação de DEELY, John. **Semiótica básica**. Petrópolis: Vozes, 1990, p.27-51

O signo da comunicação corporal é a menor unidade da relação gestual, diz dos movimentos observáveis (posturas, posições, expressões faciais, deslocamentos), desenvolvidos durante a atividade motora, que aparecem relacionados com algo para além deles. Na semiótica saussuriana ou peirceana, a atividade motora pode se situar dentro do campo de sua abrangência. A Semiologia de Saussure tem por objeto qualquer sistema de signos, seja qual for sua substância, seus limites ou suas áreas de atuação. As linguagens são sistemas de significação, assegura Barthes (1988, p. 11).

E a Semiótica de Peirce, que se propõe a ler o mundo como linguagem, “tem por função classificar e descrever todos os tipos de signos logicamente possíveis”, segundo Santaella (1990, p. 30). Em ambas as abordagens, as práticas corporais são situadas como um sistema de produção de sentido, uma prática de linguagem, que se circunscreve nas raias da semiótica (francesa ou norte-americana).

Contudo, é preciso compreender que espécie de signo é o corporal e de que natureza é a estrutura do seu código. A natureza do signo lingüístico, segundo Sausurre, é arbitrária, porque não há nenhuma relação entre o significante e o significado. O significante não é um ato voluntário individual, mas narrativo, válido e obrigatório para todos os sujeitos que falam a mesma língua. De modo que esse modelo sígnico não associa a coisa ao nome, mas um conceito a uma imagem acústica. Mesmo entendendo que o significante não existe sem suporte material, nesse modelo, o objeto é excluído. Por exemplo, a palavra bola não é o

significante s gnico, mas sim a marca ps quica que esse som produziu. Signo com primazia no fon tico. O princ pio   o fonema: soma das impress es ac sticas e dos movimentos articulat rios, da unidade ouvida e da unidade falada. Da  a cr tica de Kristeva, “Esta teoria do signo reduz a rede f nica complexa que   o discurso a uma cadeia linear”. (1969, p.27).

Kristeva elabora essa cr tica baseando-se na complexidade do discurso, que n o pode ser reduzido ao estudo da palavra isolada, porque o que est  em quest o   captar, por entre as palavras, os tra os fundamentais da linguagem humana. Por isso, ela critica a decomposi  o do discurso em elementos menores, os morfemas, visto que empobrece a significa  o. Diz ela: "A significa  o da palavra n o fica completa se n o a estudarmos um discurso, tendo em conta a enuncia  o do sujeito falante." (1969, p.22). Seguindo esse racioc nio, a semiologia n o deve ter como objeto a palavra isolada, mas o enunciado. O estudo n o deve restringir-se aos morfemas, mas aos enunciados, ao inv s da palavra, o sintagma, grupo de v rios signos.

Contudo, o que se est  sendo criticado   uma teoria do signo que isola a palavra, como base da l ngua, e constr i-se sobre a domin ncia do conceito. Ora, se nesse entendimento   o conceito que constr i a estrutura do signo, logo todos os elementos fora dos conceitos s o abandonados: os sonhos de Freud (1980), os devaneios de Bachelard (1997), os arqu tipos de Jung (1992), a ordem implicada de Bohn (1989). Nessa vis o normativa do funcionamento signifi cante, o sujeito   cartesiano, portanto   poss vel estabelecer uma simetria arbitr ria entre o signifi cante e o signifi cado. A rela  o entre o signo e a realidade que ele nomeia n o se constitui no padr o para a multiplicidade das pr ticas signifi cantes.

Numa semi tica da corporeidade, o entendimento   que os ricos movimentos do corpo numa pr tica motora n o s o produzidos e sustentados apenas pelo mecanismo c rebro-motor que o viabiliza, mas principalmente pela zona de significa  o que   criada na comunica  o. A zona comunicativa n o est  no movimento em si, mas na rela  o desses com o mundo em que se move.

Por isso, para n s, o movimento n o   estudado isoladamente, mas no sistema de trocas sociais, no qual ele   produzido. Para exemplificar, lembramos o gesto de "embalar nen m" do jogador de futebol Bebeto, na copa do Mundo de 1994. O gesto dizia do ato de dedicar o gol ao filho rec m-nascido. Mas esse gesto ganhou significa  o e chegou a gerar at  um slogan para campanhas educativas do governo: "Embala, Brasil" (LENIRA; CARNEIRO, 1996, p.29). Sendo assim, a concep  o de linguagem de que nos aproximamos para interpretar a fala corporal n o pode ser aquela entendida como um sistema ideal sobre si mesmo, ou simples c pia de um mundo estabelecido existente sem ela.

A fala corporal t m m se distingue do signo ling  stico porque sua estrutura interna n o   formal. Aquele que se movimenta   sujeito real inter-relacionado com o mundo vivido da subjetividade e temporalidade. De modo que esse sistema falante de gestos   produzido e

refletido no jogo. Por isso, os gestos não podem ser entendidos isoladamente, pois, são os contextos que lhes dão sentido. Daí porque um gesto, dependendo do contexto, pode assumir muitos sentidos (polissemia), bem como, muitos gestos podem ter um único sentido (sinonímia).

Sobre o contexto do sentido é possível exemplificar com um chute a gol no futebol. Um chute a gol no fim do jogo que desempata o placar e vence a partida é inteiramente diferente de outro gol no início do jogo. Bem como um gol de bicicleta ganha um sentido suplementar que o enriquece. Todos marcaram o gol, mas os contextos lhes deram outros sentidos. Daí porque a proposta da semântica estrutural de Greimas (1973) não nos é suficiente. Seu método de isolar os semas (elementos mínimos de significação) e identificar a combinação que produz o semema (unidade complexa de sentido) é descontextual. Mesmo compreendendo que o semema é pretendido como composto por um sentido de base e por semas contextuais.

Movimentos corporais e contexto estão tão imbricados que é possível dizer que essa prática de linguagem, apesar de simbolizar e comunicar, estabelece uma diferença entre si mesmo (como sujeito) e o exterior. Desconfio que o brincante no jogo não reconhece esse ato como um ato de idealização ou abstração, mas, pelo contrário, como uma participação no universo que o rodeia. A gesticulação não é exteriorização, não foi produzida para simbolizar, mas é gerada no contexto: é força motriz que participa do entorno. Sua relação com o vivido não é abstrata ou convencional, mas é real e material. Por exemplo, o gesto de se benzer com a água do mar, antes do primeiro mergulho, é mais do que representação, é uma força material que consagra a água ao corpo, é uma ação mágica que pode acalmar os deuses do mar e fazer das ondas amigas que não submergirão o nadador. É um gesto que interfere na realidade concreta, porque sua materialidade imaginária ultrapassa a dimensão conceitual da lingüística cartesiana.

Dessa forma, o significante tem peso real, a zona de comunicação é matéria energética consistente. O gesto é uma força que intervém no real. Acredita-se que há movimentos que podem decidir uma situação. Temos uma expressão que tipifica bem esse assunto, quando as coisas começam a dar errado no dia, o sujeito afirma "hoje levantei com o pé esquerdo". Isso pode ser estendido para o jogo de futebol, por exemplo. Acredita-se que um time que começa com passes errados e desperdiçando gols, tem tudo para perder a partida, então, usa-se a expressão: "quem não faz, leva".

Um outro elemento caracterizador desse sistema é ser uma fala sexualizada. Há uma gramática social que define os gestos masculinos dos gestos femininos. No início do século

XX, essa preocupação concretizou-se em sistematização pedagógica da ginástica, não masculinizar o corpo feminino e não feminizar o corpo masculino. Os movimentos femininos deveriam ser mais flexíveis, para que despertassem a “graça”, e os gestos masculinos deveriam ser mais rígidos, para que despertassem o vigor. Semelhante à tonalidade da voz masculina, baixa e descendente; feminina, alta e ascendente. Ou ainda, pensando como os antigos sudaneses<sup>19</sup>, os gestos masculinos com mais água e terra, e os gestos femininos mais vento e fogo.

Evidente que essa fala gestual é uma construção social, contudo, ainda hoje, nas academias de ginástica, a aeróbica é mais procurada pelas mulheres, e a musculação pelos homens. Entretanto, o que estamos querendo destacar, ao dar cor à sexualidade da fala gestual, é não ser possível interpretar esse sistema falante desconsiderando seu contexto sexual, mítico e ritualístico.

Outra característica dessa fala corporal é o seu conteúdo emocional. Mais do que uma elaboração simbólica, a gestualidade é produzida no "calor" da situação. Há uma adesão emocional entre os sujeitos comunicantes. A seleção e combinação de gestos possuem enraizamentos mais emocionais e sensitivos que racionais. O centro-emissor, se é que há algum, da fala gestual não é uma alma escondida, nem uma *res cogitans*, mas o ventre. São as entranhas que constroem a gestualidade. É na presença do outro, no despertar da intencionalidade, que os gestos se constituem expressão. A fala corporal é uma prática de linguagem distinta dos gestos lingüísticos, uma não está atrelada a outra, antes são dois sistemas distintos que possuem dialogicidade.

A fala corporal não pode ser tratada como o signo lingüístico, um significante que foi arbitrariamente separado do significado, separação provocada também entre significante e o referente. Ao contrário da escrita fonética<sup>20</sup>, o signo gestual, semelhante à escrita pictográfica ou ideográfica, mantém uma relação íntima entre referente-significante-significado. A escrita chinesa, por exemplo, guarda semelhança com o referente, é definida no seu contexto, e a função da palavra se dá no conjunto do discurso.

---

<sup>19</sup> Quando o homem fala, "O verbo sai a forma de vapor, visto que a água da fala foi aquecida pelo coração. O ar, tal como a terra que dá a significação (o peso) à palavra correspondendo ao esqueleto do corpo", registra Kristeva (1969, p. 77).

<sup>20</sup> O alfabeto foi resultado de um processo de mentalização do som, onde não mais havia o compromisso de semelhança com o referente. Foi entre os fenícios que se primeiro produziu uma notação puramente fonética das línguas por meio de um número limitado de signos (KRISTEVA, 1969, p. 115).

### 3.2 DOS GESTOS COMO OBJETO DE PESQUISA DA EDUCAÇÃO FÍSICA

Ainda no propósito de localizar as práticas corporais como sistema de significados levantamos alguns estudos em Educação Física que consideraram a relação entre movimento e linguagem. Inicialmente, esclarecemos que essa inclinação teórico-metodológica nunca foi hegemônica, se comparada com o que foi a ginástica e os esportes para o ensino da Educação Física escolar. Inclusive, até hoje, os conteúdos dessa disciplina são classificados em duas áreas: as atividades gimno-esportivas e as atividades rítmico-expressivas. Na primeira localizam-se a ginástica, os jogos, as lutas e os esportes; na segunda, situam-se a dança e a ginástica rítmica. Essa organização programática, ratificada pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs, 1997), caracteriza o segundo bloco de conteúdo pela sua “intenção de expressão e comunicação mediante gestos e a presença de estímulos sonoros como referência para o movimento corporal. Trata-se das danças e brincadeiras cantadas” (PCN, v.7, 1997, p. 46, 51). Além do mais, os aspectos criativos da dança como “linguagem artística” é remetida à disciplina de Educação Artística.

Essa classificação, presente na maioria das estruturas curriculares, evidencia a compreensão de que os movimentos da dança e da ginástica rítmica são expressivos, portadoras de linguagem, enquanto que as demais ações motoras não se prestam a expressar sentimentos. Há uma razão histórica para essa classificação, pois a “ginástica rítmica” e a “dança moderna” foram elaborações distintas das sistematizações pedagógicas da Educação Física escolar, do final do século XIX e início do século XX. Os pedagogos ao sistematizarem exercícios ginásticos com o fim de moralizar o povo, através de preceitos higiênicos e metodologia militar, jamais considerariam o movimento do corpo como um ato expressivo. Essa compreensão emergiu com as dançarinas, norte-americanas, Isadora Duncan e Martha Graham, ao introduzirem os elementos de ações livres, gestos orientais, movimentos rítmicos e culturais à “dança acadêmica”.

Diferenciando-se das formas primordialmente dramáticas do balé, Isadora Duncan, inspirada na arte grega, buscava com a dança, transmitir a natureza e o amor. Fazia isso imitando deuses míticos, árvores, ondas do mar, vento ou dando visibilidade corporal a uma partitura musical. Em seu estilo de pés descalços e véus voando, sua marca registrada, “via o corpo como sendo, acima de tudo, um veículo para expressar conteúdo emocional”, confirma Gardner (1999, p.215). Foi essa bailarina que despertou o sentido da poesia do movimento no homem moderno. Numa época em que a psicologia experimental procurava abolir radicalmente qualquer idéia de alma, ela afirmava que a dança era “a expressão da vida de sua alma” (apud LABAN, 1990, p. 13).

Martha Graham, outra bailarina, vendo também a dança como uma linguagem expressiva, capaz de transmitir emoções poderosas, abandonou a narrativa melodramática. E ao invés das cinco posições corporais geométricas, próprias do balé clássico, criou movimentos vigorosos, percurativos e angulares que fluíam através do corpo e ao longo das pernas, portanto, aptos para exprimir a sensibilidade dos acontecimentos sociais e das grandes paixões humanas (orgulho, ciúme, medo). Essa artista associava o movimento aos sentimentos que desejava expressar, dizia ela: “Eu não quero ser compreensível. Quero ser sentida” (apud GARDNER, 1999, p. 241).

Essa compreensão do movimento como linguagem expressiva talvez tenha se aproximado da Educação Física escolar por causa dos trabalhos pedagógicos de Jacques Delcroze e Rudolf Laban, com suas sistematizações elaboradas durante a primeira metade do século XX. Delcroze, modesto compositor e grande pedagogo, foi quem formulou o método chamado “euritimia” ou ginástica rítmica. O objetivo era desenvolver nos educandos o senso de ritmo pela transposição dos sons em movimentos corporais, para cada signo musical um gesto determinado numa equivalência mecânica. Essa metodologia, mesmo com a repetição de gestos dentro de um mecanismo rítmico alterou sensivelmente a ginástica alemã, que não permitia expressividade alguma nos seus gestos (MENDES, 1987, p. 55).

Rudof von Laban foi o principal responsável em teorizar sobre o movimento da “dança livre”, tornando-a matéria para a educação escolar. Essa preocupação é evidente em *Dança Educativa Moderna*, dizendo: “Este livro foi concebido como guia para pais e professores” (1990, p.7). E mesmo localizando a dança como parte da educação artística (1990, p.52), já que ela é a arte básica do homem, Laban afirmava que a “Arte do movimento”, como está relacionada à expressão de sentimentos e aos hábitos de movimento do homem moderno, deve ter lugar assegurado na escola, independente da disciplina. Visto os alunos terem necessidade de aprender a exprimir melhor suas emoções na comunicação interpessoal e dominar os movimentos para terem mais eficiência em suas ações sociais. Além do mais, para o pedagogo da dança, a Arte do movimento deveria fazer parte dos conhecimentos de todo docente, pois através dele se compreenderia melhor a personalidade dos seus alunos.

A idéia básica da dança educativa moderna é desenvolver o movimento de ação, aumentando-o em número, intensidade e aperfeiçoamento, já que ele é a expressão da energia interna vivente, ou do fluxo que se estende por todas as articulações do corpo. Porém, esse fluxo não se realiza naturalmente, seja porque em seu desenvolvimento espontâneo não

alcançou o equilíbrio entre os fatores do movimento (peso, espaço, tempo); ou não tomou consciência do espaço, ou ainda, porque no ambiente de relativa imobilidade, ideal adulto, o educando perdeu o gosto pelo prazer do equilíbrio das qualidades do esforço.

Então, a tarefa da arte do movimento, através dos seus temas de movimento básicos, é criar composições de dança, a partir das combinações dos pontos de orientação espacial, para que na vivência dessa linguagem de ação o aluno seja capaz de seguir qualquer impulso voluntário ou involuntário, de mover-se com desenvoltura e segurança no espaço que o rodeia. Ao obter essa harmonia entre as zonas do corpo e os gestos que criam trajetórias no espaço, o educando “está felizmente adaptado à vida, tanto no aspecto físico como mental”, afirma Laban (1990, p. 28).

Suspeito ter sido esse modo de tratar o movimento como linguagem expressiva e compreendê-lo como expressão da personalidade dos educandos, que tenha inspirado os psicomotricistas franceses nos seus trabalhos educativos ou terapêuticos, elaborados a partir dos anos iniciados em 1960. Pela proximidade com a nossa investigação lembramos os reconhecidos trabalhos de André Lapierre e Bernard Aucouturier (*Fantasmas Corporais e Práticas Psicomotoras* - 1984; *A Simbologia do Movimento* - 1986). Esses professores/terapeutas tomaram o movimento como expressão simbólica das pulsões e conflitos da pessoa, por isso, utilizaram os movimentos para estimular a criatividade, o desenvolvimento das potencialidades do indivíduo e o acesso à autonomia.

A linguagem corporal é mencionada continuamente por Lapierre e Aucouturier, quando tratam da tarefa do psicomotricista em vista da prática pedagógica ou terapêutica, por exemplo, quando afirmam ser preciso “entrar em comunicação psicomotora com as crianças, tentar ‘senti-las’ no decorrer de uma comunicação gestual, tônica, ser espelho de seus fantasmas, dentro ou através do próprio corpo” (1984, p.4). E ao integrar as técnicas da comunicação não-verbal com a ajuda e suporte da relação psicomotora, o profissional, após provocar situações emocionais e freqüentemente regressivas, é recomendado a fazer passar numa expressão verbal autêntica as tensões, as emoções vivenciadas e os fantasmas que surgiram. Essa técnica é chamada pelos psicomotricistas de “corporeidade da linguagem” (1984, p.6).

Nos termos da Educação Física brasileira essa perspectiva de tomar o movimento como linguagem se efetivou nas três últimas décadas, período em que se produziu uma mudança significativa nessa área de conhecimento e de intervenção social. Com isso não estamos desconhecendo que o processo de construção teórica moderna sobre a gestualidade



iniciou na Europa por Charles Darwin (1872 – *A expressão das emoções nos animais e no homem*) e, no Brasil, por Leite de Vasconcelos (1938 – *Opúsculos*). Mônica Rector e Aluizio Trinta (1984, p. 64-75) tecem rápidos comentários sobre diversos trabalhos de comunicação não-verbal que foram desenvolvidos durante o século XX. Isso sem destacar aqueles que em épocas mais antigas já se preocupavam com a mímica ou com o movimento das mãos, tais como: médicos, pintores, dramaturgos, coreógrafos e romancistas. Contudo, no âmbito da produção da educação física brasileira, estaremos destacando pelo menos um trabalho que seja representante de cada uma das três últimas décadas.

Nos anos iniciados em 1970, a temática da linguagem do corpo na Educação Física correspondia à “expressão corporal”. Para exemplificar destacamos um trabalho característico dessa época, *Expressão corporal: a linguagem do movimento* (1979) de Rute Gouvêa, professora de Jazz e balé clássico. Dividido em seções com descrição de movimentos e fotos de coreografias, esse manual didático reconhecia os movimentos corporais como linguagem que expressavam os sentimentos interiores. Os exercícios eram sistematizados pedagogicamente e tinham o fim terapêutico de ir ao “interior” e descobrir “quanta poesia existe dentro de cada um, quantos sentimentos escondidos e até mesmo recalçados” (1979, p.9).

O fim educativo era a liberação emocional, portanto, a tarefa do professor era proporcionar ao aluno um “soltar-se, desinibir-se, a fim de poder comunicar e transmitir tudo aquilo que está dentro do seu interior” (1979, p.75). Então, valorizando os sentimentos e dando significado aos movimentos, Gouvêa concluía seu trabalho afirmando que a expressão corporal oferece “mais paz” e coloca no “coração de cada um mais amor, pois no momento em que a sensibilidade for tocada, sentimentos maravilhosos até então desconhecidos começarão a brotar” (1979, p.10). Essa perspectiva de chegar dentro de si mesmo pela via da sensibilização, vivência e conscientização dos aspectos físicos e psíquicos do corpo continua em expansão.

O entendimento de conceber o movimento como linguagem recebeu conteúdo filosófico nas mãos de Silvino Santin, a partir de meados dos anos 80. Diferente dos manuais didáticos de exercícios expressivos ou de relaxamento, os trabalhos desse autor propuseram uma redefinição da compreensão de corpo e de movimento na teoria e prática da Educação Física. Em artigos apresentados em congressos da área de Educação Física, o filósofo elaborou algumas reflexões sobre a situação dessa disciplina, desvelando-lhe sua identidade dicotômica e reducionista ao assumir o adestramento do movimento corporal como sua tarefa educativa. Então, sugere um outro lugar teórico e social para o movimento humano, já “que se

torna gesto, gesto que fala, que instaura a presença expressiva, comunicativa e criadora” (1987, p.26).

Numa argumentação fenomenológica-existencial, Santin afirma que o homem se posiciona e se move sempre com intencionalidade, porque está continuamente envolvido por um mundo que lhe provoca sensibilidade. Então, inaugura um outro campo de ação pedagógica da Educação Física, “partindo do homem como um ser capaz de assumir posturas expressivas corporalmente” (1987, p. 34). Além de vários outros trabalhos desse autor (1990; 1992; 1994; 1995), há uma discussão epistemológica num dos grupos de trabalho do CBCE (Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte).

Nos anos de 90, Elenor Kunz (1991, 1994, 1998) teoriza os movimentos como pertencentes ao mundo da comunicação. Fundamentado na teoria crítica da sociedade (Escola de Frankfurt) ou mais precisamente na “teoria da ação comunicativa” de Habermas, apresenta uma proposta para a Educação Física escolar. Kunz, utilizando as categorias (trabalho/interação/linguagem) como estratégias didático-pedagógicas, propõe ensinar os movimentos num sentido crítico-emancipatório. O objetivo é transformar a didática dos movimentos e promover subjetividades críticas e emancipadas, não apenas sobre o mundo dos esportes, mas para todo relacionamento do aluno com o mundo social, político, econômico e cultural (KUNZ, 1994, p.28). A ação do corpo é um agir comunicativo, cuja reflexão deve favorecer ao esclarecimento, ao reconhecimento da origem e dos determinantes da dominação e da alienação. Dessa forma, os movimentos do corpo no mundo são vistos como linguagem que se presta a desenvolver a capacidade crítica do aluno e para alcançar o “agir de forma autônoma, com competência objetiva e crítica”, propõe Kunz (1998, p.27).

Esses trabalhos guardam uma semelhança com nossa investigação, no que se refere à relação movimento e linguagem, contudo, há algumas distinções que precisam ser destacadas. O trabalho de Rute Gouvêa apresenta a “poética do corpo” como um estágio alcançado pelas atividades de expressão corporal, no qual os praticantes possuem a capacidade de comunicar os sentimentos reprimidos; isso significa desinibir-se ou libertar-se dos “fantasmas corporais”. Entendemos que a poética do corpo faz parte da própria condição da existência humana, do estar-com-o-outro-no-mundo, por isso, não é preciso provocar uma situação emocional para que o corpo venha a comunicar-se, ele está permanentemente em comunicação, até de modo involuntário. Além disso, a expressão corporal é abordada apenas numa vinculação com as questões emocionais, o contexto histórico-social a que o corpo pertence não é contemplado.

Esse tipo de trabalho reflete apenas os sentimentos individuais e não dá conta dos códigos sócio-culturais, que regulamentam o comportamento<sup>21</sup>.

Uma outra distinção é que a expressão corporal utiliza a linguagem do ponto de vista instrumental, que propõe veicular sentimentos e tematizar a expressão individual, numa estética próxima do monólogo. Sabemos que o monólogo é fala de muitas vozes, e que a atividade de expressão provoca repercussões nos outros que estão expostos a ela. Contudo, nos parece que seu foco localiza-se em quem expressa (forma e conteúdo) e não no diálogo. Nossa compreensão da comunicação é dialógica, ela vai se dando na medida da troca que os interlocutores vão estabelecendo entre si, criando a zona de comunicação, ambiente produzido pelo atuar recíproco e reversível de sensibilidades. A expressão fisionômica de um sem o gesto do outro, por exemplo, não nos interessa; a pretensão é atentar como as ações corporais de um influenciam de maneira observável a conduta motora do outro. O ponto de observação não está centrado nem no receptor nem no emissor, mas na fenda construída entre ambas as presenças falantes, na ligação feita pelos fios intencionais que reciprocamente correm do corpo de um e se atam ao corpo do outro.

Concordamos com Santin e Kunz quanto ao sentido fenomenológico do movimento humano, a linguagem do movimentar-se é diálogo com o mundo; contudo, nosso enfoque não é exclusivamente filosófico ou didático, mas semiótico. Entendemos as ações corporais como presenças falantes dotadas de intencionalidade, construindo tramas comunicativas que são metodologicamente decifráveis. E o valor pedagógico da nossa investigação não está em compreender a linguagem do corpo como uma fala racional decorrente da ação comunicativa, já que não avaliamos os movimentos pela pragmática da consciência habermasiana, da passagem do estado da falsa consciência ao estado do esclarecimento. Mas por destacar o ato educativo da zona de comunicação corporal, como uma situação de convivência marcada pela troca intersubjetiva de sensibilidades, pela adesão afetiva e pela interação perceptivo-motora.

Considerar o educativo como zona comunicativa é decorrente de nossa opção pela educação estética, pois entendemos a aprendizagem como experiência de beleza. Há uma estreita relação entre a percepção sensível e os processos cognitivos. A experiência do bonito é um elemento chave da aprendizagem, porque ela desperta o prazer e desencadeia a energia cognoscitiva, ou seja, a potência estética de sentir é o propulsor da potência de pensar filosoficamente, de conhecer cientificamente e de agir politicamente (GUATTARI, 1998, p.130). Além disso, entendemos com Hugo Assmann (1998, p.36) que a cognição é uma

---

<sup>21</sup> Com isso não estamos desconhecendo os diversos trabalhos da expressão corporal que abordam e fazem refletir as questões sociais, inclusive a dança moderna surgiu expondo problemas do cotidiano e das guerras.

ecologia mental e social, diz respeito ao modo de operar os sentidos perceptivos conforme o *design* dos ambientes aprendentes. Desse modo, ao adjetivar a educação com a estética estamos explicitando que a forma constitutiva do aprender humano é corporal e que a estética é uma reflexão que não se restringe à forma e conteúdo da obra de arte, mas abrange todas as experiências de *aisthesis*.

Entender o ato educativo no âmbito da *aisthesis* é estar valorizando a enunciação estética que ocorre na comunicação entre os aprendentes. Segundo Bakhtin, “enunciação estética corresponde à transferência de subjetivação que se opera entre o autor e o contemplador de uma obra, que se torna, de alguma modo, co-criador”, (apud GUATTARI, 1998, p. 25). Ou seja, tal como a apropriação da forma estética acontece na zona de interseção entre pintor e “olhador”, no sentido de Marcel Duchamp, assim também a aprendizagem de saberes, competências e atitudes emergem num entrelaçamento entre um e outro. E mais, olhamos a educação pela estética porque entendemos o ato educativo como uma produção maquínica de subjetividade, tal como o objeto estético que possui uma autonomização subjetiva, ou seja, engendra harmonia, polifonia, contraponto, textura, ritmo. Seja como for, consideramos a educação como uma máquina de signos, por isso, é preciso apreendê-la em sua dimensão de criatividade processual e linguagem, “como coordenações consensuais de ações” (MATURANA, 1998, p.92).

Sendo assim, a educação pela estética significa valorizar um entrelaçamento das pessoas num espaço de convivência emocional, cujo fim é a humanização, a socialização ou a aquisição da linguagem (ampliar as possibilidades de comunicação, interação e intervenção no mundo). Enfim, como diz Paulo Freire (1977), a educação é uma ação cultural para a liberdade. Por isso, entendemos o ensino como modo de possibilitar a aquisição de linguagens, pois o “trabalho pedagógico pleno, quer dizer, não reduzido a procedimentos, é, em primeiríssimo lugar um trabalho sobre a linguagem”, confirma Jacques Ardoino (1998, p.13). E a formação dos professores como a capacitação de profissionais para mobilizar diferentes saberes em diferentes situações com o fim de facilitar a aquisição da linguagem.

Nesse contexto, entendemos a Educação Física como uma prática educativa que funda suas ações pedagógicas no âmbito da comunicação corporal gestada nas situações motoras: brincadeiras populares, esporte de quadra e de aventura, danças, lutas, ginásticas, festas culturais, exercícios circenses, práticas teatrais, diversões de parques, jogos de apostas. Uma disciplina cujos conteúdos e métodos de ensino decorrem do exame das próprias práticas motoras observadas sob o ponto de vista da zona de corporeidade. Por isso, os seus professores são chamados a saírem da posição de condutor da automatização das habilidades

motoras para serem “prático-reflexivos” (GAUTHIER, 1998), ou seja, tornarem-se, co auxílio de diversos saberes científicos, leitor e ouvinte da interação das condutas motoras e serem capazes de fazer das situações motoras, campos de aprendizagem, nos quais os sujeitos aprendam a mover-se em sua significação ética, estética e política, que são as várias formas de se apresentar no mundo, ou melhor, de ser-no-mundo-junto-com-outros.

\*\*\*

Nosso empreendimento é semiótico, pretendemos compreender a significação gestual nas práticas motoras, como resultado da intencionalidade operante dos sujeitos. Sobre a abordagem semiótica de práticas motoras destacamos os aspectos teórico-metodológicos de duas pesquisas: uma referente à dança e outra ao jogo.

No Brasil, anos de 1970, temos o trabalho de Eudénice Limeira, *A comunicação gestual: análise semiótica de danças folclóricas nordestinas* (1977). Trata-se de uma pesquisa semiótica feita em Recife e Olinda, por duas lingüistas cariocas — Eudénice Limeira e Mônica Rector<sup>22</sup>, sua orientadora — que descrevem os códigos visuais, auditivos e verbais de três manifestações folclóricas (frevo, maracatu e caboclinhos). A análise dos códigos auditivo e verbal consistiu na descrição dos instrumentos musicais e das cadeias lógicas da interseção entre as manifestações e as letras musicais. A análise do código visual, ou do sistema gestual, ocupou quase a totalidade do trabalho.

Seguindo o modelo de análise de Paul Bouissac (1973), as configurações estruturais são assinaladas em entidades puramente relacionais: “campos de comutabilidade”, no interior dos quais diversas unidades adquirem sentido, uma em relação as outras. Dessa forma, “o sistema gestual é analisado como na língua; a *langue* é o sistema coreográfico e a *parole* é a atualização que se manifesta da anunciação da prática dos sistemas coreográficos”, observa Limeira (1979, p. 7).

Inicialmente, as danças são configuradas em sua Organização — estrutura (“cordões e nações”) e componentes (coreografia, música e objetos) — e Evolução — deslocamento dos participantes no plano espacial (agrupamento e isolamento) e no plano temporal (movimentos e música) —. Então, o código gestual é analisado no esquema de gestuema e fonema, ou seja, os passos e o bailado são descritos em seqüências gestuais, observando as modalidades espaço-temporais de certas modificações. A descrição do gesto pressupõe a seleção de um certo número de elementos do corpo e do espaço, segundo os critérios de deslocamento, orientação e apoio.

---

<sup>22</sup> Mônica Rector e Aluizio Trinta são autores dos trabalhos: *Comunicação não-verbal: a gestualidade brasileira* (1986) e *Comunicação do corpo* (1999).

Em seguida, a partir da descrição, estabelece-se as unidades semânticas em três categorias: sintagma do conjunto complexos de movimentos (Sc), sintagma de parte deste conjunto (Sp) e sintagma de um movimento elementar (Se). Essas unidades são combinadas pelo critério da metonímia - contigüidade (Mc) ou da metáfora - substituição (Ms). Desse modo, cria-se um quadro separando cada sintagma de acordo com os critérios estabelecidos. Vejamos um exemplo do quadro para descrição de um dos passos:

Sintagmas denotando uma seqüência complexa		Sintagmas denotando uma parte da seqüência		Sintagmas denotando um movimento elementar	
Metafórico	Metonímico	Metafórico	Metonímico	Metafórico	Metonímico
<b>Passe dobradiça</b>	(1) O passista se curva para frente	(7) este jogo imprime no corpo uma trepidação sem deslocá-lo sensivelmente	(2) cabeça erguida (3) flexionando as pernas (6) substituindo o pé pelo outro e, assim sucessivamente (8) o passista com os braços para o alto e os quadris empinados (10) ou caminha com as pernas arqueadas e bamboleantes.		(4) apoiado sobre um dos pés (5) arrasta-o subitamente para trás (9) aproxima e afasta os pés

Quadro 2 Análise semântica do passo “dobradiça” do frevo  
Fonte: Limeira, E.A. **A comunicação gestual**. RJ: Ed. Rio, 1977, p.59.

Após o quadro estabelecido, contendo todos os movimentos descritos, passa-se ao exame do material lingüístico da descrição a fim de determinar a seleção dos pontos de referência e a determinação do modo de relação entre os diversos pontos do processo descritivo: substantivos (partes do corpo, estrutura fixa do espaço, movimento, relação espaço-cultural), adjetivos (significações espaciais, qualidades posicionais), verbos (relações complexas e simples) e advérbios (determinações espaciais e temporais), daí chega-se a uma conclusão sobre os significados gerais. Nesse modelo semiótico, o sistema gestual é analisado através de um código lingüístico, por isso, para elucidar a significação do universo antropológico, estrutura-se as práticas significantes (descrição dos passos). Essa análise é apenas descritiva e gramatical: decompõe as unidades semânticas dos movimentos nos termos gramaticais para recompô-la num corpus gestual. A finalidade é traduzir a seqüência de

movimentos em símbolos abstratos, facilmente manipulados, o corpo é reduzido a um volume articulado e teoricamente mensurável em amplitude, frequência, distância, altura e duração. As interpretações oferecidas sobre esse material não acompanham a qualidade das descrições<sup>23</sup>, e mais, a intencionalidade do movimento sequer é mencionada.

A análise semiótica da comunicação corporal no jogo é tema ainda pouco conhecido na Educação Física brasileira. Mais do que uma pesquisa a “Praxiologia Motriz” de Pierre Parlebas<sup>24</sup> (1981; 1988; 1992; 1998) se constitui numa ciência da ação motriz que estuda a lógica interna dos jogos esportivos. Essa teoria, autodenominada de “ciência original” (1998, p. 264), tem como objeto de estudo o processo de realização das condutas motoras de um ou vários sujeitos numa situação motriz determinada (1998, p. 37). A situação motriz caracteriza-se pelo conjunto de dados objetivos e subjetivos, próprios da ação motora de um ou vários atores, provenientes do meio físico e da realização da própria tarefa motora (1998, p. 337). O objetivo é descobrir a sintaxe do jogo, ou seja, a gramática da situação motriz constituída, dada a partir das regras estabelecidas entre os participantes, que geram um número infinito de ações motrizes.

Inspirado nos estudos do espaço (*Proxémica*), da comunicação gestual (*Kinésique*) e da organização metódica e funcional do trabalho (*Ergonomia*), Parlebas criou a Praxeologia para estudar o código lingüístico dos jogos esportivos, entendendo os esportes tanto os institucionais, regidos por uma instância oficialmente reconhecida (federação), tradicionais ou populares, enraizados numa tradição cultural, sem consagração institucional (PARLEBAS, 1998, p. 201,205). O enfoque da análise desses esportes recai sobre as condições físicas, os modos de funcionamento e os resultados das ações motoras. Para isso, Parlebas utiliza três bases teóricas.

A Teoria de Grafo (termo matemático), análise precisa e rigorosa, ilustra a representação geométrica em (X, U), sendo X os vértices do grafo e U as relações binárias sobre X, os arcos do grafo (PARLEBAS, 1998, p. 155-158); dessa esquematização ele toma os vértices como representantes dos jogadores e os arcos como símbolos das comunicações motrizes. Sua base sociológica, também matemática, é a teoria da ação social de Talcott Parsons (1998, p. 265-267), a partir da qual relaciona a ação motriz com a ação individual

---

<sup>23</sup> A conclusão a que chegou Eudenice Limeira, surpreendente para o modelo analítico utilizado, foi que os gestos dos caboclinhos, em sua formação em flecha, remetem ao universo da guerra constante, em oposição ao trabalho; os gestos do frevo, por suas aberturas de braços e pernas, lembram o universo da alegria e da liberdade. E por último, os gestos do maracatu, com suas insígnias, indicam a relação do homem com o sagrado, a proteção dos santos e a veneração dos ídolos. LIMEIRA, Eudenise de Albuquerque. **A comunicação gestual: análise semiótica das danças folclóricas nordestinas**. RJ: Editora Rio, 1977.

<sup>24</sup> Pierre Parlebas, diretor do Laboratoire d'Etude des Méthodes et des Technologies de l'Analyse Sociologique (LEMTAS), Université René Descartes, Paris V, Sorbonne.

humana que é a unidade elementar da vida social ou do funcionamento da estrutura social. Por isso, para ele, o jogo é como uma micro-sociedade, considerando assim, porque além de ser uma construção histórico-social, é regido por um “contrato ludomotor”, que arbitra sobre todas as ações corporais dos atores que participam do jogo.

Por último, adota a Semiologia de Saussure, para a qual o signo é a articulação arbitrária entre o significante (imagem acústica) e significado (conceito). Parlebas conceitua o signo ludomotor como uma relação não arbitrária entre os significantes (manifestações observáveis) e os significados (sentido tático e relacional ou efeito da estratégia correspondente). Os significantes e significados aparecem nos gestemas — atitudes, mímicas, gestos e comportamentos motores que transmitem mensagem no jogo — e nos praxemas — posições de apoios, orientações dos segmentos corporais, trocas de direção, acelerações, passes e ocupação no espaço que sejam estratégias dos participantes no jogo (projeto tático).

Sob essas bases, Parlebas criou a semiomotricidade, uma disciplina capaz de analisar o jogo esportivo, como uma situação motriz de enfrentamento e codificação, organizado por um sistema de regras que prescreve os modos de interação entre os corpos, e entre os corpos e o meio. As interações entre os jogadores e o espaço formam um sistema de signos que permite elaborar imagens simbólicas da realidade social e lúdica onde se desenvolvem. Essas interações se constituem nas redes de comunicação motrizes, que para decodificá-las é preciso identificar os critérios da lógica interna do jogo. Assim, o objetivo do praxeólogo é descrever a competência motriz do sujeito, sua capacidade de revelar e produzir todas as ações em jogo. O sujeito é descrito como um ator motriz que desenvolve seus comportamentos manifestos, unidos a um contexto objetivo, e sobre um conjunto amplo de fatos subjetivos (relações, antecipações, decisões).

Portanto, a rede taxonômica de qualquer prática motriz pode ser visualizada por meio de classificações da lógica interna das situações motrizes, esse é o esquema praxeológico. A classificação tem como pressuposto a consideração de toda situação motriz como um sistema de interação global entre o sujeito ativo, o ambiente físico e os outros participantes eventuais. Ou seja, sujeito ativo com o meio, tendo como critério a incerteza de informação sobre o ambiente, e o sujeito ativo com o outro sujeito ou objetos mediadores, tendo como critério a interação motriz.

Quanto à incerteza do ambiente físico, têm-se três categorias para catalogar a ação do praticante em resposta às informações vindas do meio. Numa espécie de graduação da codificação do espaço, Parlebas (1998, p. 108-13) propõe: 1) meio selvagem, intacto ou não codificado, rico em informações e variações, onde o praticante se vê lançado numa situação



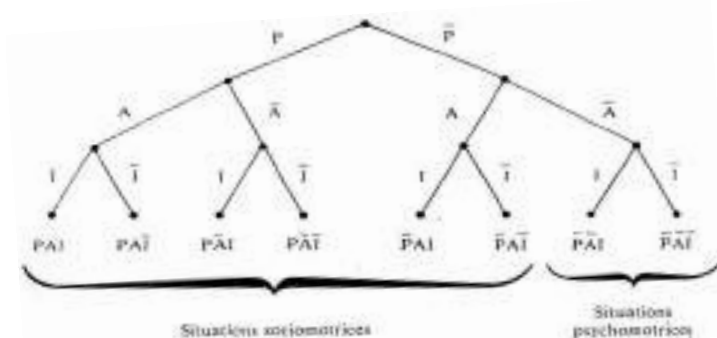
de risco e suas decisões motoras estão associadas à idéia de aventura mitológica; 2) meio parcialmente estranho ou codificado; onde as tomadas de decisões são baseadas em informações previstas, a surpresa é reduzida, mas ainda há muita improvisação e 3) meio domesticado ou hiper-codificado; nesse espaço pré-programado, onde o imprevisto e a incerteza do ambiente são quase nulos, as ações do sujeito são automáticas. Ele ilustra essas três categorias colocando a graduação do domesticado ao selvagem, na prática de alguns esportes, tal como o nado: natação em piscina, competição de nado num rio, descida íngreme num rio perigoso. Sendo assim, pode-se classificar as situações motrizes de acordo com o ambiente em três códigos: 1) ambiente aleatório, decisões de risco; 2) ambiente codificado, ações estereotipadas e 3) ambiente codificado, mas com certa estranheza, ações repetitivas e improvisadas.

Quanto à interação motriz de um sujeito ativo com outro, Parlebas separa duas situações motrizes, de acordo com a presença ou ausência de outros participantes. Enquanto na Situação Psicomotriz, o sujeito age em solitário, tal como acontece no surf, no halterofilismo e na Situação Sociomotriz os participantes realizam sua tarefa em interação com o(s) outro(s). A co-motricidade acontece nos esportes coletivos e de combate.

Porém, na situação sociomotriz, há dois aspectos distintos, a Interação Prática de Cooperação e a Interação Prática de Oposição. Na Cooperação a comunicação motriz participa tendendo a minimizar a incerteza, porque visa à parceria, mas na Oposição há a “contra-comunicação motriz”, tendente a maximizar a incerteza, porque visa a uma oposição eficaz ( PARLEBAS, 1998, p. 46-52).

Esse sistema de interação é classificado por Parlebas de Comunicação Prática Direta, possuidora de duas modalidades, comunicação motriz e contra-comunicação motriz. Essas modalidades realizam-se em situações sociomotoras de cooperação (equipe), de oposição (adversários) e mista (oposição e cooperação). A segunda classe é da Comunicação Prática Indireta, subordinada à primeira classe, realiza-se na interação com os adversários em duas modalidades: comunicação gestêmica (postura, gesto, mímica) e comunicação proxêmica (ações táticas significantes) (PARLEBAS, 1998, p. 64-67, 88-89).

Dessa forma, Parlebas criou três critérios para classificar as diversas situações motoras, são eles: I = incerteza do ambiente físico; P= interação prática com parceiros; A= interação prática com adversários. A combinação dos três fatores cria uma ordem binária, em termos de presença ou de ausência de incerteza (ambiente ou outros sujeitos), elaborando muitas categorias diferentes. Ilustra o criador dessa semiologia através de uma figura que expõe as diversas classes de combinações.



Legenda:

I = Incerteza do ambiente físico  
P= Interação praxica com parceiros  
A= Interação praxica com adversários

Observação: O fator que não estiver presente, seu símbolo está sublinhado.

Quadro 3 As combinações das situações motrizes

Fonte: PARLEBAS, P. **Jeux, sports et sociétés**. Paris: INSEP, 1998, p. 50.

Em cada uma dessas oito combinações surge uma possibilidade de classificação das diversas situações motrizes, quanto ao seu ambiente e interação. Apenas para ilustrar, basta dizer que na classe P A I situação psicomotriz na qual não há incerteza, os movimentos caracterizam-se por menor gasto energético e maior repetição ou automação; esse tipo de situação é exemplificado com os exercícios da barra fixa ou da barra paralela.

O objetivo dessa semiomotricidade é construir uma taxonomia das situações motrizes, que segundo Parlebas serve para mostrar a organização do espaço, das distâncias ou dos sistemas de sucesso; ou para explorar a noção de incerteza e distribuição das práticas segundo a dimensão da domesticação ou selvageria; ou para compreender os fatores interacionais práticos e diferenciar os jogos esportivos a partir das características de suas redes de comunicação. O fato é que ele garante que o tratamento binário dos fatores I, A e P confere às classes um caráter diferencial propício à experimentação e à análise, garante Parlebas (1998, p. 56).

Mesmo afirmando que o signo "ludomotor" não é arbitrário, Parlebas adotou o modelo linear entre significante e significado ao reduzir o jogo a uma taxonomia dos movimentos e simplificar a jogada em movimentos isolados. Os monemas, unidade mínima de significação (prefixo, p.ex.), foram substituídos por gestemas em Parlebas, comportamentos motores observáveis. Na análise do chute, por exemplo, se teria vários gestemas: a perna do chute é elevada para trás, enquanto que a perna contrária permanece fixa um pouco a frente da bola. O significado do gestema é chamado de praxema, que é o contexto tático do elemento mínimo da jogada: antagônico ou solidário. Nesse tipo de análise, a comunicação é simplificada como informação, redução de incerteza, a zona de interação é abreviada em relações lineares entre os sujeitos; enfim, o ambiente do jogo não é captado, a corporeidade fica de fora.

Esse modelo tem sido adotado, entusiasmadamente, como um avançado instrumento teórico-metodológico para legitimar cientificamente a Educação Física. Ouçamos um espanhol e um brasileiro, respectivamente: “Aceitamos a praxeologia motriz como a ciência que oferece mais possibilidades para nosso âmbito de estudo”, diz José Hernández Moreno (1993, p. 5). O brasileiro, acreditando que tal proposta supera as abordagens antecedentes, afirma:

A teoria praxeológica pode revitalizar o ensino da educação física, fazendo dela, de fato, um espaço para a pesquisa, onde o próprio professor investiga a produção das condutas motrizes dos seus alunos, geradas numa determinada situação motriz. Esta teoria ajuda a compreender um processo pedagógico que aproxima as ações motrizes do cotidiano dos alunos da escola e aproxima uma teoria científica das ações de ensino do professor...[O fim] é superar o rigor das concepções convencionais da educação física para apresentar uma proposta filosófica de análise das estruturas gerativas das condutas motrizes num encontro ludoesportivo... Este aspecto caracteriza uma revolução na educação física (RAMOS, 2002, p. 324).

Nesse entusiasmo, há laboratórios espanhóis (*Grupo de Estudio Praxiológico do INEFC de Lleida; Grupo de Estudio e Investigaciones Sociomotrices da FCEFD de Canárias* - 1993) e trabalhos brasileiros (Vera Lúcia Costa –1994/1995a,b,c; José Ricardo Ramos-2002) que se orientam pela semiomotricidade parlebasiana.

Para além das resenhas<sup>25</sup>, Vera Costa, em *Jogos desportivos populares: estudo das redes de comunicação motriz* (1995), identifica os papéis sociomotores e as estratégias desempenhadas pelos jogadores, determinando as redes de comunicação motrizes e as representações que os praticantes imprimem em sua prática nos jogos vivenciados nas praias cariocas. Por intermédio de anedotário das observações e da gravação das entrevistas, os dados foram coletados e analisados segundo os pressupostos da semiomotricidade de Parlebas(1981) e da análise de conteúdo de Lécuyer (1987), respectivamente. Nessa pesquisa, a autora analisou a fala dos participantes e suas ações e papéis motores dos seguintes jogos: futebol de praia, futevôlei, vôlei de praia, frescobol e peteca.

<sup>25</sup>- Há dois trabalhos de resenha: Mauro Betti e José Ricardo Ramos. O artigo de BETTI, Mauro. *O que a semiótica inspira ao ensino da educação física*. Revista **Discorpo**, São Paulo, v.3, p. 25-44, out.1994, tem o propósito de relacionar a semiologia ao ensino da Educação Física. Para isso, demonstra a amplitude do conhecimento sógnico, que abrange a estrutura verbal até a observação dos significados dos signos; então, se refere às influências que as concepções lingüísticas produziram ao ensino da Educação Física. Com o fim de apontar uma outra formulação pedagógica para essa disciplina escolar, o autor parte das concepções lingüísticas como fonte para desvendar o significado dos signos corporais e as respectivas intervenções pedagógicas. José RAMOS, *A semiologia e a educação física: um diálogo entre Betti e Parlebas*, faz uma rápida revisão teórica de autores que tratam de questões sobre as teorias lingüísticas relacionadas às ações corporais. Nesse artigo, além de mencionar alguns autores da linguagem, tenta construir um diálogo entre Mauro Betti (1994) e Pierre Parlebas(1977, 1999), ambos teóricos da Educação Física, no Brasil e na França, respectivamente. Na verdade, apresenta rapidamente as idéias desses dois autores, colocando Parlebas como a referência mais adequada para o estudo da comunicação corporal. In: **Revista Brasileira Ciências do Esporte**, v.21, n. 2/3, jun./maio, p.121-28, 2000.

A pesquisa conclui que os jogos desportivos populares são esportes sociomotores, cujas redes de comunicação são estáveis (solidariedade intra-equipe e antagonismo entre-equipes) e exclusivas do tipo duelo (contra-comunicação). São jogos que se assemelham ao esporte institucionalizado, embora a intencionalidade dos praticantes seja em privilegiar a sociabilidade ou a descontração ou recuperação das tensões do trabalho. O frescobol é diferenciado dos demais porque, apesar da formação tipo duelo, sua comunicação motriz é exclusivamente de cooperação e os seus sub-papéis são alternados constantemente. À feição de Parlebas, esses dados foram expostos em dois quadros, referentes aos papéis sociomotores e as redes de interação. Apresentamos como ilustração os resultados analíticos a que se chega numa pesquisa nesse modelo semiológico.

<b>Setores de ação</b> <b>Papéis</b>	<b>Jogador com bola/peteca</b>	<b>Jogador sem bola/peteca da equipe que a tem</b>	<b>Jogador sem bola/peteca da equipe que não a tem</b>
<b>Comunicação motriz com os demais</b>	- Colabora com companheiro sem bola; passe. -Evita a defesa do adversário (contra-comunicação).	- Colabora com companheiro ocupando o espaço. - Evita os oponentes através da finta	- Colabora com jogadores da mesma equipe: responsabilidade, marcação, ajuda. - Oposição aos jogadores da equipe contrária (bloqueio).
<b>Relação com o espaço</b>	- Utilização do espaço de jogo de forma delimitada pela regra ou convenção.	Idem	Idem
<b>Relação com o móvel</b>	- Permitindo dar apenas um toque. - Golpeia apenas com uma das partes do corpo	Não tem	Não tem

Quadro 4 Análise parlebasiana dos setores de ação nos jogos desportivos

Fonte: Costa, Vera Lúcia. **Jogos desportivos populares**. RJ: Relatório Técnico ao CNPQ, 1995, s/p.

<b>Papéis</b> <b>Subpapéis</b>	<b>Jogador com bola</b>	<b>Jogador sem bola da equipe que a tem</b>
<b>Jogador com bola</b>		Complementaridade na colaboração
<b>Jogador sem bola da equipe que a tem</b>	Complementaridade na colaboração	
<b>Jogador sem bola da equipe que não a tem</b>	Simetria ou complementaridade na oposição	Simetria ou complementaridade na oposição

Quadro 5 Análise parlebasiana da rede de interações motrizes no jogos desportivos

Fonte: Costa, Vera Lúcia. **Jogos desportivos populares**. RJ: Relatório Técnico ao CNPQ, 1995, s/p.

Há uma outra pesquisa da mesma autora, *O lúdico na escola* (1995b), cuja análise deteve-se apenas na lógica interna dos jogos ludomotores, feita a partir da observação dos jogos populares no recreio escolar de uma instituição de Ensino Fundamental da Rede Particular, no município do Rio de Janeiro. Essa pesquisa foi realizada por Vera Costa e Kátia Passos e se consistiu em vinte e sete observações diretas de atividades lúdicas do recreio escolar. Os jogos analisados foram: piques, polícia e ladrão, futebol, queimada, raquetebol, escorregar em pedras, corridas em duplas, babo-bafo, amarelinha, corrida individual. Concluiu-se que há um predomínio de jogos sociomotores (78,57%) sobre os psicomotores (21,43%), sendo que as redes de comunicações motrizes caracterizam-se pelos traços das práticas ludomotoras: ambivalência (decidir entre colaborador ou opositor), instabilidade (troca de equipe no transcurso do jogo) e simetria (situação numérica). Por toda essa diversidade de práticas lúdicas e da vivência de diferentes papéis, as autoras defendem que a prática de tais jogos contribui para a formação de uma personalidade mais autônoma e criativa, bem como, favorece a aprendizagem de relações mais democráticas e emancipatórias.

Destacamos também o trabalho de José Ricardo Ramos, *“Pique da cachoeira”: sua análise e aplicação da teoria praxiológica* (2002). Junto com seus alunos de Educação Física das Faculdades Integradas Maria Thereza, Niterói, RJ, analisaram os discursos motrizes dos sujeitos que brincam um jogo popular numa cachoeira. Com a finalidade de descobrir a lógica interna da atividade motriz, eles apresentam: 1) o local, cachoeira do Aqueduto da Vila Abraão, Ilha Grande, RJ, classificando-o como um espaço selvagem, que conduz os jogadores a ações surpreendentes e improvisadas; 2) os gestemas: mão cerrada com o dedo indicador erguido, significa a saída do “pique”; levantamento de uma das mãos durante o jogo e com a sentença “licença”, significa um gesto para sair do jogo; 3) os praxemas, a velocidade dos deslocamentos; dribles no fundo do poço da cachoeira; 4) o sistema de pontuação, não há nem vencedor nem vencido; 5) rede de interação: a comunicação motriz é estritamente antagônica, um contra todos e todos contra um, o “pique” persegue os fugitivos, quando pega, aquele se torna o novo “pique”, efetuando a contra-comunicação, que é desenvolvida por aqueles que fogem do “pique” com o fim de enganá-lo: correr, nadar, se esconder, ir para o fundo do poço da cachoeira, gingar o corpo e se pendurar nos cipós; 6) rede de papéis: perseguidos e perseguidor.

Sobre os trabalhos de Vera Costa (1995) e Ricardo Ramos (2002), podemos dizer que nos alinhamos a eles ao interpretarmos o jogo, enquanto sistema de interação sógnica e comunicativa entre os participantes, mas discordamos do paradigma da “praxeologia” de

Parlebas que eles utilizam. Pois entendemos que esse modelo analítico, com sua análise das redes de interação e da definição dos papéis, não consegue abordar os significados mais profundos das trocas comunicativas, não dá conta do conflito das forças sociais em oposição às forças do corpo individual. Ao nosso ver as trocas comunicativas são formadas por intersubjetividade e plasmadas de astúcias e seduções, que não são apanhadas pelo esquema de Parlebas.

A tarefa de classificar as situações motrizes, baseada na combinação dos fatores (I - P - A), não consegue revelar a emoção do jogo, a fantasia que o sustenta. Baseado na noção sociológica de “contrato social” (Rousseau), Parlebas elege o “contrato ludomotor” como o responsável para definir o universo de ação dos atores em interação com o meio. Ao fazer isso selecionou apenas a dimensão lógico-simbólica do jogo, deixando de lado a intencionalidade gestada na zona de corporeidade entre os participantes. Compreendemos, a partir da sociologia de Michel Maffesoli (1998), que a convivência no jogo, o estar-junto entre parceiros e adversários, não é estabelecido essencialmente pelo contrato social, mas pelos vínculos emocionais. O jogo é formado por uma ambiência afetual, não captada pelos esquemas cartesianos.

Tanto Pierre Parlebas (1981) quanto Eudénice Limeira (1977) estão preocupados em organizar um sistema explicativo, que necessariamente reduz o fenômeno a estruturas homogeneizantes. Não atentando assim para as nuances do estar-junto lúdico, tais como: os afetos impregnados nos gestos, as colagens mitológicas em objetos e espaços utilizados, o ritmo do fluxo das trocas. Ao esvaziar o fenômeno em “redes de comunicação motrizes” ou em “código visual”, esses semiólogos não percebem a força interna do jogo, os seus momentos carregados de intensidade. É uma semiologia que não acompanha a energia interna da atividade lúdica. Também, diferente de nossa preocupação, essas análises não dão conta da condição estética do jogo, sua beleza e exuberância.

A matematização desses modelos com seus esforços em medir o social — *Sociométrie* (PARLEBAS, 1992), fragmentando os movimentos em abstrações gráficas, os impedem de se aproximarem da potência do corpo, sua força libidinal criativa e nem se apercebem do investimento político da cultura. Esses sistemas semióticos, com símbolos lingüísticos (substantivo, adjetivo, verbo e advérbio), ou símbolos matemáticos (grafos, escores, índices, coeficientes), esboçados em tabelas e quadros, não conseguem abarcar a comunicação energética dos corpos. Sendo assim, falta-lhes uma abordagem semiótica mais ampla que considere tanto o material pulsional quanto a cultura opressora, elementos constituintes das atividades corporais; ou seja, que trate a comunicação corporal sem perder de vista o sistema de troca entre as regras sócio-culturais e intencionalidade criativa individual.

### 3.3 DOS GESTOS COMO OBJETO DE PESQUISA NA CULTURA

Uma análise mais ampla do gestual significa entender que o movimento do corpo é texto múltiplo, não é “um conjunto de signos fechados, dotados de um sentido que se trataria de encontrar, mas um volume de marcas em deslocamento”, nos ensina o semiólogo Roland Barthes (2001, p. xvi). O movimento do corpo não possui um único significado, é sempre estruturação; não é um objeto, mas um trabalho e um jogo, por isso, a semiótica gestual não pode reduzir-se a uma taxonomia motora. Na esteira dessa perspectiva destacamos três pesquisas, não específicas das práticas motoras da Educação Física, mas das quais nossa pesquisa se aproxima: Câmara Cascudo (1976), Cleide Riva Campelo (1995) e José Carlos Rodrigues (1979).

Num trabalho adiado desde meados dos anos de 1960, “como velho prolonga noivado”, como dizia ele, Câmara Cascudo publica uma pesquisa etnográfica da gestualidade brasileira, denominada de *História dos nossos gestos-1976*. Nessa pesquisa, o gesto é situado como elemento essencial da comunicabilidade cotidiana e como pertencente à cultura mundial. Metodologicamente, “evitando o solene pedantismo de uma Teoria Geral” (1976, p.7), o folclorista define-se afirmando, “fui um pedreiro com materiais dispersos e longínquos, mas a construção obedeceu ao plano obstinado do único operário, tendo na vida honesto estudo, com longa experiência misturado, na confiança camoneana”. (1976, p. 7).

Desse modo, a “semiótica do pedreiro” consistia em duas tarefas: entender os gestos cotidianos como “moedinhas de circulação indispensável e diária” (1976, p.7) para selecionar aqueles mais comuns entre o povo (“nossos gestos”) e descrevê-los objetivamente, numa linguagem própria da miscigenação: provinciana e erudita. Uma descrição que preserva a vitalidade do gesto popular, cheio de graciosidade e faceirice.

Nessa descrição busca-se revelar as “coincidências” da presença do gesto local na história da humanidade. Faz isso desenterrando fatos históricos de diversos povos, criações literárias ou dramaturgias, cerimoniais religiosos, pinturas, peculiaridades gestuais de pessoas famosas, livros sagrados (Bíblia, Alcorão) e etologia. Cascudo remete os gestos locais a episódios anteriores e transculturais, não para precisar sua origem, mas para estabelecer conexões históricas. Pois o folclorista sustenta a hipótese de que a mímica é uma linguagem anterior à palavra, por isso, um mesmo gesto estaria presente em outros povos, de língua e época distintos. Para ele, a linguagem gestual não é complementar à verbal, mas provocativa, por isso, na remontagem histórico-cultural deixa transparecer que o gesto não tem um significado universal, mas traduz-se diferentemente de acordo com contextos históricos e geográficos.

Assim, os trezentos e trinta e três gestos foram sendo semiotizados, sem a preocupação de uma ordem sequencial entre eles. Numa abrangência que se distende de um simples movimento com a mão até uma dança como a umbigada. Em sua interpretação, o gesto não é fragmentado, mas pelo contrário, para interpretá-lo, Cascudo conecta o gesto descrito a todas as imagens quanto lhe foi possível de ser relacionadas. A descrição do gesto revela não apenas as convenções sociais, tais como, o aplauso-eleitor, o aperto de mão e o aceno com o lenço, mas estabelecem a contigüidade entre o movimento e sua emoção. Os movimentos são descritos com alegria, um relato vivo como se se gesticulasse com palavras, para conservar a força e o ímpeto do gesto. Sendo assim, numa bricolagem, Câmara Cascudo aproxima o grotesco, como o arroteio, ao ingênuo, como o assobiar; o religioso, como o beijar a mão, ao erótico, como do beliscão; o dengoso, como o cafuné, ao festivo, como bater os copos; o austero, como a continência militar, ao violento, como o cocorote; o nobre, como o lado oferecido pelo noivo, ao obsceno como os gestos da sexualidade. São múltiplas as faces gestuais desenhadas pelo etnógrafo potiguar.

Numa profundidade etnográfica, Cascudo apresenta os gestos como um sistema de comunicação, como um “documento vivo e contraditório” (milênar e contemporâneo, individual e coletivo), como indispensável no convívio social, como movimento que aprendemos desde a infância e não mais o abandonamos pelo resto da existência. Esse trabalho dá uma importância ao estudo, ainda por se fazer, da gestualidade das brincadeiras populares. Ao se referir aos antecedentes milenares de “alguns jogos infantis no Brasil”, o atento pesquisador, sem descrever a mímica de nenhuma das brincadeiras citadas afirma que investigar esses jogos seria uma tarefa de beleza e utilidade.

Beleza de trabalho humano e sensível, uma viagem na alegria infantil durante séculos. Alegria de pesquisar, cotejar, deduzir, descrever o movimento, a força, o ímpeto desses jogos perpétuos, mantidos pelo homem na sua memória menina, repetidos, como que ressuscitados, quando a idade atinge a área deliciosa da agilidade e do arrojo infantil. E ainda o consolo de uma aproximação espiritual com a criança que vive em nós. Todos esse jogos têm uma mímica imortal (CASCUDO, 1976, p. 136).

A pesquisa da lingüista Cleide Riva Campelo, *Cal(e)idoscorpos: um estudo semiótico do corpo e seus códigos* (PUC-SP, 1995) aborda o corpo humano como um texto da cultura, isso significa dizer que a identidade cultural está “estampada” nas informações que emanam desse corpo: “gestos, danças, vestimentas, músculos trabalhados e expressão corporal” (1995, p.16). E sendo o corpo do indivíduo esse depositário da cultura da qual ele participa, ela utiliza a proposta de análise semiótica do russo Ivan Bystrina (1989) para estudar as imagens eletrônicas do corpo na TV. Essa abordagem semiótica classifica qualquer texto da comunicação humana em três códigos: hipolingüístico (códigos biológicos, anteriores a



cultura), lingüístico (códigos sociais, próprios da comunicação pragmática) e hiperlingüístico (códigos culturais, marcados pela cultura).

Então, Campelo, num jogo de enquadramento e reenquadramento caleidoscópico, faz refratar o texto corporal: no código hipolingüístico, quando descreve o corpo como um sistema bioenergético, existindo dentro de um campo gravitacional em equilíbrio dinâmico com a Energia do Cosmos; no código lingüístico, quando analisa as reações do corpo frente ao risco da morte, movimento em que a memória mítica<sup>26</sup> ou sistema límbico-reptiliano retorna, rompendo a temporalidade do corpo biológico; no código hiperperlingüístico, quando faz um inventário de imagens do corpo, coletadas numa amostragem de programas televisuais, de sete horas de gravação, de vários canais de TV, abstraindo deles os textos de cultura. O resultado da pesquisa foi a configuração de três modelos de corpos (telejornalismo, publicidade/telenovela e participantes de auditório) que carregam, propagam ou dissimulam a imagem do corpo brasileiro<sup>27</sup>.

O corpo vivo do homem é abordado como gerador de numerosos textos que formam um complexo multifacetado, a exigir inúmeras leituras. Os gestos do corpo são vistos como traços que a cultura imprimiu no indivíduo e que o indivíduo elaborou na cultura. Pois o corpo é apresentado como depositário dos códigos da cultura, não no sentido de apenas espelhá-la, mas também de produzi-la: “O homem vai codificando textos e subtextos que vão lhe ampliando o próprio corpo biológico e [...] inscrevendo na própria cultura o ritmo de sua pulsação vital” (1995, p. 50-51).

Também, ao apresentar o sistema reptiliano como responsável pelas reações pré-programadas do corpo, essa abordagem semiótica destaca o trajeto cultural mítico que está registrado nas ações corporais. “É através desse corpo que os mitos perpassam e são transmitidos de geração em geração. [...] O corpo é o grande arquivo mítico do homem e está nele todo o material germinativo do espaço-tempo sagrado”, afirma Campelo (1995, p.121). Desse modo, os gestos são inúmeros textos produzidos pelo corpo que compõem um quadro de referência pessoal, cultural e mítico, ou seja, a personalidade corporal implica numa maior compreensão do ser humano.

<sup>26</sup> É o caso, por exemplo, de um corpo que pensa, lembra e opera mediante o susto, sem o tempo necessário para uma elaboração racional.

<sup>27</sup> Os três tipos podem ser assim expostos: primeiro, *o corpo dos telejornalistas*, marcado pelo protótipo europeu, apresentando a meio busto com roupas compostas e gestos comedidos e estudados, diferenciando-se do telejornal “Aqui e Agora”, cujas imagens apresentam um corpo rude, macho que apresenta uma versão emocionada dos fatos, deixando, assim, “vazar” o lado mestiço da etnia brasileira. Segundo, *o corpo na publicidade e o corpo na telenovela* são corpos semelhantes aos deuses do Olimpo. Os corpos das apresentadoras são “descorporificados”, sem força sexual, vividos na imaterialidade dos cabelos loiros e olhos claros. Os corpos nas telenovelas são corpos dos heróis míticos que representam todos os conflitos emocionais dos pobres mortais. Terceiro, *o corpo dos participantes dos auditórios*, são os corpos apresentados como restante da programação, os corpos destes trazem os textos culturais brasileiros, um corpo misto de influências tupi, africanas e européias. CAMPELO, Cleide Riva. **Cal(e)idoscorpos: Um estudo semiótico do corpo e seus códigos**. SP: Annablume, 1995.

A pesquisa de José Carlos Rodrigues, *Tabu do corpo* (1979), trata dos aspectos simbólicos do corpo humano, descrevendo-o em suas indissociáveis dimensões orgânica e social. Ao tomar as práticas corporais, especialmente a evitação dos produtos orgânicos, como objeto de estudo da antropologia social, revelou, através da análise semiótica, a estrutura fundamental que sustenta as codificações sociais imprimidas no corpo. Para isso definiu a relação sociedade e indivíduo: a sociedade, como sistema de significação, é uma entidade provida de sentido e o indivíduo, em sua atividade psíquica, é “um estruturador inconsciente que funciona como um ordenador do relacionamento entre o homem e o mundo, não porque necessite controlar a natureza, ou os eventos, visando a fins práticos, mas porque precisa determinar e sistematizar”, diz Lévi-Strauss (apud RODRIGUES, 1979, p. 11).

Por isso, os comportamentos humanos nas relações sociais são entendidos como uma linguagem, categorizada pelo pensamento coletivo. E a cultura é vista como um mapa que orienta o comportamento (sentir, pensar e agir) dos membros de uma coletividade. Em outras palavras, a cultura é um sistema de representação, introduzido nos indivíduos pelo processo de socialização, que atua como uma grade que se estende sobre o mundo, “buscando classificá-lo, codificá-lo e transformar suas dimensões sensíveis em dimensões inteligíveis diz Rodrigues (1979, p. 12).

Esse sistema de classificação é inconscientemente construído a partir do medo do homem de defrontar-se com aquilo que não pode controlar, com as forças numinosas, então, cria um código simbólico gerador da lei e da ordem, estruturado num modelo binário de posições e repartição de domínios, tais como: Cultura/Natureza; Sagrado/Profano; Distante/Próximo; Desvio/Norma; Consciente/ Inconsciente.

O corpo é apresentado como uma configuração social, moldável segundo os códigos coletivos, sobre o qual se aplicam crenças e sentimentos que estão na base da nossa vida social. “O mundo das representações se adiciona e se sobrepõe a seu fundamento natural e material, sem provir diretamente dele”, afirma o antropólogo (1979, p. 46).

As práticas corporais são entendidas como expressivas, comunicam alguma coisa aos homens, portanto, são atividades simbólicas para as quais convém indagar o que está sendo dito ou o que significa, já que dependem das codificações particulares de um grupo social. Por exemplo, as práticas funerárias protegem da morte simbólica a estrutura social; as práticas de modelações corporais expressam a pertinência ao grupo e a concordância com seus princípios; as práticas alimentares revelam um enquadramento cultural; as práticas sexuais dizem de um ideal de comportamento e dos ritos que lidam com o sangue; as práticas médicas ou de feiticeiros, em relação ao doente, representam a capacidade de identificar as mensagens

corporais; as práticas de higiene constituem-se em ritos de purificação corporal e social; as expressões emocionais manifestam os padrões culturais de emotividade. Enfim, as práticas gestuais denotam as diferentes gramáticas do convívio social, daí o seu estudo sobre o significado social das reações de nojo.

Partindo da hipótese que o propósito principal das crenças e práticas higiênicas é fixar modelos para o comportamento das pessoas, impedindo que transgridam limites e desorganizem a ordem simbólica, Rodrigues (1979, p. 134) defende que as codificações do corpo e as manifestações afetivas que acompanham as reações de nojo, dizem da incapacidade humana de estar num mundo sem significado. O resultado da análise de suas entrevistas confirma que as evitações dos elementos corporais “nojentos” são regras de manutenção da ordem do universo simbólico estruturador.

O território do nojo é o do transtorno da estrutura simbólica, ou seja, a expressão da desordem vivida na emoção do nojo, produto de uma confusão entre os domínios da Natureza e da Cultura, cumprindo a função semiológica de afirmar a ordem que ameaça. O nojo é um mecanismo aprendido, por isso mesmo expressivo e deve ser simbolicamente tratado por ritos purificatórios. São esses ritos que protegem uma estrutura frágil contra qualquer contato agramatical destruidor. As coisas nojentas que ameaçam a ordem simbólica são de origem inconsciente, mas metamorforizadas num objeto real: um “interior” tenebroso que se manifesta exteriormente (vômito, decomposição de partes do corpo) ou uma excreção que se torna alimento (comer fezes ou beber pus).

Sendo assim, as reações de nojo são significantes cujos significados não são dados no plano da consciência imediata. Fugir do repugnante é afastar-se do perigo de desestruturação social. As coisas nojentas agriem o outro em seu sistema de classificação, ou em sua possibilidade de controle social: separação Natureza-Cultura. O tabu do nojo revela o corpo como uma tessitura sociológica que tanto representa o controle social, quanto simboliza aquilo que a sociedade não quer ser. “As evitações do nojo e as práticas higiênicas são uma linguagem por meio da qual a sociedade se diz a nós e nós dizemos a sociedade”, conclui Rodrigues (1979, p. 162).

Neste capítulo, apresentamos nossa compreensão do movimento humano como uma prática de linguagem, codificada de acordo com as organizações sociais, mas que, ao mesmo tempo, é dotada de forças inconscientes. Os gestos são produzidos na zona limítrofe entre o sistema de codificação do mundo ordenado (cultura) e a autonomia do mundo sem sentido (natureza). Por isso, são tanto gramaticais e conscientes, traços de uma regulamentação social,

quanto agramaticais e inconscientes, quando expressam a natureza invadindo a cultura. Daí porque a análise semiótica do gesto não deve separar a forma do conteúdo, ou o código regimental da significação psíquico-social.

A forma que buscamos é a estruturação, não a formalização, pois respeitamos o gesto em sua condição de existência fértil e útil, cujo sujeito não é um ser geométrico, mas intencional. A comunicação corporal que procuramos entender, não é do modelo matemático da informação, mas da zona de corporeidade. É a comunicabilidade ontológica, proveniente do impulso fundamental que move a vida rumo à sociabilidade e o homem rumo à troca de signos, operação fundante do ser, que nos interessa; sendo assim, analisaremos a semiótica do jogo, nos capítulos que se seguem, a partir desse escopo teórico-metodológico.

## PARTE II

### AS CONFIGURAÇÕES DA CORPOREIDADE NO JOGO DA CULTURA

*O ato gestual é transitivo, objetiva apenas suscitar um objeto, um resultado; já o gesto é a soma indeterminada e inesgotável das razões, das pulsões, das preguiças que envolvem uma atmosfera [...] O artista é, por estatuto, um operador de gestos; quer e, ao mesmo tempo, não quer produzir um efeito; os efeitos que produz não são obrigatoriamente intencionais; são efeitos inversos, derramados, que lhe escaparam, que voltam a ele e provocam, então modificações, desvios, leveza do traço. No gesto é, assim, abolida a distinção entre a causa e o efeito, a motivação e o objetivo, a expressão e a persuasão.*

Roland Barthes (1979, **O óbvio e o obtuso**, 1990, p. 146).

## 4 AS DELINEAÇÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS DO JOGO DA CULTURA

Qual a tendência dos gestos no jogo da cultura? É a questão de pesquisa que orienta esta segunda parte da tese. Vimos no capítulo primeiro que tendência dos gestos se refere à corporeidade, como configuração do corpo no espaço e configuração do espaço no corpo, ou simplesmente, zona de comunicação corporal. E jogo da cultura diz respeito à dinâmica de certas ações sociais que estruturam a cultura, ao mesmo tempo que a manifestam. Essas ações são lúdicas, logo não são regidas por interesses econômicos ou pela racionalidade discursiva (formulação de juízo abstrato). Mas são orientadas pela busca da gratificação. Portanto, os jogos culturais consistem na combinação de elementos (cores, roupas, sons, imagens, gestos...), geradora de uma organização de troca entre a codificação social e a impulsividade corporal dos indivíduos.

Nosso objetivo é descrever a estruturação semântica no jogo da cultura, por meio da captação de uma organização de troca ou de uma combinação de gestos. Isso significa identificar a relação conflitual entre a originalidade dos gestos e o entorno social. Buscamos apreender as modulações gestuais e sociais realizadas mutuamente e simultaneamente. A estruturação é modulação contínua entre o individual e o social, já que todo movimento aprendido é aquisição de um certo estilo de movimento. Por isso, pretendemos desvendar o modo de organização de nossa cultura (estrutura simbólica que dá significado às ações) através da personalidade corporal (estilo de movimentos ou modo como os gestos se organizam no tempo espaço).

### 4.1 DA ONTOLOGIA DO MOVIMENTO NA CULTURA

Entender o sentido do fluxo dos movimentos na cultura é bem mais que se preocupar com explicações causais, mas captar o modo do homem estar no mundo junto com outros. O que caracteriza o movimento humano como linguagem não é apenas o fato dele constituir-se num meio de comunicação ou numa forma de expressão, mas num acontecimento que possibilita ao homem ser. A cadeia de movimentos é linguagem porque se constitui no ponto de união entre o ser que se mostra e o homem que, caracterizando-se por seu comportamento de abertura, o capta. À luz da fenomenologia heideggeriana, o movimento não é um instrumento à disposição do homem, mas um acontecimento que lhe possibilita ser homem. O homem não possui o movimento, mas o movimento o possui. Por isso, o movimento do corpo humano na cultura não é algo simplesmente dado no espaço, mas pertence ao modo de ser do homem, no seu projeto de abertura ao mundo.

Heidegger entende que o ser é sempre o ser do ente. E a pre-sença é sendo, e sendo coloca em jogo o próprio ser. O sendo é o modo de existir, é o comportar-se dessa ou daquela maneira (HEIDEGGER, 2000, p. 35). Inspirados nesse pressuposto nos dirigimos não para o caráter ôntico do movimento, mas a partir dele desejamos nos aproximar da sua dimensão ontológica. E se para a fenomenologia, o ser é descoberto na existencialidade de sua existência, no conjunto das estruturas ontológicas de um ente que existe, então, para nós, o que está em jogo não é apenas a ação em si, mas a intenção a que ela remete.

A ação motora é remissiva ao modo de ser do homem, a sua cultura. Os movimentos possuem vínculos sociais e apontam para os seus enraizamentos históricos. Por exemplo, nós, brasileiros, parte dos latinos, somos um povo *caliente*, envolvente, dado a muitas expressões faciais, movimento das mãos e aproximações táteis; bem diferente dos europeus, com seus gestos sóbrios e aproximações comedidas. Contudo, o movimento corporal está radicado não só na cultura queo gerou, mas, originariamente, no modo do ser, como abertura para o outro existencial.

O movimento humano é comunicativo não só porque é portador de uma mensagem dirigida a outros, mas porque é o modo de ser do homem, sendo na existência junto com outros. O movimento humano é ao estar interagindo com o ambiente onde está imerso, e além de ser na interação, é também possibilidade de um mostrar-se do ser. Superamos a dicotomia do “fantasma na máquina”<sup>28</sup>, o ser como um fantasma e o movimento como máquina.

O ser não é o que está dentro e o movimento não é o que está fora, numa relação em que o último está a serviço do primeiro. Entendemos que o movimento não é maquinal, *res extensa*, mas estrutura cognitiva que tem sua inteligência peculiar, sensório-motora<sup>29</sup>. Porém, seria ingênuo não perceber que o movimento desencadeia-se acoplado ao mundo como força do vivo. O ser é o ser próprio, “Mora no teu corpo; é o teu corpo... [É o eu sou]. Eu sou corpo e alma, assim fala a criança. E por que se não falar como as crianças?”, pergunta Nietzsche (1984, p.41,40).

O movimento humano é ente, semelhante aos movimentos dos outros corpos terrestres ou celestes, mas diferente desses, pode encontrar-se com seu ser, ouvir sua voz inaudita — o eu sou. Entes são todas as coisas que podem ser encontradas no mundo, ao contrário do ser que não se deixa apreender ou determinar, é mistério, indefinível. Numa metáfora, diríamos: o movimento é fala. A fala tem duas partes, explica Rubem Alves, “A primeira são as palavras que são ditas: a letra. A segunda é uma melodia que se faz ouvir nos

<sup>28</sup> Expressão explicitamente criticada por Gilbert Ryle em *Expressões sistematicamente enganadoras e outros ensaios* (RYLE, 1975, p. 9-90).

<sup>29</sup> Expressão criada por Piaget para designar a inteligência prática, anterior à linguagem, das regulações afetivas elementares e das primeiras fixações exteriores da afetividade (PIAGET, 1987, p.13-42).

nos interstícios da fala: a música. A letra é coisa do consciente, cerebral. A música é coisa do corpo, inconsciente” (2000, p.78). O ser é música que pode ser escutada nas ações motoras (letras) dadas nas interações comunicativas com o mundo.

Todo ente tem um ser, mas só o homem tem acesso ao seu ser: a planta é verde e o animal é feroz, mas esses não se compreendem a si mesmos enquanto tais. Nem estão em conflito em ser o que são. Os seus corpos são eles mesmos, conforme ilustra Rubem Alves:

Os Peixes e aves são perfeitos, são felizes naquilo que são. Peixes não querem ser aves. Aves não querem ser peixes. Mangueiras não pensam jabuticabeiras. Jabuticabeiras não pensam mangas... Assim é: cada bicho e cada planta estão contentes com o que são. São felizes no que são. Esse não é o nosso caso. Somos os únicos que não estão contentes com o que são. Queremos ser diferentes. (ALVES, 2000, p. 33-34).

A diferença dos outros vivos é essa, por nossos movimentos temos acesso ao ser, que sou eu mesmo, mas que é estranho a mim. Esclarecendo isso, diz Antônio Doria: “Sou corpo, e não totalmente incorporado. Minhas mãos são minhas, mas não sou elas. Minha existência se vive no corpo, mas deficiente até sua incorporação. [...] É meu corpo o doente, e não eu; meus órgãos, não eu. Sou corpo, mas também não sou” (1972, p.102-103). A consciência do que se é fala propriamente do acesso ao ser; o ser em si mesmo. E o ser é o que é, enquanto luz que “des-vela” o ente e dá a captá-lo. Na verdade, o “é” não expressa totalmente a idéia do ser em Heidegger, pois o ser é isso que se mostra e muito mais, inclusive o insondável e o indizível. O ser é naquilo que ele dá-se a conhecer. O ser dá-se no desvelamento, na presença, na existência. Assim, o movimento humano é ente privilegiado, que se dá no mundo e tem a possibilidade de des-velar o ser que ele é ou encobri-lo, ou até mesmo recusá-lo.

Pensar o sentido do movimento humano na cultura é escutar a voz do ser, aquela que dá sentido ao ente, aos próprios movimentos no tempo de suas realizações existenciais. Portanto, numa ontologia do movimento na cultura, resolvemos descobrir as configurações da corporeidade nas relações sociais esquadrinhando os gestos do sujeito num poema de Augusto dos Anjos e num sonho. Em outras palavras, buscaremos entender a tendência dos gestos no jogo da cultura analisando um jogo onírico e um jogo poético.

A operação expressiva do corpo é um acontecimento sensível que amplia o universo da comunicação. É nesse momento comunicativo que os códigos sociais se atualizam na superfície da relação do corpo com o mundo. Na atualização é revelado o entorno de modo não habitual e o corpo como “cheio de ângulos”, no dizer de Nietzsche (1984, p.40). Os gestos corporais, nesta parte da tese, serão vistos nos sujeitos fictícios de dois jogos: num poema (jogo de palavras) e num sonho (jogo de imagens). O jogo poético é dizer com as



palavras o interdito, e o jogo onírico é realizar com imagens disfarçadas, o que foi proibido. São exercícios lúdicos arriscados em que o consciente e o inconsciente se comunicam, mesmo numa vinculação insólita.

Não precisamos justificar a dignidade científica do sonho como material empírico relevante, pois Freud, há um século atrás (1900), fez isso exemplarmente. Foi num trabalho, considerado por ele próprio como “uma intuição que surge apenas uma vez ao longo da vida de um homem” (apud JONES, 1979, p.348), que Freud descobriu a via regia rumo ao inconsciente. Interpretar os sonhos não lhe serviu apenas para assegurar sua teoria do inconsciente, mas também se transformou no principal roteiro de conhecimento para essa obscura região. E quando Heidegger (1937) tomou a poesia de Hölderlin, para falar do caráter dialogal do *dasein*, estava respaldando o uso da poesia, como objeto observável capaz de revelar o ser do homem. Isso porque para esse filósofo a essência do ser abre-se na linguagem poética.

Então, na brecha criada por esses admiráveis, nos introduzimos, elegendo sonho e poesia como traços constitutivos da vida social, material apto em trazer à luz as configurações da corporeidade na cultura. Sonho e poesia são jogos do ser, formas da linguagem para nomear o ser. Poesia e sonho são jogos porque produzem deslocamento recambiante das significações e são linguagens porque neles abre-se a verdade existencial. Entendemos que quando nos aproximamos desses jogos estamos chegando perto da essencialização. Ou como afirma o próprio Heidegger, citado por Nunes: “não podemos encontrar nenhum exemplo para a essência do ser, porque a essência do ser é o próprio jogo” (1992, p.292).

Esses jogos (onírico e poético) são topologias do ser. Lembramos que nossa referência do ser é o tempo, portanto, não estamos pensando em indivíduos, mas em cultura. Ou seja, nem se pode, independente do jogo, expressar a cultura, que não é uma descrição, na forma de um enunciado predicativo, nem expressar o jogo, em que se desvela o ser, afirmando dele que é isto ou aquilo. Há jogo e há cultura, um dado no outro, doação mútua de ambos, ou “espaço-de-jogo-de-tempo” (NUNES, 1992, p.292). Assim, ao buscarmos entender o jogo da cultura, estamos esquadrinhando o nosso próprio espaço-de-jogo-do-tempo.

Resolvemos analisar nosso próprio sonho, apesar de todo o constrangimento da indiscrição, por cinco motivos: primeiro, à semelhança da sociologia de Leires, entendemos que o sonho produzido no período da investigação é uma parte importante dos “dados” produzidos pelo trabalho de campo; segundo, porque suas imagens, que guardam muita semelhança com outros sonhos, ficaram insistentemente em nossa memória diurna por dias.

Diríamos até que foi a eloquência do inconsciente que fez esse sonho ser adotado; terceiro, quando tivemos conhecimento, por sugestão de Fernando Andrade, colega analista, que o sonho dizia respeito ao momento vivido no doutorado, então, o sonho passou a ser entendido como uma elaboração mental, não racionalizada, sobre a corporeidade; quarto, por nossa inclinação psicanalítica e postura educativo-artística. Pois é possível observar, precisa e prazerosamente, as imagens do sonho, tanto para interpretar a vida quanto para exercitar-se nela, conforme nos ensina Nietzsche (1992, p.28-29). Por último, interpretar um sonho, além de ser uma recomendação do Talmude — um sonho não interpretado é como uma carta não lida —, contribui para nos conhecermos melhor, para favorecer a integração do ser. Diz Chevalier e Gheerbrandt que:

A interpretação do sonho, como a decifração do símbolo, não são apenas respostas a uma curiosidade do espírito. Elevam a um nível superior as relações entre o consciente e o inconsciente e aperfeiçoam suas redes de comunicação. Só por esta qualificação, e no plano do psiquismo mais normal, a análise onírica ou simbólica é uma das vias de integração da personalidade. O homem mais bem esclarecido e equilibrado tende a substituir o homem despedaçado entre seus desejos, suas aspirações e suas dúvidas, e que não se compreende a si próprio (CHEVALIER; GHEERBRANDT, 1999, p.846).

Escolhemos a poesia de Augusto dos Anjos e não de um outro poeta por pelo menos cinco razões. O poeta é nosso conterrâneo, filho de uma família de aristocracia rural na virada do século XX e morador do Engenho Pau D'arco na Paraíba. É o maior poeta da nossa terra. Segundo, porque sua poesia cria um tecido com fios biológicos e psíquicos, oferecendo uma compreensão apropriada do conflito entre as forças do corpo e as forças do mundo — temática da corporeidade. Além do mais, terceira razão, o conjunto de suas poesias (*Eu*, 1912) apresenta um corpo ficcional que lembra as experiências vividas pelo próprio poeta: “O *Eu* é Augusto, sua carne, seu sangue, seu sopro de vida. É ele integralmente, no desnudo gritante de sua sinceridade, no clamor de suas vibrações nervosas, na apoteose de seu sentir, nos alentos e desalentos de seu espírito”, declara seu amigo, Orris Soares, em 1919, cinco anos após a morte do poeta (In: ANJOS, 2001, p.18). Quarto, porque a poesia de Augusto se põe em busca de si mesmo (*Eu*), se propõe a escutar o ser do ente.

Conforme Heidegger, é nesse instante que se instala a Beleza: “A beleza surge quando o artista coloca-se de tal modo disponível ao ser, que o expressa em uma linguagem repleta de imagens”, comenta Thais Beaini (1981, p.95). Foi apelando à palavra biológica para dizer o pensamento do ser, que Augusto inaugurou um novo dizer poético. Ele é o único em seu estilo. Por último, escolhemos o poema “Apostrofe à carne”, além do “acaso”<sup>30</sup>, porque ele é

um texto inteiramente rico em sua superfície significativa e denso simbolicamente, seu conteúdo vincula-se à inquietação do sentir, à dissolução da existência, o corpo marchando para se transformar em esqueleto.

#### 4.2 DA LUDICIDADE DO ONÍRICO E DO POÉTICO

O sonho e a poesia são dois acontecimentos lúdicos, visto caracterizarem-se como atividades que buscam o prazer. Sonhar e poetizar são elaborações de um homem em “estado lúdico”, não regido pelos conceitos rigorosamente racionais ou pela pura intuição, mas pela atuação conjunta dessas duas naturezas. Logo, é um estado estético, segundo Schiller (1793), porque há nele um encontro entre o sensível e o racional, entre a dignidade e a felicidade, entre o dever e o prazer (SCHILLER, 1995, p.81-93). Dessa forma, a poesia e o sonho são atividades artísticas, porque ambos jogam com a forma (faculdades do pensamento) e com a vida (presença imediata nos sentidos). Enfim, a poesia e o sonho são “formas vivas”, um conceito que serve, segundo Schiller, “para designar todas as qualidades estéticas dos fenômenos, tudo o que em resumo entendemos no sentido mais amplo por beleza” (1995, p. 81).

Desse modo, o sonho e a poesia são duas peças lúdicas que libertam o homem tanto moral quanto fisicamente, porque produzem beleza. E como obras estéticas o poético e o onírico possuem um parentesco. O sonho é o grande plasmador das imagens poéticas, afirma Nietzsche (1871) ao tratar do universo artístico apolíneo. “A bela aparência do mundo do sonho, em cuja produção cada ser humano é um artista consumado, constitui a precondição de toda arte plástica, mas também, de uma importante metade da poesia” (1992, p.28). Esse parentesco estético é ratificado por Freud, ao citar Schiller, “O sonho é a condição da produção poética” (apud FREUD, 1980, v.IV, CD-ROM, s/p). Ambos são elaborações das faculdades imaginativas, próprias da arte. O sonho é produção de Apolo, pai de toda a figuração. O sonho na mitologia é Hypnos, personagem em cuja cabeça, ao invés da orelha direita, há uma asa, por isso, sonhar também significa dar asas à imaginação.

A nossa perspectiva da estética é fenomenológica, por isso entendemos que a beleza não está exclusivamente nas propriedades da obra de arte (estética empirista), nem só nas sensações que o observador experimenta ao deparar-se com a obra (estética psicológica), mas no intervalo enfeitante entre um e outro. Um feitiço de organização da vida, do querer-viver

---

<sup>30</sup> Estávamos folheando o livro *Eu*, como fizemos com outros poetas e cronistas, que nos acompanharam durante a construção da tese (Fernando Pessoa, Rubem Alves, Saint-Exupéry e Adélia Prado). Então no comentário da obra, que vergonhosamente até o momento não conhecia, elaborado por Chico Viana estava esse poema que causou-me deslumbramento.

profundo, e do julgamento do observador que reconhece na representação que a vida é boa. É porque o objeto artístico é encarado como fenômeno, como “aparência estética”, que a arte ocupa um lugar privilegiado na filosofia da ilusão de Nietzsche — “tudo é ilusão, mas só a arte sabe que não é mais do que ilusão” (1992) —. Mas é por a arte ser ilusão, aparência, que ela penetra mais profundamente nas coisas do que nenhum outro fenômeno humano. Por isso, a essência da beleza passa pelos elementos do objeto, mas se encontra mesmo na linguagem da aparência que o constitui como fundamento.

Para Heidegger, “A arte é uma consagração e um abrigo por onde o real dispensa ao homem o seu brilho até então escondido, para que, uma tal claridade, possa ver, de maneira mais pura, e ouvir, mais distintamente, o que fala à sua essência” (apud NUNES, 1992, p. 249). A obra artística tem origem na verdade, ou seja, ela faz aparecer o ser como ente; ela produz uma abertura que favorece ao ser apresentar-se.

A arte faz parte de um projetoclarificante, cujo efeito é a desocultação do ente. Assim, a arte é tanto correlação com o mundo e o seu produzir-se não-instrumental — um processo de conversão do relacionamento cotidiano entre nós e os utensílios—, quanto é um modo de pensamento original, a partir do qual se efetua uma nova leitura das coisas e do mundo. A obra de arte dá às coisas a sua fisionomia e aos homens a visão de si mesmos. Tanto a obra, acontecimento da verdade, quanto a ação de criar, são frutos do fazer artístico, processo mediante o qual as coisas que permaneciam na sombra são trazidas à luz.

O pôr à luz é a essência da obra de arte, para Heidegger. Um ato que é próprio do fazer poético, pois para ele a poesia é o princípio geral da arte. Todas as diferentes artes são variações da arte da palavra. Diz o filósofo: “A poesia é apenas um modo do projeto clarificador da verdade, isto é, do poetar neste sentido lato. Todavia, a obra da linguagem, a Poesia em sentido estrito, tem um lugar eminente no conjunto das artes” (1991, p. 58). Tal lugar é concedido a poesia porque é a palavra quem primeiro traz ao aberto o ente enquanto ente.

Essa é uma perspectiva já anunciada por Nietzsche ao classificar as espécies de arte pela poesia: a poesia épica corresponde às artes apolíneas, e a poesia lírica à arte dionisíaca (1992, p.27). Esse alcance da poesia a toda experiência artística se dá por causa da linguagem, porque “Mais diretamente do que qualquer outra arte, a poesia participa, pela palavra, que constitui sua matéria, do trabalho preliminar e mais primitivo do pensamento, como obra da linguagem”, explica Benedito Nunes (1992, p. 261).

Sendo assim, a poesia caracteriza a experiência artística em geral por ser, antes de tudo, uma experiência pensante que faz o ser irromper na linguagem pela palavra. Portanto,

Nietzsche e Heidegger assumem a beleza como uma interseção da “linguagem das aparências” com o “pensamento poético”. A poesia é privilegiada para a estrutura da arte porque é a palavra que leva uma coisa a ser. Evidente, que palavras aqui não são simples vocábulos usados como meio de expressão ou de comunicação, mas “mananciais que o dizer perfura, mananciais que têm que ser encontrados e perfurados de novo, fáceis de obturar, mas que, de repente, brotam de onde menos se espera” (HEIDEGGER, apud NUNES, 1992, p. 276).

A palavra poética consiste nas ações estéticas espaciais e temporais<sup>31</sup> que efetuam esse retorno aos mananciais, pondo em descoberto os entes. A poesia, no rasgo da forma, se constitui num clarão, e ao invés do homem dizer a palavra, é ela que diz o homem. Diferente do falatório cotidiano em que não se vincula ao ser, a poesia é o dizer o ser, é a linguagem do ser. (HEIDEGGER, 200, p. 227-242).

Seguindo esse pressuposto heideggeriano sobre arte afirmamos que o sonho é também criador de beleza, porque ele põe em descoberto a verdade do ser, “a mais verdadeira ilusão do homem/ Se lhe abre no sonho”, pronuncia Nietzsche, citando os mestres cantores (1992, p.28). Próprio do universo das artes plásticas, o sonho assemelha-se grandemente com o mecanismo cinematográfico, projeta uma série de fotografias com uma rapidez tal que temos a ilusão de movimento e produz um enredo. O cineasta quando dirige e edita seu filme pensa em elementos para significar algo que ele deseja comunicar. As cores, as tomadas e a movimentação das câmaras fazem com que o diretor possa falar além do que está sendo dito. Assim também faz o inconsciente, esse cineasta que provoca associações nunca pensadas pelo sonhador.

O poema e o sonho, produções lúdicas, estarão sendo tratados com a mesma legitimidade como quaisquer outros dados empíricos que tivessem sido recolhidos por intermédio de outros instrumentos de coleta, que não o “olhar estético”. Afirmamos, baseados em Maffesoli, que o “olhar estético” foi nosso instrumento de coleta. Pois “É preciso que se seja suficientemente artista para captar a estética em ação em todo dado mundano” (1996, p.134). O esforço interpretativo será o mesmo, estaremos procurando descobrir nesses jogos da cultura (poético e onírico) como os sujeitos sociais se sentem corpo no mundo.

Perguntar sobre o sentir do corpo é atentar para a primeira superfície de contato da existência, aquela esfera que engendra o sentido de todas as significações, inclusive as

<sup>31</sup> A denominação Artes Espaciais e Temporais refere-se ao esquema classificatório das artes apresentado por Ariano Suassuna. As artes espaciais ou do repouso caracterizam-se por elementos justapostos, são as Artes Plásticas, Escultura, Pintura e Arquitetura. As Artes Temporais ou de Movimento caracterizam-se por elementos sucessivos; tem como meios de realização, execução e interpretação dos sons e dos gestos; são Mímica, Literatura, Música, Teatro, Cinema, Dança, Ópera, Balé (SUASSUNA, 1994, p.246).

representativas ou intelectuais. Estamos com essa questão no nível da experiência direta e imediata do corpo no mundo, antes de qualquer tematização reflexiva. Nosso interesse é esse contato ingênuo que interroga o objeto a sua maneira e opera uma síntese, que se faz colada no próprio objeto, não distante dele como faz a intelectual. O sentir diz dessa organização corporal aberta, dada na comunicação intersensorial com o mundo, que realiza uma síntese pré-lógica entre sentidos e objetos.

Sentir os objetos é uma maneira aberta e indefinida de significar, ou seja, a comunicação não se estabelece apenas com o mundo objetivo, mas também com o mundo possível. O possível é a potência de significar. O sujeito corporal está aberto não apenas para as situações reais ou a estímulos de significação prática, mas “está aberto às situações fictícias”, diz Merleau-Ponty (1994, p. 156). O corpo pode ser mobilizado pelas situações reais ou imaginárias, pois ele tem o poder de fazer com que objetos atualmente fora de alcance, existam tatilmente e façam parte do universo motor.

É nesse sentido que o corpo é um lugar fantástico, pois é transformado pelo que não existe. Por isso, Rubem Alves diz que “o corpo é uma cozinha utópica...sonhos: aquilo que desejamos mas nunca poderemos comer. Somos o que comemos. Comemos o que não existe: sonhos. Somos os sonhos que comemos” (1993a, p.90). O próprio teólogo explica esse processo mágico: quando uma pessoa recusa aceitar a perda de um objeto amado, ela coloca-o, pela imaginação, dentro do próprio corpo. Então, por meio desse artifício tal objeto de amor se encarna. “O corpo se transforma numa entidade escatológica, pois no seu presente o futuro se torna vivo[...] Aquilo que estava morto e perdido volta de novo à vida.” (ALVES, 1993a, p.90).

De modo que não é estranho interpelar sobre as configurações da corporeidade no material fictício, pois além do mundo dado, onde o movimento concreto se realiza, há o espaço virtual, fictício, criado pelo movimento abstrato como zona de reflexão e subjetividade. É no possível, na função de projeção que “o sujeito do movimento prepara diante de si um espaço livre onde aquilo que não existe naturalmente possa adquirir um semblante de existência”, afirma Merleau-Ponty (1994, p.160).

Além do mais, as imagens do sonho não são como um jogo de sombras, a pessoa vive e sofre com tais cenas, de forma tão real, quanto na realidade diurna, visto que, o sonhador não sabe que está sonhando. As vivências oníricas, agradáveis ou infernais, reorganizam o corpo próprio, se não fôra assim Nietzsche não teria dito ser um daqueles que: “em meio aos perigos e sobressaltos dos sonhos, por vezes, toma-se de coragem e consegue exclamar: ‘é um

sonho! Quero continuar a sonhá-lo!”(1992, p.29). A psicanálise confirma: é a vivência dos sonhos que possibilita ao sujeito acordado conviver com as repressões sofridas durante o dia. O sonho expressando desejos, angústias, aspirações, frustrações revela o estado de satisfação em que se encontra o sujeito.

Desse modo, tanto o sonho quanto o poema oferecem material suficiente para identificarmos como é que os sujeito sociais se sentem como corpo no mundo. Logo, não há porque desconsiderar esses dados oníricos e poéticos. Evidente que ambos são ficções, suas cenas são fantasmáticas, mas entendemos que a ficção é apta a fornecer um panorama da situação existencial. Sobre isso diz o poeta Fernando Pessoa: “As figuras imaginárias têm mais relevo e verdade que as reais. O meu mundo imaginário foi sempre o único mundo verdadeiro para mim. Nunca tive amores tão reais, tão cheios de verve, de sangue e de vida como os que tive com figuras que eu próprio criei.” (1999, p.371).

Sabemos que os discursos da ficção não são lógico-gramaticais, mas simbólicos: os traços manifestos remetem a marcas latentes, os significantes indicam os seus significados. Poema e sonho são construções sociais de realidade, são linguagens, por isso, a análise considerará suas especificidades (lingüísticas e psicanalíticas) e assumi-las-á como signos que remetem à coletividade e à relação histórica com o vivido. Esse material lúdico tanto é parte da realidade social, quanto é manifestação dessa realidade. Evidente que se recusa a ser uma produção mimética do vivido, mas toda e qualquer arte não deixa de ter, nem que por pequenos fios, uma ligação à percepção das coisas do mundo. Há uma ruptura, as coisas são representadas numa descontinuidade e fragmentação.

As imagens poéticas e oníricas dizem de um mundo móvel, filtrado pelo artista e reconstruído como resultado do descontentamento com o que existe. Contudo, as novas significações do mundo produzidas na arte não são frutos de uma ação individual e isolada de indivíduos. Entendemos que a arte, em nosso caso, o sonho e a poesia, participam da dinâmica social e possuem características do seu contexto, ou seja, todo objeto de arte se insere num contexto homem-sociedade, aparece como consequência de uma ambiência global e se refere a interesses não apenas do artista.

Especificamente tratando da relação sonho e sociedade, reconhecemos que no sonho há um relaxamento da codificação social sobre a conduta do indivíduo, bem como um desaparecimento dos quadros sociais da memória, já que as imagens oníricas não são conhecidas como recordações. Contudo, segundo o antropólogo Roger Bastide, no sonho não há uma ruptura total entre o eu e a sociedade (1974, p. 221). Essa afirmação de que pelo menos uma parte dos hábitos da vida social subsiste na vida onírica, está calcada em alguns elementos que podemos destacar.

Primeiro, o conteúdo do sonho depende, até certo ponto, do grau de integração do indivíduo a um determinado agrupamento. A vida cotidiana, impregnada de social e mergulhada na coletividade, estampa-se no conteúdo do sonho. O material do sonho é fornecido sobretudo por uma vida familiar, pelas inter-relações no seio do grupo doméstico. Por isso, há diferença de sonhos, de uma sociedade a outra, pois o cabedal onírico é fornecido pela vivência do grupo social. Bastide exemplifica lembrando que os sonhos dos trobriandeses, relatados por Malinowski, dizem de sua sociedade de clã. Diferente da patriarcal, como é a nossa, na sociedade trobriandesa, de direito materno, “quase todos os sonhos eróticos se referem ao incesto do irmão e da irmã” (1974, p.224), uma violação da exogamia do clã como uma coisa tentadora e apetecível.

Segundo, para além do conteúdo manifesto, Bastide também considera que o significado das imagens oníricas correlaciona-se com os símbolos sociais. Diz ele: “A sociedade intervém até neste domínio, orientando as pulsões do inconsciente no sentido de escolher esta ou aquela imagem determinada de objeto colhido no acervo cultural do grupo” (1974, p. 226). Por isso, por exemplo, nas sociedades organizadas em clãs totêmicos, as figuras do imperador, do totem ou do sol exprimem de maneira dissimulada a idéia do pai. O símbolo social é que permite aos indivíduos reconhecerem-se participantes de um mesmo grupo. Ele representa a unidade do clã, é o “sinal visível da solidariedade afetiva que congrega um certo número de indivíduos” (1974, p. 230), defendendo-os contra as forças da dissolução. O emblema totêmico representa para a sociedade o mesmo que representa para o sonhador.

Os símbolos oníricos são distintos dos símbolos sociais, porque são inconscientes e só traduzem elementos materiais, não utilizam nenhum símbolo filosófico-metafísico, por exemplo. Contudo, os símbolos oníricos, máscara dos desejos proibidos, buscam suas imagens na memória do sonhador (experiências perceptivas do estado de vigília), logo, nos símbolos sociais. “Enfim, é a própria sociedade quem se encarrega de orientar essa ou aquela imagem para este ou aquele significado, fornecendo o ponto de partida para as associações libidinosas”, afirma Bastide (1974, p. 235).

Dessa forma, a relação entre sonho e sociedade é vista de maneira complexa, ora o social é material do sonho, ora o sonho é material do social. Ou seja, primeiro, o significado inconsciente das instituições e dos costumes poderia ser revelado pela análise dos sonhos em que aparecem; segundo, os sonhos são analisados e explicados através do contexto cultural em que se produzem. Seja como for, o sonho não representa apenas uma atividade psíquica individual, ele está impregnado de social e a organização social, por sua vez, tem elementos



inconscientes. Isso se torna visível na constituição das imagens míticas e oníricas. O mundo dos mitos é semelhante ao mundo dos sonhos, realidade aberta, que se adapta à variedade das situações sociais. Por isso, é possível afirmar que sonho é “uma mitologia privada daquele que sonha” (RICOEUR, 1977, p.23) e expressa a articulação que o sonhante mantém com seus objetos cotidianos.

Os mitos, símbolos sociais, representam os sonhos da humanidade e podem ser apanhados na trama do psiquismo, transformando-se em símbolos da libido. É uma dupla permeabilidade, os mitos nascem por adições sucessivas e os símbolos da libido se transformam em símbolos sociais. Daí a conclusão de Bastide: “os simbolismos sociais podem penetrar no sonho e por isso mesmo mudar de significado; graças ao próprio mecanismo onírico, os símbolos libidinosos podem penetrar na cultura, aí introduzindo uma série de elementos cuja interpretação depende do domínio psicanalítico.” (1974, p. 240).

Por isso, para Freud, o sonho é expressão do nosso eu mais profundo, além do mais, os símbolos utilizados por esse pensamento possuem um significado coletivo, são suscetíveis de serem encontrados nos mitos. Nessa perspectiva foi que Carlo Ginzburg fez uma apropriada releitura do célebre sonho *O homem dos lobos* (FREUD, 1914). Para esse historiador, mais do que experiência afetiva por parte do paciente, o sonho era uma fantasia retroativa, um complexo mítico re-encontrável entre os “andarilhos do bem”, seita do século XVII formada por pessoas que em espírito ou em forma animal dirigiam-se ao mundo dos mortos para combater feiticeiras. O sonho desse rapaz russo fazia parte do folclore do seu povo e se referia aos lobisomens. Assim, Ginzburg decifra o sonho por seu caráter iniciático, induzido pelo ambiente cultural circundante do jovem (1989, 210).

Quanto à relação entre poesia e sociedade também é possível identificar os graus de pertencimento. Jan Mukaróvský (1938), referindo-se à função estética da poesia, esclarece:

Como o indivíduo é membro de uma coletividade e a sua concepção da realidade coincide, em traços gerais, com a escala de valores válida nessa coletividade, a poesia exerce, por meio dos indivíduos que criam e dos indivíduos que lêem, uma influência sobre a maneira como a sociedade inteira concebe o mundo. A relação entre a poesia e a realidade é, pois, muito estreita, precisamente porque uma obra poética não alude unicamente a certas realidades mas sim a toda a realidade que se reflete na consciência de um indivíduo e de uma coletividade. (MUKARÓVSKÝ, 1979, p. 183-184).

Ainda a título de ilustração da relação entre o lúdico, a arte e o contexto histórico-cultural destacamos a pesquisa de Gonçalo Tavares, *A temperatura do corpo* (2001). Ele analisa a passagem paradigmática da concepção filosófico-científica de corpo a partir da análise do modo das pinturas representarem o corpo humano ao longo da história. Nesse

empreendimento, Tavares identifica dois modos paradigmáticos. No primeiro, preocupado com as proporções, as pinturas utilizavam relações matemáticas, conhecimento anatômico e perspectiva como recurso de racionalizar a imagem. Esse modelo de representação anátomo-fisiológica teve seu início com a harmonia da arte grega clássica (*Cânone de Policleto* - séc. V a.C, p. ex.), alcançou seu apogeu com os esquematismos, proporcionalidades e simetrias de Leonardo Da Vinci (*Geometria Sagrada*-séc. XV, p. ex.) e chegou ao declínio com a irregularidade da imagem no impressionismo de Renoir (*Corpos dos pescueiros*-1881, p.ex.). Essa concepção do “corpo em estado sólido”, pormenorizado anatomicamente e separado do mundo por espessas fronteiras-linhas, foi chamado de corpo de “temperaturas baixas”.

No segundo modelo de representação visto em duas obras de Picasso (*Demoiselles d'Avignon* – 1907; *Retrato de Kahnweiler*-1910), o corpo encontra-se em “estado gasoso”, marcado pelo desequilíbrio e desproporção, não é representado como distinto do mundo, mas fundido com ele. Indiferente aos esforços da anatomia e das identidades, esse tipo de pintura refere-se a um “corpo de altas temperaturas”, onde tudo se derrete e evapora, onde tudo é transitório, fluído indistinto (TAVARES, 2001).

#### 4.3 DA METODOLOGIA SEMÂNTICA

Seguindo a estética fenomenológica, não estaremos analisando o sonho ou o poema em si mesmos, mas em suas poéticas, em suas mensagens (verbal ou imagética) transformadas em criações artísticas. A poética nos serve para compreendermos o acontecimento artístico do corpo no mundo, porque, assegura Roman Jakobson (1960), “numerosos traços poéticos pertencem não apenas à ciência da linguagem, mas a toda teoria dos signos, à Semiótica Geral” (1999, p. 119). Por isso, a análise não se deterá exclusivamente nas propriedades sintomáticas do sonho ou nas qualidades lingüísticas do poema, porque assim estaríamos deixando escapar o objeto que nos interessa, as configurações da corporeidade no jogo cultural. Também não estaremos deixando que o material (poético ou onírico) seja arremessado diretamente as nossas sensações, porque assim não estaríamos apreendendo-o como produção inteligente.

Portanto, nem se distanciando nem se aproximando excessivamente, buscaremos as configurações da corporeidade na cultura a partir da sucessão dos gestos apresentados no jogo poético (nas palavras) e no jogo onírico (nas imagens). Não analisaremos o poema ou o sonho pelo estado psíquico subjetivo que em nós evoca, nem tão pouco, pelos significados formais da estrutura dos textos ou das situações históricas dos autores.

### 4.3.1 A denominação poética de Mukaróvský

Procederemos pela semiótica, ou seja, estaremos atentando para a significação dos gestos no poema e no sonho, como linguagem simbólica, própria da arte. A arte é um fato semiológico, conforme Jan Mukaróvský (1936). “A obra de arte tem caráter de signo. Não pode ser identificada nem com o estado de consciência individual do seu autor, nem com o de nenhum dos sujeitos receptores” (1979, p.16-17). Isso porque ela ultrapassa os limites da consciência individual e adquire, pelo simples fato de sua comunicabilidade, o caráter de signo. Desse modo, uma roupa, um carro, uma iguaria, um filme, uma música, uma frase, um sonho, uma imagem publicitária, um jogo, uma mobília... são signos.

O signo propõe uma segunda mensagem nas entrelinhas da primeira, por exemplo, o carro diz da condição social do seu proprietário. O mundo está cheio de signos, que na maioria das vezes, nós os vemos como se fossem informações “naturais”. Então, quebrar com essa ingenuidade e passar a estudar como os homens dão sentido às coisas ou como se decifra os signos é a tarefa da semiótica, uma ciência das mensagens sociais, das informações segundas, da significação.

O entendimento semiótico é que as coisas não veiculam apenas informações, comunicações, mas se constituem em sistemas estruturados de signos: sistemas de diferenças, de oposições e de contrastes. Isso porque os signos são vistos sob a forma de um círculo que encerra uma relação entre significante e significado, sendo que a relação entre esses não é natural, estável ou finita, devido à arbitrariedade do signo. A ligação entre um e outro, a significação, é móvel e precária; nada a garante; fica à mercê das vicissitudes do contexto histórico.

Por isso, a análise não consistirá numa explicação, numa retirada das dobras ou das sombras dos signos, pois tal feito retiraria a riqueza conotativa do poema e do sonho. Ao contrário, pela semiótica, o poema e o sonho serão vistos em sua complexidade: autonomia (mediador entre os membros da coletividade) e comunicabilidade (força de relação com a coisa designada). O esforço analítico será para abranger os dois níveis de significação semiológica: sobre as significações coletivas que o material evoca e sobre a realidade indefinida a que se refere.

Nosso objetivo não está puramente no exame estrutural do poema ou do sonho, estaremos examinando-os para nos aproximarmos das configurações da corporeidade. Evidente que abordaremos esse material lúdico compreendendo-o dentro das especificações da “denominação poética”, cuja significação, segundo Mukaróvský, não é determinada

prioritariamente pela sua relação com a realidade que menciona, mas sim pela inserção semântica no contexto circundante, ou seja, pela relação dos elementos e pelo lugar que ocupa no encadeamento total. Por isso, estaremos atentos para entender que a constituição significativa do discurso poético (palavra-imagem/poesia-sonho), decorre tanto do contexto imediato quanto dos procedimentos estilísticos utilizados pelo poeta ou pelo inconsciente do sonhador. Enfim, estaremos lembrando continuamente que o signo se encontra no centro das atenções, mas, segundo Mukaróvský (1979, p.177-184), essa função estética não deixa de aludir à consciência de uma coletividade.

#### **4.3.2 Método de interpretação onírica de Freud**

No mesmo nível de orientação metodológica de Mukaróvský, também atentaremos para as recomendações de Freud em relação ao “método decifrador” do sonho. Seguindo o pressuposto aristotélico, de que o sonho deve ser entendido como um pensamento, Freud, no final do século XIX, entende o sonho como uma elaboração psíquica plena de sentido e suscetível de interpretação científica. Para ele, o material onírico pertence ao imaginário coletivo e consiste num pensamento involuntário produzido por imagens visuais e acústicas (FREUD, 1980, v.IV). Com isso, ratificando a iconoclastia freudiana, estamos afirmando que os sonhos chamados proféticos, didáticos, iniciáticos, telepáticos, arquetípicos são objetos cientificamente inteligíveis.

O mecanismo interpretativo começa afirmando que todos os sonhos, inclusive os de angústia, são realizações do desejo. O desejo que aparece no sonho, como vontade de possuir, é representante de outro desejo, mais primitivo, inconsciente, não claro no texto do sonho. Desse modo, o sonho é a realização disfarçada do desejo recalcado, daí entender o sonho como imagens que significam algo diferente do texto explícito. Os pensamentos latentes do sonho são inconscientes, consistem em parte de resíduos das pulsões, operações diurnas e parte de poderosos impulsos de desejos recalcados na fase infantil da vida.

O sentido do sonho é a realização do desejo sexual infantil do sonhador. Desejo indestrutível porque jamais satisfeito. Mesmo nos sonhos esse desejo é censurado, ele não se realiza, mas produz uma satisfação no seu disfarce. Então, os sonhos são metáforas desse desejo, sua trama manifesta e vela o seu sentido. Por isso, a análise sabe que apesar da incrível variedade do enredo (aventuras povoadas de perigos, ameaças, perseguições, soluções mágicas e paixões), o sonho sempre conta a mesma história. Os sonhos são representações imaginárias do objeto perdido. Movido pelo desejo, o cenário dos sonhos, em que o sonhante é sempre protagonista, consiste numa tentativa de realizar o desejo.

Então, não há absurdo no sonho, ele é apenas uma linguagem simbólica, cada cor, personagem e movimento têm seu significado. Nietzsche afirmava, em 1871, que na realidade onírica “todas as formas nos falam, não há nada que seja indiferente e inútil” (1992, 28). Sua linguagem é metafórica, diz do estado da libido do sujeito, ou seja, o sonho expressa desejos, angústias, defesas, aspirações, frustrações, enfim, tudo o que a vida do dia-a-dia recusa. O caráter simbólico do sonho é devido à transformação que ele opera dos pensamentos às imagens, das palavras às coisas. Esse processo é desencadeado pelas estratégias de condensação e deslocamento, que fazem com que cenas inconscientes carregadas de desejos se façam presentes no conteúdo manifesto. O desejo onírico é assim alucinado e como alucinação se apresenta, com toda a crença do indivíduo, como satisfeito.

A linguagem é simbólica porque os desejos latentes, pensamentos recalcados, são cifrados, só assim eles podem aparecer no sonho. Por isso, a recomendação freudiana é que para se decifrar um sonho é preciso estabelecer uma relação entre as imagens do sonho e a história de vida do sonhador. A lógica do sonho, quando confrontada com a realidade, não faz sentido algum. Por exemplo, uma senhora conta, achando engraçado e absurdo, um sonho em que suas sandálias saíam andando sozinhas até chegarem perto de um sapato, em seguida uma entrava no sapato e ficavam, a sandália e o sapato, batendo um no outro. Essa cena cômica e insensata é ouvida pela analista Liliana Barros Tavares (2000, s/p) de outra maneira, pois a escuta, considerando a história de vida dessa senhora, que se separou há vinte e dois anos, e, desde então, optou por não tomar a iniciativa de se aproximar nem corresponder sexualmente a ninguém.

Em síntese, recorreremos ao “livro dos sonhos” para tratar analiticamente do nosso material onírico. Nosso objetivo não é terapêutico, contudo não deixa de ser psicanalítico; vamos aos gestos não como sinal de neurose, mas como escrita cifrada do mundo do jogo. Por isso, valorizamos essas recomendações do Método de Interpretação Onírica:

- a) a interpretação completa do sonho deve revelá-lo como uma realização do desejo;
- b) não sendo absurdo ou desatino, o sonho deve ser esclarecido ao relacioná-lo com o conjunto de atos compreensíveis da vida diurna;
- c) a interpretação não deve repousar sobre os caracteres do conteúdo manifesto (pensamentos ou recordações do dia anterior), mas, principalmente, se basear no conteúdo latente, já que as imagens não mostram abertamente seu significado, estão deformadas;
- d) sendo o sonho pleno de sentido, mas deformado e tornado irreconhecível, necessita-se estabelecer cadeias associativas (pontos de interseção) entre sonho e situação cotidiana que

o gerou, numa lógica afetiva, que encadeie os termos do sonho numa outra sequência para alcançar o seu significado;

e) por fim, a “leitura” não deve ser feita da totalidade do sonho, mas dos seus fragmentos, porque, entende Freud, para cada elemento, uma série de “segundas intenções” são produzidas. (FREUD, 1980, v.IV e V, *passim*).

#### **4.3.3 Análise Estrutural de Narrativa de Barthes**

Além desses dois auxílios metodológicos, estaremos utilizando para interpretação das configurações da corporeidade na cultura a Análise Estrutural de Narrativa de Roland Barthes (1970; 2001). Privilegiamos esse instrumental, tanto por seu conteúdo - o sonho e o poema são estruturas narrativas - quanto por sua forma, visto que é uma metodologia aberta à incorporação dos outros arranjos semióticos mencionados. Seu objetivo é descobrir os sentidos sobredeterminados do texto, estabelecendo uma relação com o “texto” cultural. A Análise Estrutural da Narrativa é um método semiótico compatível com a nossa opção teórico-metodológica.

Teoricamente a Análise de Narrativa não é formal-estruturalista, mas complexa, percebe as práticas de linguagem como um jogo. Por isso, tal proposta não está atrás do modelo de estrutura que será aplicado a qualquer outro sistema de significado. Ao contrário, trata cada narrativa em sua diferença, não nos termos da individualidade, mas no seu jogo. Diferente da construção de tipologias ideais (léxica) ou avaliações do valor representativo do “texto”, o importante na interpretação é o “escrevível”: o jogo entre “escritor e “leitor”. Superando a dicotomia, escritor e leitor são dois produtores, um produz o texto, o outro produz a interpretação do texto. O leitor não é ocioso, intransitivo, antes entra no jogo de ter acesso ao encantamento do significante, à volúpia da escrita. E é essa reescrita do intérprete ao texto que faz a interpretação ser uma produção do “escrevível”.

O texto escrevível somos nós ao escrever, antes que o jogo infinito do mundo (o mundo como jogo) seja atravessado, cortado, interrompido, plastificado por qualquer sistema regular (ideologia, gênero, crítica) que reprime a pluralidade das entradas, a abertura das redes, o infinito das linguagens. (BARTHES, 1970, p. 12).

A Análise das Narrativas reconhece o texto como uma galáxia de significantes, não como uma estrutura de significados, por isso, interpreta-o, não impondo um sentido, mas apreciando o plural de que ele é feito. Além disso, essa abordagem atende a nossa necessidade metodológica de atentar para o movimento humano do ponto de vista do amálgama entre

ações e intenções. O instrumento aplicado ao texto busca a conotação e essa consiste na relação entre o exposto e o conteúdo. Produz uma correlação imanente ao texto, mas que tem o poder de se relacionar com menções anteriores-ulteriores (espaço seqüencial) e também exteriores (espaço aglomerativo). A conotação é o que assegura a articulação que está tecida no texto. Não se propõe a encontrar um meta-sentido, pois não é uma crítica ao texto, mas consiste em “entrar no jogo, fazer ouvir a sua voz que é a escuta de uma das vozes do texto”, diz o semiólogo (1970, p. 19).

A Análise Estrutural das Narrativas é uma proposição metodológica que consiste em compreender o mundo circundante como constituído de infinitas narrativas de diferentes gêneros e substâncias. Como as narrativas são acontecimentos intencionais, que se organizam ou tendem a organizar-se sob a forma de linguagem, elas estão presentes em todos os tempos e em todos os lugares, como a vida, por isso, não há, nem nunca houve povo algum sem narrativa. A narrativa, diz Roland Barthes, “pode ter como suporte a linguagem articulada, oral ou escrita, a imagem fixa ou móvel, o gesto e a mistura ordenada de todas essas substâncias.” (2001, p.103).

A análise de narrativa trata-se de um estudo da linguagem cultural, já que metodologicamente o analista se coloca diante da “heteroclitividade da linguagem buscando retirar da anarquia aparente das mensagens um princípio de classificação e um foco de descrição”, diz Barthes (2001, p.105). Essa análise não se restringe à lingüística, porque entende que a “língua da narrativa” está para além da frase, localiza-se no discurso que é uma organização, uma mensagem de uma outra língua, superior à língua dos lingüistas. E como o discurso não é só verbal, seu objeto pertence a outro campo de saber. Porém, para Barthes, orientado por Saussure, é a partir da lingüística que o discurso deve ser estudado, ou seja, todos os discursos, narrativas ou sistemas semióticos, parecem se organizar de forma homóloga ao signo lingüístico. Por isso, diz Barthes, “o discurso seria uma grande ‘frase’ ” (2001, p. 108).

Contudo, isso não significa transplantar os esquemas e conceitos da lingüística para os demais sistemas de signos, como Décio Pignatari (1987, p.14) quer fazer crer. Pois Barthes compreende de modo complexo o signo lingüístico (descontínuo, contíguo e heterogêneo). Entende a narrativa como uma construção assimétrica, irregular, plural, medida pelo infinito da linguagem. Por isso, propõe uma multiplicidade de leituras ao texto: “a distaxia orienta uma leitura ‘horizontal’, mas a integração lhe propõe uma leitura vertical” (2001, p.149). A

leitura é um trabalho de linguagem. Ler é encontrar sentidos, e encontrar sentidos é nomeá-los, e esses sentidos nomeados recebem novos nomes e assim indefinidamente. Por isso, para Barthes, “o texto é uma nomeação em potência e a interpretação é uma aproximação incansável, um trabalho metonímico”. (1970, p.16).

A Análise Estrutural de Narrativa renuncia encontrar a estrutura do texto, antes busca sua estruturação. Para o texto plural, não pode haver uma estrutura narrativa, uma gramática da narração; tudo significa sem cessar e várias vezes, sem se submeter a um grande conjunto final. Isso porque na narrativa “há uma espécie de ‘coxear’ estrutural, como um jogo incessante de potências, cujas quedas variadas dão à narrativa o seu ‘tônus’ ou a sua energia: cada unidade é captada em seu afloramento e em sua profundidade, e é assim que a narrativa ‘caminha’” (BARTHES, 2001, p. 150). Desse modo, buscar a estruturação do texto consiste em examinar o texto. Essa decomposição do trabalho de leitura nem é inteiramente imagem, nem inteiramente análise; é, finalmente, “jogar sistematicamente com a digressão na escrita do próprio comentário, e deste modo observar a reversibilidade das estruturas de que o texto é tecido” (BARTHES, 1970, p.18).

Entender os sistemas de sentidos, textos verbais ou não-verbais, como narrativas serve para tecer ligações entre um código e outro código, uma prática de linguagem e outra prática de linguagem. Por isso, para Barthes (2001, p.150), a criatividade da narrativa se situa entre o código da lingüística e o código da translingüística. Daí sua afirmação paradoxal: “a língua é um sistema como qualquer outro; não há nenhuma razão para privilegiar esse sistema” (1970, p.14).

Mesmo sustentando que todo texto cultural é uma grande “frase”, o semiólogo francês não elege a homologia lingüística como modelo exclusivo, porque o principal na interpretação é a descrição da Escritura. Isso implica na tarefa de classificar a massa enorme de elementos que entram na composição de uma narrativa, estabelecendo níveis de descrição que adquirem sentido ao serem relacionados de forma integrativa. Os níveis são descrições, que definem unidades constitutivas do discurso e as integra no conjunto horizontal e vertical da narrativa. O sentido não está “no fim” da narrativa, mas perpassa toda a análise. Barthes propõe distinguir na obra narrativa três níveis: as Funções, as Ações e a Narração.

Entendendo que na narração tudo é funcional, até o mínimo detalhe tem um sentido, para Barthes, não há nenhuma unidade perdida. O nível das Funções consiste no primeiro recorte da narrativa determinando unidades menores do discurso e distribuindo-as num pequeno número de classes. Essas unidades de conteúdo (o que quer dizer) filiam-se em duas classes: as Funções e os Índices. As Funções remetem a um ato complementar e conseqüente



(um termo correlato), os Índices remetem a um conceito mais ou menos difuso (“atmosfera”, informações relativas). “Os Índices são unidades semânticas pois, contrariamente às Funções, remetem a um significado, não a uma operação”, afirma Barthes (2001, p. 118). A sanção dos Índices está fora dos fragmentos estendidos de signos (sintagma). Ela é paradigmática, diferente das Funções que é sempre uma sanção sintagmática. As Funções relatam metonímias, os Índices relatam metáforas: funcionalidade do fazer e do ser, respectivamente.

Essas classes suportam duas subclasses. A classe das Funções, classe distributiva, possui duas subclasses: Cardinais (ou núcleos) e Catálises. A Função Cardinal consiste num fragmento de narrativa que inaugura ou conclui uma incerteza; por exemplo, alguém chama, é possível que seja atendido ou não. Entre o chamar e o ser atendido, há uma multidão de pequenos incidentes ou descrições, essas são as Catálises. As Catálises possuem uma funcionalidade puramente cronológica (separa dois momentos), enquanto que as Funções Cardinais são, ao mesmo tempo, cronológicas e lógicas (consecutivas e conseqüentes).

A classe dos Índices é uma classe integrativa, que somente é completada no nível dos personagens. Essa classe possui duas subclasses: Índices propriamente ditos, chamaremos “índices” e Informações. Os “índices” remetem a um caráter, a um sentimento, a uma “atmosfera”, a uma filosofia, e as informações servem para identificar, para situar os dados no tempo e no espaço. Os “índices” têm significados implícitos, ao contrário das Informações, que são dados puros, imediatamente significantes. Por exemplo, a idade de um personagem é um informante, serve como autenticação da realidade.

Assim, as unidades do nível funcional podem ser repartidas em diferentes classes (Núcleos, Catálises, Informantes e “índices”). E essas classes podem misturar-se umas com as outras, pois todo um jogo é possível na economia da narrativa. E mais, a distribuição das classes segue conforme o modelo do discurso, já que as Catálises, “índices” e Informantes são expansões com relação ao núcleo. Quanto à sintaxe funcional, ou ao arcabouço de narração, os informantes e os “índices” podem se combinar livremente entre si.

Mas os Núcleos e as Catálises são unidas numa relação de solidariedade. A tarefa sintática “consiste em chegar a dar uma descrição estrutural da ilusão cronológica; cabe à lógica narrativa dar conta do temponarrativo.” (BARTHES, 2001, p. 124). Ou seja, o tempo, elemento de um sistema semiótico, não pertence ao discurso propriamente dito, mas ao referente, pois a narrativa e a língua só conhecem um tempo semiológico. Então, preocupado com as Funções Cardinais, é preciso prever uma descrição que dê conta dos menores segmentos da narrativa, agrupando-os numa sucessão lógica de núcleos.

Essa é a tarefa de inventariar os códigos do texto, não para salientar uma estrutura, mas para produzir uma estruturação. O código não é um meio pelo qual se convertem mensagens de um conjunto de signos a outro, mas um movimento que assimila a fuga do

texto, o cruzamento e a perda das mensagens. O código é uma perspectiva de citações, “uma miragem de estruturas; dele apenas se conhecem as partidas e os regressos (...) Cada código é uma das forças que podem apropriar-se do texto, uma das vozes de que o texto é tecido”. (BARTHES, 1970, p.23).

O segundo nível chama-se Ações, compreende um plano de descrição das unidades actanciais (personagens), fora das quais as pequenas ações relatadas cessam de ser inteligíveis. As personagens da narrativa não são descritas e classificadas como “pessoa” (o que elas são), mas segundo o que elas fazem (actantes). Esses actantes podem participar dos três eixos semânticos (desejo/busca, comunicação e provação/luta), que são ordenados em pares. A classificação das ações não se dá no nível dos pequenos atos, mas das grandes articulações da práxis — uma tipologia actancial das narrativas, já que uma mesma figura pode absorver personagens diferentes. O sujeito da narrativa, atentando suas ações, não é apenas um privilegiado (herói), mas um sujeito dual (duas unidades em conflito), que encontra seu sentido quando integrado no terceiro nível da descrição – Narração.

Toda narrativa é constituída numa comunicação entre doador (narrador) e donatário (ouvinte/leitor/observador); sendo assim, a narrativa doada não é a mesma recebida, pois a leitura feita orienta-se segundo os signos do leitor. Os signos do narrador são imanentes à narrativa e estão codificadas em dois sistemas: pessoal (ligados à pessoa) e a-pessoal (signos ligados à não-pessoa). Essas codificações são estruturadas numa “situação de narrativa” ou nos protocolos segundo os quais a narrativa é consumida. O sistema de narrativa é definido pelo concurso de dois processos: Articulação (produz unidades/ Forma) e Integração (recolhe unidades em unidades maiores/ Sentido).

A forma da narrativa possui poderes de distorção e de expansão. A distorção compreende o fracionamento do signo, ou seja, unidades de uma mesma seqüência são separadas umas das outras pela interseção de unidades que vêm de outras seqüências (distaxia). Distendidos, os núcleos funcionais apresentam espaços intercalados que podem ser preenchidos por catálises (sucessão de inserções), sem perder o sentido ou a individualidade da mensagem.

A Integração corresponde ao rejuntar num nível superior o que foi desajuntado no nível inferior. A Integração é um fator de isotopia. A isotopia é um campo semântico no texto, é quando os pequenos pedaços de significação se fundem em camadas de sentido. De modo que se realiza a integração quando cada nível dá a sua isotopia às unidades do nível inferior. Sendo assim, “a função da narrativa não é ‘representar’, mas constituir um espetáculo que não pode ser da ordem mimética [...]. A realidade de uma seqüência não está no seguimento ‘natural’ das ações que a compõem, mas na lógica que aí se expõe, se arrisca e se satisfaz”

(BARTHES, 2001, p. 151). É a lógica da narrativa que oferece o sentido de uma ordem superior — a aventura da linguagem.

São basicamente três os procedimentos realizados para a análise da narrativa: primeiro se faz um Recorte, ou seja, elege-se fragmentos do enunciado sobre os quais se vai trabalhar. Os fragmentos são chamados de *lexia*, correspondem às unidades de trabalho do sentido, um “campo operatório” no dizer médico. A *lexia* é um produto arbitrário, é um segmento no interior do qual se observa a repartição dos sentidos. Após o recorte, constrói-se um inventário dos códigos que são citações do texto, ou seja, para cada *lexia*, observamos os sentidos segundos que são suscitados.

Esses sentidos segundos são as conotações da *lexia*, associações ou códigos. Os códigos não são entendidos no rigor matemático, mas apenas como pontos de partida do “já-lido”, início de intertextualidade, formas do já constitutivo da escrita do mundo. O inventário tem o fim de coletar, localizar e decantar, *lexia* por *lexia*, os sentidos, as correlações ou partidas de códigos presentes no fragmento.

A Coordenação é o último procedimento, no qual se estabelecem as correlações das unidades, das funções detectadas e que muitas vezes estão separadas. Visto que a compreensão de texto é “um tecido, uma trança de correlatos, que podem estar apartadas uns dos outros pela inserção de outros correlatos que pertencem a outros conjuntos”, conceitua Barthes (2001, p. 265).

Então, faz-se necessário estabelecer correlações internas ao texto, intratextual, e correlações externas ao texto, um traço de enunciado pode remeter a uma totalidade diacrônica, supra-segmental e global. Essa correlação superior ao texto é a analogia propriamente dita, a intertextualidade, quando um texto remete a outro texto cultural da humanidade. A atenção ao plural é o que caracteriza esse método, haja vista, procurar as estruturas múltiplas, em fuga, ao contrário de querer estabelecer uma estrutura profunda e última do texto. A Análise Estrutural de Narrativa prefere a estruturação ao invés da estrutura, quer dizer, procura o jogo dos códigos e não o plano da obra.

Esses procedimentos em Barthes não se constituem num cânon metodológico-científico, o arcabouço é sempre provisório. Inclusive, em outros ensaios, Barthes muda a nomenclatura ou a forma de organização da análise:

a) ora simplesmente se refere à postura imanente de análise, como aquela que se coloca no nível da própria arquitetura da mensagem, distinguindo-a em seus planos de expressão (significante/denotação) e de conteúdo (significado/conotação);

b) ora se refere às coordenadas para a análise dos signos: coordenada simbólica (profundidade metafórica) e à coordenada de classificação (extensão metonímica); ora se refere a princípios de análise: formalização (busca formas e não conteúdos), pertinência (estabelece as diferenças) e pluralidade (traça o lugar dos sentidos);

c) ora se refere a três tarefas constituídas do proceder ao inventário e à classificação: dos atributos sociais dos personagens (notações indiciais); das funções dos personagens (notações actanciais) e das ações (notações seqüenciais).

De modo que o delineamento da análise é muito fluído, pois o objetivo principal é observar uma linguagem em vias de se fazer. Não se trata de reconstruir a estrutura do texto, mas surpreender a narrativa ou acompanhar sua estruturação, passo a passo, visto que a estruturação da leitura é considerada mais importante do que a da composição. Afirma o próprio semiólogo: “Nossa estruturação não vai além daquela que a leitura realiza espontaneamente. Trata-se somente de voltar, de maneira mais livre, menos presa ao desenrola-se progressivo do texto, aos principais códigos que localizamos” (BARTHES, 2001, p. 333).

Contudo, o comentário das unidades de sentido (conotação), debulhadas separadamente em cada lexia, não se realiza respeitando as divisões sintáticas, retóricas ou anedóticas do texto; o inventário, a explicação e a digressão podem instalar-se em qualquer parte do texto. Enfim, essa atividade semiótica é uma aventura, “quer dizer, aquilo que me advém (o que vem do Significante)” (BARTHES, 2001, p. xiii), já que o texto é um trançado de vozes diferentes, de códigos múltiplos, ao mesmo tempo entrelaçados e inacabados. A narrativa não é uma estrutura plana, mas um volume, uma estruturação, um jogo.

O sonho e o poema, entendidos como móveis de comunicação, estarão sendo analisados a partir da Análise Estrutural de Narrativa e do respeito às recomendações freudianas para interpretação onírica e o princípio da “denominação poética” para a interpretação do tecido poemático. Portanto, a preocupação não é de encontrar significados plenos (léxicos), mas sentidos, correlações intra e extra-textuais, ou os traços da narrativa que remetem a outros momentos da narrativa ou a outros lugares da cultura. Buscar o sentido é esquadriinhar todas as ligações paradigmáticas e sintagmáticas possíveis, todos os fatos de significação e também os fatos de distribuição.

Essa é a maneira que escolhemos para analisar as narrativas onírica e poética, observando seu plural, decantando os seus possíveis códigos. A imaginação da correlação é um trabalho paciente de “escutar o texto como sendo uma troca cambiante de múltiplas vozes, moduladas em ondas diferentes e apoderadas, por momentos, por um *fading* brusco, cuja brecha permite à enunciação migrar de um ponto de vista para outro sem prevenir”, conclui Barthes (1970, p.38).

## 5 SEMIÓTICA DO JOGO ONÍRICO

No propósito de responder a primeira questão-de-pesquisa, “Qual a tendência dos gestos no jogo da cultura?”, passaremos a relatar um sonho. Nossa hipótese é que esse sonho, como um conglomerado de idéias, revela a configuração da nossa corporeidade e a configuração da corporeidade da cultura em que estamos inseridos. O relato do sonho é tomado como uma narrativa, não um espaço tabular, mas um volume de sentidos. Por isso, nos colocamos na escuta do texto, procurando a presença dos sentidos através do inventário e da classificação dos códigos.

Os códigos, que veremos no decorrer da análise, são apelos de contato, de comunicação, brilhos de referências, clarões de saber, golpes vindos de ‘outras cenas’, chamadas simbólicas, e de outras seqüências de ações. Junto com a Análise de Narrativa, estaremos seguindo as recomendações do Método de Interpretação Onírica e da denominação poética de Mukaróvský.

Esforçamo-nos para manter o relato do sonho o mais próximo possível da forma das imagens com que sonhamos, apenas registramos sua seqüência, sem fazer intervenção, nem modificações da redação durante a análise. No entanto, sabemos que mesmo a simples registro das imagens não consegue separar-se das interpretações da vigília, o que é impossível, pois segundo Charles Peirce, ao preencher os vazios já estamos nos distinguindo das “imagens fragmentárias do próprio sonho” (1995, p.244). Relatamos o sonho como uma recordação em voz alta do vivido onírico. Para os relatos e para as histórias de vida flexionaremos a ação verbal na primeira pessoa do singular.

Porém, durante a análise, há um desdobramento contínuo entre eu mesmo, consciente, e um eu onírico, sujeito indefinido, representante tanto de mim mesmo, quanto dos sujeitos sociais, cuja conduta cultural é semelhante. Por isso, durante essas análises, o eu, o ele do eu onírico e o nós do grupo humano estarão sendo intercambiados, semelhante aos personagens do aparelho psíquico: Ego, Id e Superego. O sonho é um texto perfeito, porque é inconsciente. É Nietzsche quem diz: “Toda ação perfeita é precisamente inconsciente e não desejada; a consciência expressa estado pessoal imperfeito e ordinariamente doentio” (1983, p.167).

### 5.1 DA NARRATIVA E DO RECORTE DAS LEXIAS

O sonho foi vivido nos dias da construção da tese, da sexta para o sábado, em dezembro de 2001.

Pronto para ir à universidade, iria assistir aula<sup>①</sup>. Estava de calça, camisa e levava a bolsa. A bolsa estava pesada com livros<sup>②</sup>. Na hora da saída, beijo Eunice. Então ela me pede pra levar sua mãe e sua tia, irmã mais velha de sua mãe, pra um determinado local<sup>③</sup>. Parece que elas iam passear no centro da cidade. Aceito, ao dizer que é caminho; “Eu as levaria até o comércio e de lá seguiria pra universidade”, pensava eu. Porém, desço do ônibus com as duas no comércio. Começo a subir, pela calçada, uma ladeira. Entre as duas, eu as conduzia pela parte superior do braço. A rua era asfaltada e muito movimentada com carros<sup>④</sup>. Parecia um lugar conhecido. Próximo do Pavilhão do Chá. Mas, à medida que subia, começava a estranhar o lugar. Como estranhara o local, perguntei a uma pessoa que passava: “Onde estou?” Ela respondeu: “Espírito Santo”. Ah! Pensei, “lá vou eu de volta pra aquela cidadezinha, <sup>⑤</sup> onde em outros sonhos corro, porque alguns me perseguem; e depois de muito correr, sem ninguém me alcançar, desço uma escadaria enorme pra apanhar o ônibus de volta. O ônibus é o último da noite e está parado no ponto final”<sup>⑥</sup>. Mas, ao continuar andando no lugar, percebo que é diferente. Pergunto de novo: “Onde estou?” Outra pessoa responde: “Espírito Santo”. Foi aí que percebi o sotaque. Não era familiar. Então pensei: Ah! Estou perto do Rio de Janeiro<sup>⑦</sup>. Estou conduzindo as velhas numa praça, mas, “estranho! Sei que estou perdido nesse lugar, mas não sinto medo, nem estou em desespero. Apenas não sei o itinerário”, pensava<sup>⑧</sup>. Vou sendo conduzido pela beleza do lugar. Parece uma praça. Há canteiros com flores verdes, vermelhas e amarelas. Há também estátuas, esculturas de rostos grotescos, mas belos. Tudo era tão bonito. Era tão bom estar ali. Não havia velhos ali. Não havia agitação. Poucas pessoas. Havia uma calma<sup>⑨</sup>. Era um local cheio de luz, mas apesar de não haver trevas, existia lugares perigosos e solitários. Havia escadarias longas e íngremes, próximo delas um nevoeiro. Fomos assaltados aí, levaram a bolsa da mãe de Eunice<sup>⑩</sup>. Eram indivíduos que não eram dali. Os habitantes dali vendo, correram, bateram nos ladrões e restauraram a bolsa. Isso aconteceu duas vezes<sup>⑪</sup>. Na praça a luz é tênue e suave. Não é forte como a luz do sol ao meio dia. É claridade de fim de tarde, mas no relógio são apenas dez horas da manhã<sup>⑫</sup>. E eu conduzindo as velhas pelo braço, procurando um local onde as pudesse deixar para ir à universidade<sup>⑬</sup>. Encantado pela beleza, de vez em quando, eu as perdia. Logo depois as encontrava transformadas, principalmente a mãe de Eunice. Pele lisa, sem ruga, de biquíni, deitadas nos bancos da praça, tomando banho de sol. Estavam com corpo de adolescentes, não mais que treze anos<sup>⑭</sup>. Esperava receber prestígio por parte dos moradores dali por estar cuidando dos velhos, mas eles se mostravam indiferentes. Não me sentia valorizado. Sentia que as pessoas ali não tinham piedade de mim por ter deixado de viver para conduzir velhos<sup>⑮</sup>. Além do mais, sentia a ingratidão da mãe de Eunice que de vez em quando dizia: “Solte meu braço. Não gosto de que segure meu braço. Aqui eu consigo andar sozinha!” Pensava eu: “Que velha mal agradecida, eu lhe fazendo um favor e ela age assim” <sup>⑯</sup>. O tempo todo sabia que estava atrasado para o compromisso na universidade mas, ao mesmo tempo, sentia que não era bom deixá-las ali, sozinhas<sup>⑰</sup>. Depois de muito andar na praça, parece que em círculo, e depois de muito perguntar, encontramos uma escadaria que parece conduzia ao ponto de ônibus. Já era tarde, havia perdido o compromisso<sup>⑱</sup>. Saí daquela praça conduzindo as velhas para a parada de ônibus. Voltava pra casa<sup>⑲</sup>. Sabia que minha mulher me esperava de volta, mas não necessariamente conduzindo sua mãe e sua tia. Porque ela sabia que eu iria me separar delas para ir à universidade<sup>⑳</sup>.

## 5.2 DA ANÁLISE TEXTUAL

### ① Pronto para ir à universidade, iria assistir aula.

a) No aspecto da cadeia associativa entre o sonho e a situação cotidiana, o termo “pronto” é muito usual no meu viver, por exemplo, quando atendo telefone, geralmente digo “pronto” ao invés de “alô”. E mais, a expressão “pronto” no exército, experiência da caserna ainda viva na memória, se refere ao estado de prontidão, estar equipado para a guerra. Em exercício de prontidão, mesmo na hora do sono, o soldado dorme aquelas poucas horas, sem nem afrouxar o cinto. Na narrativa, o termo “pronto” é um marcador de início, põe o sujeito em movimento e o discurso em marcha, portanto, corresponde ao *código acional*. É um modo de enunciar a ação de que está pronto a realizar. “Pronto” é disposição para agir, estado de espírito ou de saúde apto para desempenhar a missão. A ação de “prontidão” diz de ter se desvencilhado de todo empecilho possível que o impedisse de agir. Ação de desembaraço e presteza.

b) A expressão “ir à universidade” não é estranha em minha história de vida, pois trabalho numa dessas instituições (UFPB). Porém, ao especificar a finalidade, “assistir aula”, o sonho vincula-se ao momento em que tenho vivido no doutorado ou ao que a ele está relacionado. A universidade a que tenho ido assistir aula é a UFRN.

Porém, pela deformação onírica, a universidade é uma “univers-cidade”, uma outra cidade. Natal, lugar do doutorado, não é minha cidade natal. E como “ir à universidade” é realização do desejo, lembro de um desejo, enquanto criança, quando participei, como voluntário, de uma aula de Educação Física realizada na universidade, por um de seus alunos. Naquela ocasião, achei o lugar maravilhoso (piscina, pista de atletismo com barreiras, campo de futebol e muitas quadras), então disse para mim mesmo, “ainda venho pra cá”. De modo que ir à universidade é realização de um desejo antigo. Mas se já estou numa universidade porque ainda continuo sonhando com a realização desse desejo?

De forma que universidade como o local que o sujeito onírico pretende alcançar, deixa de ser uma instituição comum do Ensino Superior para figurar como o local do desejo. Portanto, a “universidade”, pertence ao *código cultural - topografia*, registro de um espaço físico reconhecido socialmente, mas diz do lugar do saber universal e do saber do universo. Um saber que não se completa nunca.

c) Também o tempo do verbo (“ir”, “iria”) é significativo, corresponde ao *código acional*, porque diz da pretensão do sujeito à ação, seja no infinitivo (ordenação), seja no futuro do pretérito (ação conhecida, a realizar). O “ir” ou “iria” remete ao objetivo a ser alcançado, que implica na ação do personagem, tanto em termos dos procedimentos que teria de cumprir, quanto da intenção que o move, assistir aula.

d) Por isso, o “ir” se refere também à intenção do sujeito, desse que tem ânsia pelo saber. Esse “ir à universidade” ou “iria assistir aula” fala da ambição ou aspiração do eu-onírico, portanto, é um traço indicial da motricidade do sujeito, da sua intencionalidade operante em ir à universidade assistir aula- *código semântico*. É a semântica do estudante.

**② Estava de calça, camisa e levava a bolsa. A bolsa estava pesada com livros.**

a) O sonho não especifica a indumentária pela obviedade. No sonho, para Freud, ou nanarrativa, para Barthes, não há nada por acaso, nenhum desatino, tudo tem uma função. Em nossa cultura é comum ir vestido à escola, vestido e com material escolar. Condição indispensável para qualquer aluno. Portanto, esse fragmento pertence ao *código cultural*, no termo sócio-étnico, por ratificar nossa organização cultural, não se pode estudar nu ou sem livros. A roupa e os livros remetem ao código das opiniões públicas, das codificações sociais.

b) Contudo, para além da constatação cultural, os termos calça-camisa e bolsa-livros estabelecem uma correspondência, pertencente ao *campo simbólico*. Calça-camisa para cobrir as “vergonhas” e bolsa-livros para cobrir a ignorância. O eu onírico vive a nudez da ignorância como uma vergonha, quer proteger-se dela. O seu corpo tem obrigatoriamente de estar vestido com o saber. O saber veste o corpo de forma tão indispensável quanto a roupa. O saber é a roupa do corpo, sem ele, o corpo desse sujeito passa vergonha. A ambivalência roupa-nudez e livro-ignorância constitui um sintagma de opostos, revela como o sujeito se posiciona no mundo (FAST, 1970, 107-124).

Na relação sonho e história de vida, a presença dos termos: corpo e livros, olhos e letras, mãos e folhas de papel é muito antiga. Desde pequeno tinha um local para estudar, o bureau era o “criado mudo” do quarto dos meus pais. Talvez o saber seja símbolo do acesso aos mistérios do quarto dos pais. Lembro de um concunhado que, em suas visitas, ao ver-me sempre estudando naquela mesinha, passou a me chamar de “advogado vei”, referindo-se, penso eu, à condição intelectual dos antigos bacharéis, isso me deixava muito orgulhoso.

c) “A bolsa estava pesada com livros”. O peso da bolsa, só sabe quem a conduz. E já que o sonho trabalha com o momento vivido do doutorado, lembra a bolsa que carrego todas as vezes que viajo para a cidade de Natal, local do estudo. Além de lembrar que, desde que entrei na universidade, ando de pasta na mão. A roupa escolar e o livro têm sentido cultural e simbólico, ao mesmo tempo. A convivência com a escola e com os livros corresponde à trajetória histórica de todo estudante, mas, particularmente, representa uma outra pele pro meu corpo ou uma proteção para o eu onírico. Roupa escolar e livro dizem do caráter volumoso do corpo do estudante, que, ao assumir esses objetos educacionais, também é moldado por eles.



Portanto, o termo “pesado”, na narrativa, pertence ao *código semântico*, é um pormenor destinado a sugerir a imagem de intelectual. O carregar muitos livros é sinal de intelectualidade. A bolsa destinada a transportar livros é ícone de professor ou estudante, alguém que está empenhado em realizar tarefas acadêmicas.

d) A semântica de intelectualidade é ratificada pelo *código cultural*. No ambiente acadêmico, é comum se falar do “peso do saber”, por isso é comum ouvir expressões, tais como: “um texto pesado”, “um teórico de peso”. A bolsa com livros lembra alguém que lida com o saber, ou melhor, que conduz o saber, um professor. O uso da bolsa é símbolo de proteção porque lhe serve para formar barreira (PEASE, 1995, p.91). A gestualidade do eu onírico, pelo que esses elementos indicam, está marcada pelo carregar de um peso. Não é alguém leve, brincalhão, mas caracteriza-se como aquele que recebeu uma carga, alguém que caminha pesado. Correlacionando com a metáfora de Zaratustra, sobre as transformações do espírito, essa sucessão dos gestos do eu onírico assemelha-se ao caminhar do camelo (espírito sólido):

A força deste espírito está bradando por coisas pesadas, e das mais pesadas. Há o que quer que seja pesado? – pergunta o espírito sólido. E ajoelha-se como camelo e quer que o carreguem bem [...] O espírito sólido sobrecarrega-se de todas estas coisas pesadíssimas; e a semelhança do camelo que corre carregado pelo deserto, assim ele corre pelo seu deserto (NIETZSCHE, 1984, p.34).

**③ Na hora da saída, beijo Eunice. Então ela me pede pra levar sua mãe e sua tia, irmã mais velha de sua mãe, pra um determinado local.**

a) “Na hora da saída, beijo Eunice.” Em relação às experiências vividas, em todas as idas a Natal é Eunice quem me deixa na rodoviária, e me despeço dela com um beijo. Essa “hora da saída”, na narrativa é índice, diz do ambiente em que a ação (beijo) se desenrola, remete ao caráter da despedida. É a *semântica* da separação. O “clima” produzido entre os dois núcleos sequenciais (Saída-Eunice/Casa-Natal) é produzido pelo beijo. O beijo é índice, diz da “atmosfera” do ir-se. O beijo aqui não é de paixão. Mas de saudade, indica a dor de ter que deixar os seus para aventurar-se no mundo. Esse beijo é um chamamento para ficar e um encorajamento para “ganhar o mundo”.

“Saída” e “Eunice” constituem uma sequência cardinal. São fragmentos da narrativa que inauguram uma incerteza. “Eunice” remete ao que fica (casa) e “Saída” refere-se ao destino (Natal). Tal como entre “Eunice” e “Saída” está o “beijo”, assim também entre a Casa e Natal se distende minhas ações durante esse doutoramento. Os gestos do eu onírico tendem para um trânsito entre o prazer e o dever, a brincadeira e o trabalho, o descanso e o cansaço, a terra natal e a terra estranha, os filhos e os livros. As ações, *código acional*, se desenvolvem

num trânsito entre dois mundos: para aquém de Mamanguape/PB e para além de Nísia Floresta/RN. São os extremos que definem a reta na qual transita o sujeito da narrativa.

Na verdade, nesse processo do doutoramento, passei a ser habitado por duas casas e uma longa estrada. Numa, engulo um mar de prata todos as manhãs, na outra, mastigo um chão de vidro, cheio de brinquedos e brincantes. Entre as duas deslizo-me no asfalto e vejo-me nas copas das árvores. Na ida para o chão de vidro há as cores do pôr do sol e na volta para o mar de prata há as cores do amanhecer. É nesse engolir mares, deslizar em asfaltos, ver-se em copas de árvores e mastigar chãos de vidro que a minha corporeidade, nesse processo de estudo, tem sido (trans)formada.

Numa outra significação, “Eunice” e “Saída” constituem uma antítese *simbólica*. “Eunice” é o impedimento da saída, lugar do dever que chama à responsabilidade, e “Saída” é o lugar da busca pelo prazer. Isso fica evidente com o pedido de “Eunice” para levar sua mãe e sua tia, irmã mais velha de sua mãe, para um determinado local. A “Eunice” do sonho é uma pessoa desdobrada em duas (sua mãe e sua tia), e esse nome, pertencente ao *código cultural*, em seu termo onomático (nome próprio), significa “boa vitória”. O nome “Eunice”, pela deformação onírica, pode estar se referindo ao próprio sujeito da narrativa, pois “Eunice” é foneticamente semelhante a Eu-disse (personalidade que fala). Nesse sentido, o peso que o eu onírico estaria carregando é o da própria mãe, uma mãe duplicada.

d) Esse pedido de “Eu-nice” funciona como uma perturbação à seqüência lógico-temporal. Os núcleos seqüenciais principais são apenas dois: Saída de casa e Chegada à universidade. Mesmo estando pronto para ir à universidade, o segundo núcleo da seqüência é interrompido por inúmeras catálises, ou seja, a chegada é adiada, lançada infinitamente para frente. O pedido de “Eu-nice” gera uma atmosfera de incumbência, encarregar o outro de uma responsabilidade. O caráter do pedido é de encargo, que poderia ser traduzido assim: “Olhe, deixo você partir, mas a responsabilidade de casa, leve-a consigo”. Por isso, ter de levar a mãe e a tia de “Eunice” constituía um obstáculo à realização do desejo.

O fato de se separar das coisas amadas e carregar o peso dos livros faz parte do processo sócio-étnico para todo estudante, mas a obrigação de levar “duas velhas” é inaceitável. Apesar de que, no sonho, o “eu onírico” diz “Aceito”. A mãe e a tia de Eunice se constituíam numa sobrecarga semântica. A tendência dos gestos do eu onírico começa a se delinear como marcada pelo carregar de um peso, além dos livros. Os desdobramentos de “Eu-nice” pertencem ao *código semântico*, criam a atmosfera da incumbência.

**④ Parece que elas iam passear no centro da cidade. Aceito, ao dizer que é caminho; “Eu as levaria até o comércio e de lá seguiria pra universidade”, pensava eu. Porém, desço do ônibus com as duas no comércio. Começo a subir, pela calçada, uma ladeira. Entre as duas, eu as conduzia pela parte superior do braço. A rua era asfaltada e muito movimentada com carros.**

a) O “parece” é enigmático, leva-nos a perguntar para onde elas vão? A situação de enigma pertence ao *código hermenêutico*. E num “aceito”, com o argumento de que é “caminho”, suspende a resposta da seqüência, pela via estrutural da mentira. A narrativa reforça o enigma: a mentira do “aceito porque é caminho” remete à dificuldade do eu-onírico em dizer “não”.

b) As ações do eu onírico são norteadas pelo “aceito”- *código acional*. Com um simples “não”, ele seguiria para a universidade, mas não teve coragem de dizê-lo. O repertório dos gestos tende a recalcar a si mesmo, em prol da solicitação do outro. “Realiza a passagem da existência em primeira pessoa a um tipo de escolástica dessa existência”, diria Merleau-Ponty (1994, p.123). O eu onírico não se sentia no direito de negar tal solicitação, já que estava deixando a casa. Sentia-se na obrigação de levar as duas mulheres, duas mães. Levá-las era uma forma de pagar o preço pela saída.

c) Por isso, o termo “aceito”, além de acional, pertence ao *código semântico*, já que conota uma “prontidão” do sujeito em pagar a dívida. Funciona também no sentido de designar o caráter do sujeito: alguém bondoso, um sujeito pronto a uma boa ação. Entretanto, a expressão “elas iam passear” é informante indicial da irritabilidade do eu-onírico. Ele estava irritado ao ter que suspender seu intento para proporcionar um passeio a outros. A expressão “porém”, dentro do *código semântico*, ratifica esse estado de contragosto em que estava o sujeito da ação.

d) Depois do “porém” há um outro *código acional* constituído pelo descer do ônibus e subir uma ladeira, numa rua muito movimentada, conduzindo duas pessoas pelo braço e uma bolsa pesada. A expressão “começo a subir” pertence ao *campo simbólico*, pois se coloca em oposição a “descer”. O caminho é para cima. Após o “centro da cidade”, o eu onírico começa a subir uma ladeira. A minha ida pra Natal representava uma ascensão de “mestre” para “doutor”, de “professor” para “pesquisador”. O título de “doutor” certamente elevará o status: o poder econômico e o prestígio social. Na ilusão do eu onírico, o saber é quem faz subir. Ai está a realização do desejo: subir. É o saber quem pode levar à “univers-cidade”, cidade do universo, cidade dos céus, *civitate dei* (Agostinho). O paraíso não está nem atrás, nem em baixo, mas além e acima, onde nem todos podem estar. Essa “univers-cidade”, lá de cima, em nada se assemelha as nossas cidades menos santas, cá embaixo na Terra.

**⑤ Parecia um lugar conhecido. Próximo do “Pavilhão do chá”. Mas, à medida que subia, começava a estranhar o lugar. Como estranhara o local perguntei a uma pessoa que passava: “Onde estou?” Ela respondeu: “Espírito Santo”. Ah! Pensei, “lá vou eu de volta pra aquela cidadezinha,**

a) Quando na narrativa aparece o termo “lugar” ou “local”, logo os aproximamos do aspecto topográfico. Porém, nessa lexia, o termo “lugar” está ligado às expressões “parece” e “estranho”. O desconhecido desse lugar, seu caráter enigmático, diz do *código hermenêutico*. Na estranheza, o eu onírico pergunta, “onde estou?”. Essa pergunta, é a própria formulação do enigma. A “estranheza” e o “onde estou?” são expressões que criam um suspense, dizem respeito à angústia do desconhecido. Então, em defesa dessa situação que coloca o sujeito onírico na passiva, na dependência do outro, ele tenta escapar da situação dando respostas falsas.

b) Uma primeira resposta do suspense, que mantém o enigma, é que esse lugar é “próximo do Pavilhão do Chá”. O Pavilhão do Chá, topograficamente, é uma praça no centro de João Pessoa/PB- *código cultural*.

c) Porém, o indício de onde é o local aparece na expressão, “à medida que subia”, portanto, o local era em cima, no cume, ao contrário do abismo sugere o código *simbólico ascensional*.

d) A resposta à questão: onde estou? é “Espírito Santo”, escutada pelo eu onírico como uma “cidadezinha”, que remete topograficamente (*código cultural*) ao interior da Paraíba. A cidade de Cruz do Espírito Santo/PB quase foi destruída pelas águas, certa vez.

e) Contudo, o indício que sugere um lugar pequeno, acanhado, sem atração, portanto, o caráter *semântico* é de inferioridade.

**⑥ ... onde em outros sonhos corro, porque alguns me perseguem; e depois de muito correr, sem ninguém me alcançar, desço uma escadaria enorme pra apanhar o ônibus de volta. O ônibus é o último da noite e está parado no ponto final”.**

a) Ao invés de responder a questão, a narrativa introduz mais uma catálise. Uma outra seqüência é introduzida. Quanto maior a separação dos núcleos, mais rica a narrativa. A expressão “em outros sonhos” tem a função de desdobrar o relato do sonho, multiplica-lo. Essa lexia, pertence ao *código hermenêutico*, na especificidade metalingüística, já que é uma escrita que remete a outra escrita.

b) Uma série de outras ações é posta em movimento, cujo gesto principal é o correr, “o muito correr”- *código acional*. Ao invés do sentir-se perdido, que o coloca em condição de dependência, o eu onírico encaminha seus gestos num efeito contrário. Apresenta-se como protagonista, corre e ninguém o alcança, desce uma escadaria enorme, mas não cai e prodigiosamente, apanha o último ônibus que está na última parada. Suas ações colocam-se na direção inversa de sua dor humilhante em se sentir perdido no local.

Suspeito que essa correria tem uma relação direta com as experiências vividas e se relaciona com a busca pelo saber. Na minha ficção de história de vida, sempre fui aquele que se destacou dos demais pelo saber. Na minha infância, lembro das mães dos meus amigos dizendo aos seus filhos, “vejam Pierre, é mais novo que vocês e está mais adiantado”. Eles respondiam: “Foi porque a mãe dele o colocou pra estudar aos quatro anos”; absurdo para época. Lembro dos amigos do meu irmão, que tem seis anos mais que eu. Eles diziam para ele: “Cuidado, senão Pierre vai te passar”, referindo-se à reprovação dele em algumas séries.

Entre meus amigos de adolescência e juventude só eu entrei no quartel; no quartel, dentro do meu esquadrão, em meio a setenta e um homens, eu fui o escolhido pra ir fazer um curso em outro estado. Da minha turma no quartel, final de 1995, só eu passei no vestibular. Da minha turma de Educação Física, além de me esforçar para ser sempre o primeiro da classe, fui o primeiro a fazer mestrado; no mestrado, além de ter sido o primeiro a terminar, fui o primeiro a entrar no doutorado; no doutorado procuro a exclusividade de uma abordagem que ninguém tenha estudado<sup>32</sup>.

Portanto, há compatibilidade entre minha história de vida e a tendência dos gestos do eu onírico. Sempre se vê sendo atirado para frente, numa sensação de que é preciso correr. Essa seqüência de ações da narrativa, configura uma corporeidade “atirada” para frente: ser o único ou o primeiro, manter-se sempre à distância dos demais. Essa configuração de um lançar-se no mundo, de um correr muito para não ser alcançado, pode ser denominada de corporeidade do atiramento.

c) O pormenor “ônibus”, duas vezes na lexia, pertence ao *código cultural*, refere-se ao transporte público de passageiros.

---

<sup>32</sup> Como disse é minha ficção de história de vida, pois esse relato esconde a frustração, quando criança, de ser sempre visto como o mais baixinho de todos; camufla as reprovações em dois vestibulares e no exame para fazer parte do núcleo de preparação de oficiais da reserva (NPOR), no Exército Brasileiro.

d) Todavia, ao aparecer no contexto de correr para apanhar o último ônibus, esse termo ganha sentido *semântico*. O clima é de pressa, para não perder o horário. Houve um período, quando eu ensinava em muitas escolas e fazia outro curso à noite, cheguei a tomar até quatorze ônibus por dia. E sobre o medo de perder o ônibus é coerente com o momento em que estou viajando semanalmente para Natal/doutorado. Como é para chegar por volta das 9:00 h. na universidade, utilizo o ônibus João Pessoa/Natal, primeiro horário: 5:30h., e para não perdê-lo acordo uma hora antes. Então, com medo de “perder o horário”, em minha ansiedade, coloco os despertadores e ainda peço ao porteiro do prédio para interfonar.

O eu onírico corre porque não quer se atrasar, qualquer minuto de atraso pode perder o último ônibus, que está na última parada. Qualquer displicência pode ser tarde demais, o ônibus não espera por ninguém, cumpre rigorosamente seu horário. Por isso, o sujeito da narrativa tem que avançar, se não quiser ser pego por aqueles que o perseguem. O seu lema é: “Jamais deixar ser pego, jamais parar, jamais retroceder!” Foge angustiado do retrocesso, ao mesmo tempo, que realiza o desejo de deixar para trás todos os que querem fazê-lo parar. A corrida fugitiva contra os ponteiros do relógio é marca dessa configuração da corporeidade.

**⑦ Mas ao continuar andando no lugar percebo que é diferente. Pergunto de novo: “Onde estou?” Outra pessoa responde: “Espírito Santo”. Foi aí que percebi o sotaque. Não era familiar. Então pensei: Ah! Estou perto do Rio de Janeiro.**

a) A expressão “continuar andando” estabelece uma correspondência entre esse sonho principal e a citação do sonho anterior. Há uma comunicação de ações: num sonho, obrigatoriamente, o eu onírico caminha, conduzindo duas velhas, noutro, forçosamente, o eu onírico corre fugindo de perseguidores. Apesar da especificidade de num sonho o sujeito caminhar e no outro correr, num estar acompanhado por velhas e no outro, por sombras de perseguidores, em ambos os sonhos, há obstáculos para a realização do desejo. Nesse aspecto, o andar lento, devido aos passos das velhas, ou à corrida desembestada são idênticos, pertencem ao mesmo *código acional*.

b) No entanto, o correr ou o andar não impedem que a angústia do sentir-se perdido retorne. Por isso sente novamente o estranhamento do local e age perguntando – *código acional*.

c) O conteúdo da pergunta, “onde estou?”, reafirma o enigma da narrativa, *código hermenêutico*. O eu onírico reencontra-se em condição aterrorizada. A resposta à questão é a

mesma, mas a reação é diferente. Ao escutar o “sotaque”, o sujeito da narrativa relaciona a expressão “Espírito Santo” ao estado próximo do Rio de Janeiro. O sotaque é um índice, porque remete a um significado implícito, não serve como um informante preciso, logo mantém o suspense sobre o lugar, em que o eu onírico está.

d) É uma outra leitura que o eu onírico faz da resposta “Espírito Santo”: não mais relaciona esse nome àquela “cidadezinha”, inferiorizada, mas ao estado brasileiro, topograficamente maior e mais rico. Contudo, ao referenciar o “Espírito Santo” como o estado próximo do “Rio de Janeiro”, e não como próximo da Bahia, significa que estamos lidando com um fragmento que além de pertencer ao *código cultural* (topografia), também é partícipe do *campo simbólico*. O “Rio de Janeiro” é símbolo porque faz antítese com o estado da Bahia, não é mais no Nordeste em que se situa esse local misterioso, mas no Sudeste. É um lugar perto da “Cidade Maravilhosa”. É um lugar que fica acima das regiões empobrecidas, ao lado da abundância cultural do carnaval de fevereiro ou próximo das margens bucólicas de um rio, num janeiro de férias ensolaradas.

**⑧ Estou conduzindo as velhas numa praça, mas, “estranho! Sei que estou perdido nesse lugar, mas não sinto medo, nem estou em desespero. Apenas não sei o itinerário”, pensava.**

a) O eu onírico ao agir, preferindo dar uma resposta imprecisa, baseada num sotaque, à questão da indefinição do local em que se encontra, ele, novamente, não está enfrentando sua condição de perdido. Outra vez agarra-se a uma história maravilhosa de realizações, na qual ele é o protagonista. Mesmo sem saber onde está, é ele quem continua conduzindo as velhas, de forma destemida. Mas se se perguntasse para onde ele estava conduzindo aquelas pessoas, não saberia responder. Portanto, essa ação de conduzir, *código acional*, constitui um embuste. Vemos que o ato de conduzir pessoas com destemor é uma forma de trapacear a angústia, é uma contra-comunicação. O eu onírico está trapaceando o medo e o narrador inconsciente, que está trapaceando o consciente, leitor da narrativa. É uma comunicação para não comunicar, um drible que um jogador dá em outro.

b) As expressões: “estranho” e “estou perdido” aparecem racionalizadas numa outra expressão, “apenas não sei o itinerário”. O eu onírico não sabe o caminho que vai percorrer, ou o que percorreu, não dispõe de orientação alguma para realizar o trajeto, mas, mesmo assim, numa impostura, aparece como um condutor destemido. Esses pormenores são destinados a sugerir a imagem do embuste, dão o significado caracterial do personagem, daquele que pratica impostura, para consigo mesmo. Nesse *código semântico*, o sujeito da

narrativa é narcísico, pois quando olha para si mesmo é de forma superficial, fica se espelhando numa historinha totalmente defensiva. E não abandonando a impostura desse “ser feliz”, esconde um sujeito quase sempre deprimido.

c) Na cadeia de associação sonho-cotidiano, a denominação “as velhas” lembra o título de uma peça teatral, “As velhas”, a que assisti com Eunice, meses antes do sonho, cujas personagens principais eram duas velhas mal-humoradas. Essa expressão também faz alusão ao momento vivido no doutorado, em que ao final de dois anos, período em que tive o sonho, a tese parecia ter envelhecido: o que antes achava inusitado, agora já começava a perder a graça. Na narrativa o termo “as velhas”, conjuntamente ao *código cultural*, referência a uma pessoa idosa e experimentada em dias, pertence ao *campo simbólico*, faz um jogo com a personagem “Eunice”. As “velhas” e “Eunice” constituem pares de oposição pela idade, a tia, diz a narrativa, é a irmã mais velha da mãe, e a mãe, naturalmente, é mais velha que a filha.

d) Conduzir “as velhas” representa também a exigência de um comportar-se no mundo, não como solteiro, livre de encargos familiares, mas à maneira de alguém que anda com a sogra do lado – *código semântico*. Andar responsável, grave, compenetrado e duplamente sério. Esse comportamento responsável tem a ver com o mito de Atlas, carregar o mundo nas costas. Esteja esse significante, “as velhas”, relacionado com quaisquer outros significados, ele acha-se sempre designando obstáculo. Inclusive, como interpolação, esse fragmento remete, no próprio sonho, a um fragmento de outro sonho, como vimos na lexia anterior ⑥.

**⑨ Vou sendo conduzido pela beleza do lugar. Parece uma praça. Há canteiros com flores verdes, vermelhas e amarelas. Há também estátuas, esculturas de rostos grotescos, mas belos. Tudo era tão bonito. Era tão bom estar ali. Não havia velhos ali. Não havia agitação. Poucas pessoas. Havia uma calmaria.**

a) Ainda na estrutura do *código hermenêutico* (enigmático), essa lexia é mais uma resposta falsa à questão “onde estou?” O suspense do lugar continua, “parece uma praça”. “Parece” é índice de indefinição, incerteza. É uma resposta enviesada, ao contrário de nomear o lugar (topografia), passa a descrevê-lo. E nessa solução provisória da pergunta, o dizer do lugar não é mais um apelo às ações motoras ou à racionalização, mas ao belo. O eu onírico continua sem saber onde se encontra, mas vê que o lugar é bonito. O consolo é estético.

b) A expressão, “vou sendo conduzido pela beleza do lugar”, pertence ao *campo simbólico*, está em antítese com o conduzir as velhas. De condutor, agente ativo, o eu onírico



passa a ser conduzido, agente da passiva. Por isso, consola-se ao negar a “agitação” e contenta-se com a calmaria. Nesse lugar, o eu onírico não está mais na correria insofreável, nem no caminhar pesado, ele não age, ele recebe a ação.

c) Sabe que o lugar é misterioso. Nessa lexia, Espírito Santo não é mais aquela cidadezinha, nem o estado próximo do Rio de Janeiro, mas uma praça, com flores e estátuas. A praça, mais do que um local significativo, é um ambiente agradável produzido pelo poder da beleza. A descrição desse lugar inominável serve para falar da sua instabilidade: ora é isso, ora é aquilo. Essa lexia faz reverberar o sentido caracterizável pertence ao *código semântico*, pois o eu onírico é apresentado com um admirador, alguém que contempla o belo.

d) Paradoxalmente, o tempo do verbo muda na narrativa, o eu onírico se refere ao sentimento que estava experimentando como uma citação de algo vivido anteriormente. A notação “Tudo era tão bonito. Era tão bom estar ali”, sugere ser mais uma voz surda, vinda de outra cena, que se comunica com essa atual. O sentimento de regozijo é a moeda de circulação entre as duas cenas, portanto, estamos dentro do *código simbólico*, no termo da comunicação. Essa outra cena possível a que o sonho remete é ratificada pela expressão “Não havia velhos ali”. É mais uma unidade de antítese, o contrário de velho é o novo. Os informantes indiciais, praça com flores e estátuas, remetem, na relação sonho e cotidiano, à satisfação da brincadeira de escorrego, na praça com meu pai. No centro da praça João Pessoa, há algumas estátuas de guerreiros e anjos que ficam no alto, para chegar a elas se sobe alguns degraus, ladeando-os há uma rampa estreita. Era esse declive que servia de escorrego: sentado, sobre um resto de folha da palmeira imperial, era puxado por meu pai e deslizava ladeira abaixo. “Era tão bom estar ali”. Tudo era muito imperial.

Pensar que esse encantamento vivido no sonho refere-se à cena da minha história de vida, significa tomar essa disposição afetiva como elemento de circulação entre o sonho e o sonhador. O esforço de subir os degraus relaciona-se com a subida da ladeira conduzindo as velhas, e o escorrego dessa praça remete ao prazer do encantamento sentido. Os degraus são subidos com esforço, com estudo, para, ao final, brincar no escorrego. Degraus e escorrego fazem alusão às heranças materna e paterna. O saber sempre esteve ligado a minha mãe, mulher que lia às escondidas do pai. E a brincadeira sempre esteve relacionada a meu pai, homem dos carnavais e do futebol. Porém, nem a inteligência de minha mãe a levou para a brincadeira, nem o espírito lúdico de meu pai o levou à sabedoria. Mas a tendência geral dos meus gestos é construída buscando o saber para encontrar o sabor. Esse misto de esforço e alegria era vivido na praça 1817, próxima do Pavilhão do Chá, junto às palmeiras imperiais e às estátuas de homens valentes, com rostos grotescos, mas belos.

**⑩ Era um local cheio de luz, mas apesar de não haver trevas, existia lugares perigosos e solitários. Havia escadarias longas e íngremes, próximo delas um nevoeiro. Fomos assaltados aí, levaram a bolsa da mãe de Eunice.**

a) Ainda tratando sobre a “verdade” do local em que o eu onírico está, essa lexia pertence ao *código hermenêutico*. A resposta, que ainda mantém em suspense a identidade do local, continua sendo descritiva, mas não topográfica. Nessa resposta, o encanto da descrição anterior é desfeito, o lugar não é mais um idílio infantil, não é um local que lembra a agradabilidade da meninice. Os elementos narrativos de “solitário”, “íngreme”, “nevoeiro”, “assalto” criam um clima de local perigoso. O sujeito está na passiva, mas ao contrário do sentimento prazeroso, de rememorar a infância, no momento atual o eu onírico sente-se traído e roubado. O código é *semântico*, o lugar é aterrador: não há ninguém por perto, as escadarias oferecem risco de queda e a luminosidade é próxima da nebulosidade do nevoeiro. O semântico dessa lexia é o ambiente perigoso e ameaçador.

b) O perigo concretiza-se num assalto. O assalto, como um débito infligido de súbito é antítese do crédito, portanto, *código simbólico*. O assalto à bolsa da mãe de Eunice é uma contra-comunicação, pois na narrativa a única bolsa mencionada era a bolsa com livros que o eu onírico carregava. Arrancar a bolsa é retirar a proteção do sujeito onírico, as vestes que cobrem sua ignorância, o seu saber. Puxar com violência a bolsa é fazê-lo desapegar-se daquilo que adquiriu com muito pesar e que o carrega com muito esforço e orgulho.

**⑪ Eram indivíduos que não eram dali. Os habitantes dali vendo, correram, bateram nos ladrões e restauraram a bolsa. Isso aconteceu duas vezes.**

a) Mais uma catálise, descrição dos indivíduos assaltantes e dos que habitavam ali. Nada sobre “que lugar é esse”. Contudo, mesmo mantendo o enigma, a descrição da conduta dos ladrões, serve para reforçar o clima de perigo do local. Não é um episódio isolado, o assalto “aconteceu duas vezes”; mais do que um perigo abstrato, há a periculosidade dos “ladrões”. O assalto, enquanto investida impetuosa, inesperada, é *sema* (unidade de significado) de susto. Novamente o ataque súbito da perda, nesse caso da bolsa, correspondente ao estar perdido. O eu onírico, nesse episódio do assalto, foi novamente mordido pela angústia. Foi pego de sobressalto, e, mais uma vez, o temor provocado pela notícia que diz está perdido, se aproxima. Contudo, ao invés de “enfrentar a angústia, imediatamente, desencadeia-se uma série de ações por quem estava do lado do eu onírico, que era também o “eu”. O *código acional* é o seguinte: correram - tudo se resolve correndo-, bateram no ladrão e devolveram a bolsa a quem de direito.

b) Assim, “os habitantes dali” se constituíram na antítese dos ladrões, “que não eram dali”. Essa distinção de locatário pertence ao *código simbólico*, já que estrutura um jogo de oposição em relação aos sujeitos da ação: tanto os ladrões quanto os justiceiros. Essas ações dos que estão do lado do eu onírico têm a intenção de normalizar a situação. A bolsa é devolvida, os ladrões são punidos e o mal é vencido pela justiça. Nada muda, o erro é imediatamente corrigido e tudo volta ao lugar como era. Assim, o conflito de estar num lugar aterrador é expurgado. Pelas ações, o clima de periculosidade da lexia anterior é travestido pelo ambiente da segurança da lexia atual. A tendência dos gestos ao atiramento às ações apresenta-se, mais uma vez, como a solução do problema da perda ou do sentimento de estar perdido. Essa tendência de “correr atrás do prejuízo” ou de “fazer justiça com as próprias mãos”, acreditando que tudo depende de suas ações, se constitui numa das principais marcas da configuração corporeidade do eu onírico.

**⑫ Na praça a luz é tênue e suave. Não é forte como a luz do sol ao meio dia. É claridade de fim de tarde, mas no relógio são apenas dez horas da manhã.**

a) Nessa lexia, continuando a descrever o lugar em que está, o sujeito destaca a luz do ambiente. Não é uma luz cálida e cheia de vida. Não é a luz de um sol brilhante, com a intensidade do meio dia, mas uma luz fria. Luz de “fim de tarde”, com cor de crepúsculo, meio avermelhada e acinzentada. Uma luz parada, nada comunicativa. Uma luz tristonha. Essa luminosidade, no *código semântico*, sugere a imagem da melancolia, do entristecimento. Parece que o eu onírico estava para ser picado novamente pela angústia.

b) Então a narrativa cria um outro enigma, um outro elemento cardinal, a luminosidade é de fim de tarde, despedida do dia, mas o relógio marca o meio da manhã, momento em que era para o sol estar prestes a atingir o seu ponto máximo. No entanto, parece que, nesse local, a luz do sol caminha mais rápido que os ponteiros do relógio – *código hermenêutico*. O que faz o eu onírico ver as dez horas da manhã como se fosse fim de tarde é o enigma.

**⑬ E eu conduzindo as velhas pelo braço, procurando um local onde as pudesse deixar para ir à universidade.**

a) No momento em que a disposição afetiva de entristecimento vai tomando conta do ambiente, o eu onírico começa a agir. O *código acional* é constituído pelo conduzir as velhas e pelo procurar um local. Ir acompanhando as “velhas” dá a característica da conduta motora: um andar moroso, arrastado e pesado.

b) Mas ao salientar que o sujeito está conduzindo as velhas à procura de um lugar onde as pudesse deixar, diz do caráter da sua ação, *código semântico*, corresponde à atmosfera de impaciência. São ações que não se dirigem ao objetivo final, “ir à universidade”, pelo contrário, aparecem como impedimentos. O eu onírico está fazendo algo, portanto, agindo fora do seu interesse maior. Deseja ir à universidade, mas está conduzindo duas velhas numa praça, que não sabe onde é, e nem sabe como se livrar daquele peso. No atiramento, a configuração dos gestos é de impaciência e de ansiedade.

**⑭ Encantado pela beleza, de vez em quando, eu as perdia. Logo depois as encontrava transformadas, principalmente a mãe de Eunice. Pele lisa, sem ruga, de biquíni, deitadas nos bancos da praça, tomando banho de sol. Estavam com corpo de adolescentes, não mais que treze anos.**

a) Mais uma descrição do local, que paradoxalmente o mantém em seu caráter enigmático. Contudo, o termo “encantado” diz do estado que o local produz. Nessa lexia, o local é descrito por uma beleza que enfeitiça, que tem a magia de fazer o eu onírico ficar encantado e perder de vista as velhas. O encantamento é um outro modo de dizer do caráter perigoso do local – *código semântico*. Não mais por conta das escadarias íngremes ou dos ladrões, mas porque produz arrebatamento. E nesse estado, o sujeito não é mais o herói infalível, “de vez em quando, eu as perdia”. O eu onírico sofre novamente o sentimento de perda. A angústia, que se apresenta na perda das velhas, recapitula a perda da bolsa, a perda da esposa, que deixou na rodoviária, a perda do ônibus, a perda da primazia, enfim, a expressão “eu as perdia”, dessa lexia, é um outro modo de dizer “estou perdido”. O caráter perigoso desse local é exatamente a possibilidade do sujeito encontrar-se perdido.

b) O eu onírico reage, “depois as encontrava”, então, imediatamente restabelece o controle da situação – *código acional*.

c) A magia do local não atinge apenas o sujeito condutor, que ficava encantado, mas também aquelas que estavam sendo conduzidas. As velhas são enigmaticamente transformadas em “adolescentes”- *código hermenêutico*. A narrativa cria mais um suspense. O que aconteceu para que as velhas fossem transformadas em adolescentes? Há um espírito sobrenatural, nesse local, capaz de feitos extraordinários e misteriosos.

d) Foi um susto para o eu onírico encontrar as antigas velhas como adolescentes de biquíni, tomando banho de sol. Como nos contos infantis, nos quais a “Fera” é também príncipe encantado, assim, nesse local, as velhas são adolescentes. “Pele lisa”, ar de virgem, deitadas nos bancos da praça, esperando a chegada do prodigioso eu onírico, dispostas para

ele. A antítese entre as velhas e as adolescentes tipifica o *campo simbólico*. Um jogo de oposição: enrugado e liso, vestido e biquíni, luminosidade fria e banho de sol na praça. Na interpretação onírica, esse episódio se constitui numa realização do desejo inconsciente.

e) O caráter do local, além de ser perigoso por causa dos espíritos sobrenaturais capazes de enfeitiçarem o sujeito da narrativa, há um outro risco, que não advém dos ladrões, das escadarias ou da magia, mas da sedução “do corpo de adolescentes”. As velhas, ao invés de peso, representavam agora o canto da sereia, capaz de alucinar qualquer um. O perigo é ficar apaixonado por essas mulheres encantadoras e entregar-se a elas. Pensando pela triangulação edipiana, o perigo seria o do incesto, já que as velhas, transformadas em adolescentes, representa a sedução da mãe. Seja como for, o fato é que os elementos: “biquíni”, “praça”, “deitada”, “banho de sol” formam um sintagma gerador de uma imagem da sedução - *código semântico*. O perigo está no corpo das adolescentes, canto adorável das sereias, por isso, o eu-Ulisses sente-se tentado a desviar-se da Odisséia-doutorado. A imagem sedutora é integrada pela atmosfera luminosa e os contornos lineares das jovens, lembrando as *Banhistas* (1887) de Renoir.



Figura 10 Detalhe das Banhistas de Renoir

Fonte: Pierre-Auguste Renoir, **Banhistas**, 1887. Coleção Mrs. C.S. Tyson, Filadélfia.

f) A expressão “treze anos” funciona como um índice de informação, serve para dar credibilidade à jovialidade e à sensualidade das adolescentes – *código cultural*. É na puberdade, por volta dos “treze anos”, que se perde a ingenuidade e se reencontra com a sexualidade, que estava em estado latente, conforme teoriza Freud (v.VII, 1980). Uma outra coisa própria da adolescência é a exuberância do corpo: pele lisa, ainda não marcada pelas espinhas, pelas cicatrizes da vida adulta. A pele é o órgão mais extenso e mais erótico que o

nosso corpo possui. Sabemos que a pele é como uma roupa contínua e maleável que nos envolve por completo. A pele, segundo Ashley Montagu (1988, p.21) “é o mais antigo e sensível de nossos órgãos, nosso primeiro meio de comunicação, nosso mais eficiente protetor... Na evolução dos sentidos, o tato foi, sem dúvida, o primeiro a surgir. O tato é a origem de nossos olhos, ouvidos, nariz e boca”.

g) Numa associação do sonho com o vivido do sonhador, “treze anos” remete, simbolicamente, à metade da minha idade atual e metade do meu tempo de doutorado - *campo simbólico*, portanto, representa renovação e duplicação. Na renovação, a tese que estava pesada se torna sedutora, o peso das responsabilidades de casa é esquecido e o andar adulto, duplamente sério, retorna ao andar dançante dos meus treze anos. Há várias duplicações no sonho: pergunto duas vezes, são duas as pessoas que respondem a pergunta, sou assaltado duas vezes, conduzo duas velhas, encontro-me com duas adolescentes, lembro de duas praças (Pavilhão do chá e 1817), estou entre dois mundos (casa e universidade), e há o relato de dois sonhos. A configuração da corporeidade do eu onírico está demarcada por um distender-se no mundo entre a seriedade e a eroticidade, o saber e o sabor, a velhice e a adolescência, “é corda estendida entre o animal e o homem transbordante: uma corda sobre um abismo; perigosa travessia, perigoso caminhar, perigoso olhar para trás, perigoso tremer e parar”, explica Nietzsche (1984, p. 25).

**⑮ Esperava receber prestígio por parte dos moradores dali por estar cuidando dos velhos, mas eles se mostravam indiferentes. Não me sentia valorizado. Sentia que as pessoas ali não tinham piedade de mim por ter deixado de viver para conduzir velhos.**

a) Da beleza de um local mágico, essa lexia remete ao sentimento de desencanto que o eu-onírico passa a vivenciar. A felicidade é ilusória: o paraíso idílico infantil foi destruído pelos ladrões e a beleza sedutora foi tragada pela ingratidão. A expressão “não me sentia valorizado” revela o caráter do sentimento que o eu onírico experimentara - *código semântico*.

b) O sujeito da narrativa está insatisfeito. Conjuntamente ao semântico, a lexia também pertence ao *código cultural* (opinião pública), pois é consenso que um êxito social dê superioridade pessoal. O código social de honra dali não lhe agradava (*sema*), as pessoas não tinham “piedade de você”. Não lhe davam prestígio, mesmo você tendo “deixado de viver para conduzir velhos” – o ponto máximo do sacrifício. Nesse local, o eu onírico perdeu o prestígio social e a admiração das adolescentes que o esperavam. O ambiente perdeu todo o encanto. Estar cuidando “das velhas”, sempre com ar sóbrio e moralmente correto, dava-lhe o direito de ter como expectativa o reconhecimento dos outros. Mas, por não receber o reconhecimento público, dos moradores, daquele local misterioso, sentia-se roubado, os outros lhe deviam algo.

c) A ação de conduzir as velhas (*código acional*) em detrimento do seu próprio interesse diz de um sujeito que vive na impessoalidade, preocupado em agradar mais aos outros do que a si mesmo. Uma atitude narcisista, deseja se ver refletido nos olhos de admiração dos outros: se os outros não lhe derem honra, toda a sua auto-estima está destruída. Ele mata a verdade de si mesmo, em prol de uma imagem que desejaria ver refletida nos olhos dos outros. Age porque quer se ver glorificado nos outros. E, assim, o outro para o qual se dirige é apenas espelhamento de si mesmo.

**⑩ Além do mais, sentia a ingratidão da mãe de Eunice que de vez em quando dizia: “Solte meu braço. Não gosto de que segure meu braço. Aqui eu consigo andar sozinha!” Pensava eu: “Que velha mal agradecida, eu lhe fazendo um favor e ela age assim”.**

a) Nessa lexia, o sentimento de insatisfação para com o local, se estende tanto para os moradores dali, quanto para aqueles que o eu onírico segurava pelo braço, pois não recebia reconhecimento nem dos transeuntes nem da mãe de Eunice. Ao chamá-la de “velha mal agradecida” o eu onírico revela a atmosfera de insatisfação em que estava vivendo: na esperança do aplauso, só escuta: “solte meu braço; não gosto de que segure meu braço” — *semântica* da insatisfação.

b) Esse segmento de narrativa, além da vinculação semântica, estabelece um diálogo inamistoso entre condutor, conduzidas e habitantes. No *código acional*, no termo da comunicação: o eu-onírico conduzindo as velhas está comunicando aos habitantes daquele lugar a sua “bondade” e os habitantes não lhe dando atenção, comunicam que a atitude de conduzir velhas não é digna de honra e as velhas estão comunicando verbalmente que não estão gostando de serem conduzidas. Há um jogo de ações antagônicas: a ação do eu onírico contra as velhas; a apatia dos moradores contra o eu onírico e a reclamação das velhas contra o eu onírico.

c) O eu onírico sente-se não estar sendo recompensado suficientemente por quem ele está se sacrificando, por isso, exige gratidão absoluta. O preço do sacrifício é alto, mas em contrapartida, aqueles que estão sendo conduzidos contraíram uma dívida impagável para com o eu onírico. Portanto, as palavras de desabafo da “mãe de Eunice” soam-lhe como uma infâmia. O sacrifício de “deixar de viver”, de não desagradar a ninguém, para ser “bondoso”, tudo para obtenção do prestígio, resulta num encolerizar-se e num sentimento de cobrança: todos estão lhe devendo alguma coisa: as velhas e os habitantes.

Na interpretação onírica, essa atitude é uma forma de realizar o desejo pelo avesso, por isso vinga-se das “parentes” de “Eunice”, chamando-as indelicadamente de velhas, conduzindo-as permanentemente pelo braço, numa atitude que faz o outro se sentir dependente, se sentir dominado (PEASE, 1995, p. 63) e proibindo-as de divertirem-se na praça – *semântica da dominação*.

**⑰ O tempo todo sabia que estava atrasado para o compromisso na universidade mas, ao mesmo tempo, sentia que não era bom deixá-las ali, sozinhas.**

a) Saber-se “atrasado” pertence ao *código semântico*, pois diz do caráter do personagem. A consciência do atraso cria a imagem da cobrança. Estava atrasado por ter que ficar andando lentamente com as velhas, ou por estar, em outro sonho, correndo para despistar-se de perseguidores. Esse fragmento recapitula o sentir-se atrasado para pegar o último ônibus, que estava na última parada. O saber-se atrasado é índice de que o tempo urge, de que não é possível se demorar, de que não há outra oportunidade.

Em ambos os sonhos, os traços do compromisso de ir à universidade ou de tomar o último ônibus são termos distintos de uma identificação obliqua, que conotam a repulsão do eu onírico em sentir-se aquém do desejado. Por isso, a tendência dos gestos do eu onírico é de arremessar-se para frente, numa sensação culposa de que já perdeu muito tempo, de que não terá outra chance, de que tem de realizar tudo naquela hora. O hoje é consumidor do amanhã, não há amanhã. O presente é vivido como passado e o futuro é a repetição do presente. Não há transcendência. O presente não é vivido como tempo de possibilidade, mas como permanência: “os acontecimentos do corpo se tornam os acontecimentos da jornada diária”, afirma Merleau-Ponty (1994, p. 126). Portanto, a marca dessa tendência dos gestos é atirar-se ao mundo, num tormento do sentir-se atrasado – *código semântico*.

b) Várias vezes aparece no sonho o termo “atrasado”, aqui novamente, recapitulando a lexia ⑫, o enigma é reeditado. Porque o onírico está sempre se sentindo atrasado? É tarde para que? Sente-se velho para que? Para o que ele teme não haver mais tempo? – *código hermenêutico*.

c) As expressões de “saber-se atrasado” e de “sentir-se devedor” (“não era bom deixá-las ali, sozinhas”) marcam um conflito de ação entre o saber e o sentir: a consciência diz uma coisa e o sentimento quer outra. Não estava fazendo o que queria, mas o que devia. No *código acional*, essas expressões falam da ação pelo seu inverso (inação), da indecisão ou da hesitação. Indeciso, o eu onírico não sabe se fica ou se vai. Encontra-se rachado entre razão e emoção: quer realizar simultaneamente duas coisas inconciliáveis, daí se encontrar imobilizado, congelado.



d) Essa ação de não-ação é *semântica*, revela o caráter de culpabilidade que o sujeito da narrativa estava sofrendo, culpado por não ir e culpado por ficar.

**⑱ Depois de muito andar na praça, parece que em círculo, e depois de muito perguntar, encontramos uma escadaria que parece conduzia ao ponto de ônibus. Já era tarde, havia perdido o compromisso.**

a) o “muito andar” e o “muito perguntar” corresponde a um mesmo *código acional* e se articulam numa atitude de quem procura. O que se repete na conduta do eu onírico é o fazer muito, isso caracteriza a tendência dos seus gestos, pois parece que sua identidade se sustenta na grande quantidade de tarefas a realizar. É a abundância dos feitos a marca da configuração dessa corporeidade. O atiramento de palavras e de ações corresponde à busca existencial do sujeito da narrativa, transformada em busca espacial (andar) e busca científica (perguntar). O eu onírico continua acreditando que é correndo muito e muito questionando que se realizará. A tendência dos gestos é a procura, o sujeito, no pouco tempo que lhe resta, trata de procurar uma saída do labirinto, mas não há saída, o lugar parece cíclico. Da mesma forma do outro sonho, o eu onírico sai correndo sem saber que caminho está tomando.

b) Ao invés de enfrentar a situação de não ter saída, o eu onírico contenta-se com a ação de continuar procurando uma saída. O enigma permanece, onde estou? O *código hermenêutico* instala-se com as expressões: “parece que andava em círculo”, “parece que conduzia ao ponto de ônibus”. O certo não se sabia: será que aquela escadaria conduzia à saída? Será que naquele ponto de ônibus passava o transporte desejado?

c) O termo “parece” coloca novamente o sentimento de estar perdido, apesar da muitas ações. Não há nada de certo, tudo é provável. A expressão “havia perdido” diz do reaparecimento da perda. A angústia morde o eu onírico novamente. As ações não o imunizam do sentimento de estar perdido – *código semântico*. É a ansiedade do destino também a marca da corporeidade do atiramento.

**⑲ Sai daquela praça conduzindo as velhas para a parada de ônibus. Voltava pra casa.**

a) O fragmento de narrativa, “sai daquela praça”, expressa uma última resposta falsa ao enigma proposto: “Onde estou?”. O enigma não é resolvido. Todas as respostas elaboradas pelo sujeito mantiveram o mistério. A última resposta é mais uma ação, sair. O eu onírico responde ao mistério agindo. Ele saiu dali sem saber onde esteve: podia ter estado numa cidadezinha, num estado ou numa praça. O enigma, que faz parte do *código hermenêutico*, continua insolúvel.

b) Conduto, independente do local misterioso, o “sair” se constitui numa ação do eu onírico. O feito sempre foi a única resposta que deu ao enigma. No *código acional*, a saída marca a passagem que o sujeito realiza do local misterioso para casa, portanto, é um ato de afastar-se, de fugir da inquietação, de abandonar o terreno que não teve condição de garantir.

c) Além de sair, o eu onírico continua “conduzindo as velhas”, ação repetida durante toda a narrativa e parece que continuará *ad infinitum*. A repetição da mesma ação, *código acional*, diz da configuração da corporeidade do atiramento. Por ter medo de arriscar-se a fazer outra coisa, o eu onírico repete a ação que lhe é familiar. O sujeito opera no mundo apenas com aquisições motoras antigas. Daí porque a relação com a circunvizinhança é toda “velha”, já conhecida. No atiramento, as situações momentâneas deixam de consistir em possibilidade para elaborar respostas novas às situações ou as próprias respostas não exigem mais uma tomada de posição singular, mas são desenhadas de uma vez por todas em sua generalidade. (cf MERLEAU-PONTY, 1994, p.129).

O eu onírico não se movimenta, tendo acesso ao aspecto instantâneo do mundo, pois se orienta sempre de modo habitual, a intenção prática não é orientada em outra direção. Seu engajamento no mundo se dá por mecanismos estáveis e circuitos preestabelecidos. É o momento em que a existência pessoal recalca o organismo, a percepção e o meio circundante. Essa conduta o impede de crescer, de transcender. Ele deseja a mesmice, porque essa o protege ilusoriamente de uma situação que não tem escapatória: a dor de encontrar-se perdido, sem saber o destino.

d) Diante do sentimento de estar perdido, o eu onírico age, retornando de onde saiu. Na sua ação parece que sabe para onde está indo (“de volta pra casa”) e parece agir sem rancor; mais um disfarce. O protagonista nem sabia se aquele caminho daria numa parada de ônibus, nem sabia se o ônibus que o levaria de volta para casa passaria naquele local. Em ambos os sonhos, o retorno é feito de ônibus, mas que não chega a concretizar-se. O sujeito da narrativa pode até encontrar a parada do ônibus ou avistar o próprio ônibus, mas não chega a subir nele.

Entretanto, age sempre da mesma forma, como se desviando da “deficiência porque sabe onde correria o risco de encontrá-la”, diria Merleau-Ponty (1994, p.120). “Voltava pra casa” é uma expressão que instala um ar de frustração - *código semântico*, retorno da angústia, não sabe o destino nem reconhece o desejo. O eu onírico sente-se impotente para realizar seu desejo, sente-se impedido. O caminho para a satisfação está obstaculizado, interditado. A frustração é correr tanto, sem saber bem para onde está indo, e terminar em lugar algum. O sujeito da narrativa termina voltando para casa sem nunca ter chegado à universidade.

**② Sabia que minha mulher me esperava de volta, mas não necessariamente conduzindo sua mãe e sua tia. Porque ela sabia que eu iria me separar delas para ir à universidade.**

a) A expressão “minha mulher” pertence ao *campo simbólico*, pois se distingue das outras mulheres (as “velhas” e as “adolescentes”). “Eunice” é a pessoa onírica que se desdobra em mãe, em tia, em alguém que dá ordens, sobrecarregando o eu onírico. Enquanto que “minha mulher” é aquela que acolhe o sujeito da narrativa, o espera de volta, não quer vê-lo pesado, desviado do seu alvo, frustrado.

b) Entre duas ações contraditórias (conduzir as velhas e se separar delas) - *código acional*-, o sujeito da narrativa age, não por si mesmo, mas pelos outros. Sua ação é autosacrificial, nega-se em favor dos outros. Conduzir as velhas foi uma tarefa que o eu onírico incorporou, para além da sua intenção original, que era “ir à universidade”. A ação de separar-se das velhas foi impossível para o eu onírico. A sua incumbência de “conduzir” foi assumida em tal proporção que se negou a si mesmo, sua intenção original foi abortada. O eu onírico carregava um peso desnecessário, continuava atirado à existência: cumprindo tarefas e vivendo insatisfeito com tudo e todos.

c) A intenção de “ir à universidade” esteve presente em todo o percurso que o sujeito realizou na narrativa. A narrativa começa, intermedeia e finaliza com o propósito de ir à universidade, é a intenção primeira e última do eu onírico – *código semântico*, mas uma intenção não realizada. A intenção está separada da ação, a motricidade está separada da motilidade, essa é a tendência geral dos gestos do eu onírico.

### 5.3 DA ANÁLISE ESTRUTURAL

Enquanto a Análise Textual é tecida no *Nível Funcional* (funções e índices), a Análise Estrutural assenta-se no *Nível Actancial* (eixos semânticos) e no *Nível Narrativo* (situação de narrativa). Nível, aqui, não é etapa, num plano horizontal de um estágio inferior a outro superior, mas movimento espiralar, um volteamento às conclusões já esboçadas anteriormente.

Num plano curvo, os elementos destacados nessa seção são abordados de maneira mais abrangente, diferente da precisão especificada no movimento anterior. Por a estruturação possuir um caráter flutuante, a leitura é feita como um acompanhamento dos múltiplos códigos formadores da narrativa. Sabemos que muitos fragmentos foram “esquecidos” durante a análise, mas isso é uma recomendação dos dois procedimentos metodológicos utilizados (Método de Interpretação Onírica e Análise Estrutural de Narrativa).

### 5.3.1 Nível Actancial

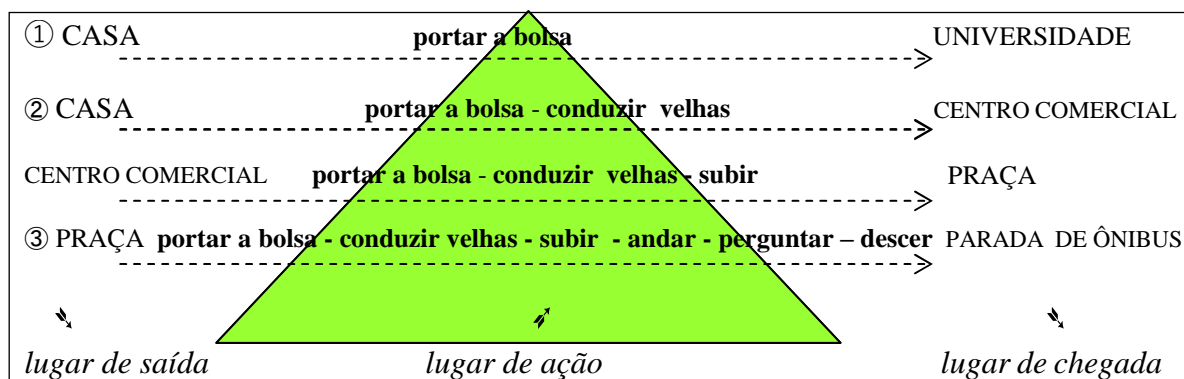
A estruturação do texto, no *Nível Actancial*, decorre da articulação das unidades de ação do eu onírico. De acordo com a análise da última lexia, vimos que, durante toda a narrativa, o personagem age sempre no propósito de chegar à universidade. De modo que o eixo semântico desse actante é o de busca. É uma narrativa de busca. O sujeito procura um objeto e quanto mais procura, mais se distancia do objeto procurado. É uma busca contínua e interminável, pois as ações de busca fazem com que o objeto se distancie cada vez mais, impossibilitando a aproximação.

Esse eixo semântico é característico de um jogo infantil bastante conhecido, o jogo do pega. No pega existe um perseguidor e os perseguidos, que são os demais. O perseguidor busca os perseguidos e quanto mais busca, os perseguidos se afastam. É impressionante a semelhança desse jogo motor com o jogo onírico: quanto mais o perseguidor busca, mais ele não realizará o seu intento. A frustração do perseguidor está na estratégia de ter buscado tantos e não ter alcançado nenhum.

### 5.3.1 Nível Narrativo

Apropriando-se desse elemento de busca-ação-busca, do nível actancial, nos introduzimos no Nível Narrativo, que é desenvolvido pela operacionalização dos processos de Articulação e de Integração. A Articulação compreende o fracionamento do signo em formas, por isso, analisamos a narrativa a partir de três diagramas: duas imagens gráficas e uma imagem sonora. Essa diversidade é possível porque entendemos diagrama, não como uma analogia proporcional ou uma cópia da realidade, mas uma figura diagramática, própria da atividade de linguagem. A todo instante a linguagem produz esse tipo de figura. A poesia é o lugar do diagrama.

Então, os esquemas que se seguem são construídos na perspectiva do “diagrama poético”, ou seja, sabendo-se que a figura “não pode copiar literalmente, segundo uma *mimesis* completa, um conteúdo, porque não há medida comum entre a forma lingüística e o conteúdo; mas o que pode fazer é produzir figuras diagramáticas”, diz Barthes (2001, p.281). Eis um diagrama, representando as seqüências de ações desenvolvidas pelo eu onírico em sua busca.



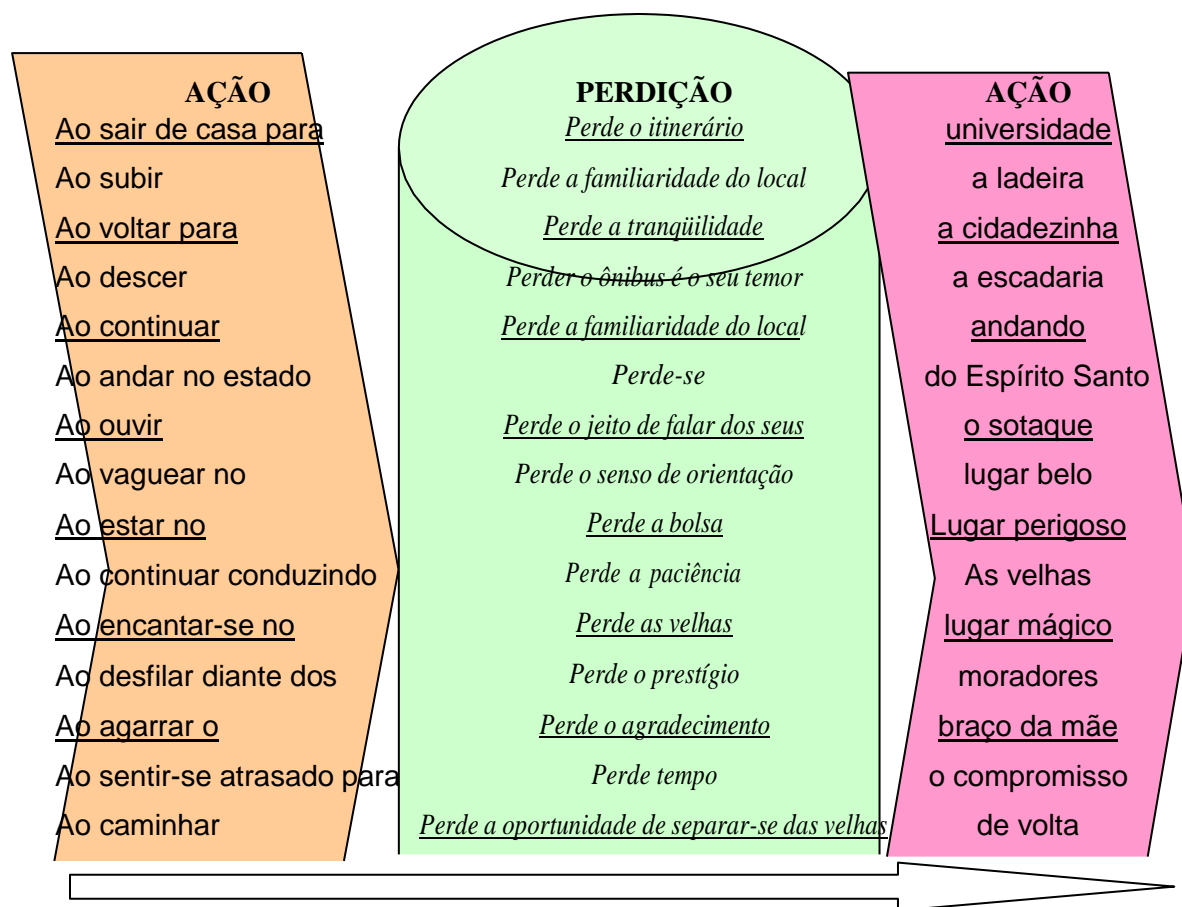
Quadro 6- Diagrama pirâmide das seqüências de acionais

Na medida em que se desenvolve a narrativa, amplia-se o número de tarefas. A primeira seqüência é sair de casa para a universidade portando uma bolsa; a segunda seqüência, para chegar no centro comercial, acumula a primeira ação e mais o ato de conduzir as velhas; a terceira seqüência, do centro comercial para a praça, acumula as duas primeiras ações e acrescenta o ato de subir ladeira; a última seqüência, da praça para a parada de ônibus, acumula as três primeiras ações e acrescenta: andar muito e em círculo, perguntar muito, descer escadarias perigosas, dirigir-se à parada do ônibus.

A figura diagramática das ações assemelha-se a uma pirâmide invertida, quanto mais se prolonga a narrativa, mais se amplia a base dessa figura arquitetônica. A trajetória do eu onírico é assim: inicia saindo de casa, passa por uma série de locais, onde desenvolve um sem número de ações, e termina voltando para casa, sem ter chegado ao local pretendido.

Na verdade, o sujeito da narrativa, apesar de todo seu esforço, ao final, encontra-se mais distante do lugar almejado do que no início. O eu onírico, no término da narrativa, não está mais em casa, nem na universidade; não está na cidadezinha, nem no estado brasileiro; não está na praça, nem dentro do ônibus. Essa é sua condição de perdido: não está em canto nenhum, está no meio do nada: não é velho nem adolescente, não chega a lugar algum mas, apesar de tudo, continua agindo.

Um outro diagrama que podemos traçar para o conjunto dos significados de conotação que personalizam o eu onírico, considerando os índices ou *semas* que emergem nos intervalos das ações, é o seguinte.



Quadro 7 - Diagrama dos semas de perdição do eu onírico na máquina de desequilíbrio do ser

Construímos esse diagrama pensando num brinquedo de Parque de Diversão, trem fantasma, cujo passageiro durante o percurso, vai se assustando com os fantasmas que surgem no caminho. Assim é a estrutura narrativa que o actante percorre, na passagem de uma ação a outra, o eu onírico sofre perdas. É nessa passagem que a energia do sujeito se escoa. Para cada ação há uma perda. O sujeito realiza um tipo de ação com que, ao final, no lugar de ficar enriquecido, termina mais debilitado.

Por fim, construímos um diagrama sonoro. Seguindo a indicação do semiólogo francês, de que o texto legível é um texto tonal, nos propomos a “ler” a estrutura da narrativa desse jogo onírico escutando sua música, ou seja, por sugestão de Barthes, “o espaço do texto é inteiramente comparável a uma partitura musical (clássica). A divisão do sintagma (no seu movimento progressivo) corresponde à divisão da onda sonora em compassos” (1970, p.29). Partindo desse princípio, esquematizamos as lexias e o número de incidências dos códigos em cada lexia num quadro.

<b>CÓDIGOS – Lexias Gestuais</b>	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	⑭	⑮	⑯	⑰	⑱	⑳
Cultural	.	..	.		..	.	.	.						.	.				
Acional	..		.	..		.	..	.			.		.	.	.	.	.	..	.
Semântico	.	.	..	..	.	.		..	.	.	.	.	.	..	.	..	..	.	.
Simbólico		.	.	.	.		.	.	..	.	.			..					.
Hermenêutico				.	.	.	.		.	.		.		.			.	.	.

Quadro 8 Apresentação do número de códigos por lexia gestual

Na tentativa de ouvir o som desse jogo seguimos as exíguas orientações de Barthes (1970, p.29) e auxiliados pelo músico Francisco Gomes, construímos a partitura utilizando os seguintes procedimentos:

Primeiro, estabelecemos uma correspondência entre o número de lexias com o número de compassos, portanto, esse jogo é uma música com vinte compassos. O compasso é a unidade métrica constituída de tempos, agrupados em porções iguais, de dois em dois (compasso binário), de três em três (compasso ternário), de quatro em quatro (compasso quaternário), e, mais raramente, de cinco em cinco (compasso quinário), de sete em sete (compasso setenário), de nove em nove (compasso nonário);

Segundo, relacionamos a presença dos códigos com as notas musicais. Como não há mais que duas presenças de um mesmo código numa lexia, esse jogo é uma música binária de notas completas. A nota é a altura e a duração relativas dos sons na composição musical;

Terceiro, correlacionamos os códigos com a composição musical e com os instrumentos:

a) Os códigos semântico, cultural e simbólico são dados pelos instrumentos de cobre, responsabilizam-se por dar brilho à música. Esses códigos constituem-se na variação da música, ou seja, eles são os elementos (ritmo, compasso, tonalidade, modo, harmonização ou arabesco) que sofrem alteração.

b) O código hermenêutico está para os instrumentos de sopro, é o que encanta, tece, suspende à revelação e retarda à resolução. Esse código compõe a melodia da música.

c) O código acional relaciona-se com os instrumentos de corda, porque é ele que encadeia com regularidade e sustenta à música. Esse código se constitui na harmonia;

Quarto, desenhamos para cada código um pentagrama (pauta de cinco linhas). Um pentagrama para cada instrumento musical. A música é tocada em cinco pentagramas interligados entre si;

Quinto, definimos a ausência dos códigos nas lexias como silêncios musicais ou pausas. A duração dos silêncios de um trecho musical corresponde às notas, por isso, em nossa partitura temos pausas mínimas (uma nota) e semimínimas (meia nota);

Sexto, como essa música marca a pulsão do jogo e inspirados na quinta sinfonia de Beethoven, cuja pulsação aparece primeiro, elegemos o código acional para ser o primeiro pentagrama. Harmonia seguida pela melodia, código hermenêutico. Depois vem a variação com os três códigos seguintes;

Sétimo, segundo Barthes, hermenêutico e acional possuem a mesma determinação tonal e os códigos da variação seguem uma ordem reversível, na escala polifônica, por isso, colocamos clave de sol para os dois primeiros códigos, e clave de fá para os três últimos códigos.

Procedendo dessa forma, construímos nossa partitura e ouvimos a música do jogo onírico. Do ponto de vista estético, surge uma música, uma marchinha de andamento vivo e de ritmo binário. A harmonia é simples, uma marcha soldadesca, marcada, principalmente, pelos sons do trompete e do violino.

Há uma coerência entre a estrutura da música e a estrutura do jogo. Inicialmente, destacamos a marcação do ritmo pelos sons dos instrumentos, que corresponde a maior presença dos códigos acional e semântico. Um diz respeito à ação e o outro ao caráter do sujeito da ação. Do ponto de vista ontológico, a música revela a busca do acional e a fuga do semântico, semelhante à busca e à fuga entre o “ser” e o “não-ser”, que é uma fuga de si mesmo, pois como diz o teólogo Paul Tillich (1957), “O ser tem o não-ser ‘dentro’ de si mesmo, de modo que é eternamente presente e eternamente superado no processo da vida” (2001, p. 27).

O segundo destaque que damos da coerência entre música e jogo também se refere ao ritmo, a marcação binária, que não ultrapassa os dois elementos, é semelhante à conduta do eu onírico. Vimos que ele sempre funciona do mesmo modo, negando as possibilidades novas e não se aventura nos estranhamentos, antes o contorna em familiaridade. Ouçamos a música através de sua partitura.



## Música dos gestos no jogo: corporeidade do atiramento

The image displays a musical score for a piece titled "Música dos gestos no jogo: corporeidade do atiramento". The score is written for five instruments: Violino (Violin), Flauta (Flute), Trompete (Trumpet), Timpano (Timpani), and Percussão (Percussion). The time signature is 2/4. The score is divided into two systems. The first system contains five staves, each labeled with an instrument and a descriptive term: ACIONAL-Violino, HERMENÊUTICO-Flauta, SEMÂNTICO-Trompete, CULTURAL-Timpano, and SIMBÓLICO-Percussão. The second system contains five staves without labels. The music is composed of various notes, rests, and dynamic markings, including accents and slurs, indicating a complex rhythmic and melodic structure.

### 1- Partitura do Jogo Onírico

Fonte: Próprio autor, representação escrita pelo maestro Moises Cabral dos Anjos

Ainda no Nível Narrativo, passemos agora para o mecanismo analítico da *Integração*, com a responsabilidade de reagrupar num nível superior o que foi fracionado. Iniciemos integrando os fragmentos anteriores em duas seqüências: DESTINO – AÇÃO – DESTINO e AÇÃO – PERDIÇÃO – AÇÃO. Essas duas seqüências podem ser apresentadas em duas proposições: O eu onírico está atirado à ação e o eu onírico sofre perdas. Essas duas unidades são interdependentes, uma é imanente à outra. É um jogo entre dois actantes, de um mesmo personagem: AÇÃO = PERDIÇÃO. O eu onírico age para não sentir a perda, e quanto mais age, mais sofre.

O jogo de perseguição, dado entre Ação e Perdição, acontece, em termos narrativos, porque na medida em que o eu onírico age, se distancia cada vez mais da sua intencionalidade original - ir à universidade -. Se não é assim vejamos: quando ele diz “aceito”, vai para o centro comercial; quando sobe a ladeira, vai para um local desconhecido; quando corre desesperadamente, vai para uma escadaria; quando pergunta, vai para o Espírito Santo; quando entende que é Espírito Santo, vai para o Rio de Janeiro; quando vê o jardim e as estátuas, vai para uma praça; quando sai da praça, volta para casa. Portanto, o eu onírico está atirado à ação, sofrendo uma perda. O sofrimento da perda é o ter se desviado da intenção original. Em meio ao sofrimento, age, e em meio à ação, sofre. Esses são os dois traços configuradores da corporeidade do atiramento, que tanto delimitam a tendência dos gestos do eu onírico, quanto desenham a semiótica do jogo da cultura. Sendo assim, discorreremos um pouco mais sobre essa relação entre ação e intenção, porque são nesses dois pilares em que se assenta a motricidade humana.

Essa forma de agir, diante do sofrimento, é o modo de ignorar a perda, ou melhor, de desviar-se da ameaça. É uma maneira de colocar o adversário fora de jogo. Um jeito de não ter que experimentar a dor da perda. Merleau-Ponty tratando sobre o “membro fantasma”, chama essa atitude de “anosagnósica”: ignorar a mutilação e contar com seu membro fantasma como um membro real. É assim que faz o eu onírico: age no mundo como uma recusa em enfrentar a perda do objeto do seu desejo. Essa conduta de fuga “não é da ordem da consciência (do ‘eu penso que...’), mas de um eu engajado num certo mundo físico e inter-humano, que continua a estender-se para esse mundo a despeito de deficiências ou amputações”, explica o filósofo da percepção (1994, p. 121).

Anos atrás, sofremos a perda de um filho. Então, o modo silencioso que encontramos de não sofrer tanto essa perda, foi de não pensar nela, de não conversar sobre ela, de não rememorar-la. Resolvemos não esperar nada daquele que perdemos, nenhuma resposta sequer

sobre alguma pergunta. Mas essa recusa é o avesso de nossa inerência a um mundo, pois experimentamos a gestação, a expectativa da chegada, o quarto arrumado, o berço armado, as roupas feitas, a maternidade, o hospital, o esquite e o cemitério.

Repetimos para nós mesmos a expressão: “a vida continua”. Uma forma de negarmos o vivido, através de um lançar-se nas tarefas é conservando o campo prático que se tinha antes da perda. Então, tal como fez o eu onírico ao continuar conduzindo “as velhas”, voltamos a realizar as mesmas tarefas como se nada tivesse acontecido. Nessa perspectiva, o sujeito age pelo aspecto da generalidade, numa percepção estereotipada, que abafa toda interrogação e improvisação. Ele não deixa sentir a novidade da experiência; a circunvizinhança é percebida como um meio e não como um fim em si mesma. Por isso, ele atravessa a cidadezinha de modo apressado, ou caminha na praça impientemente. Essa é a experiência do recalque, explica Merleau-Ponty:

Consiste em que o sujeito se empenha em uma certa via (relação amorosa, carreira, obra), encontra uma barreira nessa via e, não tendo força nem para transpor o obstáculo nem para renunciar ao empreendimento, permanece bloqueado nessa tentativa e emprega indefinidamente suas forças em renová-la em espírito. (MERLEAU-PONTY, 1994, p.123).

O eu onírico não tem forças nem para se separar das “velhas”, nem para deixar de desejar a universidade. Então, bloqueado, o tempo passa, novas experiências surgem, inclusive as encantadoras, mas ele permanece ansioso por um destino incerto. Assim, ele se relaciona com o meio circundante de maneira estreita e ritualizada, sem criar sentido nesse relacionamento. Daí sua tendência para a forma fixa e para o lançar-se sem reservas à ação estereotipada.

Os gestos habituais do eu onírico (conduzir as velhas), governados pela urgência (não perder o compromisso), faz parte de uma postura motora de não dar novos significados ao mundo vivido. É uma experiência de alienar-se do próprio poder de se dar mundos em benefício de um deles. O sujeito da narrativa não dá significado existencial a nenhum dos locais por onde passa, ele vê, ouve, toca, anda... mas deseja mesmo é estar em outro lugar. A sua intenção não está na trajetória, mas na universidade, que forçosamente teve de deixar para trás. Vive o percurso sem estar aberto a ele.

O eu onírico não autentica o presente por medo de perder sua experiência antiga, antes da amputação (perda do objeto amado). Daí a repetição dos gestos, porque com essa postura sente-se seguro contra a ameaça do “não-ser”. A expressão cotidiana “a vida continua” significa exatamente isso, agir como se nada tivesse acontecido. Há um filme de Bárbara Streisand, *O príncipe das marés* (Columbia Pictures, 1991), que conta a história de três

irmãos que foram obrigados pela mãe a fazerem um pacto de silêncio sobre uma tragédia que lhes aconteceu na infância (estupro e assassinato). Eles renegaram aquela dor profunda na esperança de deixá-la longe, mas ela, de forma inconsciente, voltava à atormentá-los.

Esse é o estado de ansiedade no qual, mais do que medo de um objeto, é sentido como uma ameaça de que não se sabe. Nessas circunstâncias, tanto os irmãos no filme quanto o eu onírico, estão entregues a ansiedade, sem apelação. O desamparo do eu onírico expressa-se pela perda de direção, pelas reações inadequadas e, principalmente, pela falta de intencionalidade, não se relacionava com conteúdos significantes.

Ansiedade, num sentido imediato, conceitua Paul Tillich, “é o sentido penoso de não ser capaz de resolver a ameaça de uma situação especial”(2001, p.30). A narrativa retrata uma situação humana, cotidiana, na qual o sujeito tem um problema que não consegue resolver: conduzir as velhas ou seguir para a universidade? É uma situação ansiosa: sofre a ansiedade de desejar ir, sofre a ansiedade de ter de ficar. O problema posto é o da finitude, experimentada como sua própria finitude.

O eu onírico é incapaz de resolver o problema (conduzir as velhas ou seguir à universidade), devido sua contingência temporal, ele vivencia, no mesmo momento, o apelo de duas instâncias antagônicas: a contingência de si mesmo, ele é apenas um, e a contingência da realidade, os eventos aconteceram de certa forma e não de outra. A ansiedade vivida pelo sujeito da narrativa é porque ele não pode ser mais que seu corpo. Ele é seu corpo contingente, limitado, mortal. E para fugir dessa situação ele age: ora numa corrida desenfreada, ora num andar impaciente.

A insegurança e a condição de desabrigo, que a condição de mortal imprime, é insuportável. Ela é um ataque (“assalto”) a nossa potência de ser. E isso não é um conceito abstrato, metafísico, mas uma experiência existencial, vivida cotidianamente. Portanto, é biológica, psíquica e histórica. Na verdade, o que acontece, é que, como o eu onírico, a experiência da finitude ou da contingência corporal no cotidiano não é enfrentada concretamente.

No plano do arrazoado, a morte é vista como aquela que sempre atinge o outro. Por exemplo, as expressões “Todos vamos morrer” ou “Todo homem é mortal” são certas silogísticas, que constituem um saber evasivo que nos esquia de enfrentar a experiência pessoal e angustiante dessa possibilidade de morrer. Então, no anonimato da expressão “todos”, o eu é ocultado, o indivíduo não é desligado do seu papel social, não se particulariza. O viver na tranquilidade do saber da morte como um fato inevitável para o homem, é um modo de fugir. Essa conduta, denominada por Benedito Nunes, de “sabedoria retorcida, [é o]

estratagema da razão, em luta contra o indeterminado, tentando esconjurar o fantasma de algo possível que se tornou certo, e que, sendo certo, é capaz de realizar-se a cada instante sem que saibamos quando.” (1992, p. 122).

No plano social não é diferente, tratamos de dissimular a morte. Não é por acaso que os velhos, hoje, são obrigados a manterem uma aparência de jovem, senão são afastados, porque são capazes de transmitir a idéia de decadência e morte. Nos funerais, muitos se recusam a olhar para o morto. O cadáver no caixão é coberto com flores, com o fim de aliviar o impacto que o corpo morto produz nos vivos. As vigílias para velar o corpo do morto já não mais se realizam na casa dele. Após o contato com funerais e cemitérios exige-se que os vivos se purifiquem: lavar as mãos, tomar banho, trocar a roupa. São formas do cotidiano que assimilamos, de modo crescente, a fim de nos distanciarmos cada vez mais do morto e de tudo que esteja relacionado com a morte, pois enfrentar a morte como possibilidade real tem a capacidade de desestruturar as categorias mentais e os padrões sociais, ou seja, a morte irradia forças nocivas que ameaçam a organização simbólica dos indivíduos em sociedade (RODRIGUES, 1979, p. 52-52).

Por isso, toda a ação se dirigirá para esquivar-se dessa disposição conflituosa vivida tanto pelo eu onírico, quanto pelo eu coletivo. O movimento cotidiano procurará cada vez mais esquecer o centro sombrio da existência, a angústia niilista da morte. Fecha-se no cotidiano através de muitas ações ou ocupações, com as quais se constrói um dique contra o desespero. O corpo vive tão ocupado que “falta-lhe tempo” para confrontar-se consigo mesmo. Então, vive o tempo como “falta”, semelhante ao Coelho Branco, na história de *Alice no país das maravilhas*, que aparece sempre muito apressado, correndo e resmungando para si mesmo: “Oh, meu Deus! Oh, meu Deus! Estou atrasado” (CARROL, 2002, p.12).



Figura 11 Metáfora do atiramento, o coelho branco da história de Alice,

Fonte: Ilustração em CARROLL, Lewis. **As aventuras de Alice no país das maravilhas**. Porto Alegre: L&PM, 2002, p. 11.

Sobre esse contínuo sentir-se atrasado, que é exemplarmente tipificado pelo coelho – animal de rápida reprodução-, pergunta Francisco Doria:

Que significa esta deficiência de nosso viver o tempo, e que tão rigorosamente dizemos ser uma ‘falta’? Que falta existe por trás da ‘falta de tempo’? Vivo a ‘falta de tempo’ como um despertar ante um ‘atraso’. ‘De repente, todos passaram à minha frente’. E só eu ‘fiquei para trás’. ‘Falta-me tempo’. ‘É preciso recuperar o tempo perdido’. O tempo que falta equivale ao ficar para trás. O que nos angustia no tempo que falta é o havermos ficado para trás. O que nos angustia na falta do tempo é o que está *atrás* de nós. Minha vida, como um ‘contínuo progresso’, é constante atiramento para frente, para o futuro dos ideologemas. Mas ‘para trás’ fica o que me angustia. Para trás fica o lugar da minha angústia. (DORIA, 1972, p. 145-146).

Atiramo-nos para frente, constantemente, porque “para trás” fica a angústia. Corremos. Nos abrimos ao mundo para nos afastarmos da angústia de morte, para que ela fique “bem longe”. Daí a falta de tempo para nos distanciarmos mais, para andar mais para frente. “Ficar para trás” é sentir a angústia ameaçando irromper em nosso mundo. Segundo Doria, “A angústia é a sombra que se atira por sobre o meu caminhar cotidiano. E as atividades em que me empenho ‘cada vez mais’ são a luz muito nítida, muito concretizante que tenta fazer fugir as sombras da minha angústia”. (1972, p. 146).

Na angústia todo o movimento é inútil. Quanto mais resiste mais se lhe aumenta a ansiedade, pois a angústia faz parte mesmo da existência. E toda a existência é um tédio: “Um tédio que inclui a antecipação só de mais tédio”, reclama Fernando Pessoa (1999, p. 56). Nesse modo de configurar a corporeidade, o cotidiano é vivido no afogamento das atividades, no tumulto das ações. Isso explica o medo do corpo envelhecer, momento em que não será mais possível se afogar nas atividades. A semântica da impaciência do eu onírico, com relação às velhas também se refere à resistência ao envelhecer, à irritação com o perder a exuberância da adolescência.

Envelhecer, em nossa sociedade, significa, simbolicamente, ficar para trás, não poder mais progredir, porque se aproxima do lugar de onde surge a angústia: da inutilidade dos movimentos diante da morte. E viver, nessa aproximação da finitude, é o conteúdo da angústia, que no “corre-corre do dia-a-dia” é tratado de ser esquecido, escondido, velado e disfarçado. Não deixamos que a angústia nos pegue, vivemos escapando dela e, assim, fugindo de nós mesmos. Sobre essa vida de inquietação há uma palavra de Nietzsche muito esclarecedora: “Vós todos que amais o trabalho furioso e tudo o que é rápido, novo, singular, suportai-vos mal a vós mesmos: a vossa atividade é fuga e desejo de vos esquecerdes de vós mesmos.” (1984, p. 50).

Desconfiamos que as academias de ginástica, em especial, tenham o papel simbólico em nossa sociedade de esconder a velhice de nós mesmos, de nos ajudar a fugir do conteúdo da angústia. A academia de ginástica nos parece ser paradigmática para compreendermos a relação entre a “geração saúde” e a velocidade dos computadores, medida em bilionésimos de segundos. Na academia todo o trabalho é furioso, cargas e sobrecargas, volumes e intensidades. Tudo é muito rápido: os exercícios, as músicas, as trocas de aparelhos, a ocupação dos espaços. Não há tempo para ficar parado, para esperar. A preguiça e o ócio são banidos desse lugar, tal como a lentidão é expurgada da sociedade multimidiática.

A academia de ginástica nos parece ser um espaço de fuga de nós mesmos. Mas como fugir se as academias estão repletas de espelhos? No espelho não estaríamos nos vendo? Certamente que não. Os espelhos não servem para nos ver. Diante deles estamos sempre perguntando: “Espelho meu, espelho meu, quem é mais bonito do que eu?” “A imagem no espelho permite que eu viva, por alguns momentos, a fantasia que faço a meu respeito”, palavras de Doria (1972, p.77). Por isso, logo que saímos de frente do espelho nos esquecemos de como éramos, psicanálise do escritor sagrado (BIBLIA, Tiago 1:23-24). No espelho nos vemos com a aparência que invejamos. Ou melhor, “pelo reflexo dos meus olhos desejosos, sou invejado pelo outro que o espelho simula, e vivo numa antevisão a experiência da felicidade pública, da felicidade ante os outros”. (DORIA, 1972, 78).

Por isso, na academia de ginástica, ninguém se sente velho, pelo menos não por olhar-se nos espelhos. Os espelhos fazem desse lugar um ambiente mágico. Semelhante ao bosque em Epidauro, lugar para onde todos acorriam com o fim de saírem com seus corpos “sarados” (CIVITA, 1973, p.202). O encontro com a imagem de si mesmo é fantasiosa, meu reflexo só diz que não há ninguém mais bonito do que eu. Eu sou invejado pelo outro que está olhando para mim. O olhar da minha imagem no espelho é um olhar escravo. No dia em que ele disser o contrário, será quebrado como fez a bruxa, “porque todos nós estamos à busca de um espelho que nos diga sempre: ‘Tu és o mais belo!’”, ratifica Rubem Alves (1993b, p. 21). O meu reflexo no espelho não me faz sofrer, não revela meu abandono no mundo. O disfarce é tão grande, não só na academia de ginástica, mas em toda a vivência do cotidiano, que não nos apercebemos do nosso corpo envelhecendo. Quem o descobre é o olhar do outro.

Não nos descobrimos envelhecendo, porque temos medo de nos encontrarmos em nós mesmos, na ausência que é estar em si, na contingência do corpo. Ao assistirmos de costas o brilho da angústia, daí a corrida desenfreada do eu onírico, a corporeidade é configurada na recusa de olhar o Nada, que é o centro reluzente da angústia. A angústia revela o Nada.

Porque da minha morte, que é o conteúdo e matéria da angústia, todos os gestos são inúteis, todas as ações são vãs. Por isso, a relação corpo-disposto-ao-mundo do eu onírico é vivida na recusa de olhar para trás, por medo de encontrar aquilo que o angustia, que pressente está “atrás” de si.

Nesse contexto, lembremos o relato mítico das Escrituras que narram o caso da família de Ló que foi poupada da morte. Os anjos retiraram esses moradores das cidades que seriam destruídas, recomendando-lhes não olharem para trás. Porém, a mulher de Ló olhou para trás e virou uma estátua de sal (BÍBLIA, Gênesis 19: 1-26). No cotidiano, vivemos como essa família, cujo “anjo da correria” soprou em nossos ouvidos dizendo que só seríamos salvos da sombra da morte se corrêssemos continuamente para frente, sem nunca olhar para trás.

Desse modo, vemos que a configuração da corporeidade do atiramento não é uma opção pessoal, nem muito menos um caso individualizado, antes é uma tendência coletiva, não no sentido de uma determinação supra-estrutural circunscrita pela “classe dominante”, pois ela também vive essa configuração. Mas se desenvolve no convívio sociocultural e mítico: a atividade econômica e artística, a vivência das intensidades afetivas, as interações interinstitucionais de diferentes naturezas e os dispositivos maquínicos não-humanos.

Segundo Felix Guattari, a “subjetividade não é fabricada apenas através das fases psicogenéticas da psicanálise, mas também nas grandes máquinas sociais (*mass-mediáticas*, lingüística, tecnológica, ecológica, arquitetônicas e religiosas” (1992, p.25). Por isso, afirmamos que cada indivíduo, cada grupo social veicula seu próprio sistema de modelagem da corporeidade. Nos parece que, na maioria das vezes, em nossa sociedade capitalista as demarcações cognitivas, econômicas, míticas, rituais e de lazer configuram essa corporeidade do atiramento.

Desconfiamos que a Educação Física, como as demais ciências que lidam com o corpo como “objeto” de conhecimento e de intervenção, corrobora a corporeidade do atiramento. Em seu discurso e em sua prática o corpo do sujeito está sempre sendo remetido ao trabalho, recomendado a realizações motoras intermináveis. Em nome da saúde, o corpo é submetido aos exercícios de volumes e intensidades cada vez maiores. Um dos princípios do treinamento desportivo é a da elevação progressiva das cargas, ou seja, “A melhora do rendimento do indivíduo está relacionada com o aumento progressivo da carga, principalmente nos iniciantes”, confirma um teórico da ciência do treino, Antônio Carlos Gomes (1997, p.181).



A lógica é mecânica, a carga é o estímulo, o organismo reage ao estímulo, melhora seu nível de performance, recupera-se do estresse, então é submetido a uma outra carga. A busca de resultados nesse âmbito é tão louca, que o corpo dos atletas tem vida curta. O corpo de Florence Griffith Joyner, a mulher mais rápida do mundo, não agüentou. Morreu de infarto. O corpo de Llewellyn Starks, outro atleta americano, também não agüentou. A sua tíbia direita, ao dar a segunda passada na prova do salto triplo, num impacto de uma tonelada, se partiu. Esses e muitos outros exemplos, que poderiam ser destacados na história de vida dos atletas, denunciam um processo paulatino de “sacrifícios do corpo”, como denomina José Pereira de Melo e Allyson Araújo (2002, p.405). Em nome da performance, da superação dos limites, da ultrapassagem das próprias marcas e da quebra de recordes, o corpo é obrigado a tolerar e aceitar de bom grado os inúmeros sofrimentos em que está submetido, tais como: luxações, distensões, tendinites, traumatismos ósteo-articulares e muita ansiedade.

A configuração corporeidade do atiramento é visível durante os treinamentos nos parques esportivos e nas competições. Os corpos são maltratados pelos esforços excessivos e pelas sobrecargas incompatíveis com suas estruturas. Nada de interrogar-se sobre o sentido desses trabalhos ou sobre sua intencionalidade, mas os atletas realizam todas as ações, semelhante ao eu onírico na condução das velhas. Dói ver Maradona, um dos maiores jogadores de futebol do século XX, não conseguir livrar-se das drogas. Esse caso, dentre inúmeros, é um exemplo contundente da dissociação entre a inteligência motora e a inteligência emocional: tanta motilidade e tão pouca motricidade. Ação desviada da intenção.

Então, é preciso agir, mas não dessa maneira atirada, fundada na situação, como o protagonista onírico que está velado para si mesmo. Na cotidianidade mediana, o sujeito quer viver em segurança, conservando um dado mundo, ou seja, procura manter estável sua situação atual e defendê-la das “incertezas” e dos acasos. Uma atitude que impede o crescimento, resiste ao progresso e ao desenvolvimento. Por isso, todas as possibilidades de interrogação sobre a contingência do corpo, a finitude da vida, são desviadas.

A regra, portanto, é fugir do abandono experimentado no corpo vivido, e essa necessidade de fugir ao abandono é a necessidade de fugirmos de nossa culpabilidade, por não obedecermos ao chamamento do ser, a auto-interpretação do *Dasein* (HEIDEGGER, 2000). “A segurança e a ordem são, ainda empiricamente, apenas os modos que temos para fugir e esquecer nossas culpas. E o acaso que nos ameaça, nos ameaça por provocar a volta à experiência do abandono e à lembrança da culpabilidade existencial”, diz o filósofo da comunicação, Francisco Doria (1972, p. p.59).

Contudo, mesmo atirando-nos “para frente”, vez ou outra, sem querer, somos assaltados, como o eu onírico, então, somos levados a nos deparar com a angústia da perda, com a ansiedade da morte. Fora do nosso controle, uma facticidade desencadeia um estado de humor que nos trás a angústia. Basta uma desilusão amorosa, uma decepção, para que a angústia que revela o Nada irrompa. Essa ineficácia da fuga é própria da constituição fundamental do existir, pois na “ex-istência”, o *ex* remete à saída e o *istência* é lugar, significa esse movimento para fora do lugar onde se está situado. Portanto, seja por qualquer motivo, estamos sempre sendo levados a sair da familiaridade, do entrono conhecido, tal como o sujeito da narrativa. Assim, nos encontramos, por um instante, lançados no abandono de nós mesmos e nos angustiamos.

Lutamos para evitar a facticidade, para que tudo transcorra de maneira familiar, tranqüila, fazendo o futuro igual ao passado. Mas não tem jeito, os acontecimentos anunciam, no mundo, o meu encontro com a alteridade radical de minha existência, é preciso evitar esse encontro, contudo, recusar o encontro com a angústia ou consigo mesmo é impossível, porque há os acasos, os lapsos em que, na vivência abre-se a guarda e a angústia irrompe. A explicação que Heidegger dá para não se conseguir evitar esse encontro é porque, diz ele: “o disparo psicológico da angústia acontece porque a ‘pre-sença’, no fundo de seu ser, se angustia” (2000, p. 254).

Então, mesmo afastando a ameaça, iluminando e velando as sombras da existência, mesmo quando tudo parece estar sob controle, sonhamos. Diz Francisco Doria, “A angústia me ameaça com os sonhos da noite” (1972, p. 155). Foi assim, analisando um sonho que nos deparamos com a tendência dos gestos do eu onírico, do eu mesmo e do eu coletivo, configurados na corporeidade do atiramento.

## 6 SEMIÓTICA DO JOGO POÉTICO

Continuando no propósito de responder a primeira questão de estudo — *Qual a tendência dos gestos no jogo da cultura?*— analisamos, neste capítulo, um outro jogo social, o jogo poético. A poesia, segundo Huizinga (1996, p.133), é uma forma coletiva, com uma função eminentemente social, que continua situada na esfera lúdica onde nasceu, diferente das demais formas (religião, política, guerra...), que foram perdendo o contato com o jogo. A *poiesis* é uma função lúdica, porque sua fisionomia é diferente das outras manifestações sociais que se apresentam na cotidianidade, sua estrutura se dá por relações diferentes da lógica da causalidade, além de ser, simultaneamente, “ritual, divertimento, arte, invenção de enigmas, doutrina, persuasão, feitiçaria, adivinhação e competição.” (HUIZINGA, 1996, p.134).

Um outro dado importante a se destacar é o parentesco lúdico entre o sonho e a poesia. “A poesia está para além da seriedade, naquele plano mais primitivo e originário, na região do sonho, do encantamento, do êxtase, do riso. [...] A poesia é como um sonho de amor filosófico”, afirma o filósofo-antropólogo do jogo (HUIZINGA, 1996, p.133). Pensando assim foi que analisamos um poema, entendendo-o como um outro jogo cultural, com uma estrutura lúdica semelhante a do jogo onírico. Tomamos o poema de Augusto dos Anjos, admitindo a possibilidade de encontrar nesse jogo social uma outra configuração da corporeidade em nossa cultura. Continuamos utilizando, como instrumental analítico, a Análise Estrutural da Narrativa e as recomendações de Mukaróvský para a análise poética.

### 6.1 DA NARRATIVA E DO RECORTE DAS LEXIAS

#### Apóstrofe à carne ①

Quando eu pego nas carnes de meu rosto. ②

Pressinto o fim da orgânica batalha: ③

— Olhos que o húmus necrófago estraçalha,  
Diafragma, decompondo-se, ao sol-posto... ④

E o Homem — negro e heteróclito composto,

Onde a alva flama psíquica trabalha, ⑤

Desagrega-se e deixa na mortalha

O tato, a vista, o ouvido, o olfato e o gosto! ⑥

Carne, feixe de mônadas bastardas, ⑦

Conquanto em flâmeo fogo efêmero ardas,

A dardejar relampejantes brilhos, ⑧

Dói-me ver, muito embora a alma te acenda,  
 Em tua podridão ⑨ a herança horrenda,  
 Que eu tenho de deixar para meus filhos! ⑩  
 (AC, ANJOS, 2001, p. 130)

## 6.2 ANÁLISE TEXTUAL

### ① Apóstrofe à carne

a) O primeiro signo que essa narrativa oferece é o seu próprio título — *Apóstrofe à carne*. O termo apóstrofe é uma figura de linguagem que consiste no ato de um orador ou escritor, dirigir-se a uma pessoa ou coisa, fazendo (quase sempre) uma interrupção. Segundo Aurélio Holanda (s/d), apóstrofe é uma interpelação entre dois sujeitos reais ou fictícios, um dirigindo a palavra ao outro, demandando explicações.

Portanto, o título sugere uma ação de interpelação direta e inopinada que o eu poético faz à carne – *código acional*. Interpelação não é reflexão, mas chamamento, conclamação. O fato do sujeito da narrativa interpelar seu ouvinte significa dizer que ele não está fazendo um discurso sobre o corpo, mas invocando-o. Fazendo-lhe uma provocação, para que ele dê explicações, semelhante à advertência que um credor faz ao devedor a fim de que esse cumpra a obrigação de seu encargo. O eu poético estava apostrofando: “Carne! ó carne! onde estás que não respondes?” Mas apostrofar a carne é uma ação, que se propõe a ouvir sua fala silenciosa, seus balbucios escondidos. Sendo assim, esse título é uma função cardinal, pois inaugura uma incerteza e propõe uma sequência que será concluída posteriormente.

b) Essa ação de dirigir apóstrofe à carne é índice, remete a uma filosofia da existência, *código semântico*. Pela analítica-existencial de Francisco Doria (1972), o eu-poético com esse ato está dizendo de seu caráter extraordinário, pois nessa conduta ele está se abrindo para dimensões que estão ocultas a nós mesmos.

Diferente do “eu” cotidiano que está velado, não se distingue dos outros, é parte constituinte da massa amorfa do “nós”; o eu poético com essa interpelação provoca um rompimento da totalidade homogeneizada, em que há o encobrimento da distinção entre o “eu” e os “outros”. Pois é o questionamento sobre o cotidiano, diz Doria, que “provoca a reabertura desta distinção; o ‘corte’ vivido no questionamento é um corte solipsista, um corte ‘me’ isolando dos ‘outros’, isto é, ‘me isolando’ frente ao movimento cotidiano.” (1972, p. 19-20).

Interpretamos o cotidiano assim porque, pela ontologia heideggeriana, a existência (pre-sença) é entendida a partir do mundo onde ela se encontra; é do ‘mundo’ que ela recebe o

sentido do seu ser, em função do qual os sujeitos se compreendem. Somos o que empreendemos. Porém, na vivência cotidiana, o caráter do sujeito da própria pre-sença está sob a tutela dos outros. O outro não é determinado, não é esse ou aquele, nem muito menos a soma de todos, antes é o neutro, o impessoal. E é nesse impessoal, nessa falta de surpresa, que se estabelece uma ditadura: cada um é como o outro. Não há possibilidade de diferença ou expressão.

Nesses termos, como vimos no caso do eu onírico, os gestos encontram-se destituídos da condição de ser corpo-próprio no mundo, aparecem como produto do corpo de todos: mesmas ações, mesmas percepções, mesmas emoções. Uma configuração da corporeidade homogeneizada, ou subjetividade não emancipada, fabricada por uma produção maquínica. A tendência, politicamente dirigida à homogeneização universalizante e à redução da subjetividade, é dada pelas “máquinas tecnológicas de informação e comunicação que operam no núcleo da subjetividade humana, não apenas no seio das suas memórias, da sua inteligência, mas também da sua sensibilidade, dos seus afetos, dos seus fantasmas inconscientes”, esclarece Félix Guatarri (1998, p.14).

Para Heidegger é o impessoal que prescreve o modo de ser da cotidianidade, ele designa previamente até o que se pode e deve ousar, assim “vigia e controla toda e qualquer exceção que venha a se impor. Toda primazia é silenciosamente esmagada. Tudo que é originário se vê, da noite para o dia, nivelado como algo de há muito conhecido” (2000, p. 180). Todo mundo é outro e ninguém é si próprio. O si-próprio foi obscurecido pela “publicidade”, foi encoberto, deixou de ser acessível. Diz Heidegger: “cada pre-sença se acha dispersa na impessoalidade, precisando ainda encontrar a si mesma” (2000, p. 182). Nessa configuração homogeneizante, “nós o que somos é esfinges falsas e não sabemos o que somos realmente”, reitera Fernando Pessoa (1999, p. 60). Portanto, o eu poético ao apostrofar à própria carne está afirmando seu caráter de distinção – semântica do “extra-ordinário”.

c) O termo “carne” aparece no título do poema e em duas outras lexias © e ⑧, as quais são títulos das duas estrofes, logo é um operador de marca, tem por “função” definir o início do texto, inaugurar o discurso, e o que é mais importante, informar o assunto a ser tematizado. Portanto, esse fragmento pertence ao subcódigo narrativo, trata de por o leitor em apetite: o poema se refere à carne. O subcódigo narrativo é um termo do *campo simbólico*.

d) Além da especificidade de sua função narrativa, “carne” é um termo do *código cultural*, pois faz referência a vários saberes. “Carne”, para além do sentido de alimento, parte mole e comestível do corpo de certos animais, é uma expressão que utilizamos para nos referir à pessoa em sua inteireza, “ele estava em carne e osso”, dizemos. Então, a referência

não é a uma das partes constitutivas do sujeito. A carne é a matéria de que somos feitos, não só os homens, mas também designa a substância constitutiva dos outros seres vivos. Portanto, a carne não é um elemento que, unido ao espírito ou à alma, constitui a pessoa humana. Antes representa a pessoa em sua totalidade e expressa que, substancialmente, somos idênticos aos outros vivos. A carne do homem é feita da mesma substância de que o mundo é feito: “ele foi feito do pó da terra”, diz o mito adâmico.

Contudo, o termo carne é também usado na expressão cotidiana: “sou de carne e osso”, para se referir a sua condição de homem sujeito às fraquezas do gênero humano. É uma referência que mobiliza o conhecimento teológico infuso na cultura. Jesus, antecipando o momento em que ia ser traído, adverte os discípulos: “o espírito está pronto, mas a carne é fraca.” Essa fraqueza da carne, na teologia bíblica veterotestamentária, é tratada por causa da sua suscetibilidade à enfermidade, sua sujeição à morte.

Na teologia neotestamentária, especificamente a paulina, a distinção entre espírito e carne é feita na medida em que relaciona ao modo de viver. “Viver segundo a carne”, para o apóstolo Paulo, significa comportar-se de acordo com a vontade egoísta. O homem é carnal na medida em que seus pensamentos e vontade confiam em si mesmos e buscam a salvação por meio deles. Entregar a vida ao que não é Deus e fazer de si mesmo a norma suprema da conduta é agir carnalmente. O reger-se na auto-suficiência, na teologia paulina, significa negar o amor aos outros, a Deus e à vida, por isso, diz o apóstolo, “o desejo da carne é a morte”. Entretanto, “depositar a confiança em Deus e agir em consequência disso é, para Paulo, ser espiritual”, interpreta o pai da teologia da libertação, Gustavo Gutierrez (2000, p. 78).

Desse modo, a distinção entre carne e espírito não significa oposição entre alma e corpo, como interpreta Fontanela (1995), mas orientação da conduta. Porque, diz José Comblin, um dos maiores teólogos contemporâneos: “para o evangelho cristão, tudo no homem é corporal, tudo é espiritual, tudo é alma. Não há nada fora do corpo. Pois o espírito está também no corpo, ele é o corpo humano como orientado sob a moção de Deus” (1985, p.77). Portanto, a conotação da “carne” como fraqueza humana, está se referindo a um modo de vida no qual a pessoa deixa ser orientada e pauta todos os seus atos.

Também o termo “carne” é utilizado para fazer menção a um sentimento profundo que alguém vivencia. Quando se diz, “fulano está sofrendo na própria carne” ou “sentindo na própria pele”, está designando o sofrimento merecido que alguém está amargando. Nesse sentido, carne tem duas conotações: primeiro, é um lugar visível; os outros vêem o seu sofrimento. A pele é a superfície do espetáculo. Segundo, a dor que está sofrendo não é apenas física, mas também de alma. A “carne” é tanto espaço superficial quanto lugar de

identidade profunda, só a pessoa sente a sua mágoa; portanto, é a pessoa toda, em sua inteireza. Ela está sofrendo de corpo e alma. A carne é corpo, mas não se restringe ao biológico; é sentimento profundo, mas não se reduz ao psicológico; é espetáculo histórico, mas não se estreita ao presente.

Essa multiplicidade de significados para a expressão “carne” se confirma no *código cultural* que, pinçando apenas frases do senso comum, tivemos os termos: culinário, teológico e psicológico. Isso nos é suficiente para compreendermos que a interpelação que o eu-poético desenvolve, como todo e qualquer outro discurso, é signo. Então, não é o corpo mesmo que está em pauta, mas uma significação dele, com isso, lembramos que toda construção discursiva não passa de uma narrativa. Foucault (1966) nos ensina que há uma descontinuidade entre o discurso ordenador das coisas e a coisa mesma (1992, p. 11) e Barthes destaca que “a ciência das linguagens não pode aceitar a sua própria linguagem como um dado, uma transparência, uma ferramenta, em suma, uma metalinguagem.” (2001, p.xvii).

## ② Quando eu pego nas carnes de meu rosto.

Essa lexia estrutura-se como um núcleo cardinal, abre a narrativa para uma sucessão de inserções, faz isso colocando o leitor em suspense, tanto ao que acontecerá depois dele pegar no rosto, quanto em que parte do rosto ele pega, ou com o que ele pega.

a) O “quando” é peculiar ao código cronológico, pois cria um espaço-tempo no qual todas as ações estão possibilitadas a acontecer. A maneira de interpretar o tempo, para fins de dramatização, faz parte do *código cultural*. O “quando” marca o momento em que o eu poético começou a apostrofar a carne. A hora em que ele distinguiu-se do “nós” indefinido e da impessoalidade. Desse instante em diante ele passou a se desviar das condutas padronizadas, dos consensos e das homogeneizações. O “quando” sugere que o gesto de apostrofar tem começo, não é “natural”, não é uma tendência congênita, antes é uma construção individual feita por baixo das determinações coletivas. Nem sempre escapando dessas determinações, pois o caminho solitário é doloroso, mas é por ele que se reivindica singularidade. Segundo Heidegger, isso ocorre em termos existenciais,

**Quando** a pre-sença descobre o mundo e o aproxima de si, quando ela abre para si mesma seu próprio ser, este descobrimento de ‘mundo’ e esta abertura da pre-sença se cumprem e realizam como eliminação das obstruções, encobrimentos, obscurecimentos, como um romper das deturpações em que a pre-sença se tranca contra si mesma. (HEIDEGGER, 2000, 182-83, grifo nosso).

O próprio poeta (Augusto dos Anjos), em termos estilísticos, passou a se distinguir de todos as escolas literárias quando criou o seu estilo poemático. “Foi *avis* rara no Brasil”, comenta Gilberto Freire em 1944 (1994, p. 23). O poeta rompeu. Seu canto foi mais alto do que as vozes do impessoal. Ronaldo Lima, outro comentarista do poeta, afirma: “ele criou o seu modo particular de sentir [...] se recusou a ser como todo mundo” (1994, p.37).

b) O “eu pego” é uma função, portanto remete a um ato complementar, ou exige um correlato, “tu soltas”. Trata-se do *código acional* já que supõe um gesto. O toque, “desperta, em lugar de um movimento atual, um tipo de movimento virtual; a parte interrogada do corpo sai do anonimato, anuncia-se por uma tensão particular e como uma certa potência de ação no quadro do depósito anatômico.” (MERLEAU-PONTY, 1994, p.157).

O eu poético começou a singularizar sua corporeidade quando tocou em seu próprio corpo. Mais precisamente, o “eu” foi retirado do velamento ao pegar em sua própria carne: “Quando pego nas carnes do meu rosto...” Foi criado um diálogo do corpo com ele mesmo: mãos e rosto. O corpo é a mão que toca e, ao mesmo tempo, é o rosto que é tocado. “A mão é por essência tateamento e dominação”, aponta Emanuel Levinas (1980, p.149). O tateamento é condição de toda a técnica, com ela tornamos realizável o desejo. Nessas circunstâncias, o corpo é mão, e a mão é instrumento, ferramenta para a ação. Todas as ferramentas que criamos para pegar são extensões das mãos, da chave-de-fenda ao guindaste, confirma McLuhan (1969).

Essa tendência dos gestos começa quando há comunicação entre a mão, que se dirige como instrumento, atravessa o vazio e domina os “objetos”, e o rosto, que resiste à apreensão, abre-se apenas para o sensível. Numa ontologia do gesto, ao pegar nas próprias carnes, aflorou o primeiro e mais originário entendimento de si próprio. Foi nesse toque que o corpo inteiro se abriu, revelou-se, foi arrancado do seu velamento. Ao tocar em seu próprio corpo, o eu poético se descobriu.

c) A expressão “rosto” é que sustenta o arcabouço anedótico da narrativa, faz parte do outro núcleo cardinal, dessa pequena seqüência: eu pego – no rosto. Portanto, rosto faz parte do *código acional*, porque ele é gesto, o rosto, por si só, já é presença falante. É nele que se dá a epifania; ele é quem pronuncia a primeira palavra. Para Levinas, “o rosto é precisamente a excepcional apresentação de si” (1980, p.181). O rosto é o momento privilegiado da carne. Ele é o que está sempre às vistas, pelo menos no Ocidente. É aquele que se apresenta primeiro. É o “eu” das identificações nas fotografias “três por quatro”. O rosto, diferente das “vergonhas”, está sempre descoberto. Com o rosto nos apresentamos e nos desvelamos para o



outro, ocultá-lo é ocultar a identidade. Por isso, os bandidos, quando pegos, escondem o rosto, não querem ser identificados. O rosto escondido não é só para que o outro não o veja, mas para que ele mesmo não se veja.

Ocultar o rosto é manter-se no velamento, é não permitir sair do esconderijo. Na brincadeira de esconde-esconde, para a criança da primeira infância, basta esconder o rosto, ou simplesmente tapar os olhos para que ela se sinta totalmente escondida: a criança julga que, ao esconder seu rosto, o corpo inteiro sumirá diante do outro (FREIRE, 1989, p.52). É verdade, um corpo sem rosto está no anonimato, confirma *O homem da máscara de ferro*, filme de Randall Wallace (1997). É no rosto, principalmente, que nos diferenciamos dos outros ou nos assemelhamos aos demais. A primeira identificação corporal acontece nos olhos, o bebê começa a reconhecer sua mãe pelos olhos. O envergonhado, quando intimidado por uma situação, tende a esconder o rosto, olhando para o chão. No rosto, segundo Flora Davis (1979, p. 57-58), estão as pistas das emoções humanas; vemos essa declaração no quadro de Hieronymus Bosch (1490):



Figura 12 A expressão dos rostos e as emoções humanas em Bosch

Fonte: Hieronymus Bosch, *Cristo carregando a cruz*. (1490) Óleo sobre painel de madeira. 76,7 x 83,5cm. Musée des Beaux-Arts, Gante (Bélgica).

d) Porém, a identificação pelo rosto tem um limite, essa codificação social é desviada quando o rosto não mais revela a identidade – é o caso do cínico. O cínico é o inverso de Narciso, ele não se vê mais em seu rosto; seu rosto é eternamente uma máscara. Nesse processo de mascaramento, o rosto é *campo simbólico*, faz antítese da identidade. Desloca o rosto e deixa “entrever” uma outra cena. Esse processo de se disfarçar com máscaras não é dado apenas em situações especiais, na verdade, não deixamos que o nosso rosto se apresente “liso”, estamos sempre o dotando com “caras” ou fisionomias. Cotidianamente fazemos uso de uma semiótica das “caras” para interpretar as pessoas, daí as expressões: “cara amarrada”

(numa má disposição de ânimo, indica estar amuado ou zangado); “cara de enterro” (fisionomia triste, compungida, de quem acompanha enterro); “cara de doente” (fisionomia pálida, semblante descaído); “cara de quem comeu e não gostou” (indica má vontade, irritação); “cara de réu” (fisionomia fechada, carrancuda); “cara de tacho” (fisionomia do desapontado, daquele que fica sem saber o que fazer); “cara de santo” (aparência de quem não fez nada de errado, sonso); “cara de besta” (expressão solene e orgulhosa); “cara de saudável” (faces rosadas, olhos vivos); “cara de intelectual” (uso de óculos, ar sereno); “cara de pau” (feição de desentendido). Esse saber que identifica o estado de humor pelas feições do rosto é passado de geração a geração. Uma saber de experiência que é preservado em sua banalidade.

Além dessas, há outras expressões mais complexas, tais como: “deu com a cara no chão” (situação penosa, ou vexatória, como a de quem prometeu e não pôde cumprir); “tá de cara cheia” (embriagado); “mal encarado” (fisionomia de quem nos ameaça). Há ainda aquela expressão que serve para dizer o inominado, “fulano tava com uma cara...”. Essa expressão, dependendo da entonação e da “cara” de quem está discursando, pode ser compreendida de diferentes maneiras. Os signos não têm significados únicos, mas assumem sentidos conforme o que lhes for atribuído. Diz Ludwig Wittgenstein, em 1933, “Não nos esqueçamos de que uma palavra não tem um sentido que lhe é dado, como se fosse, por um poder independente de nós, de forma que poderia haver uma investigação científica daquilo que a palavra realmente significa. Uma palavra tem o sentido que alguém lhe deu.” (1992, p.28).

As “caras” são máscaras aprendidas culturalmente, tanto para serem usadas, dependendo da ocasião, quanto como instrumento de leitura do estado de humor das pessoas. Elas são utilizadas no momento em que nos colocamos diante dos outros. O uso é regido por uma regulamentação social que estabelece os parâmetros estreitos da idade, sexo, classe social, profissão e circunstância. De modo que o rosto, por ser a parte do corpo mais permitida para ser mostrada, torna-se a mais mascarada, devido sua absoluta demarcação cultural. Exemplifica Cleide Campelo,

Os cabelos, por exemplo, terão o comprimento e cor que estes parâmetros permitam. O rosto poderá ser pintado, mas sempre de acordo com os limites da cultura. Até a expressão facial é muito mais determinada por esta moldura permitida do que, propriamente, pela questão da expressividade[...]. Há tipos de olhares, assim como movimentos da boca ao sorrir, proibidos em determinadas ocasiões. Há um jeito apropriado para o rosto se comportar em cada situação: não se ri, não se derruba lágrimas, não se boceja impunemente. (CAMPELO, 1996, p.68-69).

O resultado dessa prática contínua das máscaras, é que o rosto além de ser permanentemente coberto, o seu possuidor acaba não se reconhecendo nele, torna-se camuflado para si próprio. Então, fica sendo no rosto que nos escondemos de nós mesmos,

justamente onde estão inscritos a maioria dos textos de nossa história. O eu poético não se deparou com uma dessas “caras”, mas, para além das máscaras, conseguiu tocar no seu rosto. E foi tocando no rosto, num diálogo entre o corpo sensível (mão) e o corpo sentiente (rosto), que alcançou uma interpretação de si mesmo.

### ③ **Pressinto o fim da orgânica batalha:**

Essa terceira lexia é a primeira catálise do núcleo cardinal anterior. A narrativa ao responder o que aconteceu ao eu poético, revela sutilmente a “atmosfera” de uma sensação de surpresa. Só é possível nos descobrirmos quando nos pegamos de surpresa, quando algo irrompe a facticidade, a situação dada. A surpresa é o momento em que as máscaras que vestem o corpo são descortinadas, é o momento do desvelamento do ser. O ser surpreendido é o instante do qual fugimos. O ato de fotografar serve como exemplo, diante da câmara fotográfica fazemos pose, não queremos ser pegos de surpresa. A fotografia de surpresa é obtida furtivamente e com muita astúcia. Somos surpreendidos quando estamos esquecidos de nós mesmos, absortos, sem máscaras. Aí surge um abismo ontológico: o que é próprio, o que propriamente existe, e a identidade do eu, que se mantém constante na variedade das vivências. Há um hiato entre o eu mesmo, esquecido da máscara, e o eu para os outros. O sobressalto é um elemento importante para revelar-se a si mesmo.

a) “Pressentir” é um fragmento do *código acional* porque descreve o personagem da narrativa como um actante que participa da ação pegando nas carnes e pressentido. Esse pressentir como resultado do pegar no rosto é uma ação que extrapola a cotidianidade mediana. Na maioria das vezes, pegamos nas carnes do rosto para disfarçar ou falsear, a “ação de colocar a mão na face é a forma básica de retratar os gestos humanos de falsidade”, diz Allan Pease (1995, p. 67). O gesto mais comum, quando falamos ou testemunhamos inverdades ou falsidades, é procurar cobrir a boca, os olhos ou os ouvidos com as mãos. Por exemplo, se uma pessoa que está falando protege a boca, pode indicar que ela esteja mentindo; se, entretanto, ela cobre a boca enquanto o outro está falando, sugere que ela esteja sentindo que o outro mente. Contudo, conforme destacamos anteriormente, essa significação é relativa, na medida em que está atrelada ao contexto.

Também tocamos o rosto para disfarçar os sinais da morte: para esticá-lo, para cobrir as rugas com cremes e pó. É um toque sempre instrumental, dificilmente sensível. É preciso coragem para pegar as carnes do rosto e “sentir” o que elas têm a dizer. Coragem, segundo Paul Tillich (2001, p.25)., “é auto-afirmação a despeito daquilo que tende a impedir o eu de se

afirmar”. O eu poético pega nas carnes do seu rosto, não na do rosto de todos. Então, para além da camuflagem, com a qual nos escondemos de nós mesmos, o eu poético escuta sua carne, através de um pressentimento. Pressentir é sentir previamente, antes de acontecer; também significa pressagiar, prever o que não se vê. Dessa forma, as carnes do rosto, para o personagem, tornam-se indícios de alguma coisa longínqua que lhe influencia no presente.

O eu poético tateia o corpo e a si mesmo, estabelecendo uma continuidade entre o orgânico e o afetivo. A compreensão de que as instâncias do organismo e do sentimento fazem parte de uma mesma estrutura não é estranha ao pai da psicanálise, Freud conceitua afeto como, “em primeiro lugar, inervações ou descargas motoras” (1978, p. 123). E para o biólogo Humberto Maturana, as emoções são “disposições corporais que determinam ou especificam domínios de ações” (1999, p. 16), ou seja, todo comportamento animal ocorre num domínio de ação constituído e especificado a cada momento por alguma emoção. O fluxo de emoção é o responsável por mudar os domínios de ações, nos quais os organismos se movem e operam de maneira contingente com o curso das interações. As emoções são o fundamento para o operar cognitivo-motor, pois quando mudamos de emoção, mudamos a estrutura de raciocínio e de ação corporal (MATURANA, 1997, p.276).

O “pressentimento” do eu poético colocou o corpo num diálogo constitutivo entre a matéria orgânica e a energia emocional. Como código, na semiótica barthesiana, é abertura para outros textos, lembremos de um conjunto de outras imagens poéticas de Augusto dos Anjos que apresenta esse entrelaçamento entre corpo e emoção.

Caíam sobre os meus centros nervosos,/ Como os pingos ardentes de cem velas,/ O uivo desenganado das cadelas/ E o gemido dos homens bexigosos[...] Perfurava-me o peito à áspera pua/ Do desânimo negro me prostrava (D); O sono esmaga o encéfalo do povo./ Tenho 300 quilos no epigástrio[...] Dói-me a cabeça.[...] Diabo! Não ser mais tempo de milagre!/ Para que essa opressão desapareça/ Vou amarrar um pano na cabeça,/[...] Molhar a minha fronte com vinagre (TQ-M); Eu tinha a sensação de quem se esfolia/ E inopinadamente o corpo atola/ Numa poça de carne liquefeita/[...] E eu saí a tremer com a língua grossa (NV); O medo, o desalento e o desconforto/ Paralisam-me os círculos motores (PN); Um frio/ Cai sobre o meu estômago vazio/ Como se fosse um copo de sorvete!/ A alta frialdade me insensibiliza; o suor me ensopa. Meu tormento é infindo (TQ-M). (ANJOS, 2001, pp.65,71; 120; 99;100; 111;122).

Essas imagens, que ampliam a relação entre tato e sentimento vivenciados pelo eu poético, apresentam o corpo se alterando com as emoções sentidas. Há uma relação inextrincável e de continuidade entre a dor psíquica e o padecimento físico. É criado pares de mútua comunicabilidade entre matéria e energia: os centros nervosos são alterados pelo desengano, o peito é perfurado pelo desânimo; a língua engrossa pelo temor; o frio no

estômago é causado pelo medo; o suor é desencadeado pelo tormento; os olhos são embaçados pela dor; o coração se arrebenta pela ansiedade; os músculos são paralisados pelo desalento; a cabeça dói pela opressão; os pensamentos cortam a epiderme e fazem do corpo uma poça de carne. Essa narrativa “desabstratiza, ao máximo, o sofrimento psíquico que procura representar, tanto quanto possível, em sua equivalência física”, explica Chico Viana, um interprete de Augusto do Anjos (1994, 86). A trama é completa, a biologia do eu-poético é psicológica e sua psicologia é biológica.

Antecipando as pesquisas de Susan Aposhyan (2001) sobre a “inteligência natural”, o eu poético revela que cada órgão, cada tecido, cada sistema tem sua própria capacidade de sentir e de responder aos órgãos sensoriais, aos pensamentos e aos sentimentos. O fluxo de energia das diferentes emoções é produzido e captado, ao mesmo tempo, por diferentes órgãos que respondem de diferentes maneiras. Numa inteligência emocional de cada tecido, percebe-se que distintos órgãos, em ritmos e qualidades variadas, estão em fluxo comunicativo com o mundo ao redor. O movimento do corpo no mundo é, portanto, o resultado de uma interação complexa de forças, forças exteriores (gravidade, luz, sons, odores e acontecimentos pessoais e sociais) e forças interiores (respostas físicas e emocionais para aquilo que percebemos). (APOSHYAN, 2001, p. 25).

Nessa perspectiva, a carne de que fala o eu-poético não é um vazio de emoções, não é um conjunto de engrenagens orgânicas, mas é constituída por sentimentos e nervos. Por sua vez, essas emoções não são vazias de um corpo, não se constituem num elemento isolado do psiquismo, mas estão vinculadas ao orgânico e decorrem da anatomia e da história social. Por isso, Aposhyan afirma que a resposta às forças de vida, mobilizadas através dos corpos, é específica para cada órgão: os viscerais (coração, estômago, intestinos...), os sólidos (pulmões, fígado...) e as fibras nervosas e musculares.

Nesse sentido, o trabalho de Jean-Yves Leloup (1999) é sugestivo, pois ele afirma existir uma especificidade de como os membros do corpo acolhem o “Sopro da Vida”. Além desses trabalhos, mas ainda sobre esse pressuposto de escutar a fala bio-psico-sociológica do corpo, há a pesquisa antropológica de Marcel Mauss (1924) *Efeito físico no indivíduo da idéia de morte sugerida pela coletividade*, na qual indica que o temor da morte, de origem puramente social, sem nenhuma mescla de fatores individuais, “era capaz de ocasionar tamanhos danos mentais e físicos, na consciência e no corpo do indivíduo, que acarretava sua morte em curto prazo, sem lesão aparente ou conhecida” (1974, p. 187).

Essa seqüência de ações (pegar - pressentir) revela a tendência dos gestos do eu poético. Diferente das ações da corporeidade do atiramento, os gestos mobilizam emoções e

as emoções estão enraizadas no corpo histórico do sujeito da narrativa. De modo que, interpelar a própria carne significa penetrar no inevitável e complexo intercâmbio do corpo com o mundo, onde células e pensamentos, órgãos e sentimentos, respondem às energias ambientais e aos contextos político-culturais. Ou seja, essa corporeidade configura-se articulando emoções, órgãos, cognição e contexto histórico, como numa sinfonia. É um entrelaçamento entre motivos psicológicos e ocasião corporal, no qual um processo orgânico desemboca num comportamento, um ato instintivo torna-se um sentimento, um ato humano adormece e continua distraidamente como reflexo. Por isso, esse entrelaçamento, esclarece Merleau-Ponty, “Não é um psiquismo unido a um organismo, mas um vaivém da existência que ora se deixa ser corporal e ora se dirige aos atos pessoais.” (1994, p.130).

b) A seqüência cronológica da narrativa coloca primeiro o pegar, para depois vir o sentir. Essa forma de regular a temporalidade, de produzir um efeito real, deixa entrever que o eu poético desencadeou essa seqüência, porque estava num estado de disposição comunicacional. O corpo estava disponível ao mundo, não estava entulhado por um mundo privilegiado, como estivera o eu onírico. Havia uma disposição de comunicar-se consigo mesmo antes de pegar nas carnes. Ele só pegou no rosto porque havia uma intenção: apostrofar à carne. De modo que essa seqüência comunicativa pertence ao *código semântico*, diz do caráter do sujeito — sema de disponibilidade.

É a disposição quem primeiro nos abre ao mundo. Num mau-humor não nos relacionemos com o mundo da mesma forma que num bom humor. O mau humor estabelece uma espessura do corpo, que o torna “pesado” e fechado em si mesmo. Para Heidegger, “O humor revela ‘como alguém está e se torna’. É nesse ‘como alguém está’ que o humor conduz o ser para o seu *pre*” (2000, p.188). Essa expressão só pode ser compreendida com o significado que o próprio filósofo atribuiu ao termo alemão *Dasein*. *Dasein* traduz-se por existência ou presença, no entanto, ao fracionar o termo *Da-sein* (*ex-istência* ou *pre-sença*), deu-lhe um conteúdo ontológico, ou seja, afirmou que esse termo descreve e condensa o que nós somos: luz e sombra, claridade e ocultamento, abertura à amplidão do céu e, ao mesmo tempo, enraizamento no escuro da terra.

O sufixo *sein* é ser, designa o ente que interroga o sentido e a possibilidade. Somos os únicos, dentre os entes no mundo, capazes de formular a pergunta sobre o sentido da existência. O advérbio *Da* é a localização no aqui, agora de nossa vivência cotidiana; indica o mundo em que se está lançado. Desse modo, o *Dasein* é o Ser-Aí, o ente que existe lançado no eventual e factício. *Dasein* é ser-no-mundo ou é a conduta humana que se configura numa

ultrapassagem dos entes em sua totalidade, na direção do mundo. Visto que o mundo não é receptáculo de objeto, mas transcendência do *Dasein*, e esse é o ente que permite ler o sentido do ser compreendido em sua existência.

Ao afirmar que é o humor que conduz o ser para o seu *pre*, Heidegger está afirmando que o interpretante do ser (*sein*) só se dirige ao mundo (*Da* ou *pre*) por conta do humor. No entanto, essa abertura e condução, que o humor propicia, não significa conhecimento do mundo como tal, porque na maioria das vezes a pre-sença não cede a tais humores, não se deixa levar pelo que assim se abre. Essa facticidade de se achar entregue à responsabilidade do *ex* pelo humor, é chamado por Heidegger de “Estar-lançado”. O estar-lançado é o sentido de estar disposto ao mundo. “Na disposição, a pre-sença já se colocou sempre diante de si mesma e já sempre se encontrou, não como percepção, mas como um dispor-se no humor”, afirma o filósofo do *Ser e Tempo* (2000, p. 190).

Então, em nossa narrativa, o que move o corpo a pressentir o mundo ou a atar-se a ele, não é uma consequência da experiência perceptiva de tocar-se como corpo sensível, mas é consequência do diálogo entre o mundo, que se dispõe em torno do corpo, e do corpo, que está ligado ao mundo numa intenção de comunicar-se com ele. Na *Fenomenologia da Percepção*, o ser e o mundo são descritos pelo prisma da intersubjetividade, o ato de estar sempre se dirigindo ao mundo, já estando nele, é visto como comunicação ambígua: “quando toco minha mão direita com a esquerda, o objeto mão direita tem esta singular propriedade de sentir, ele também”, diz Merleau-Ponty (1994, p.137).

Confirma a fenomenologia heideggeriana, o ser se dirige originalmente ao mundo, sem nunca ter saído dele e sem jamais ultrapassá-lo, não como percepção causal, mas como um dispor-se no humor. Não é ação sensível que lança o ser no mundo, mas a disposição. Nesse sentido, o encontro do corpo com o mundo não é fruto de uma procura direta, de uma intenção de conhecer, mas de uma fuga. “O humor não realiza uma abertura no sentido de observar o estar-lançado e sim enviar-se e desviar-se”, afirma Heidegger (2000, p.190). São os humores que assaltam os corpos, na dupla superfície (externa e interna). Por isso, o corpo do eu poético não se relaciona originalmente com o mundo por uma percepção causal, mas por uma disposição.

São as emoções que originalmente abrem ou fecham o sujeito ao mundo. É o desviar-se de si mesmo que caracteriza o modo da disposição, que, como tal, se lhe impõe como enigma inexorável. Isso porque é no humor, longe de ser controlado pela reflexão ou vontade, que se abre a pre-sença em seu estar-lançado. Constata o filósofo: “No mau humor a pre-sença se faz cega para si mesma, o mundo circundante da ocupação se vela, a circunvisão da ocupação se desencaminha” (HIEDEGGER, 2000, p. 191).

“Para Heidegger a disposição liga a vida ao pensamento”, esclarece Rüdiger Safranski (2000, p.27). Então, o apóstrofe que o eu poético faz à carne, característica da configuração dessa corporeidade, não começa na reflexão, mas com a disposição, com o espanto, o medo, a preocupação, o júbilo. Ele se deixa ser surpreendido com a experiência sensível, o atual é vivido numa disposição para a comunicação. E essa disposição, vivenciada no humor, consiste na descoberta primária do mundo, além de oferecer uma visão instável desse mundo.

De modo que para cada estado de humor a relação corpo-mundo é diferente. O humor dispõe o ser para o *pre*, num constante fluir, contaminado com ritmos alternantes, adensamentos, paradas e redemoinhos. Nada se perdendo, mas como num crescer constante, em que cada ponto de vista é único. Nesse ambiente, o tempo é temporalidade e o mundo é mundanidade específica, há uma experiência de liberdade que age no mundo como potência criativa.

c) O “fim” é o contraponto do “quando”, é o correlato de oposição ao começo. O “fim” é o outro núcleo actancial de uma estrutura lógico-temporal. Entretanto, mais do que temporalidade cronológica, o “fim” aqui não é histórico, mas escatológico- *código semântico*: sema da finitude. Não é a seqüência da narrativa que está em jogo, mas a “orgânica batalha”. A morte é pressentida como o “fim”, como local de chegada do corpo. Ao tomar a morte como ponto final, a totalidade do ser corporal é revelada. Pressentir o fim da orgânica batalha produz uma consciência da finitude do corpo no mundo.

Numa discussão não metafísica, mas orgânica, o eu poético distende seu corpo até a própria morte. Ele o dilata até o fim, mas sem abandoná-lo, sem criar argumentos que aliviem sua dor. O corpo é pressentido no seu destino, em sua contingência biológica. Fora de uma racionalização da morte, “todo homem é mortal”, ele presente o seu próprio fim. A sua morte é a possibilidade da absoluta impossibilidade do seu corpo. Com isso, o eu poético vê claramente a sua mais alta verdade. A morte é o momento em que será expulso da existência.

Pressentir o corpo no fim da orgânica batalha é a forma que o eu poético encontrou para encontrar-se. E fez isso, sentindo, por antecipação, o momento em que o corpo se entrega a dissolução. A disposição, vivenciada nos afetos, é o modo do eu corporal estar lançado no mundo, é o modo de ser existencial. É a disposição que “possibilita a se escutar o ser dos entes que antes já se abriram.” (HEIDEGGER, 2000, p. 194).

Para Heidegger, o temor e a angústia são alguns modos da disposição, sendo o último, um sentimento mais fundante, provoca uma abertura privilegiada, ao mostrar o próprio ser e o mundo tais como são. O que origina esse estado de sentir-se “profundissimamente hipocondríaco” (PV, ANJOS, 2001, p.38) não se dá pelo encontro disso ou daquilo com o



qual pudesse estabelecer uma conjuntura ameaçadora. O fato da angústia não ser provocada por isso ou aquilo, nem vir de algum lugar específico é que leva Heidegger a concluir: “Fenomenalmente, a impertinência nada e do em parte alguma intramundano significa que a angústia se angustia com o mundo como tal.” (2000, p. 250).

Sentir o próprio corpo no último momento serviu ao eu poético para identificar o lugar que o corpo habita, perto da morte. A morte é um acontecimento da vida. É ela que finaliza o processo vital, tal como finalizou a sequência narrativa. Sendo assim, ao antecipar o que ainda não se via, o eu lírico projetou o seu corpo para a possibilidade suprema da existência. Com isso ele traçou uma continuidade lógico-temporal entre o corpo e o não-corpo. O elo hermenêutico se consolidou ao fazer a passagem da superfície do rosto tocado para a superfície do órgão no seu final. Mais do que isso, esse significante criou contigüidade, vizinhança entre o corpo humano e toda a matéria orgânica, já que os órgãos, em seu estado final, são ex-corpos, indistintos de qualquer outro pedaço de organismo morto.

#### ④ Olhos que o húmus necrófago estraçalha,/ Diafragma, decompondo-se, ao sol-posto...

Como a *lexia* divide-se de modo diferente da *lingüística*, temos dois versos formando uma unidade significativa. Os elementos, mesmo deslocados, estão dispostos numa forma de confrontação. Portanto, esses traços, em pares de oposição, marcam a polivalência e a reversibilidade, próprias do *campo simbólico*.

a) Os órgãos que o eu poético pressente estraçalhar marcam a primeira antítese ou o primeiro *símbolo*. São estruturas de diferentes partes do organismo. Os primeiros são externos e o segundo é interno. Os primeiros localizam-se na cabeça, região superior, o outro no ventre, região mediana. Os olhos são espelhos que refletem o mundo, o ventre é o lugar da espiritualidade, segundo Jean-Yves Leloup (1998, p.94-97). O olho regula o fluxo de comunicação com o mundo, estabelece o relacionamento interpessoal, enquanto o diafragma regula a comunicação consigo mesmo, o fluxo respiratório varia com o estado de humor.

Os olhos são os órgãos voltados para fora, servem para orientar o corpo no mundo e dirigir suas ações. A visão é imprescindível para perceber o mundo. Não é por acaso que a visão representa a própria consciência. A cosmovisão é aquela responsável para dar sentido, organizar os dados recebidos do mundo sensível. O diafragma, ao contrário, é o músculo interno responsável pela respiração, cujo movimento de contração e flexibilidade, durante a expiração e a inspiração, é que possibilita a vida. O diafragma seria o órgão que faz circular o

Sopro Vital, portanto, relacionado com a respiração, vincula-se ao movimento dos estados emocionais.

Desse modo, olhos e diafragma decompondo-se, significa dizer que toda a vida chegou ao fim, toda a relação foi cessada, tanto Olhos (eu-tu) quanto Diafragma (eu-eu). Não há imortalidade para os sentidos nem para o fluxo energético. Todo o corpo perecerá. No poema, a carne é ouvida em sua mortalidade: todos os órgãos dizem que são mortais e sem esperança falam da sua corruptibilidade. As forças motrizes, oculares e respiratórias, caminham para a morte e não há solução para esse infausto acontecimento. O perecimento orgânico é inevitável. O corpo sabe que está se extinguindo. A fala da carne é trágica, não há nela a eternidade, apenas o perecível.

Mas é essa fala que singulariza o sujeito, mostra suas possibilidades e impossibilidades, caracterizando essa configuração da corporeidade. Sobre essa tendência dos gestos do eu poético de relacionar-se com o mundo, sabendo que está se esvaindo nas coisas que ama, diz Zaratustra: “Eu só amo aqueles que sabem viver como que extinguindo, porque são esses os que atravessam de um para outro lado. [...] São setas do desejo ansiosas pela outra margem.” (NIETZSCHE, 1984, p. 25-26).

b) A deterioração e o “sol-posto” formam uma outra antítese ou o segundo par *simbólico*. A umidade da degenerescência contrapõe-se ao calor do sol. Colocar os órgãos deteriorando-se diante do sol-posto é tomar o sol como testemunha da decomposição. A narrativa, mais uma vez, estabelece o ângulo do contraste da ontologia fundamental: o apodrecimento sombrio e frio se dá num dia brilhante e cálido. Essa contradição é pressentida pelo eu poético que grita o absurdo de pressentir sua carne decompondo-se perante um sol luminoso de um dia radiante. É possível ouvir esse grito pela boca de um outro poeta:

Nunca morrer assim! Nunca morrer num dia/ Assim! de um sol assim![...]// E assim a esfera/ Toda azul, no esplendor do fim da primavera!/ Asas, tantas de luz cortando o firmamento!/ Ninhos cantando! Em flor a terra toda! O vento/ Despencando os rosais, sacudindo o arvoredos.../ E, aqui dentro, o silêncio... E este espanto! E este medo!/ Nós dois...e, entre nós dois, implacável e forte,/ A arredar-me de ti, cada vez mais a morte...(BILAC, 1998, p.53).

A imagem impotente do sol-posto que apenas testemunha sem nada interferir diz da descrença do eu poético no fulgor da alegria. Ele não adere ao heroísmo de Apolo, deus do sol, em vencer com luz, brilho e festança o eu melancólico. Os folguedos da terra tropical não são suficientes para ousar romper com o pressentimento da precariedade e da temporalidade do corpo biológico. O calor da alegria não lhe serve como entorpecente, ele é incapaz de arrancar a dor das suas entranhas. Aqui há uma “con-fusão” entre o “eu” da ficção e o eu do

autor (Augusto dos Anjos). Gilberto Freire, um dos grandes admiradores do poeta, comenta sobre a apetência do poeta para com os prazeres tropicais.

A natureza brasileira não o empolgou. A vitalidade agressiva das matas do Norte não se harmonizava com seu langor de convalescente: de tuberculoso pobre que não podia ir à Suíça. Permaneceu afastado da natureza lúbrica do Norte tropical. Sua atitude para com os encantos do trópico era aquela de um eunuco diante dos encantos de uma sedutora mulher de cor. (FREIRE, 1994, p. 27).

A dor vivida pelo eu lírico o afastou do ritmo da vida lúbrica das terras calorentas. A possível sensualidade do sol-posto derrete-se diante do húmus necrófago. Enjoado de tudo, nada lhe apetecia. Afastado do repouso cômodo, ele estava inquieto, sem sossego. “Dorme a casa. O céu dorme. A árvore dorme./ Eu, somente eu, com a minha dor enorme/ Os olhos ensangüento na vigília!”(PN, ANJOS, 2001, p. 111). Somente ele não dorme. Não há descanso diante do pressentimento do fim. Por isso, assume a deterioração e o estraçalhar-se como o lugar da transformação, como alegoria da sua condição de mortal, então grita: “A podridão me serve de Evangelho[...]/Amo o esterco, os resíduos ruins dos quiosques” (MS, ANJOS, 2001, p. 32).

c) A última oposição, terceiro par *simbólico*, se dá entre a ação do húmus de estraçalhar e a não-ação dos órgãos de se decompor. Semelhante ao eu poético, que pressente se decompondo, conta Doria (1972), que São Francisco de Borja encontrou sua verdade ao olhar o corpo semidecomposto da imperatriz dona Isabel, mulher de Carlos V. No momento em que acompanhava o sepultamento, Borja era duque de Gandia, grande de Espanha, sobrinho de um pontífice católico. Mesmo sendo de sangue de alta nobreza, São Francisco de Borja renunciou ao título de vice-rei de parte do império e entrou na ordem dos jesuítas. Explica Doria:

No corpo da imperatriz viu São Francisco sua própria existência: sua grandeza e riqueza, e também a morte e destruição que irromperiam mesmo na grandeza e na riqueza. Viu São Francisco de Borja, na carne da imperatriz morta e em sua própria carne, a facticidade de sua carne e existência. (DORIA, 1972, p. 118).

Esses dois termos (húmus necrófago e decomposição) além de serem simbólicos, constroem uma cronologia. É o húmus que vai decompor o corpo: primeiro, a ação do húmus, depois a decomposição. O eu poético pega no seu próprio rosto, o vice-rei de Espanha olha o corpo semidecomposto de outrem. Foi tocando ou olhando, num mesmo parentesco perceptivo –McLuhan afirma que tocamos as imagens ao vê-las (1969, p.368) —, que ambos depararam-se com a própria morte. Tocando o rosto ou olhando o cadáver eles foram tocados

ou olhados, respectivamente, por aquilo de que, na cotidianidade mediana, nos afastamos, a angústia da morte. No silêncio dos acontecimentos (toque e olhar – núcleos sequenciais de ação), os dois encararam o sentido da existência. Escutaram a fala silenciosa do ser-no-mundo, a possibilidade da sua morte.

Numa montagem metonímica, cuja lógica é a do inconsciente, o eu poético estaria respondendo a pergunta do primeiro capítulo dessa segunda parte da tese: *Como é sentir-se corpo no mundo?* Eis a resposta: “É pressentir se decompondo!” Essa resposta não só admite que ser corpo-no-mundo é dirigir-se para a morte, mas também que a morte se aproxima irresistivelmente ao corpo. “É a Morte – esta carnívora assanhada-/ Serpente má de língua envenenada/ Que tudo que acha no caminho, come...” (PN, ANJOS, 2001, p. 108). Reconhecer-se mortal é mais do que vê a morte como o fim do corpo, mas é aperceber-se morrendo. O corpo vive deparando-se com a morte.

Portanto, a tendência desses gestos do eu poético é reconhecer-se mortal. Ao reconhecer-se envenenado pela morte, ao mesmo tempo, em que se acha impossibilitado de fazer alguma coisa contra esse trágico destino, o ser é inteiramente aberto para si mesmo. Pois “somente a possibilidade de não-ser garante a apropriação de si mesmo por parte do Dasein, que existe em sua liberdade, na situação fática em que se encontra, transcendendo para o mundo”, diz Benedito Nunes (1992, p.121).

##### ⑤ **E o Homem — negro e heteróclito composto,/ Onde a alva flama psíquica trabalha,**

a) “Homem” é um outro núcleo cardinal, abre uma outra sequência, remete a uma outra inauguração da narrativa, subcódigo narrativo. Com esse termo, a narrativa apresenta a passagem antitética de uma fala individual: “*eu* pego nas carnes do *meu* rosto”, para um discurso que abrange a todos. O “Homem” é o correlato do “eu”, designa uma travessia da experiência particular e privada para um sujeito universal. A experiência de que fala o eu poético não é exclusividade sua, mas está presente em “milhares de vidas”, como diz Fernando Pessoa:

Escrevo, triste, no meu quarto quieto, sozinho como sempre tenho sido, sozinho como sempre serei. E penso se a minha voz, aparentemente tão pouca coisa, não encontra a substância de milhares de vozes, a fome de dizerem-se de milhares de vidas, a paciência de milhões de almas submissas como a minha ao destino cotidiano, ao sonho inútil, à esperança sem vestígio. (PESSOA, 1999, p.50).

O “eu” pega no rosto, e o “Homem”, o que faz? Na sequência, há de se perguntar qual a ação que ele desencadeia? Há um enigma quanto à resposta, sua ação é colocada em

suspense — *código hermenêutico*. Então, como inserção de fragmentos que separa o núcleo cardinal, a narrativa acrescenta duas catálises, para dizer quem é o homem, antes mesmo de dizer o que ele faz. O primeiro sema indutor da verdade consiste em afirmar que o homem é negro e heteróclito composto.

b) “Negro” aqui não se refere à etnia, pertence ao *código semântico*, é sema de noturno. A noite é o momento do fim do dia, das sombras, da escuridão. No contexto da decomposição, o eu poético chama de “negro” o homem no sentido de sombrio e enlutado. O homem é uma paisagem noturna, vive em estado de depressão. De acordo com os símbolos nictomórficos, propostos por Gilbert Durand (2001, p.90-111), o negror diz do sentimento do sujeito da narrativa em pensar o homem como alguém abatido, vivendo uma espécie de tristeza. Além das trevas, o “negro” tem a conotação da inquietante figura do cego, que age às apalpadelas. A orientação humana não se dá através dos claros processos racionais, mas numa cegueira inconsciente. O homem é negro, o seu corpo é redobrado pela sombra, a sua moral sexual é culposa, seu destino é obscuro, sua inteligência é cega e suas ações são inconscientes.

c) A outra marca do homem, “heteróclito composto”, remete ao *código cultural*, no termo da química. A substância de que é feito o homem é uma combinação singular de vários elementos. A ligação química que garante a uniformidade dessas propriedades e a constância da composição é a excentricidade, a tendência ao desvio. O homem é um singular composto, não é uma unidade homogênea, simples, analisável por modelos mecânicos. Ao contrário, ele está sempre a se desviar dos princípios. O biólogo Humberto Maturana (1997, p. 127-146) compreende bem essa extravagância, na medida em que conceitua o homem como um sistema vivo autônomo, resultado da sua auto-organização (autoprodução), constituído por sistemas dinâmicos realizados como redes de produções (e desintegrações) de componentes que estão relacionadas estruturalmente com o meio.

A composição do homem não se dá apenas com a auto-organização dos sistemas, mas na interação com o mundo. É um heteróclito composto porque não só interage com a estrutura do meio em que existe, mas é nela que ele opera como sistema dinâmico em decorrência das interações. Segundo Maturana, a relação entre o organismo e o meio é de acoplamento, as mudanças de um provocam perturbações cambiantes no outro. O homem é um composto plástico ou heteróclito, porque ele é reciprocamente acoplado ao meio. O seu domínio de trajetórias de estado é entrelaçado, mutuamente seletivo e mutuamente desencadeador, ou seja, é autopoietico.

d) A segunda catálise do núcleo “Homem”, é apresentá-lo como um lugar, onde trabalha “a alva flama psíquica”. Evidentemente, essa expressão coloca-se na antítese do

“negro, heteróclito composto”- *campo simbólico*. A alva é antítese do negro, enquanto um se refere à noite, ao crepuscular, esse remete ao alvorecer, ao alvor da manhã. Enquanto um se refere à substância material, biológica, outro remete ao psíquico, ao anímico. O sombrio do negror é contrastado com o calor da chama. Há uma troca de papéis, num ele é negritude, noutro é claridade.

O eu poético vive a contradição humana, por isso, conceitua o homem como aquele que, junto ao sentimento lutuoso, trabalha nele uma labareda que produz ardor e vivacidade. Há forças fastas e nefastas que trabalham no homem. A alva flama psíquica que labuta no homem é o impulso, quantidade de força, representante psíquico da excitação. Para Freud “os impulsos não possuem nenhuma qualidade por si mesmos, mas existem apenas como quantidade suscetível de produzir um certo trabalho na vida psíquica” (1978, p.97). Discutimos na primeira parte da tese como o *quantum* energético circula no aparelho somático passando de um representante a outro.

#### **⑥ Desagrega-se e deixa na mortalha/ O tato, a vista, o ouvido, o olfato e o gosto!**

a) Essa lexia é o outro núcleo sequencial que responde ao enigma: o “eu” pega no rosto e o homem “desagrega-se”. O código é o *acional*, são duas as ações desencadeadas: desagregar-se e deixar na mortalha. Esses gestos dizem da relação significativa eu mundo, o sujeito está, intencionalmente, na ação que realiza. Sabe que nela ele está se extinguindo e por isso sofre o seu impacto. Em cada ato o eu poético se põe em situação, relaciona-se com o mundo, tem acesso a ele, habita-o em sua finitude.

Toda a complexidade do heteróclito composto é perecível, a conclusão da auto-organização é desagregar-se. O corpo será desunido, perderá sua unidade complexa. A exuberância contraditória entre o negro e a alva é efêmera. Os sentidos serão deixados na mortalha. Toda a atividade perceptiva e sensorial, todo o modo que temos de nos atar ao mundo (pessoas e objetos) cessará. O prazer de ser corpo: tocar outra pele e ser tocado por ela, ouvir uma sonata e ser ouvido por alguém, cheirar um perfume do campo e ser cheirado por outrem, degustar uma boa comida e ser degustado num ato de amor[...] tudo cessará. O corpo será desagregado do mundo. “[...] E o que foi: clavículas, abdômen,/ O coração, a boca, em síntese, o Homem,/ -Engrenagem de vísceras vulgares –/[...]Tudo coube na lógica medonha/ Dos apodrecimentos musculares!” (MS, ANJOS, 2001, p. 33).

Ao pressentir se decompondo e deixando na mortalha os sentidos, o eu lírico viu-se num abandono execrável. O corpo reconheceu-se largado. E nada pode fazer em sua condição

existencial para salvar-se do húmus necrófago, “este operário das ruínas-/ Que o sangue podre das carnificinas/ Come, e à vida em geral declara guerra” (PV, ANJOS, 2001, p.30). O corpo sentiu-se impotente para conseguir vencer o verme. O verme, esse que se alimenta de cadáveres, que “Anda a espreitar meus olhos para roê-los,/ E há de deixar-me apenas os cabelos,/ Na frialdade inorgânica da Terra!” (PV, ANJOS, 2001, p.30). O corpo do sujeito da narrativa encontrou-se desamparado e vencido. Entregou-se ao perecimento, sem condições de oferecer-lhe resistência. A fala da carne que ele escutou é que todos os corpos são vítimas, estão condenados à Morte! (AB-M, ANJOS, 2001, p.102).

A solução do enigma proposto no título do poema (qual será a resposta da carne?) começa a ser solucionado: a carne responde que se sente abandonada no próprio corpo. Entregue a um destino que não foi o “eu” quem traçou, nem tem poder para alterá-lo. O “húmus necrófago” está à espera do orgânico para comê-lo. Não há ninguém que livre o eu poético dos “vermes assassinos”, aqueles que “numa glotonaria hedionda”, “no espasmo fisiológico da fome”, numa “trágica festa emocionante”, tomam conta do corpo que apodrece. (MS, ANJOS, 2001, p. 33).

b) O gesto de deixar os sentidos na vestidura que envolve o cadáver que vai ser sepultado é *código semântico*, diz de um sentimento. O “deixa na mortalha” é um brado de inconformação e desconsolo. O eu poético compreende sua existência nos seus sentidos, por isso deduz: ao deixar os seus sentidos, ele deixaria de existir. As antenas sensitivas do poeta, que envolvem e dirigem o corpo pelos odores, perfumes, visões, sons, sensações táteis e gustativas, são deixadas com muita dor. Ter de deixar todo o universo sensorial implicava o vestir-se de mortalha. Não adianta existir se não mais pode sentir: sentir-contato, sentir-olfato, sentir-gosto. O “desagregar-se” e “deixar na mortalha” dizem de um sofrimento de um não-agir do eu lírico, que implica em movimento e em sensação. O padecer faz parte do universo sensorial que “não está inteiramente na fenomenologia da percepção; nem tudo pode ser mentalizado”, diz Sivadon e Fernandez-Zoila (1988, p. 250).

Pelo conhecimento científico que o eu poético demonstra ter, ele bem sabia que como corpo orgânico, semelhante a todos os outros vivos, tem um início e terá um fim. Mas esse saber não o consolava, não amenizava sua angústia de deixar na mortalha os sentidos. Diz ele, agonizando, em outra narrativa: “Consulto o Phtah-Hotep. Leio o obsoleto/ Rig-Veda. E, ante obras tais, me não consolo” (AF, ANJOS, 2001, p.37). O desconsolo não está na carne despedaçada, mas no ter que terminar assim, ter de “deixar na mortalha...”. O sujeito da narrativa não reflete sobre seu fim mas, inconformado, experimenta, por antecipação, sua

carne acabar na boca do verme. Ele o vivencia “Pelas grandes razões do sentimento,/ Sem os métodos da abstrusa ciência fria/ E os trovões gritadores da dialética” (MS, ANJOS, 2001, p. 36).

### ⑦ Carne, feixe de mônadas bastardas,

a) O fragmento “carne” já foi “lido” anteriormente, e aparece nessa lexia como código narrativo, com o fim de renovar a atenção do leitor. A réplica narrativa faz parte do *campo simbólico*. A carne, aqui, faz o correlato de oposição com as “carnes do rosto” da segunda lexia, saindo do privativo para o universal, semelhante ao que foi o termo “Homem”, lexia ⑤, em relação ao “eu pego”. Contudo, a expressão “carne”, ao mesmo tempo, que inaugura a narrativa, cria um outro núcleo cardinal, uma outra sequência é suscitada.

b) Então, distanciando esse núcleo do seu correlato seguinte, a narrativa introduz várias catálises de preenchimento. A primeira é um conceito universalizante de “carne” dado pelo eu poético, mobilizando o saber filosófico — *código cultural*. A carne é o conjunto de unidades orgânicas, poderíamos estar pensando nos órgãos, que juntos formam o organismo. Mas o conceito é ampliado ao dizer que as unidades são mônadas, pois mônadas, para Leibniz, filósofo alemão, consiste na substância simples, ativa, indivisível, de que todos os corpos são feitos. Nesse conceito, a substância formadora da carne humana é semelhante a todas as outras carnes dos vivos e não-vivos. Até aí essa definição compatibiliza-se com a compreensão bíblica, que utiliza o termo *basar* para designar a carne dos humanos e de todos os outros animais; como também confirmam o pressuposto de Merleau-Ponty (1994) e Theilhard de Chardin (1965), que afirmavam ser a carne feita do mesmo estofado do mundo.

c) Porém ao adjetivar essas mônadas de “bastardas”, ele acrescenta uma diferença fundamental, “que nem Spencer, nem Haeckel compreenderam” (D, ANJOS, 2001, p. 65). A carne é formada por uma substância ativa, mas ao contrário de todas as outras, é bastarda, não tem filiação legítima, “nasceu fora do matrimônio”. Mas para além da referência ao saber jurídico, essa expressão diz do caráter da carne que não é original, foi degenerada — *código semântico*. A carne do eu lírico está em desarmonia consigo mesma e com a carne de todo ser vivo. Enquanto as outras carnes têm uma mesma filiação, essas mônadas são bastardas, heteróclitas, desviadas do original. É um “corpo sem órgãos”, pleno, de superfície deslizante e sem organização. Não é um organismo, os organismos lhes são inimigos, “Debaixo dos órgãos sente larvas e vermes repugnantes, e a ação de um Deus que o aldraba e sufoca, organizando-o”, palavras de Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995, p. 14).



É uma carne que não é “natural”, está em inconformação com as outras substâncias vivas. É rebelde consigo mesma e com o universo a que pertence. O sujeito da narrativa percebe-se numa desproporção ou disritmia de suas partes: “Eu sentia no corpo um vácuo estranho/ Como uma boca sôfrega a esvaziar-me!” (VV, ANJOS, 2001, p.163). A carne do eu poético é irreconciliada: é ele, mas não totalmente. Sobre essa estranheza, explicita Francisco Doria: “O corpo defeituoso, que sou eu sem sê-lo totalmente. Sou o corpo — e não totalmente incorporado. Minhas mãos são minhas, mas não sou elas. Minha existência se vive no corpo, mas deficiente até em sua incorporação” (1972, p. 102).

**⑧ Conquanto em flâmeo fogo efêmero ardas,/ A dardejar relampejantes brilhos,**

a) Mais uma catálise é acrescentada. É uma continuação da lexia anterior, mas na forma de anteposição. O termo “conquanto” é um traço de enunciação. Embora as mônadas sejam bastardas, elas estão envolvidas por um véu cor de chama. Conquanto não sejam legítimas, possuem uma beleza fulgurante. Esse *campo simbólico*, entre o bastardo e o fogo, é uma nova versão entre a “decomposição” e o “sol-posto”, lexia ④. A substância pode estar propensa à degenerescência, mas a alma arde em fogo e dardeja em relâmpagos brilhantes. A imagem formada é de claridade suave provinda de chamas e do clarão súbito e misterioso provindo de relâmpagos. A carne é bastarda, mas, ao mesmo tempo, é semelhante a uma chama de fogo ou a uma flecha energética.

b) As expressões “ardor” e “brilho” formam um outro par *simbólico*. Ao invés da frieza da decomposição, a ardência da paixão; ao contrário do negror sombrio e triste, o brilho reluzente da vivacidade. A carne do eu poético é contraditória, ao mesmo tempo que tende para o estraçalhar-se, é viva, brilhante, intensa, ardente, impetuosa e excitada. O amarelo lustroso, cor de fogo, se opõe ao cinzento frio, dos órgãos se decompondo. É dessa contradição que o eu poético pressente ser formada sua carne. Eis a origem do conflito, do mistério da “mônada bastarda”: um mesmo corpo é formado por órgãos perecíveis e por chamas ardentes. É a própria contradição do “corpo sem órgãos”, no momento da desorganização e da decomposição, o desejo rebate-se e se agarra no não-organismo. Então, “atira-me os pensamentos mais devassos,/ Contra os ossos cranianos indefesos” (DP, ANJOS, 2001, p.142). Nas palavras de Deleuze e Guattari (1995), a carne é, ao mesmo tempo, máquina de repulsão disjuntiva e máquina de atração conectiva. Ambas coexistindo no mesmo espaço-tempo, uma inscrevendo-se na outra.

Nessa coexistência da disjunção e conexão o eu poético vivencia o conflito: “Carrego em minhas células sombrias/Antagonismos irreconciliáveis/ E as mais opostas idiossincrasia”

(VD, ANJOS, 2001, p. 149). A carne não está em harmonia, mas em aflição e contraste, porque nela estão presentes antagonismos irreconciliáveis que produzem, simultaneamente, “A saúde das forças subterrâneas/ E a morbidez dos seres ilusórios” (MS, ANJOS, 2001, p.31). Em termos freudianos, como vimos, esse é o conflito básico: o id atacando o ego. O ego se vê atingido pelas próprias pulsões.

Mas essa tensão não é vivida apenas internamente, ela ganha sentido porque se traduz em desarmonia com o mundo, com o húmus necrófago. A carne não é natural, ela está em contraposição a natureza: “...oh! Natureza!/[...]/Tu não és minha mãe, velha nefasta!/ Com o teu chicote frio de madrastra/ Tu me açoitas-te vinte e duas vezes,/ Por tua causa apodreci nas cruzes,/ Em que pregas os filhos que produzes/ Durante os desgraçados nove meses!” (PN, ANJOS, 2001, p. 109). No conflito, o eu poético torna visível o corpo diante do abismo, a irreconciliação consigo mesmo e com o mundo.

c) O traço “efêmero” participa do código cronológico, participe do *código cultural*, porque é uma datação, anuncia uma temporalidade. O manto de chama ardente durará pouco. O anúncio é prenúncio do fim, da transitoriedade. O eu poético não se ilude com o brilho ou com o ardor, o fim está sempre diante de si; então, esse “efêmero” é índice do seu sofrimento melancólico.

### ⑨ **Dói-me ver, muito embora a alma te acenda,/ Em tua podridão**

a) Esse fragmento é um núcleo cardinal, correlato ao termo “carne”, *lexia*⑦. As ações de “dói-me” e “ver” estão articuladas no *código acional*, porque é ele quem organiza a sequência de ações ligadas entre si por meio de uma lógica, além de sugerir causalidade: a dor é causada porque o eu lírico vê o que os olhos não vêem. Além do mais essa expressão pertence ao subcódigo anagógico, porque enuncia o sentido da ação na narrativa.

O eu poético sente uma dor: dói ver o fogo flamejante ser efêmero; dói ver os sentidos serem deixados na mortalha; dói ver o próprio corpo lançado no mundo, indefeso, diante da boca devoradora do húmus necrófago. Essa dor é a angústia, cuja causa é o próprio ser-no-mundo. O motivo da dor no eu poético não é físico. Ele não está sofrendo com isso ou aquilo, mas com a visão de si mesmo. Essa dor assume dois núcleos sequenciais em si mesmo: dói se descobrir no mundo e só se descobre no mundo, igual a ele com essa dor.

O centro e o motivo da angústia têm sua causa no sentimento de estar lançado no mundo, experimentado como vazio ou como ausência. Outro poeta complementa, “Por muito tempo achei que ausência é falta./ E lastimava, ignorante, a falta./ Hoje não a lastimo./ Não há

falta na ausência./ A ausência é um estar em mim”, diz Drummond (apud ALVES, 1996, p.63). No angustiar-se, o corpo, aberto de maneira originária e direta, é visto como tal, possuído por uma dor. A angústia pode começar por qualquer coisa ou circunstância que incluía em nossa vivência o que agora nos está faltando, então, o corpo sofre com uma dor indefinível, indeterminada, que o lança no mundo como tal. A corporeidade do sujeito da narrativa, mais do que horizonte perceptivo do mundo, é sofrimento, vazio, ausência, dor infinita. Rubem Alves considerando sobre seu corpo afirma:

Dizem que há, permeando as coisas físicas que fazem o corpo — músculos, sangue, ossos — uma coisa invisível, a que deram o nome de alma. Nunca a vi mas acredito, porque sempre me dói com dor que nenhum remédio pode curar. E ouço, lá no fundo, um grito sufocado contra a solidão. (ALVES, 1995, p. 161).

A angústia ocorre porque, segundo Heidegger, ela pertence “a constituição essencial da pre-sença como ser-no-mundo[...] é uma disposição. A sua raridade é um indício de que, em sua propriedade, a pre-sença permanece encoberta para si mesma em vista da interpretação pública do impessoal” (2000, p.255). Nesse prisma, a corporeidade é configurada como corpo lançado no absurdo das coisas. Tudo se torna inútil e brutalmente doloroso. O mundo se torna vazio, disforme e agressivo. O corpo é atirado no que sempre foi — “massa que o húmus necrófago estraçalha”. O corpo lançado-no-mundo como tal é um corpo angustiado, um corpo em sua radical verdade, vivendo uma “Eterna Mágoa”:

O homem por sobre quem caiu a praga/ Da tristeza do Mundo, o homem que é triste/ Para todos os séculos existe/ E nunca mais o seu pesar se apaga!// Não crê em nada, pois, nada há que traga/ Consolo à Magoa, a que só ele assiste./ Quer resistir, e quanto mais resiste/ Mais se lhe aumenta e se lhe afunda a chaga (EM, ANJOS, 2001, p. 112).

A eterna mágoa é o encontro desse homem, “por sobre quem caiu a praga”, em sua situação dentro do mundo. Na angústia, esse homem “não crê em nada, pois nada há que traga consolo à mágoa”. Na angústia o sujeito confronta-se desencantado com a circunvizinhança. Sua ação é cansaço e enfado, “os olhos são cansados e a alma é mais cansada que os olhos”, descreve Bernardo Soares (PESSOA, 1999, p. 49). Todo o seu movimento tem como centro a angústia, não mais se dirige para o progresso ou prosperidade, alvos civilizatórios do impessoal. O progresso para ele é um achincalhamento, “Tudo, como um lúgubre ciclone,/ Exercia sobre ele ação funesta/ Desde o desbravamento da floresta/ A ultrajante invenção do telefone”(D, ANJOS, 2001, p.70). O seu existir revelou-se marcado pelo vazio “da tristeza do mundo”.

Na angústia o corpo se abre ao mundo, tal como ele é, e provando “desta maneira o mundo odiento” (MS, ANJOS, 2001, p.36), o eu poético é retirado do impessoal. A dor que sofre não é de outro, mas de si próprio. Assim, as entranhas indefinidas gritam e ouve-se sua voz abafada e triste. Essa dor é que nos distingue dos demais. A angústia singulariza a corporeidade do sujeito, na medida em que o próprio ser-no-mundo experimenta singularidades que revelam como se está. Na angústia se rompe com a familiaridade tranqüila e o mundo passa a ser encarado de modo mais originário.

Durante a construção desta tese tenho vivenciado esse sentimento de angústia, que abre e mostra o meu corpo no mundo tal como é. A tese tem sido elaborada na terra do exílio, apesar de se chamar Natal. Mas, comecei a sair da corporeidade homogeneizada, comecei a sentir minhas dores e pensar os meus próprios pensamentos. Minha carne, nesses dias da tese, passou a doer e há muito pensamento e sentimento nessa dor. Dói ouvir, na memória, os gritos dos filhos pedindo para ficar; dói a ausência do aconchego dos braços da amada. Na melancolia, vivenciada só nos que se sentem exilados, passei a escrever alguns versos, para amenizar a dor.

Em algum lugar dentro de mim/ Há gritos, suspiros.../ Estou ofegante./ Nos meus olhos, lágrimas./ Uma vontade de ir embora./ Sair correndo./ Varando a noite./ Estou me extinguindo./ Sinto uma dor indecifrável nas entranhas./ O coração bate nos intestinos./ Meu Deus,/ Socorre-me!/ Pois estou me acabando/ Longe dos meus./ Uma flecha/ Transpassou todos os meus órgãos./ Dói-me a/ Dor do desamparo./ Estou todo desamparado./ Só resta calar e encher os olhos de tristeza.

b) Essas ações doloridas são correlatos do termo “carne”, por isso, ao invés de fechar a seqüência, reabre-a com a expressão “muito embora”, estabelecendo mais um par de antíteses: alma acesa e podridão — *campo simbólico*. É um novo retorno, reafirmando as antíteses: “alva flama psíquica e negro heteróclito composto”; “mônada bastarda e flâmeo fogo”. O eu poético vive e assume o vivido da contradição de pressentir-se apodrecendo, mas, ao mesmo tempo, desejando. É a contraposição entre o ir morrendo e continuar desejando; a decomposição e a excitação.

#### ⑩ a herança horrenda,/ Que eu tenho de deixar para meus filhos!

a) Essa seqüência de segmentos pertence ao subcódigo de comunicação — *código acional*, porque ela conota a passagem de alguma coisa para alguém. As ações do personagem em “ver” e “ter de deixar para” possuem uma destinação, “meus filhos”. Então, todo o

conjunto significativo localiza-se na circulação da “herança”. Nessa lexia, os núcleos acionais da estrofe encontram seus correlatos. O que dói no eu lírico? É ver a “herança horrenda”. E qual é a herança horrenda que deixará para seus filhos? A carne.

b) “Herança” é um traço que mobiliza o saber jurídico, um bem transmitido por via de sucessão ou por disposição testamentária. No entanto, no caso do eu poético, essa herança não é legado cultural, bem material ou simbólico, ou quaisquer outras coisas externas ao corpo, porque, se fosse assim, ele poderia evitar. Evitar é a sua aspiração, já que a herança é horrenda. Essa adjetivação de “horrenda” qualifica a herança, dá-lhe um caráter – *código semântico*. Não depende do querer do eu poético transmitir essa desgraça. Ela está impressa em sua carne, ela é a própria carne, e como carga genética, a carne horrenda é transmitida automaticamente, involuntariamente. Essa transmissão é indicial, diz de um sentimento de pesar da comunicação inevitável entre pai e filho. O pesar não é mais por causa dele mesmo, porque já se reconhece perecendo, mas por causa dos filhos, visto terem de sofrer do mesmo mal do pai. O eu lírico sofre com a herança que deixa para os filhos. Que horror, o desejo dos pais é deixar um bem para os filhos, mas o eu poético vê a maldição que será deixada para os filhos, independente da vontade do genitor.

A herança é que a carne do filho não deixará de ser “mônada bastarda”, tal como foi a de seus antecessores — o código comunicacional aqui se estenderia para toda a ascendência humana—. Na carne está encravada a mágoa de estar em conflito consigo mesmo e não se sentir abrigado, acolhido pela natureza. A natureza não lhe serve como mãe. É madrasta que aos filhos castiga e mata. O mundo é “odiento”, carrasco, faz com que seus filhos apodreçam. É uma mágoa sem fim, “sabe que sofre, mas o que não sabe/ É que essa mágoa infinda assim, não cabe/ na sua vida...Transpõe seu corpo inerte;/ E quando esse homem se transforma em verme/ É essa mágoa que o acompanha ainda!” (EM, ANJOS, 2001, p.112).

Essa tensão carne-natureza é uma representação eloqüente do sentimento do objeto perdido. O eu poético perdeu o interesse pelo mundo exterior, e é incapaz de escolher um novo amor, nenhum investimento lhe apetece. O eu poético está de luto, sobre isso diz Chico Viana:

Uma das preocupações subjacentes à poética de Augusto dos Anjos, e que a nosso ver a estruturam, é a de alguma coisa perdida no passado do homem. Tal perda, ou antes, a percepção dela, terá gerado no ser humano – o que é dramaticamente sentido pelo ‘eu lírico’ – o sentimento dos contrastes, da

‘diferença’; ela seria responsável pela tensão entre os opostos, revelando-se nas contradições que compõem (e sobretudo decompõem) o elemento natural. A consequência maior dessa perda terá sido a carência de unidade, a ruptura com a harmonia, em algum momento suposta, entre o homem e a natureza. (VIANA, 1994, p.43).

Esse é o modo desse corpo operar no mundo, que inconformado com essa “madrasta que açoita”, busca um “objeto” que não está presente, mas que já foi experimentado. O luto fala de uma perda, não de um objeto qualquer, mas do amor originário, daí a “mágoa eterna”, a “praga da tristeza”. Esse objeto perdido coloca o sujeito num sentimento de abandono frente ao mundo, porque o remete a uma perda fundamental. Mas ao contrário do eu onírico, que se abstém do mundo, não vivendo a perda, mas convertendo-a em “perda de tempo”. O eu poético experimenta a perda como tal, sofre sua dor, sente-se abandonado, não se disfarça em protagonista: para a psicanálise freudiana, a perda que nos faz sofrer, é a perda do amor da mãe (outro materno); para Deleuze e Guattari, o recalçamento originário é a repulsão das máquinas desejanter pelo corpo sem órgãos (1995, p. 14).

O luto de que sofre o eu poético é devido à perda de uma unidade originária, por isso, ressentindo-se de ter deixado a condição primeira: “Antes, geléia humana, não progridas/ E em retrogradações indefinidas,/ Volvas à antiga inexistência calma!” (UG, ANJOS, 2001, p.132). Mais do que sentimento lutuoso, o sujeito da narrativa sente-se culpado por ter deixado essa condição de desarmonia como herança para os filhos. O luto e a impossibilidade de impedir a transmissão dessa condição cruel, nos remetem à transgressão mítica do pecado original. Numa dimensão biológica, o pecado original para o eu poético não foi o homem ter comido do fruto mágico, mas ter deixado “a antiga inexistência calma”, a condição inorgânica da “pátria da homogeneidade” (DT, ANJOS, 2001, p. 43), “a quietação da treva espessa” (MS, ANJOS, 2001, p. 27). Esse desejo de reencontrar o homogêneo assemelha-se ao Princípio do Nirvana, como vimos na primeira parte da tese. É a teoria do trauma metacombiológico de Freud:

O primeiro trauma, para Freud, não é o do nascimento do indivíduo humano, é o do nascimento da vida; a primeira pulsão, aparecendo no momento em que surge essa vida que é uma elevação de tensão em relação ao estado inorgânico, nada mais é do que a pulsão de morte, cujo princípio de funcionamento é a tendência para regressar ao estado de tensão zero. (FREUD apud LAPLANCHE, 1988, p.124).

O sentimento de luto da unidade primeira, ontogênico (mãe) ou filogênico (inorgânico), é vivido pelo eu poético como um corpo inconformado com o mundo. A

inconformação é devido à perda do amor mítico. O ato de amor é um ato de incorporar. Lembramos que na relação sexual ou na antropofagia o “comer” está relacionado a uma identificação, possuir a carne de quem se deseja. No nível simbólico, o “objeto” ingerido é objeto preservado, devido à apropriação das qualidades. De modo que ter perdido o amor primeiro é ter perdido a possibilidade de identificar-se com o mundo, de incorporá-lo. Daí o eu poético definir a carne como “feixe de mônadas bastardas”.

c) Na situação de angústia, de inconformação com o mundo, mesmo com pesar, o personagem realiza a ação de transmitir a herança horrenda. Ele exerce um papel ativo, inocular na próxima geração o medonho. Mas quando ele diz, “eu tenho de...”, emerge o caráter dessa ação – *código semântico*. O eu poético sente-se obrigado a deixar essa herança, ele encontra-se numa situação de dívida, sente-se forçado, pela própria carne, contra sua vontade, a transmitir a contaminação.

Em “O lázaro da pátria” o corpo é apresentado como aquele que “Em qualquer parte onde a cabeça ponha,/ Deixa circunferência de peçonha,/ Mas oriundas de úlceras e antrazes” (LP, ANJOS, 2001, p.39). A condição doentia do corpo é metáfora da transmissão da peçonha, do veneno que contamina filhos e espaços, por onde anda vai contaminando o mundo. O corpo não só habita o espaço, mas dá-lhe significação particular. Na mesma medida em que a morte envenenou seu corpo, assim também o eu lírico envenena o mundo. A doença é para tornar visível a transmissão da peçonha, do veneno que é expandido por onde quer que ele se encoste.

“A cidade dos lázaros”(D, ANJOS, 2001, p. 65) serve para apresentar a condição corporal do eu poético, de lázaro e de todos os outros que não encontram filiação no mundo, portanto, resolvem contaminá-lo com sua peçonha. Na angústia, há uma mobilização de energia a fim de enfrentar a catástrofe. A pulsão é projetada para fora, para além dos órgãos sensoriais, para o mundo. O mundo é contaminado pela peçonha. Não é mais o mesmo mundo, criou-se um outro, como no caso da fobia, conforme vimos, para o sujeito defender-se da agressão interna, ele a projeta externamente.

d) A narrativa é encerrada com o significante “meus filhos”, que pertence ao sistema de marcas lingüísticas ligadas à pessoa. É o contraponto da sequência “meu rosto”, segunda lexia. O rosto e os filhos criam um par comunicativo — *código acional*, no qual circula a ação do eu poético. Enquanto, o rosto remete a ação de estraçalhar dos órgãos, a sua finitude pressentida, os filhos expressam a ação de continuidade da batalha orgânica. Mesmo sendo horrenda ou podre, o eu poético finaliza a narrativa, pontuando um último núcleo actancial, aberto ao infinito.

e) Filho é réplica do corpo do pai – *campo hermenêutico*. Ao identificar um com o outro, a narrativa reenvia a carne do eu lírico ao infinito dos códigos, porque se refere, dentro da situação, a uma outra sequência possível. Mas como “na narrativa qualquer conciliação é uma transgressão”, diz Roland Barthes (1970, p. 193). Então, “filhos” funcionam como uma transgressão na relação entre o eu poético e o “húmus necrófago”. A expressão “filhos” trabalha como um anteparo, um dique de proteção que o eu poético constrói para não se vê apenas como um despedaçado.

Portanto, a expressão “filhos” representa uma ação enigmática do eu poético para colocar sob suspense a ação do verme. Além do mais, a expressão “filhos” é um signo de narratividade, ele imprime um ritmo de retorno à narrativa. “Filhos” compoe com “relamejantes brilhos”. Os filhos são dardos, criação que o eu poético elabora diante da morte. O filho é uma criação dos pais. É em meio a angústia da decomposição, frente a “dentuça dos vermes”, que a expressão final “meus filhos” emerge. O termo “filhos”, nesse contexto, é tanto desafio como desvario: desvario porque os filhos continuam sendo “mônadas bastardas”, sofrerão o mesmo destino, e desafio porque, insistentemente, são “brilhos”.

A contradição está posta: na angústia da constatação da sua própria finitude, há a ação de continuidade. O pressentir se decompondo contradiz-se com o remeter-se para além de si mesmo, produzindo um golpe no destino, então o grito “meus filhos!” A verdade construída no texto, em meio da tensão entre claridade e sombra, calor e frio, podridão e filhos, não está apenas na certeza da morte, mas também, paradoxalmente, na continuidade dos “filhos”. O fim é assumido, e se sofre com ele, mas junto dele o eu poético dirige seu olhar para diante de si mesmo, para a transcendência.

### 6.3 ANÁLISE ESTRUTURAL

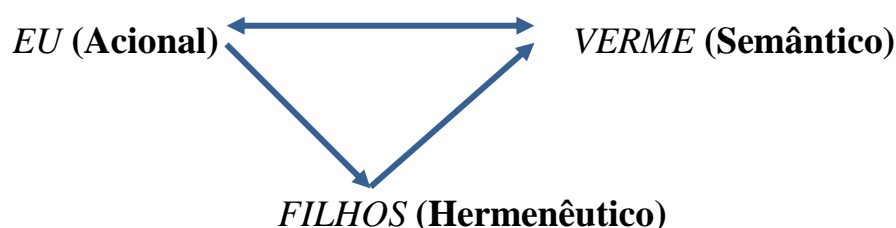
#### 6.3.1 Nível Actancial

Utilizando o mesmo procedimento da análise do capítulo anterior, iniciemos a interpretação Estrutural dessa narrativa poética pelo *Nível Actancial*. O eixo semântico dessa narrativa não é a busca, como foi a do jogo onírico, mas é a luta. Uma narrativa mítica em que o sujeito enfrenta um oponente imortal e invencível, o Húmus Necrófago. A narrativa estrutura-se numa luta travada entre o Eu-poético e o Verme, aquele que “a todos declara guerra”.

O campo simbólico aparece nessa estrutura semântica como antítese de um oponente. Como nos vários pares de oposição, em que emerge o simbólico, tais como: negro e alva, decomposição e sol-posto, podridão e alma acesa. Mas “filhos” aparece como a réplica do



Eu-poético, é simbólico porque faz um apelo a um outro não presente, contudo ele não é um divino, mas um possível outro, abre-se um suspense. De modo que a estrutura é delineada numa relação triádica. O acional e o semântico são intermediados pelo hermenêutico. São três os actantes: o acional é o “Eu”, o semântico é o “Verme” e o “meus filhos”, réplica do eu-poético, é um hermenêutico, formando um jogo triangular. Um declara combate ao outro de modo enviesado. O Verme luta contra o Eu para destruí-lo, o Eu enfrenta o combate e recorre de modo imaginário ao Filho, o Filho reanima a luta contra o Verme.



Essa narrativa poética se dá numa competição entre os três actantes, sendo o terceiro um replicante, e sabemos por Huizinga que “tanto o conflito quanto o amor implicam rivalidade ou competição, e competição implica jogo” (1996, p.148). Portanto, a estrutura poética se apresenta como um jogo de luta, que é dado em três *raudes*. No primeiro *raude*, o Eu pega no rosto e pressente o fim – vitória do Verme; no segundo *raude*, o Eu, multiplicado em Homem, desagrega-se na mortalha — vitória do Verme novamente. Terceiro *raude*, o Eu está doente, mas lembra dos Filhos — o Verme foi trapaceado. Esse terceiro actante é enigmático, é um ausente-presente, que provoca alteração no jogo, porque se finda abrindo ao infinito da luta.

Esse jogo poético assemelha-se a uma luta livre, na qual todos os gestos são permitidos, do tipo Catch, analisado por Roland Barthes (1987, p.11-20) e nele nos inspiramos. Portanto, não é um esporte regular, cujos gestos desenrolam-se numa ordem progressiva para um destino previsível. Esse jogo é uma soma de espetáculos, cada movimento desdobra uma paixão, surgida sem um direcionamento que o coroe. É uma estrutura lógica que se desencaminha no final.

Parece um raciocínio indutivo, partindo das premissas para uma generalização, mas não é isso que acontece: Se o Eu é carnal e foi vencido pelo Verme; Se o Homem é carnal e foi vencido pelo Verme; Logo, todos os homens carnis são vencidos pelo Verme. Porém, a conclusão da narrativa não é essa. Pelos *raudes* vemos que o raciocínio é entortado, o indutivismo é ridicularizado. Pois tanto a conclusão quanto o caminho percorrido são estranhos a essa lógica aristotélica, primeiro porque oraciocínio não vai do particular para

a generalização, no final há um retorno ao particular; segundo porque a conclusão a que se chega é: *Logo, o Eu que é carnal e clama pelo Filho trapaceia o Verme.*

A interpretação desse combate, a partir da leitura dos seus episódios (*raudes*), deve estar aliada à leitura dos corpos dos lutadores. Diz Barthes, “O corpo do lutador é, assim, a primeira chave do combate” (1987, p. 13). A compleição e o gesto são signos de base, contém, em germe, todo o combate, por isso o descrevemos. O Eu aparece como um sujeito de ação (eu pego...), mas intimidado (tenho de deixar...). Não tem corpo de herói, nem se tipifica como um bravo, mas parece convencido da perda. O Verme é apresentado como um mostro devorador, mordicante, agressivo, que num sadismo dentário, boca armada, estraçalha todos os órgãos do Eu. O Filho é apontado como rebento, no máximo, meninote que não entende ainda do destino da vida. Contudo, o Filho é uma declaração implícita, “Tudo está, incessantemente, por recomeçar”.

No primeiro e segundo *raudes*, diferente do Judô, que ao perceber que a derrota é evidente, abandona-se imediatamente à luta, em nosso jogo acontece o contrário, há um espetáculo da derrota. O Eu prolonga exageradamente a sua posição de derrotado, caído, impõe um espetáculo intolerável da sua impotência, da segunda à última lexia. Ao invés de ocultar seu fracasso, ele o acentua. Ao invés de demonstrar sua excelência nas habilidades, como nos demais esportes, ele não tem vergonha da sua dor, sabe chorar e saboreia suas lágrimas. A exposição da dor é a própria finalidade do combate. Semelhante às máscaras teatrais antigas, que carregavam o tom trágico do espetáculo, o Eu gesticula sua fealdade para significar sua baixeza e reforçar a qualidade repulsiva da carne morta, esbranquiçada, na boca do Verme. A decomposição dos olhos e do diafragma serve para reforçar o espetáculo da derrota e do nojo.

O Verme triunfa, com gesto de dominador, neutralizando o Eu e o Homem, que é a multiplicação do Eu. Em dois *raudes*, duas vitórias. Então, desfila no ringue de modo soberano, imponente e cruel, exigindo aplauso por sua capacidade de estraçalhar e decompor qualquer um. Mostra seus dentes afiados, “dentuça que tudo devora”. No terceiro e último *raude*, o Eu, imobilizado por terra e mostrando o caráter intolerável da sua situação (podridão horrenda), esboça um ar de quem não está derrotado totalmente (alma acesa). Nessa ocasião, desenvolve um golpe traiçoeiro e vingativo. O público vai ao delírio. É espetacular ver um Eu fraco e humilhado bater num gigante. Na expressão excessiva do sofrimento, o pudor está deslocado, a regra deve ser violada.

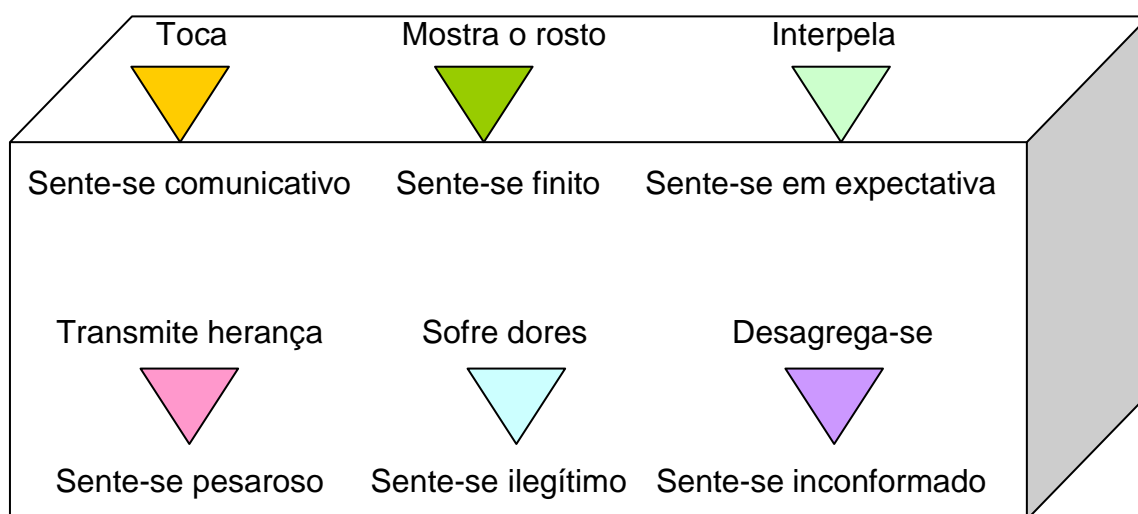
Em meio às máscaras trágicas de dor, com o rosto deformado por uma angústia intolerável, o suplicante, indefeso e dominado, atira um golpe sagaz, numa hora em que o Verme estava se exibindo distraidamente. De repente, o êxito de um golpe produz a reviravolta de um destino. O golpe furioso e desleal do Eu sobre o adversário foi o ato de

chamar o Filho. O Filho é uma figura excessiva e desleal para com o Verme. É um ataque à traição, um golpe proibido, sem que o árbitro veja. O Filho é o actante, criatura do Eu, mas que é diferente de Homem. É o Eu ampliado, é uma exacerbação da réplica.

O eixo semântico da narrativa é um jogo de luta. Essa luta é uma pintura barroca, expressão excessiva e máxima evidência, nenhum disfarce. O enigma quase não aparece no texto, como vimos na análise textual, houve apenas uma presença do código hermenêutico. O Filho, como actante advindo do campo simbólico, confirma esse estilo. Na luta há um jogo sensível de cores (do claro-escuro, frieza-ardor, morte-vida) e uma imensa riqueza figurativa das personagens. O Eu e o Verme são vistos de muitos ângulos, são enquadrados numa cenografia fantástica, que dilata o espaço de tal maneira, que o leitor/observador tem a sensação de participar do conflito.

### 6.3.2 Nível Narrativo

Nesse nível da análise, iniciamos destacando o procedimento da *Articulação*, responsável por compreender o signo pelo fracionamento de formas ou diagramas. Vimos pelo nível actancial que a estrutura da narrativa constitui-se numa tensão travada entre o acional e o semântico, intermediado pelo simbólico. Nessa estrutura, o jogo agonístico diferencia-se do jogo onírico, tanto na forma, porque não são dois competidores mas três, quanto no conteúdo, porque o eu onírico age para fugir do sofrimento, enquanto o eu poético, age confrontando-se com cada emoção correspondente. Esboçamos essa relação entre ação e emoção no seguinte diagrama:



Quadro 10 Comunicação entre a Ação e a Emoção no jogo poético

Nesse diagrama vemos que a ação do *eu poético* não é uma ação fugitiva, em linha reta. Ao contrário do *eu onírico* que está sempre se distanciando de sua intenção original, o

actante poético realiza a comunicação dos seus gestos consigo mesmo e com o mundo. O eu poético está envolvido nas emoções que produz: pega no rosto e pressente o fim, por exemplo. O início e o fim se tocam. A forma do jogo é cíclica, a ação volta-se para a intenção, o ponto de partida incide sobre o ponto de chegada. O corpo não está disposto para o sujeito da narrativa como uma massa amorfa, na qual apenas o movimento rápido introduz divisões e articulações. Mas, ao agir, ele organiza o mundo dado, segundo os projetos do momento e constrói, em sua circunvizinhança, um comportamento significativo, vinculando ação e emoção correspondente.

A emoção vivida não é a repetição de uma perda, mas uma entrega à pluralidade de sentimentos. Sem dúvida, as ações do actante poético são mais sensoriais (vários focos de sentidos) e mais sensíveis (repota à excitação global e diferenciada de uma percepção), para utilizar as definições de Paul Sivadon e Fernandez-Zoila (1988, p. 251). A emoção do pressentir consiste na abertura do corpo à comunicação com os próprios órgãos, com o meio humano e com o espaço físico.

Ainda no procedimento da *Articulação*, construímos o diagrama da partitura. Sabemos, por Huizinga (1996, p. 159), que um dos traços de união entre o jogo e a poesia é a música que há em ambos. Então, para ouvir a música desse jogo nós percorremos os mesmos passos descritos na análise do capítulo anterior, seguindo as orientações de Barthes e contando com a habilidade do amigo, Francisco Gomes (músico - violinista). Iniciamos tornando visível a presença dos códigos em suas respectivas lexias, a partir do quadro abaixo.

<b>CÓDIGOS Lexias dos gestos</b>	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
Acional	•	••	•			•			•	••
Cultural	•	•			•		•	•		
Semântico	•		••		•	•	•			••
Simbólico	•	•		•••	•		•	••	•	•
Hermenêutico					•					•

Quadro11 Apresentação do número de códigos por lexia dos gestos

Depois fomos construindo a partitura, pelo número de lexia definimos que esse jogo consiste numa música composta por dez compassos e com três tempos em cada compasso (forte, fraco, fraco). É uma música ternária, estilo de uma valsa, em compasso de três por quatro, com acentuação no primeiro tempo e movimento variado (lento). A partitura ficou assim composta.

## Música dos gestos no jogo: corporeidade poetante

ACIONAL-Piano

HERMENÊUTICO-Flauta

SEMÂNTICO-Marimba

CULTURAL-Tímpano

SIMBÓLICO-Percussão

### 2- Partitura do Jogo Poético

Fonte: Próprio autor, representação escrita pelo maestro Moises Cabral dos Anjos

É uma música que brinca com a tonalidade, formando um jogo rítmico tonal entre os instrumentos: piano (acional), flauta (hermenêutico), marimba (semântico), tímpano (cultural) e percussão (simbólico). É uma música que tem um trabalho melódico mais definido, em relação à música do jogo onírico. É uma música atravessada por silêncios, pausas mínimas e semimínimas, exigindo muita concentração dos participantes para não perder a seqüência. Há muitas notas soltas entre os instrumentos. É uma música lírica, há um suspense no meio da composição produzido, tanto pela flauta que aparece apenas uma vez, despontando isolada no quinto compasso, quanto pela percussão, que exclusivamente faz sua marcação no terceiro compasso.

A presente música repercute o silêncio do eu poético diante do abismo, suas ações dramáticas e inusitadas são reproduzidas com a surpresa da entrada dos instrumentos. Além disso, ao contrário da marcha binária do jogo onírico que segue sempre num mesmo andamento, a música do poema está interpolada por inúmeras variações, tal como faz o eu poético com a circunvizinhança: para cada ação uma emoção.

Com o procedimento analítico da *Integração*, ainda no Nível Narrativo, os fragmentos sígnicos da narrativa que foram postos pelos diagramas são aqui integralizados. Em outras palavras, a relação cíclica entre Ação e Intenção caracteriza a tendência dos gestos do eu poético. Esse sujeito age reconhecendo-se carnal, ele se vê nos sentidos e nos órgãos (olhos, diafragma, tato, vista, olfato e gosto) e, por conseguinte, reconhece-se mortal, pressente se decompondo em órgãos e deixando os sentidos na mortalha. Assim, duas unidades integram a tendência dos gestos: o eu poético reconhece-se carnal; o eu poético reconhece-se mortal.

O reconhecer-se carnal, além de se experimentar nos limites do corpo, significa participar por sua sensibilidade, seu tônus de postura, de um discurso com o mundo. Ele se toca, ativa a carícia do corpo, então experimenta o fundo do movimento: pressente seus órgãos e solicita seus sentidos, aumentando-lhes seu funcionamento. É um sujeito encarnado nos seus atos existenciais. Ao se tocar ele está integralmente em seu toque. Reconhecer-se carnal é experimentar-se excitável, carne que dardeja relampejantes brilhos e possui ardentes desejos. Carne que é formada pela circulação de energia fluida.

É um corpo-gozo (sentir-se afetado) que confronta o corpo-trabalho do eu onírico, na medida em que age e sente. A vinculação dos gestos as suas intenções não permite que o eu poético seja levado para uma “zona de atolagem” (sentimentos de incompletude), em que as emoções são apaziguadas, ficam à espera, prontas a não mais perturbar o funcionamento do entendimento e colaborar de maneira específica para as suas muitas ações, conforme preceitua Sivadon e Fernandez-Zoíla (1988, p.248).

O sentir que o eu poético experimenta não corresponde às desordens neurovegetativas ligadas às explosões emocionais, mas é uma emoção estética, um sentir desenvolvido, aprendido e educado na vivência. Ele aprendeu a sentir, e isso o retirou do velamento, da impessoalidade. Por meio dessa aprendizagem emocional regulou e modelou sua conduta na ação e inação. Por isso mesmo, o pressentir do sujeito da narrativa não é uma invenção individual, mas uma aprendizagem social, já que a formação das emoções e da sensibilidade sensorial é aprendida na vivência comunitária.

A medida que as emoções se especificam segundo os seis tipos universais: alegria, tristeza, riso, lágrimas, medo, cólera e suas sub-variações, essas emoções recebem uma conformação cuja regulação é também exógena. Aprende-se tudo para ser homem, compreendendo-se aí as maneiras de se emocionar, que se transformam. (SIVADON; FERNANDEZ-ZOILA, 1988, p.124).

O reconhecer-se mortal, além de constituir-se numa segunda unidade de nível superior da narrativa, é uma outra marca da configuração da corporeidade do eu poético. Esse reconhecimento de que é mortal não é discursivo, mas vivencial. Re-conhecer é conhecer mediante a experiência. A experiência de pressentir o fim da “orgânica batalha”, mais do que exclusividade individual, é um fenômeno social. A morte é um golpe violento, dirigido ao grupo humano, por exigir alterações substanciais na organização da vida.

José Carlos Rodrigues afirma que a morte é uma “verdadeira chaga que põe em risco a vida social” (1979, p.52). Esse risco é porque a morte, além de deixar no lugar do morto um vazio indisfarçável, quebra o curso normal das coisas e questiona as bases morais da sociedade. Para uma sociedade que se crê imortal, o espetáculo do cadáver não pode ser suportado. A morte do corpo não é apenas a retirada de um indivíduo do grupo a que pertencia, mas afeta a própria estrutura social. Pois os corpos representam a própria sociedade, eles são projeções da coletividade. No corpo estão gravados os símbolos sociais; então, no momento em que esses morrem, sinalizam que todo o edifício social pode perecer. Esse é o desafio que o eu poético enfrenta, visto que na morte há toda uma desestruturação e exigência de uma reorganização das categorias mentais e dos padrões de relacionamento social.

“A morte do corpo é a morte do símbolo da estrutura social, é a evidência da entropia, é a imposição ao homem de pensar na finitude”, afirma o antropólogo (1979, p. 61). O que se teme na morte é exatamente o que ela tem de morte, a efemeridade do símbolo. Então, para aplacar o poder terrível da morte, desestruturação simbólica da sociedade, nós criamos os ritos mágicos, cuja finalidade é realizar a passagem do morto do mundo conhecido ao mundo desconhecido. Por isso, o ato de morrer, talvez o mais íntimo da existência humana, é transformado em uma ocasião pública.

Os procedimentos rituais servem para proteger a comunidade da ação das forças nefastas que a morte irradia. São os recursos simbólicos aqueles capazes de alterar essas forças e neutralizá-las. É num esforço litúrgico que o grupo se recobra, restabelece sua paz e vence a ameaça. “O enterro, e as outras formas de se lidar com o corpo morto, é um meio de a comunidade assegurar a seus membros que o indivíduo morto caminha, na direção da ocupação do seu lugar determinado, devidamente sob controle”, diz Rodrigues (1979, p.53).

No sentido de colocar a morte no seu devido lugar e evitar que ela continue agindo no interior da sociedade, os diferentes povos criam diferentes tipos de ritos para diferentes tipos de mortes e de mortos. O controle social sobre as forças nefastas da morte se dá na criação dos símbolos ritualísticos. São os ritos que lidam com a morte solucionando o problema da finitude ao prometer, implicitamente, imunização, potência mística, absorção das qualidades do morto, ressurreição ou vida eterna. O corpo do cadáver recebe uma aparência de vida, ele é vestido, engravatado, banhado, maquiado, fechado os olhos, além de serem obstruídos todos os orifícios pelos quais ele pode manifestar alguma atividade que escape ao domínio da coletividade. Sobre a mágica do rito, afirma Rodrigues:

A reação do homem é um impulso contrário a essas forças desagregadoras. A violência das manifestações contrárias à morte significa que a sociedade continua viva[...] A sociedade reage com veemência igual à da força que a feriu[...] Visa reagir ao desabrigo a que seus membros se viram submetidos, restabelecendo, pelo calor da solidariedade dos que ficaram, a integridade do grupo. Aproximando-se, os sobreviventes conseguem ocupar o vazio deixado pelos que partiram. (RODRIGUES, 1979, p. 57).

Os ritos são construções de muralhas protetoras em torno de nós mesmos, para barrar simbolicamente as forças de desestruturação da morte, assim também faz o eu poético ao dirigir seus olhos para seus “filhos”. A imagem dos “filhos” é o símbolo que contradiz a decomposição, é a sua antítese. Diante da morte, o nascimento. O eu lírico não vê os “filhos” como triunfo sobre a morte, mas como a repetição da mágoa. O sujeito grita sua mágoa como “um fígado doente que sangra” ou como uma “garganta de órfã que geme”. O eu poético, do fundo do seu trágico destino, onde a Resignação os braços cruza, gagueja a mágoa de um cretino (D, ANJOS, 2001, p. 69). Gaguejar a mágoa é o ato de repetir, ou seja, frente a carne estraçalhada pelo verme, o eu poético faz retornar o processo existencial, clamando pelos filhos. Gaguejar a mágoa repetidamente, incessantemente, alucinadamente significa por em movimento as forças para dominar a excitação, ligá-las psiquicamente.

A expressão “meus filhos” simboliza a projeção, em que a pulsão de morte é exteriorizada, conforme vimos no capítulo segundo e veremos no capítulo oitavo. O eu poético cria a imagem dos “filhos” como uma forma de auxiliá-lo na luta contra o Húmus Necrófago. A imagem dos filhos é a criação simbólica do eu lírico por sobre o abismo, é sua



máquina desejante colada ao corpo-sem- órgãos. Com isso podemos integralizar os demais fragmentos em outras duas unidades: o eu- poético reconhece-se irreconciliado com o mundo; o eu poético reconhece-se criador de mundos.

Após pressentir que é carnal e, portanto mortal, o eu poético experimenta-se desabrigado no mundo e, então cria um outro mundo. Esse processo configura a tendência geral dos gestos do eu poético, marcando a postura de inimizade do mundo e de ação criativa. Foi diante da ameaça de transbordamento, em plena angústia, em meio a mundos terríveis, que o eu poético criou a imagem dos “filhos”. De forma que o jogo poético é agonístico e criativo. É uma criação lírica, os gestos exibem, exageradamente, as emoções e os sentimentos íntimos. A partir de cenários de ruínas e imagens devoradoras, o eu poético desenha um mundo onde pode exercer sua força. Nesse mundo ele luta, a “rebelião/ Da criatura contra a natureza!” (QN, ANJOS, 2001, p. 112, 113).

Rebela-se quando resgata através do símbolo, numa transfiguração alegórica, a totalidade perdida, a pátria da homogeneidade, “da qual o artista é nostálgico, e que só é reconstituída no plano da beleza.” (VIANA, 1994, p. 75). A imagem dos filhos é a beleza que o eu poético construiu para enfrentar as bocas necrófagas que mordem. É uma criação artística na qual ele suspende o ataque fulminante do verme. Por isso afirma: “Contra a Arte, oh! Morte, em vão teu ódio exerces!” (D, ANJOS, 2001, p.79). Na sua criação artística o eu poético é fortalecido, “ninguém doma um coração de poeta” (V, ANJOS, 2001, p. 104).

Arte é criação de beleza dada num momento em que se prova um mundo odiento, pelas grandes razões do sentimento. A arte é uma forma de não ser submerso pela angústia. A Arte é “a única luz tragicamente acesa/ Na universalidade agonizante” (A, ANJOS, 2001, p.158). No jogo existencial, a arte é um contragolpe sagaz. Além de produzir força para resistir aos despedaçamentos e derrubadas, a arte é que transforma o aspecto da dor.

Somentea Arte, esculpindo a humana mágoa,  
Abranda as rochas rígidas, torna água  
Todo o fogo telúrico profundo  
E reduz, sem que, entanto, a desintegro,  
À condição de uma planície alegre,  
A aspereza orográfica do mundo!”  
(MS, ANJOS, 2001, p. 36).

A arte não é superação da dor, mas é força para conviver com ela, para reduzir o sofrimento, sem desintegrá-lo.

A beleza criada não está apenas na surpreendente criação da imagem dos “filhos”, como num *grand finale*, mas durante todo o percurso da produção dos gestos. A beleza desse jogo não é sublime ou harmônica, mas áspera e forte. A estética é trágica. Há um abismo de beleza, os gestos emergem a partir do nojento e do repugnante. Transforma a vida em morte e prolonga na morte a vida. As ações que o eu poético desenvolve têm uma admirável sequência, desdobrada em delírios, fantasias, pesadelos e alucinações. Refletindo as “violetas da mágoa”, o eu poético constrói um jogo agressivo. Não busca equilíbrio ou suavidade, mas agressão, na medida em que poetiza o horror.

É um jogo noturno, dado em cenários medonhos, no qual o jogador poético foi pintor barroco ao brincar com os contrastes (negror da noite e claridade do sol-posto, decadência e procriação). E ao pressentir a decomposição, destruição da estrutura formal do organismo, foi cubista. Ao jogar com figuras arquetípicas, foi surrealista. As ações desse jogador são indefiníveis, porque são solitárias, desenham-se confusamente. De modo tal que “o próprio Pedro Américo não pinta.../ Para pintá-lo, era preciso a tinta/ Feita de todos os tormentos do homem”(QN, ANJOS, 2001, p. 113).

Numa estética delirante, o eu poético associa a acuidade intelectual e a sensibilidade, por isso constrói um artesanato com seus gestos duros e excessivos. Numa tessitura dissonante os gritos do jogador não destoam, mas expressam música, intensidade e precisão. É uma voz selvagem que rosna como “uma carvalhada em pedregulhos, como moendo cristais, como ventos roucos atravessando vidros quebrados” (ALMEIDA, 1994, p. 47). Os gestos do eu poético transbordam numa estética do excesso, movimentos arredondados, ásperos, fragmentados. Foi assim que o jogador trapaceou o húmus necrófago, não o venceu, mas reduziu seus impactos, transformou os vales terríveis em planícies amenas. A mágoa persiste, já que é “eterna”, mas como o artífice esculpe a rocha, retirando-a da brutalidade, assim também a arte faz com a angústia.

A arte esculpiu a “eterna mágoa” permitindo ao desejo fazer retornar os “objetos” perdidos. É na beleza que o paraíso perdido é novamente desfrutado. Um mundo em que o objeto amado é de novo vivenciado. Não é bem para um objeto específico que a fantasia/imaginação se volta, mas para o retorno daquilo que fora para sempre perdido, mas mesmo assim perseguido. A pulsão de morte, regida pelo Princípio do Nirvana, escoamento total da energia, não significa simplesmente retorno ao inanimado, mas alternativa para o recomeço. Confirma uma outra narrativa, intertexto da nossa:

A doença era geral, tudo a extenuar-se/ Estava. O espaço abstracto que não morre/ Cansara... O ar que, em colônias fluidas, corre,/ Parecia também desagregar-se!// Os pródromos de um tétano medonho/ Repuxavam-me o

rosto... Hirto de espanto,/ Eu sentia nascer-me n'alma, entanto,/ O começo magnífico de um sonho!// Entre as formas decrepitas do povo,/ Já batiam por cima dos estragos/ A sensação e os movimentos vagos/ Da célula inicial de um Cosmos novo!// O letargo larvário da cidade Crescia./ Igual a um parto, numa furna,/ Vinha da original treva noturna,/ O vagido de uma outra Humanidade!// E eu, com os pés atolados no Nirvana,/ Acompanhava, com prazer secreto,/ A gestação daquele grande feto,/ Que vinha substituir a Espécie Humana!/(D, ANJOS, 2001, p. 80).

Em meio à “doença” ou frente ao “húmus necrófago”, que a tudo extenua e desagrega, que repuxa o rosto e as formas decrepitas do povo, nasce um renovo. O que a realidade não conseguira fazer, fizera o “grande feto” ou os “filhos”; porque esses, em suas respectivas narrativas, são promessas de um “cosmos novo”, de uma outra humanidade. Essa nova humanidade já existe, mas na forma embrionária. A aspiração do “grande feto” ou dos “filhos”, diz do desejo fundamental de retorno ao estado de alívio da excitação excessiva, ao reencontro, “na furna”, com um outro recomeço. Na disjunção do Nirvana, contraditoriamente, o corpo sem órgãos deseja na “treva noturna” uma outra organização, um outro organismo.

Esse jogo lírico distancia-se da lógica formal e se aproxima da demência, porque está movido pela pulsão de morte, que é a “sublimação fundamental creacionista”, conforme diz Lacan (apud VIANA, 1994, p. 109). É como sujeito falante que o eu poético acompanha, em “prazer secreto”, o nascimento de outro mundo, trapaceando o atual. As operações gestuais desenvolvidas pelo jogador poético dizem de uma outra configuração da corporeidade no jogo da cultura. Porque seus atos de fala não são reduzidos ao estoque de padrões motores, mas são continuamente (re)configurados pela sua maneira de utilizar os gestos, de impor sentido às ações e de comunicar-se com o mundo. Por isso, o arranjo dos seus gestos cria a beleza.

Disposto nesse afeto de irreconciliação, o eu poético criou um mundo por meio dos gestos. O sintagma gestual do eu poético é transgressão da mudez dos outros seres vivos, porque se desencadeia numa aspiração de dar fala aos organismos mudos e a matéria inorgânica, visto que há uma “sonoridade potencial dos seres,/ estrangulada dentro da matéria!”(MS, ANJOS, 2001, p.33). O jogo é trágico, porque é feito de silêncios, isso ficou audível na música desse jogo. O silêncio é para acudir a todos os seres emudecidos, tais como, o som do “animal inferior que urra nos bosques”, o som do “homicídio nas vielas mais escuras”, o som do “ferido que a hostil gleba atra escarva” e o “último solilóquio dos suicidas” (MS, ANJOS, 2001, p. 36).

Os gestos do eu poético tropeja, julgando ouvir “a canção da Natureza exausta/ Chorando e rindo na ironia infausta” (MS, ANJOS, 2001, p. 36-37). A linguagem gestual

construída é resultado da escuta. O gesto brota do silêncio. É no silêncio que o eu poético liga-se a todos os seres vivos e não-vivos para redimi-los da nudez. Ao colocar-se no silêncio o eu lírico fala, porque é no silêncio que reside a única possibilidade de ouvir as sonoridades estranguladas. O silêncio abriga a vibração do desejo.

O eu lírico está em zona de comunicação com o mundo, não na fala, mas na escuta. É na escuta que o eu poético ouve o “Lamento das coisas”: “O choro da Energia abandonada!// a dor da Força desaproveitada// o soluço da forma ainda imprecisa.../ a transcendência que se não realiza.../ a luz que não chegou a ser lampejo// a Natureza que parou, chorando,/ o rudimento do Desejo!” (2001, ANJOS, p. 128). É nessa linguagem, emergida do silêncio, que diz o não-dito e o interdito, portanto, poesia com que o eu lírico não só dialoga com o mundo, mas cria outros mundos. Foi assim, ouvindo o latejar de sons subterrâneos e tropejando em gestos ásperos que o jogador suavizou seu luto e amenizou sua angústia, criando um abismo de beleza.

Esses gestos (acionais, semânticos e simbólicos) revelam a configuração de uma outra corporeidade no jogo da cultura, diferente daquela que foi desenhada no jogo onírico. Nessa, o sujeito reconhece-se carnal, mortal, irreconciliado e, principalmente, suas operações tendem para a criação da beleza. Ao criar a beleza, o jogador aumenta sua força e expande suas fontes de comunicações, na medida em que apura os sentidos e amplia a expressividade.

Portanto, a arte, como criação da beleza, relaciona-se com a inventividade, pois “Viver é inventar”, conclui Zaratustra (NIETZSCHE, 1984). A beleza é o que aumenta a vida, junta a vontade dispersa em todo o universo e torna a vida mais intensa. Raymond Bayer (1995), comentando a estética de Nietzsche, diz que a arte, para esse mais enérgico antipessimista, “é um jogo, que traz as vibrações mais delicadas dos nossos nervos; é a nossa sensibilidade própria que nela se exprime e inscreve” (1995, p.327).

Criar a beleza, como fez o eu poético com seus gestos, é dizer a palavra poética, que põe o ser em descoberto, retira-o do falatório cotidiano e do turbilhão das ações da impessoalidade. Portanto, no entendimento da arte como fundação do ser pela “palavra” e na “palavra” e, do artista como aquele que se localiza na verdade e assume sua finitude, denominamos essa configuração da corporeidade, ou de qualquer outra conduta semelhante à do eu poético, de “corporeidade poetante”, já que o poetante para Heidegger é a essência da beleza, é o que “acontece quando em meio do ente erige um espaço aberto e em cuja abertura tudo se mostra de outro modo não o habitual”, afirma o mestre de Friburgo (1991, p. 58).

\*\*\*

Ilustramos as configurações da corporeidade do atiramento (ação distante da intenção) e da corporeidade poetante (ação criadora de beleza) no jogo da cultura com uma alegoria, retirada da história de *Alice no país das maravilhas*, Lewis Carroll (1865). Alice, com 60 cm, ao se ver prestes a morrer afogada nas próprias lágrimas, poça criada por ela mesma quando media 2,75 m., pergunta ao camundongo: “você sabe como sair desta poça?” (2002, p.31). Duas respostas foram propostas a Alice e aos outros (pássaros, camundongo, aguiazinha, papagaio, pato, dodô e caranguejo).



Figura 13 Alice e os animais querem se secar do banho de lágrimas  
Fonte: Ilustração de Lewis Carrol, **Alice no país das maravilhas**, PA: L&PM, 2002, p. 35

Há apenas duas possibilidades de se secarem do banho de lágrimas em que caíram: ou escutar a história do camundongo, “a mais ‘seca’ história que se conhece”; ou se lançar em uma corrida louca proposta pela dodô. A corrida consistia em girar em círculo, começando ou desistindo quando quisesse, sem vencedor nem vencido, num percurso cíclico infinito.

O significado da alegoria: a poça d’água é o momento da angústia, quando o corpo encontra-se diante do abismo, frente ao trauma do transbordamento, ameaçado pelo nada; a corrida em círculo e a escuta da história seca, são as duas configurações da corporeidade na cultura: corporeidade do atiramento e corporeidade poetante, respectivamente.

Ao afirmar que o atiramento e o poetante são as duas tendências dos gestos que encontramos no jogo da cultura, respondemos a nossa primeira questão do estudo. Contudo, é preciso lembrar que nossa existência é marcada pela ambigüidade do ser no mundo, que se

traduz na ambigüidade do corpo e esse se compreende na ambigüidade do tempo. Merleau-Ponty nos ensina: “o que nos permite centrar nossa existência é também o que nos impede e centrá-la absolutamente, e o anonimato do nosso corpo é inseparavelmente liberdade e servidão” (1994, p. 126).

Nossa cultura não é inteiramente atiramento, nem completamente poetante. A sucessão dos gestos dos sujeitos sociais não é marcada exclusivamente pela repetição ou pela novidade significativa, mas por um vaivém existencial. Com isso, não estamos relativizando nossa descoberta, continuamos afirmando que há duas tendências dos gestos em nossa cultura: uma generalizada, cuja característica é fugir da angústia por meio de inúmeras ocupações e outra, que em meio à amargura do reconhecer-se carnal e mortal cria a arte e reinventa a vida. Assim, desvendamos nosso jogo cultural: a configuração do atiramento quer suplantar a configuração poetante, mas essa não se deixa extinguir-se totalmente, e, de vez em quando, irrompe num esplendor de beleza.

### PARTE III

## AS CONFIGURAÇÕES DA CORPOREIDADE NA CULTURA DO JOGO

*A condição estética dispõe de abundantes meios de se comunicar, ao mesmo tempo que de uma receptividade extrema para excitações e sinais. É o ponto culminante na comunicação e na transmissibilidade entre os seres vivos, — é a fonte da linguagem. É ali que as línguas têm sua fonte de origem: a linguagem dos sons, tanto quanto a linguagem dos gestos e dos olhares. O fenômeno de plenitude está sempre no início: nossas faculdades são utilizadas nas faculdades de plenitude. Mas hoje ainda se ouve com os músculos, lê-se com os músculos. Toda elevação da vida aumenta a faculdade de se comunicar. [...] Não nos comunicamos por pensamentos, comunicamo-nos por movimentos, sinais mímicos que reduzimos, por transcrição, em pensamentos.*

Nietzsche (1884-1888, **Vontade de potência**, 1983, p. 273-274)

## 7 A CULTURA DO JOGO E A SEMIÓTICA PEIRCEANA

### 7.1 DA CULTURA DO JOGO

Vimos anteriormente que há pelo menos duas configurações da corporeidade em nossa cultura: “atiramento” e “poetante”. São configurações distintas e antagônicas, apesar do nosso vaivém existencial entre ambas. Elas se distinguem tanto no percurso quanto no resultado. Numa, durante o itinerário, os gestos tendem a fugir de um encontrar-se consigo mesmo, as ações estão desvinculadas das intenções; na outra, os gestos encontram-se lançando o sujeito no mundo tal como ele é, experimentando-o como “odiento”. Quanto ao resultado, na primeira configuração há um volume enorme de tarefas realizadas, mas o sujeito não se realiza nelas; na segunda, ao angustiar-se na irreconciliação com o mundo, o sujeito cria a arte. E a arte erige um espaço aberto, onde tudo se mostra de modo não habitual.

O poetanteda corporeidade é a conduta motora que reconstrói uma totalidade perdida no plano da beleza, do aumento de força. De modo que sabemos quais são as configurações da corporeidade no jogo da cultura, mas o arranjo do fluxo das ações na cultura do jogo, esse desconhecemos. Portanto, *Qual a tendência dos gestos na cultura do jogo?* Eis a questão de pesquisa que norteia esta terceira e última parte da tese.

O caminho traçado na segunda parte da tese foi analisar as combinações oníricas e poéticas para descobrir as configurações da corporeidade no espaço geral da cultura. Agora, numa direção inversa, analisaremos o contorno dos movimentos para descobrir o espaço próprio do jogo. Há um lugar e um tempo específicos criados no ato do brincar. Isso não equivale a dizer que o jogo se constitui apartado do mundo, da cultura em que está inserido. Inclusive suspeitamos que o universo do brincar, ou a cultura do jogo, pertence à configuração da corporeidade “poetante”. Assim, introduzimos este capítulo mirando uma hipótese: *tal como na configuração poetante em que o eu lírico cria a beleza do poema, assim também os jogadores criam a beleza do jogo.*

Temos consciência de que nessa hipótese estamos relacionando poesia e jogo como pertencentes ao acontecimento da corporeidade poetante, aquela que, ao contrário do “atiramento”, assume sua condição de abandono. Essa suposição tem antecedentes de sustentação invejável, pois Johan Huizinga (1938) afirmava que “É nos domínios do jogo sagrado que a criança, o poeta e o selvagem encontram um elemento comum” (1996, p.30). E mais, em 1808, trinta anos antes do *Homo Ludens*, tratando sobre escritores criativos, Freud dizia que “ao brincar a criança se comporta como um poeta” (v. IX, Obras completas, Cd-Rom, s/p).



Essas afirmações, que não estão isoladas nas obras desses dois pesquisadores, nos são suficientes para ratificarmos nossa opção epistemológica de aproximação do jogo pelo veio do paradigma ético-estético, conforme explicitamos no capítulo terceiro. Isso significa dizer que o enfoque de nossa pesquisa não é geométrico ou instrumental. Nossa opção não é histórico-sociológica, mesmo reconhecendo que o jogo faz parte do processo civilizador e mantém relações com outros fatores de formação social (ELIAS, 1990; 1992).

O enfoque não é pedagógico, apesar de identificarmos o jogo como um componente educacional, poderoso transmissor de valores e de comportamentos e estimulador das inteligências múltiplas (ANTUNES, 1999). Nossa atenção não é político-ideológica, embora saibamos que no jogo perpassam os interesses antagônicos de classes, ou seja, na formação social da criança, numa sociedade capitalista, o brinquedo é uma manifestação concreta de dominação sociocultural (OLIVEIRA, 1986). Nosso olhar não é psicológico, não obstante compreendemos que o jogo possui níveis de elaboração mental e moral (PIAGET, 1977) e pode ser usado na psicoterapia (KLEIM, 1970; WINNICOTT, 1975).

Evitamos nos restringir a uma dessas leituras sobre o jogo, apesar de serem inteiramente dignas e necessárias, porque para nós nenhuma delas trata o fenômeno “por dentro”, no que ele é em si mesmo. É preciso estudar a cultura do jogo, sua dinâmica peculiar, os vínculos emocionais criados pelos jogadores em situação. Investigar sua misteriosa engrenagem. Por isso, buscamos interpretar o jogo compreendendo o contexto em que ele ocorre, a ambiência ou espaço afetivo em que ele está plasmado e a cultura que ele cria.

Quando afirmamos que o jogo tem uma cultura peculiar, estamos nos referindo à estrutura que ordena a ação, dotando-a de significado. Cultura como reunião de ações gestuais determinadas por um sistema lógico. A cultura do jogo se refere à ordem do sentido compartilhada pelos jogadores e expressa em suas ações. Por isso, analisamos os gestos no jogo como um “texto” legível. Nossa preocupação, ao estudar a cultura do jogo, necessariamente, é multirreferencial, todas as “leituras” citadas anteriormente estão incluídas em nosso enfoque analítico. Porém, cada leitura ou perspectiva é chamada pelo viés da economia libidinal do jogo ou pela produção de prazer que é fabricada nessa atividade.

Esse procedimento não implica em romantizar o jogo, continuamos entendendo que é no ato de jogar que são transmitidas as atitudes corporais de uma dada cultura. Walter Benjamin (1928) afirma: “Todo hábito entra na vida como brincadeira” (1984, p.75), e Huizinga (1938) o acompanha, dizendo, é no jogo que a civilização surge e se reproduz (1996, p. 6). Portanto, o viés ético-estético não deixa de entender o jogo como um lugar em

que se investem as estratégias civilizadoras de controle ideológico ou o espaço em que se imprime o código sócio-político arbitrário de uma sociedade.

Concordamos com a conclusão a que Paulo Oliveira (1986) chega, após entrevistar crianças, empresários, professores e psicólogos, sobre o brinquedo industrializado, de que esse brinquedo, na sociedade capitalista, é utilizado para adestrar as crianças. Um adestramento quanto ao sentido utilitarista de posse (propriedade privada); ao fetichismo da máquina, quando essa por sua “autonomia” confere uma superioridade sobre a criança; à exaltação do herói, cultuando o desempenho individual e ultrapoderoso de certas personagens; à banalização da cultura, quando reduz a complexidade do conhecimento e freia o pensamento; à passividade da criança diante do brinquedo, ao submetê-la às normas e à lógica estabelecidas (OLIVEIRA, 1986, p. 84-92).

Assim, não deixamos de estar atentos para o jogo como um dos elementos agenciadores de modelagem do indivíduo e da coletividade, de acordo com o modo específico de organização da economia, da sociedade e da cultura. O jogo modela os sujeitos sociais tanto na estrutura do comportamento, quanto em suas disposições íntimas ou subjetivas.

Contudo, mesmo reconhecendo que o jogo é revestido de uma dimensão sócio-política, sabemos que ele é campo apenas para se conhecer a natureza individual psicológica, mas também não é exclusivamente objeto para se compreender a sociedade e os mecanismos de controle em que ele está submetido. Pelo viés ético-estético, o jogo não deixa de ser visto dentro da relação inextrincável entre mundo infantil e mundo adulto, dentro da relação reversível entre vivência lúdica e diversão consumista. Benjamin (1984), ao historiar que o brinquedo ao ser industrializado saiu do domínio da família e tornou-se estranho não só aos pais, mas também aos brincantes, estava denunciando que o controle do brinquedo pelos industriários tinha a ver com o seu interesse de classe em fabricar não apenas brinquedos, mas comportamentos socialmente aceitáveis.

Nessa perspectiva, as brincadeiras e os brincantes não são tomados pelo prisma de um universo de ingenuidade e de ternura, partícipes de um mundo idílico; antes são sublinhados em seus enraizamentos sociais, pois “a arte popular e a concepção do mundo infantil querem ser compreendidos como configurações coletivas”, assegura Benjamin (1984, p. 72). Porém, não somos da opinião que o jogo infantil é uma reprodução do mundo adulto. A cultura do jogo infantil não é uma cópia da vida adulta. Isso porque a criança, pelo seu brinquedo, interage com o mundo, o mundo real, dos objetos e com os outros. Ao brincar ela constrói

simbolicamente sua realidade, recriando o existente. Portanto, no jogo dois mundos complementam-se e se confrontam, ao mesmo tempo. Os adultos, com seus interesses de classe, que encontram no brinquedo um momento para adestrar as crianças, manipulando suas consciências. E as crianças que encontram no brincar o momento de externar suas proposições, suas fabulações, sua inventiva que transforma o mundo a seu modo.

Em nossa investigação, resolvemos analisar a cultura do jogo não apenas pelo ângulo dos interesses da geração adulta, pois implicaria num duplo equívoco: primeiro, estaríamos sendo parciais, observando somente uma face do objeto (incorporação de valores, regras e hábitos) e desprezando a totalidade do fenômeno; segundo, estaríamos descaracterizando a criança como sujeito ativo do processo. A criança ao brincar está situada socialmente e defronta-se com os vestígios da geração mais velha. Se desconsiderássemos essas duas razões deixaríamos escapar o élan fundador do jogo, que suspeitamos estar despojado de qualquer tipo de exigência útil. Buscaremos nas situações existenciais o prazer estético.

A análise da codificação social da brincadeira não toca no interior do jogo, na atualização cultural que o sujeito (re)elabora ao brincar. Por isso, resolvemos analisar o jogo não pelas impressões que a cultura imprime nele (jogo como reprodução pacífica do mundo adulto), mas como “uma vigorosa força criadora de cultura”, conforme entende Huizinga (1996, p.234). É sobre a intensidade do jogo e seu poder de criação cultural que se localiza nossa atenção filosófico- antropológica e psicanalítica. Portanto, ao denominar cultura do jogo, estamos dizendo corporeidade e não cultura corporal.

Desse modo, nos vinculamos novamente ao projeto estetizante de Huizinga. Anteriormente interpretamos a cultura como um jogo, por isso, analisamos duas narrativas (poética e onírica) como jogos. Assim, estivemos ratificando empiricamente que o jogo é uma invariável das culturas e uma constante dos comportamentos culturais. Agora, pretendemos analisar atividade motora, delineando essa “forma de vida” (cultura) em imagens com tons infinitesimais e sutis perfumes, como fizera Huizinga.

Portanto, essa análise não é só filosófica, histórica ou psicológica, mas lúdica, estaremos jogando com as citações dos saberes disciplinares com fins impressionistas. Como afirma Umberto Eco: “Huizinga pintava afresco, e não escavava. Citava o que lhe convinha, porque devia estabelecer as suas conexões com a arbitrária necessidade do procedimento artístico e não como deveria proceder na pesquisa historiográfica” (ECO, 1989, p.271). E por causa da sua historiografia morfológica, uma estrutura que não ostentava suas próprias interconexões, ele era criticado pelos historiadores contemporâneos. Uma crítica, que para nós destaca a arte analítica de Huizinga, que é feita por um desses críticos, em 1939, diz:

a história, como ele a imagina, é uma série de grandes concertos polifônicos, cada um dos quais sustentado por um tema dominante acompanhado por outros motivos menores, uma seqüência de infinitas variações, de inesperados avanços e retornos. O historiador, tal como o *expert* em música, deve saber distinguir e seguir os fios da trama, assim captando e saboreando o efeito inexprimível do conjunto. (ANTONI apud ECO, 1989, p. 273).

Por isso mesmo, apesar de reconhecer as implícitas técnicas corporais civilizadoras que se investem sobre o jogo, não conseguimos vê-lo apenas como reprodução pacífica do mundo socialmente estabelecido. Estudar a cultura do jogo é investigar a força do brincar que resiste à imposição do sistema social. Isso implica em considerar a criança, em particular, ou o brincante, em geral, como sujeito ativo que percebe e transforma o mundo que lhe é imposto. Assim, deitamos um outro olhar para o jogo como uma criação cultural: uma maneira através da qual o brincante, num impulso que lhe é peculiar, reflete, ordena, desordena, destrói e reconstrói o mundo a sua maneira.

Investigar a cultura do jogo significa perscrutar essa força que cria um novo mundo ao jogar. O universo criado é especial, tão poderoso quanto efêmero. Essa força, utilizando a sinonímia de Walter Benjamim (1984, *passim*), pode ser denominada de “instinto lúdico”, “ímpeto de jogar”, “força comovente”, “energia primordial”. A princípio arriscamos chamá-la de “impulso lúdico”, um outro termo utilizado pelo filósofo-sociólogo que se aproxima da terminologia do poeta e dramaturgo setecentista Friedrich Schiller. Esse pensava em termos pós-kantianos, referindo-se ao lúdico como meio para alcançar a cultura estética (harmonia humana) e ao jogo como uma atividade de conciliação e apaziguamento da alma humana com o mundo, uma espécie de contemplação metafísica.

Contudo, foi Schiller quem primeiro, pelo que nos consta, em suas cartas de 1791-1793, se referiu ao homem como constituído historicamente por forças. Para ele, devido à cultura cartesiana, o homem estava dilacerado entre duas forças (impulsos) contraditórias e inseparáveis. O *impulso sensível*, que significa “vida”, se ocupando em submeter o homem ao material ou à presença imediata dos sentidos (sensações). E o *impulso racional*, que significa “forma”, se empenhando em por o homem em liberdade através da disposição formal das faculdades do pensamento (formalidade, leis). Então, numa posição conciliadora propõe o *impulso lúdico* como aquele que é capaz de tornar o homem completo e desdobrado, de uma só vez, em sua natureza dupla (SCHILLER, 1995, p.23-89).

O impulso lúdico é chamado de “forma viva” porque nele a força do pensamento não se antecipa à sensibilidade, nem o impulso sensível é determinante, ou seja, “o caminho para o intelecto é aberto pelo coração”. Nesse impulso, o homem sente por ser consciente e é consciente porque sente. Uma conciliação que consegue designar todas as qualidades estéticas

dos fenômenos. Faz isso jogando com a beleza. A beleza é um mundo de aparência, que não significa inferior ao mundo real. Realidade, obra das coisas; aparência, obra dos homens.

Sendo assim, Schiller propõe um jogo: tomar a reflexão como condição para que se tenha um sentimento da beleza, e tomar o sentimento como condição para que se possa perceber a beleza. O mais importante para nós esse filósofo ele identificar a essência da arte com o impulso para o jogo. De forma que investigamos o jogo não para descobrir seus determinantes sociais externos ou sua estrutura formal constitutiva interna, mas para desvendar o modo de operar dos gestos nesse “impulso lúdico”, nessa força geradora de beleza. A cultura do jogo corresponde à vitalidade do contexto das ações criadas.

Nessa perspectiva, o fenômeno (cultura do jogo) deixa de ser transparente e liso, para ser opaco e rugoso, em cujas dobras e sombras se escondem mistérios. Talvez pensando assim foi que Benjamin, parafraseando Goethe, afirmava: “onde as crianças brincam existe um segredo enterrado” (1984, p.105). A cultura do jogo é enigmática, portadora de uma mensagem incógnita que desafia a capacidade de desvendar. Pesquisar esse espaço-tempo próprio significa conceber a estrutura do jogo como uma trama sigínica, que transcende as necessidades imediatas do cotidiano e confere um sentido à ação. “Todo jogo significa alguma coisa”, diz Huizinga (1996, p.4).

Portanto, o jogo é signo, encerra um determinado sentido, possui forma significativa, comunica alguma coisa e depende de codificações particulares. Ao pressupormos o jogo nesses termos estamos anunciando nossa opção metodológica para “ler” sua cultura através da semiótica. Porém, aqui não estaremos fazendo uso da metodologia anterior, já que não foi possível, pelo menos para esse momento da tese, aplicarmos a Análise Estrutural de Narrativa ao jogo motor. Visto que não saberíamos encontrar os códigos barthesianos ao conjunto de ações que constitui o jogo. Além do mais, o próprio Barthes (1970, 2001), ao desenvolver essa metodologia não a aplicou em nenhuma outra narrativa, exceto aos textos escritos.

Contudo, encerrar essa justificativa de não usar a Análise de Narrativa assim, seria injusto para com o precursor da semiologia cultural francesa. É preciso lembrar que Barthes, numa produção ensaísta e crítica de três décadas, criou vários esquemas semióticos para analisar os múltiplos fenômenos sociais. Nos anos iniciados em 1950, criou um método de crítica ideológica dos processos de sentido burguês. A semiologia servia para fazer ver ao consumidor que ele estava adquirindo um sistema de valores e não um sistema de fatos. Inclusive, do esquema desse período (*Mitologias*, 1987, p. ex.) em que analisou luta, publicidade, brinquedos, comidas, dentre outros, nos inspiramos para propor uma semiologia para estudar a corporeidade (GOMES-DA-SILVA, 2002).

Na década de 60 a análise semiológica deteve-se em objetos significantes com o fim de reconstituir seus sistemas simbólicos (*Sistema da moda*-1979, p. ex.). Finalmente, nos anos 70, abandonou o modelo estrutural e recorreu à prática do Texto. A “Escritura” ou *Prazer do texto* (1999) foi o procedimento utilizado nas análises que fizemos nos capítulos precedentes. É verdade que, mesmo nesse último período, ele analisou as Escrituras do visível (fotografia, cinema, pintura e teatro) e o corpo da música (*A câmara clara*, 1984; *O óbvio e o obtuso*, 1990). Entretanto, nesses textos, o esquema analítico delineado não nos deu margem para o aplicarmos ao jogo motor.

Por isso, buscamos uma outra abordagem semiótica que abrangesse o jogo motor como uma estrutura sêmica e nos servisse para analisar a tendência dos gestos na cultura do jogo, chegamos à *Gramática Especulativa* do Charles Sanders Peirce, pai da semiótica, conforme pinçamos no capítulo terceiro. Essa abordagem oferece a possibilidade de discutir qualquer signo, de qualquer espécie, decantando suas significações reais ou imaginárias, isso porque o signo não é tomado pelo prisma da língua, mas é encarado especificamente em sua materialidade. O signo pode ser visto (objeto, cor, gesto), ouvido (linguagem articulada, grito, música, ruído), sentido (vários odores), tocado, saboreado ou apenas imaginado.

Assim, ao invés dos códigos barthesianos, a análise proceder-se-á através das categorias tricotômicas dos signos. Além disso, por a semiótica peirceana realizar um grande inventário classificatório de tipos de signos e de sínteses sêmicas, temos a possibilidade de analisar mais minuciosamente o jogo, além de dispormos de estratégias para o interpretarmos em si mesmo, extraíndo sua qualidade fenomênica e decifrando seus processos de significação: tramas, manhas e potencial comunicativo.

## 7.2 DO RACIOCÍNIO PEIRCEANO

Preocupados em explicitar o modo de operacionalizar a “leitura” do fluxo dos gestos na cultura do jogo esboçamos minimamente a semiótica peirceana. Em outras palavras, nesta seção apresentamos quais os procedimentos analíticos norteadores na decifração da lógica do jogo, seus mecanismos de engendramento, sua multiplicação e sua malha enigmática. Esboçamos esses procedimentos a partir de alguns textos, particularmente, aqueles em que o autor faz um apanhado sintético da sua teoria dos signos. São cinco os textos que nos servem de base, artigos produzidos nas suas últimas décadas de vida, entre 1885 – 1910. Os textos da sua maturidade são: 1) *Tríades*; 2) *Sinopse parcial de uma proposta par um trabalho sobre lógica*; 3) *Classificação dos signos; Ícone, índice e símbolo*; 4) *O que é o significado?* 5) *Cartas para Lady Welby*. Além desses, utilizamos os comentários e aplicações desse método

semiótico por Teixeira Coelho Netto (1999), Décio Pignatari (1981; 1982, 1987) e, principalmente, por Lúcia Santaella (1990, 2000, 2002). E mais, tentaremos explicitar os conceitos semióticos abordando-os dentro do universo da gestualidade. Essa preocupação com a especificidade do sistema gestual é distinta das preocupações de Peirce e de seus comentadores brasileiros.

A Semiótica para Peirce é sinônimo de Lógica. Entende lógica como a inferência de argumentos por meio de classificações. A tarefa semiótica consiste em observar os caracteres dos signos e, a partir dessa observação, pelo processo de abstração, elaborar enunciados. Esses enunciados, ele admite, devido a complexidade do sistema sógnico, são sempre incompletos, falíveis e, em certo sentido, desnecessários, sobre o que devem ser esses signos. A semiótica, assim, é uma inteligência capaz de apreender os caracteres sógnicos com base na experiência, pelo processo de “observação abstrativa”, ou seja, cria-se na imaginação um diagrama sumário do signo, suas linhas gerais e procura estabelecer que modificações o hipotético estado de coisas pediria que fosse introduzido naquele quadro; então, examina-o e observa aquilo que imaginou.

Esse raciocínio semiótico, praticado comumente no cotidiano, é a base de uma ciência de observação cujo propósito é investigar o que deve ser, não simplesmente o que é, no mundo real. Tal processo de análise pode “chegar à conclusões sobre o que seria verdadeiro a respeito dos signos em todos os casos”, assegura Peirce (1995, p. 45). A arquitetura filosófica de Peirce está alicerçada na Fenomenologia, no modo como apreendemos qualquer coisa que aparece à percepção e à mente (observação-descriminação-generalização). Entende a fenomenologia como sendo a base fundamental para qualquer ciência que utilize a observação, a análise e a postulação, isso porque é a ciência que fornece as categorias formais e universais dos modos como os fenômenos são apreendidos pela mente. Ele assenta sua teoria semiótica ou lógica nesse fundamento, por isso a constitui como uma *ideoscopia* (PEIRCE, 1984, p.135). Consiste em observar (observação abstrativa), descrever e classificar todos os tipos de signos possíveis, sejam eles as idéias que estão na “experiência” ordinária ou os pensamentos que brotam em conexão com a vida comum.

O pai da semiótica entende por “experiência” tudo aquilo que se esforça sobre nossa consciência, que se impõe ao nosso reconhecimento. Por sua vez, consciência ou mente não se confunde com razão, é mais abrangente. A noção de consciência em Peirce é como “um lago sem fundo no qual as idéias (partículas materiais da consciência) estão localizadas em diferentes profundidades e em permanente mobilidade”, ilustra Santaella (1990, p. 41). A razão é apenas a camada mais superficial da consciência. Nesse caso, qualquer coisa que se

produz na consciência é signo, é processo de representação, é algo que está no lugar de outro. Toda e qualquer produção e realização de sentido já é sistema de linguagem, é fenômeno semiótico. De modo que Peirce considera toda e qualquer expressão humana como sendo uma questão semiótica.

Foram inúmeras as pesquisas realizadas por esse filósofo sobre as propriedades dos seres e em todas encontrava uma tríade. Resume Santaella (1990, p. 35-39), no protoplasma, encontrou: sensibilidade, movimento e crescimento; na evolução das espécies, descobriu: acaso, cataclismos e hábito; na fisiologia cerebral, mostrou: excitação, ação reflexa e fixação de conduta; na física, revelou: ação, tendência e lei. Por essas, e muitas outras investigações, concluiu que o fenômeno, seja ele de que ordem for, possui três propriedades e se apresenta à experiência de três modos: sentimento, reação e pensamento. Semelhante a divisão das ciências normativas: a Estética, ciência daquilo que é objetivamente admirável, sem qualquer razão ulterior; a Ética, ciência da ação ou conduta que recebe da Estética seus primeiros princípios e a Lógica, que extrai das anteriores seus princípios e estrutura-se nos três elementos do silogismo ordinário (termo, proposição e inferência).

Nessa disposição, Peirce, mesmo afirmando ser “desagradável atribuir significação a números” (1984, p.136), classificou os modos como os fenômenos aparecem à consciência denominando-os de: *Um*; *Dois*; *Três*. Segundo ele, essas categorias são as mais elementares e universais dos fenômenos, para as quais toda a apreensão fenomênica tende a convergir. A gradação de três propriedades do pensamento e da natureza, que correspondem aos três elementos formais são: qualidade (*Primeiridade*), relação ou reação (*Secundidade*) e representação ou mediação (*Terceiridade*).

São três categorias lógicas e abrangentes: Primeiro ou *Primeiridade*, corresponde ao acaso, originalidade irresponsável e livre; Segundo ou *Secundidade* é correlato à ação e à reação dos fatos concretos, existentes e reais; Terceiro ou *Terceiridade* é equivalente à mediação ou ao processo de crescimento contínuo e à aquisição de novos hábitos. São níveis de apreensão das coisas pela consciência.

A *Primeiridade* é o sentimento imediato; é a consciência aberta do Primeiro, compreendida como um estado de disponibilidade, um instante do tempo, uma impressão total e indivisível. Consciência passiva da realidade, sem reconhecimento ou análise. Idéia de espontaneidade, acaso, originalidade e potencialidade.

A *Secundidade* é a experiência de esforço, privado da idéia de objetivo; é uma consciência de ação-reação. Sentido de resistência, consciência de atingir ou ser atingida por um fato. Um modo de estar em interação com o mundo ao nível da ação. Está ligado à idéia



de dependência, de determinação, de dualidade, de conflito, de dúvida.

A *Terceiridade* é a consciência sintética, reúne tempo, aprendizado e pensamento. Diz Peirce, “é a relação triádica existente entre um signo, seu objeto e o pensamento interpretante, em si mesmo, considerado como constituindo o modo de ser de um signo” (1984, p. 142). É o Terceiro que põe um Primeiro em relação a um Segundo. É uma consciência representativa, ligada às idéias de generalidade e de crescimento do signo, com a qual interpretamos o mundo.

O Primeiro é mônada (singular e indivisível), o Segundo é díada (esforço e resistência) e o Terceiro é tríada (síntese e generalização). Relacionando essas categorias com o trabalho lógico, diríamos que as duas primeiras (*termo* e *proposição*) são apenas descrições e não possuem generalidade, apenas a terceira categoria é triádica. O Terceiro é o único capaz de gerar o “signo genuíno”, que é um processo relacional a três termos. Primeiridade e secundidade criam “quase-signos”, campos sîgnicos que não têm caráter puramente intelectual, desencadeando suposições ou inferências.

Os “quase-signos” não são fenômenos totalmente racionais, mas nem por isso deixam de ser mentais. São tipos de consciência e participam da cognição: os sentimentos (Primeiro) formam a tessitura da cognição e o sentido de polaridade e da resistência (Segundo) é quem consubstancia a atenção, elementos característicos da cognição. Porém, nenhum dos dois quase-signos possui a característica eminente da consciência de processo: ação governada pela Razão, adequada a fazer suposição correta e realizar síntese que cobre um certo tempo. Em relação ao tempo, as primeiras categorias são imediatas (presente/Primeiro) ou de reação (passado/Segundo), daí não poderem criar expectativas e previsões (futuro/Terceiro).

A *Primeiridade* é a consciência daquilo que está existindo no instante presente, completamente separado do passado ou futuro. “Só podemos adivinhar, pois nada é mais oculto do que o presente absoluto”, assegura Peirce (1995, p.24). É caracterizado por um ato de sentir não analisado, original, já que é sem referência a qualquer outra coisa, não possui razão explicativa. São lampejos isolados que são o que são.

A *Secundidade* é a consciência relacionada com a experiência passada. “O passado compele deixar o presente, em alguma medida, no mínimo. Se você se queixar ao passado de que ele é errado e não razoável, ele se rirá. Ele não dá a mínima importância à Razão. Sua força é a força bruta” (PEIRCE, 1995, p.23). É caracterizada pela reação ou esforço do sujeito em estabelecer uma relação entre dois lados (binariedade). Essa reação é movida por uma razão ou por uma força bruta que tende a mudar a relação. Isto é, diz Peirce, “o que queremos

dizer por força. É quase binariedade pura. A brutalidade consistirá na ausência de qualquer razão, regularidade ou norma que poderia tomar parte na ação como Terceiro ou mediador” (PEIRCE, 1995, p.23).

Portanto, essas duas categorias tipificam formas mentais de conhecimento, sem nenhum raciocinar, no sentido de não pretender ser estudo definitivo para previsão e controle. Os “quase-signos” ou “relações degeneradas” são descrições parciais e individualizadas de qualidade ou similaridade sem a mediação intelectual. Peirce ilustra o funcionamento dessas categorias dizendo:

O mercador de *Mil e Uma Noites* jogou fora um caroço de tâmara que feriu o olho de um demônio. Este ato foi puramente mecânico, e não houve uma triplicidade genuína. O ato de jogar e o de ferir foram independentes um do outro. Mas, se ele houvesse feito mira no olho do demônio, teria havido algo mais do que simples jogar de caroço. Teria havido uma genuína triplicidade, com o caroço não sendo simplesmente jogado, mas sim jogado no olho. Aqui teria intervindo a intenção, a ação da mente. (PEIRCE, 1995, p. 27).

### 7.2.1 A natureza triádica do signo

De modo que a cognição, para Peirce, não constitui, em si mesma, uma faculdade distinta ou superior das demais, contudo, mesmo retirando o sentimento e a atividade ainda lhe resta o elemento da aquisição, memória e síntese. Por isso, só a terceira categoria, que é a cognição, possui uma relação genuína. A “Triplicidade Racional” consiste em formar um par de dois elementos (A e B) por força de um Terceiro objeto (C). Portanto, é no Terceiro que se encontra o signo, cujo poder significante se deve a um caráter que só pode ser compreendido com a ajuda de seu interpretante. Com essa explicação adentremos no conceito de signo. Diz Peirce

Um signo ou *Representamem* é um Primeiro que se põe numa relação triádica genuína tal para com um Segundo, chamado seu *Objeto*, de modo a ser capaz de determinar um Terceiro, chamado seu *Interpretante*, o qual se coloque em relação ao Objeto na mesma relação triádica em que ele próprio está, com relação a esse mesmo Objeto. A relação triádica é genuína, isto é, seus três elementos estão por ela relacionados de uma maneira tal que não consiste em qualquer complexo de relações diádicas. Tal é o motivo por que o Interpretante ou Terceiro não pode colocar-se em mera relação diádica para com o Objeto, mas deve pôr-se em relação a ele na mesma posição em que se coloca o Representamem. Não pode também a relação triádica em que o Terceiro figura ser meramente similar àquela em que aparece o Primeiro, pois que isso tornaria a relação do Terceiro para com o Primeiro simplesmente uma Secundidade degenerada. O Terceiro deve

necessariamente aparecer numa relação dessa espécie e deve tornar-se capaz de determinar um Terceiro próprio; além disso, deve existir uma segunda relação triádica em que o Representamem, ou melhor, a relação dele para com o seu Objeto, seja seu próprio Objeto (do Terceiro) e capaz de determinar um Terceiro para essa relação. Tudo isso deve ser igualmente verdadeiro a propósito dos Terceiros dos Terceiros e assim indefinidamente. (PEIRCE, 1984, p. 115).

#### 7.2.1.1 O Representamem ou Fundamento do Signo

Esse conceito é extremamente complexo e esclarecedor porque ilustra soberbamente o detalhamento da dinâmica da semiose (ação do signo). O Signo ou *Representamem* já é o primeiro relato da relação triádica, porque se relaciona com o Segundo na medida em que a qualidade é referência a um interpretante, ou seja, é signo porque o Terceiro assim o fez. Esse é o *Fundamento* do Signo, algo significante que possui potencialidade sígnica (capacidade de representar), a qualidade do Representamem é imputada pelo Interpretante. O signo é um Primeiro, qualquer coisa de qualquer espécie, que se apresenta à mente representando uma outra coisa, o Segundo, que é aquilo que o signo indica, se refere ou representa, é chamado de Objeto do signo, que por sua vez, produz um efeito interpretativo na mente real ou possível. Esse efeito, que é o Terceiro, é chamado de Interpretante.

Exemplificando para tentar esclarecer. O gesto de sentado, numa hora de prova escrita, cotovelos apoiados sobre a mesa e mão tocando a fronte é o Primeiro, o Fundamento do signo. Ele representa algo que não é ele próprio, a pura ação neuro-motora, isto é, indica que o estudante, naquele exato momento está pensando. Isso que é representado pelo Signo, ou o que o Representamem se refere é chamado de Objeto. E o tipo de referência do signo é o contexto que provoca no receptor um certo efeito interpretativo, ou seja, o receptor faz silêncio para não atrapalhar o pensador. Esse efeito é o Terceiro ou Interpretante.

Mais um exemplo para exibir a lógica de funcionamento da trama sígnica. Numa parada de ônibus, um usuário ao ver o ônibus se aproximar estende o braço à frente do corpo e com a palma da mão voltada para baixo, faz um movimento contínuo, perpendicular, de cima para baixo. Esse gesto é o Primeiro, o *Representamem*, indica um pedido para o ônibus parar. Essa representação, o pedido, é o *Objeto* do signo. O pedido do indivíduo produz um efeito no motorista do ônibus que pára o veículo. Esse efeito é o Terceiro, também chamado de *Interpretante* do signo. Já destacamos que o Representamem ou Signo pode ser qualquer coisa de qualquer espécie, mas o que dá fundamento a esse ou lhe capacita para funcionar como signo são as propriedades formais: qualidades, existência real e caráter de lei; ou seja, quali-signo, sin-signo e legi-signo, explicaremos essas categorias posteriormente.

### 7.2.1.2 O Objeto do Signo

Depois de esclarecido o Primeiro do signo, adentramos no Segundo, que é seu Objeto. O Segundo é duplo, “Um signo tem dois objetos, seu objeto como é representado e seu objeto em si mesmo”, diz Peirce (1984, p.143). O representado no contexto é o *Objeto Dinâmico*, realiza a atribuição do signo à sua representação. É o objeto real, aspectos que aparecem. O “em si próprio” é o *Objeto Imediato* (possibilidade) tal como o próprio signo o representa. É o objeto apresentado no signo, parcela daquilo que o signo pode tornar conhecível de seu objeto dinâmico.

Ora, nos dois exemplos que demos, o “estar pensando” e o “estar pedindo”, são ambos Objetos Dinâmicos da semiose. São dinâmicos porque foi o que as seqüências dos gestos, em seu contexto, foram capazes de sugerir. Porém, as seqüências dos gestos só se reportaram à “concentração” e à “petição”, porque, de alguma maneira, essas denotações já estavam representadas dentro do próprio signo. O modo como o signo indicou aquilo a que se referiu é o objeto imediato.

A “concentração” e a “petição” só foi possível deduzi-las devido ao modo como as seqüências dos gestos as indicaram. Foi a maneira como as ações foram concatenadas em seu contexto (Objeto Imediato), que chegamos ao objeto dinâmico. Portanto, só temos acesso ao objeto dinâmico através do imediato. Bastaria, por exemplo, colocar o jogador de braço erguido dirigindo-se para o juiz que o objeto dinâmico seria outro – ao invés de petição, estaria fazendo alguma reclamação. Então, é a seqüência específica, com todos os aspectos que ela envolve, que é o objeto imediato.

O Objeto Imediato é o modo como o signo representa, indica ou sugere o objeto dinâmico. Ele pode representar, indicar ou sugerir porque depende da natureza do fundamento do signo. Se o fundamento é uma qualidade, ou um existente, ou uma lei, o objeto será um ícone, ou um índice ou um símbolo, respectivamente. Há uma correspondência entre a natureza do Fundamento do signo e a natureza do Objeto (Imediato ou Dinâmico). Para esclarecer essa relação entre signo, objeto imediato e objeto dinâmico resolvemos apresentar a divisão triádica dos objetos que Santaella (2002, p. 14-23), numa visão completa da obra de Peirce, detalha. O Objeto Imediato pode ser “descritivo”, “designativo” e “copulante”, e o Objeto Dinâmico pode ser “um possível”, “uma ocorrência” e “um necessitante”.

Num quali-signo icônico, quer dizer numa correspondência entre a propriedade da qualidade e a classe ícone do objeto, tem-se um *Objeto Imediato descritivo*, porque esse declara as características do objeto dinâmico. O objeto dinâmico é um *possível*, cujo signo em

si mesmo é seu *abstrativo*. Exemplificando, um movimento casual, aleatório das mãos, soltas ao vento, é um quali-signo, pois não quer representar nada, retém só a qualidade que exhibe. É um signo *abstrativo* que tem como objeto imediato apenas a descrição de sua qualidade. Não há distinção entre o fundamento e o objeto imediato. Porém, no momento em que comparamos esse movimento das mãos com o vôo dos pássaros, temos aí uma qualidade sugerindo outra qualidade. Essa qualidade sugerida, o vôo dos pássaros, é o objeto dinâmico.

Num sin-signo indicial, quer dizer numa correspondência entre a propriedade do existente e a classe índice do Objeto, tem-se um *Objeto Imediato Designativo*, porque dirige a atenção do intérprete para o objeto dinâmico em questão. O objeto dinâmico é uma *ocorrência*, cujo signo em si é um *concretivo*. Exemplificamos esse processo com um movimento que traduz uma ação corporal, chamado por Rector e Trinta de “gesto cinetográfico” (1985, p.92). Um pescador ao falar da luta que travou com um grande agulhão, mostra uma cicatriz na palma da mão. O existente é o agulhão, existe fora e independentemente da cicatriz na mão.

Contudo, a imagem da cicatriz tem o poder de indicar como era a singularidade daquele peixe. O Objeto Imediato é a maneira como o índice (cicatriz) é capaz de indicar aquele outro existente, seu Objeto Dinâmico (o grande agulhão). A conexão, de fato, entre o desenho da cicatriz e a bravura do agulhão é assegurada pela marca deixada por aquela *ocorrência* da pescaria (Objeto Dinâmico). E, por isso mesmo, o Signo (cicatriz) é um *concretivo*, ou seja, é “considerado no seu aspecto existencial como parte de um outro existente para o qual o índice aponta e de que o índice é parte”, diz Santaella (2002, p.22).

Num legi-signo simbólico, quer dizer, numa correspondência entre a propriedade da lei e a classe símbolo do objeto, tem-se um *Objeto Imediato Copulante*, porque expressa relações lógicas ou convencionais com seu objeto dinâmico. O Objeto Dinâmico é um *necessitante* (de caráter geral), cujo signo em si é um *coletivo*. Pensemos num exemplo gestual para ajudar na compreensão. Tomemos um “gesto emblemático” — aquele que é aprendido explicitamente numa cultura específica (RECTOR; TRINTA, 1985, p. 91) — do indicador colocado verticalmente sobre os lábios para indicar silêncio. Aqui a associação entre o fundamento e o objeto, nem é por semelhança (mãos – pássaros), nem é por conexão de fato (cicatriz – agulhão), mas pela lei, por convenção. A seqüência do gesto ou sintagma é o Objeto Imediato, que expressa a relação convencional com a ordem de silêncio (Objeto Dinâmico). Essa ordem de silêncio possui um caráter geral, porque é uma convenção sócio

cultural. Porém, não é inteiramente arbitrário, porque por conexão de fato, o dedo indicador está fechando a boca que fala, portanto, esse legi-signo simbólico inclui dentro de si, um sin-signo indicial.

### 7.2.1.3 *O Interpretante do Signo*

Além do Primeiro (Fundamento) e do Segundo (Objeto), o signo possui um Terceiro elemento, que é o Interpretante. É a relação desses três termos que forma o signo ou é o seu desdobramento que constitui a semiose. É apenas no processo interpretativo que o signo se completa, no Fundamento a relação de sustentação do signo consigo mesmo é única, e no Objeto a relação de referência do signo com aquilo que ele representa é dual. Aqui a relação é triádica, a interpretação se realiza em pelo menos três passos. Diz Peirce, o signo tem “seu interpretante como representado ou como se deseja que fosse entendido, seu interpretante como é apresentado e seu interpretante em si mesmo” (1984, p. 143). É bom esclarecer que o enfoque é o processo interpretativo, não se restringe ao intérprete, é mais abrangente que este. Há três níveis de interpretação: Imediato, Dinâmico e Final.

O *Interpretante Imediato* é propriedade interna do signo, possibilidade de interpretação ainda abstrata, porém capaz de transmitir informação. Trata-se do potencial interpretativo do signo, ou seja, sua capacidade de ser interpretado é ainda no nível abstrato, antes mesmo de um interpretante realizar a interpretação. Exemplifiquemos essa potencialidade interpretativa parafraseando uma historieta relatada por Clifford Geertz (1989, p. 36), quando denomina sua etnografia de “descrição densa” das estruturas significantes. Dois garotos estão piscando rapidamente o olho direito. Como movimento, se observado por uma câmara os dois são idênticos, a ação é apenas a de contrair a pálpebra do olho direito.

Porém, no potencial significativo a diferença é enorme: pode ser que num o piscar seja um tique nervoso e no outro uma piscadela conspiratória; pode ser que um esteja fazendo uma falsa piscadela para fazer seu interlocutor pensar que ele está piscando; pode ser que um esteja fazendo uma imitação maliciosa do tique nervoso do outro; pode ser que ambos estejam apenas ensaiando uma piscadela. O movimento de contrair a pálpebra está lá com toda carga de significação que ele contém. Ficará assim até que um observador situado no contexto daquele gesto atualize a significação. Mas isso não quer dizer que o poder de ser interpretado esteja nos próprios signos de que o gesto é feito.

O *Interpretante Dinâmico* é o efeito real produzido na mente pelo signo, é o significado do signo sobre a reação de alguém ao signo. Como exemplo nos serve a ação do motorista, citada anteriormente, ao parar o ônibus após interpretar o gesto do utente como

pedido de parada. O efeito que esse gesto produziu efetivamente na mente daquele motorista particular é o interpretante de segundo nível. O efeito real, que é o Interpretante Dinâmico, pode ocorrer de três modos, constituindo uma segunda tricotomia do interpretante, denominada de interpretantes: *emocional* (sentimento), *energético* (esforço) e *lógico* (mudança de hábitos), segundo esclarece Santaella (2002, p.78-81).

O primeiro efeito significado de um signo é o sentimento por ele provocado (*Emocional*), portanto, qualidade de sentimento de um signo. Existe um sentimento que interpretamos como prova de que compreendemos o efeito específico de um signo. Não é uma atitude valorativa, positivo ou negativo, mas uma qualidade de sentimento não analisável e intraduzível. Exemplifiquemos esse interpretante com o gesto “banana”, configurado pelo antebraço voltado para cima, punho cerrado; braço oposto, transversal ao corpo, com mão fechando-se na articulação braço-antebraço. É um gesto que traz a qualidade do sentimento para o primeiro plano. É um gesto “emblemático”, nas palavras de Knapp e Hall, (1998, p. 192-197), que produz um efeito de ofensa, ou seja, o interlocutor o interpreta ao sentir-se ofendido.

O segundo efeito significado de um signo é o esforço por ele provocado (*Energético*), corresponde a um ato no qual alguma energia é despendida, seja ela muscular ou mental. O esforço muscular é uma ação exterior, como, por exemplo, repetamos a ação do motorista em frear o ônibus para atender ao usuário. O esforço mental diz da exploração das imagens interiores, ato de imaginação.

Podemos exemplificar esse esforço com um gesto indicial do tipo “cortejamento”, que consiste em enviar indícios de cortejo e reconhecer aqueles que são retribuídos, conforme explica Allan Pease (1995, p. 129-138). O gesto de olhar de lado, com as pálpebras parcialmente caídas: a mulher mantém o olhar fixo no homem o tempo suficiente para que ele a observe depois, rapidamente, olha para o outro lado. Nesse gesto, que causa a sensação tentadora de despir e ser despida, tem a capacidade indicial de chamar a atenção, e dirigi-la ao objeto indicado, ou seja, a mulher deixa o homem conjecturando o possível interesse dela. Então, ele certamente gastará energia ao elaborar mentalmente como fará para reagir a tal provocação.

O terceiro efeito significado de um signo é um pensamento lógico por ele provocado (*Lógico*), corresponde ao ato de fazer inferência, estabelecer conseqüências ou agir em conformidade com uma regra geral e um hábito de ação. É um ato (mental ou muscular) de natureza voluntária, resultante de uma lei ou convenção sociocultural. Sabendo-se que a regra

ou o hábito é um padrão de ações que sob certas condições apropriadas, será repetido indefinidamente no futuro.

Contudo, o caráter repetível do Interpretante Lógico está vinculado à duração da regra ou do hábito, portanto, nesse processo está previsto o nascimento de um novo interpretante lógico, também chamado de “interpretante último”. Então, por prever a mudança de hábito, “geralmente, o interpretante lógico é definido como a apreensão intelectual de um signo, mas o interpretante lógico resultante exigirá um interpretante lógico ulterior, e assim *ad infinitum*”, explica Santaella (2000, p.80).

Podemos exemplificar esse interpretante com o gesto simbólico do “juro”: “dedos indicadores (mão direita e esquerda) cruzam-se sobre os lábios, alternando-se; dá-se um leve beijo nos dedos assim cruzados; demais dedos voltados para a palma da mão e cobertos pelo polegar”, descrição de Rector e Trinta (1985, p.168). Ao fazer o sinal da cruz com os dedos, o interpretante o associa com o símbolo (cruz), que por sua vez vincula-se ao Objeto. Através desse gesto, um hábito associativo se processa na mente do intérprete, que associa o cruzamento dos dedos com a cruz de Cristo, que por sua vez, estabelece uma relação com a verdade.

Portanto, o efeito lógico nele produzido é credibilidade naquilo que seu interlocutor anunciou. Esse padrão de ação se repete até que o símbolo tenha sua conexão, tenha sua regra interpretativa interiorizada. No momento em que essa conexão sociocultural se romper será desencadeado um outro hábito e assim haverá uma transformação evolutiva no processo de interpretação.

O *Interpretante Final* é o modo pelo qual toda mente agiria ou ainda é a norma cultural que influencia a sucessão dos interpretantes dinâmicos. Desse modo, o Interpretante final se refere ao resultado interpretativo a que todo intérprete está destinado a chegar. O efeito desse interpretante não é concreto ou real, mas abstrato ou possível, como foi o interpretante imediato em sua potencialidade. É o efeito pleno que seria produzido depois do desenvolvimento suficiente do pensamento ou do signo ser suficientemente considerado. Explica o próprio Peirce:

O interpretante final não consiste no modo pelo qual qualquer mente realmente age, mas no modo pelo qual toda mente agiria. Isto é, ele consiste numa verdade que poderia ser expressa numa proposição condicional deste tipo: ‘Se tal e tal tivesse de acontecer a qualquer mente, este signo determinaria esta mente a tal e tal conduta’ (PEIRCE, apud SANTAELLA, 2000, p.74).

O “Final” em Peirce não é o significado definitivo. Dentro de sua semiose como crescimento contínuo e tendencialidade, esclarece Santaella, Final é “como um limite ideal,



aproximável, mas inatingível, para o qual os interpretantes dinâmicos tendem a caminhar ao longo do tempo” (2000, p. 74). Tentando exemplificar a abstração desse interpretante no âmbito do gestuema (seqüência gestual). Se o “OK” como expressão lingüística americana, com significado de “tudo bem”, continuar se expandindo universalmente, o gesto icônico do polegar e indicador formando um círculo e os demais dedos voltados para cima, será interpretado como “OK”. Para que isso ocorra o gesto precisa ser o mesmo, pois basta alterar a posição dos dedos, estarem voltados para fora, que o significado é outro. É o gesto “Aqui ó!”, cujo significado é um convite sexual insultuoso e vulgar. Com isso, estamos atribuindo uma regra ou padrão para o entendimento desse signo. Ou seja, o Interpretante Final fornece uma norma pela qual o Interpretante Dinâmico, num processo histórico, pode ser julgado. O Interpretante Final revela a tendência da interpretação na sucessão do Interpretante Dinâmico.

Na relação do signo com o Interpretante Final encontramos três níveis de interpretantes: Rema, Dicente e Argumento. No Rema, o interpretante entende o signo como representando seu objeto apenas em seus caracteres, possibilidade qualitativa: quali-signo icônico produzirá um Interpretante Remático. No Dicente, o interpretante entende o signo como representando seu objeto com respeito à existência real: Sin-signo indicial produzirá Interpretante Dicente. No Argumento, o interpretante entende o signo como representando seu objeto em seu caráter de lei ou seqüência lógica: legi-signo simbólico produzirá um Interpretante Argumentativo.

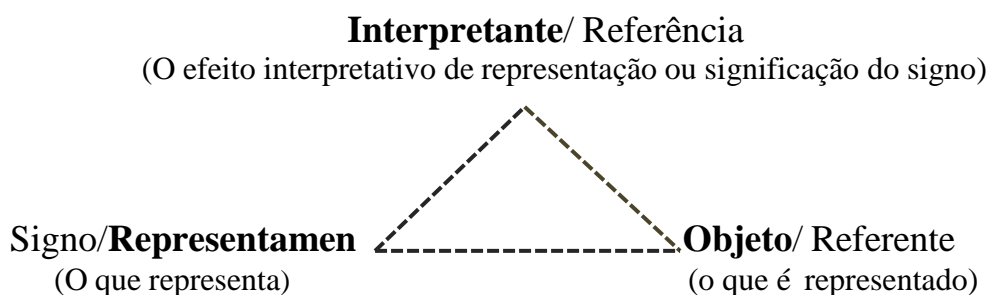
Todo esse percurso para explicar e exemplificar o signo serve para mostrar sua natureza triádica (Fundamento, Objeto e Interpretante) e sua capacidade de crescimento ou multiplicação, porque cada divisão se sucede com mais três subdivisões. De modo que o processo de significação genuína (crescimento ininterrupto) só se define na tríade. Nenhuma categoria é suficiente em si mesma, mas é na relação com as demais que elas se desenvolvem continuamente. A interrupção é exatamente a *degeneração* ou formação do “quase-signo”. Essas divisões não são categorias separadas de coisas excludentes, mas modos coordenados e mutuamente compatíveis pelos quais algo pode ser identificado semioticamente.

Assim sendo, arbitrariamente, algo (perceptível, imaginável ou insuscetível de ser imaginado) só será Signo se representar algo diverso do seu objeto (coisa singular ou conjunto de coisas, existente e conhecida ou que se acredite tenha existido ou venha existir). Ao representar o objeto e ao referir-se adicionalmente a ele, o signo torna-se veículo de informação, portanto, faz referência a algo conhecido ou propõe familiaridade.

De modo que representar é mais do que trazer à mente, é sinal, ou seja, diante de tal *Representamem*, o *Interpretante* se dá conta de tal *Objeto*. Representar, portanto, é uma

categoria pertencente à teoria comportamental do significado. De modo que a relação Signo-Objeto só é possível por causa do interpretante, pois um signo só é diverso de seu objeto, se existir, no pensamento ou na expressão, uma explicação ou argumento ou contexto sustentando de que modo o Signo representa o Objeto. O Signo e a explicação em conjunto formam um outro Signo que, por sua vez, exige uma explicação adicional e assim sucessivamente.

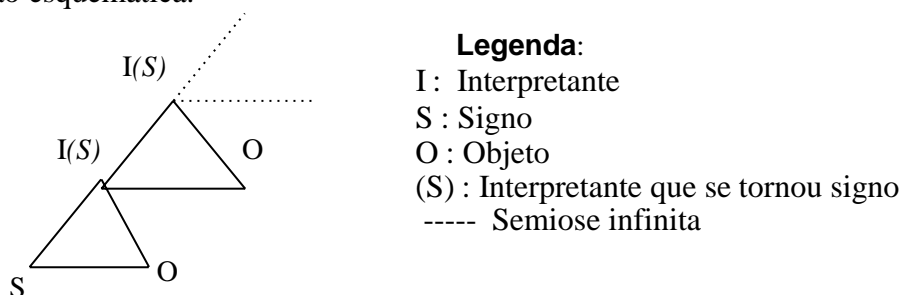
Para facilitar a compreensão, pensemos esquematicamente, o Representamen ser aquilo que representa; o Interpretante ou “imagem mental” é o efeito criado na mente de alguém pelo representamen e o Objeto é aquilo que é representado.



Quadro 13 Estrutura sgnica da relação triádica

Fonte: Adaptação de PIGNATARI, Décio. **Informação, linguagem e comunicação**. SP: Cultrix, 1982, p. 27.

Essa estrutura torna-se dinâmica na medida em que, por exemplo, o signo que foi representado torna-se outro signo, por exemplo, a cor vermelha representa o sangue e o sangue representa a vida. O significado de um Signo é representar o seu Objeto Imediato, traduzindo-o através de um Interpretante. No entanto, o significado de um signo é o signo no qual ele deve ser traduzido, e essa tradução é dada num outro sistema de signos. Essa estrutura e o processo de geração infinita de significações chamam-se “semiose genuína”. Vejamos a representação esquemática.



Quadro 14 Processo ininterrupto de uma semiose genuína

Fonte: TEIXEIRA COELHO NETO, J. **Semiótica, informação e comunicação**. SP: Perspectiva, 1999, p. 66

A compreensão da relação triádica juntamente com os níveis de consciência forma a base da Lógica ou ciência dos signos, que foi dividida por Peirce em três ramos: Gramática Especulativa (teoria das condições gerais dos signos que tem o caráter de significante), Lógica Crítica (teoria das condições gerais da referência dos signos aos seus objetos manifestos – condições da verdade) e Retórica Especulativa (metodologia ou metodêutica) que é a doutrina das condições gerais dos signos aos interpretantes que pretendem determinar (PEIRCE, 1995, p.29). O Primeiro trata da natureza e do significado dos signos, o Segundo trata dos procedimentos de classificação dos tipos de raciocínios e o Terceiro trata dos métodos a que cada um dos tipos de raciocínio dá origem. Há uma relação de dependência entre esses ramos, do nível inferior ao superior: “a lógica crítica está baseada na gramática especulativa e a metodêutica está na lógica crítica” (SANTAELLA, 2002, p.4).

### 7.3 DAS RELAÇÕES TRIÁDICAS NO PROCESSO DE SEMIOSE

O esforço da Gramática Especulativa realiza-se numa penetração analítica dos signos, na medida em que a semiose é dividida em *Relações Triádicas de Comparação* (as que participam da natureza das possibilidades lógicas), *Relações Triádicas de Desempenho* (as que participam da natureza dos fatos efetivos) e *Relações Triádicas de Pensamento* (as que participam da natureza de leis). Além disso, em qualquer uma dessas relações, deve-se distinguir o *Primeiro Correlato*, de natureza mais simples, que é mera possibilidade; o *Segundo Correlato*, de complexidade intermediária, que é de uma existência concreta e o *Terceiro Correlato*, de natureza mais complexa, que é uma lei ou tipo geral (PEIRCE, 1984, p.94-95).

Essas relações triádicas, de acordo com os correlatos, são divisíveis em três tricotomias: primeiro, na dependência do signo ser, em si mesmo, mera qualidade, existente concreto ou lei geral; segundo, na dependência do signo ser, em relação ao seu objeto, uma “espécie” de objeto que dele emana, um fragmento retirado do objeto ou razão do objeto que dele emanou; terceiro, na dependência do signo ser, em relação ao interpretante, possibilidade, fato ou razão.

#### 7.3.1 Relação do Signo para Consigo Mesmo

A primeira tricotomia se refere à relação do signo para consigo mesmo: quali-signo, que é um signo ainda não corporificado ou realizado; sin-signo, que é um acontecimento real e envolve quali-signos; legi-signos é uma lei que é um signo convencional (significante que ganha significado por meio de sua aplicação – réplica/sin-signo). Decantando essas categorias, que de certa forma foram esboçadas anteriormente quando tratamos da natureza triádica do signo, temos: quali-signo, sin-signo e legi-signo.

O *Quali-signo* ou “poti-signo” é signo por ser sentido como positivamente possível, devido sua qualidade intrínseca. Qualidade como possibilidade abstraída de qualquer outra. Há uma brincadeira que ilustra magistralmente o que é um quali-signo, chamada de “Faça o que digo e não faça o que faço”. Há um “maestro” e defronte dele um grupo de outros indivíduos, que são convidados a fazerem o que o maestro diz, mas este dá uma ordem e realiza um gesto contrário. Por exemplo, diz para o grupo ficar de pé, mas se agacha. E, nesse momento, todos se agacham com ele. A qualidade do gesto é o que foi imitado pelos demais, é aquilo que sendo abstraído de uma ocorrência individual pode ser compartilhado por todos. Educar é uma questão de quali-signo, o exemplo a ser imitado tem mais efeito que o discurso. Daí concluir Santaella, “Educar é uma questão prioritariamente estética (qualidade daquilo que é admirável), que embute necessariamente uma ética. A estética não decorre da ética, ao contrário, é a ética que se resolve na estética” (2000, p. 100).

A qualidade do signo foi o gesto em si, não relacionado com nada, nem mesmo com a voz de comando do maestro. A qualidade é o caráter do que é. Exemplifica Santaella:

O que faz de um rosto, qualquer rosto, cada rosto em si, do seu rosto, do meu rosto aquilo que ele é? É uma qualidade de composição que nenhuma descrição pode resolver. Embora os elementos componentes se repitam em todos os rostos humanos, cada rosto é único, mera qualidade indescritível (SANTAELLA, 2000, p. 100).

O *Sin-Signo* ou “acti-signo” é signo como experimentado aqui e agora, unicamente, irrepetível, essa é sua característica de signo. Possui qualidade, mas não é ela que está funcionando como signo, mas sua ocorrência no espaço e no tempo. Para esclarecer pensemos no rosto. Cada rosto é único. Mera qualidade indescritível, contudo, as feições que meu rosto toma num susto que sofri, por exemplo, é sin-signo. É objeto da experiência direta. A qualidade indescritível continua, mas o que funcionou como signo foram aquelas feições, naquele momento. É a corporificação singular do meu rosto naquele instante que é o sin-signo. Evidente que nesse modo de reagir ao susto está envolvido os hábitos convencionais, ligados ao código social da conduta.

Mais um exemplo, a travessia de um garoto na rua atrás de uma bola que saiu de jogo. O sin-signo nesse ato é a sequência de gestos do menino correndo, naquele momento, para pegar a bola. Poderá haver repetição do ato, mas será outra ocorrência, aquele gesto, naquele exato instante, em que o garoto correu e atravessou a rua daquele modo, naquele trecho específico, é uma ocorrência singular, única.

O *Legi-Signo* ou “signo familiar” de caráter geral, é signo capaz de gerar interpretantes, ele possui um poder que os signos anteriores não possuem. Ele funciona na

medida em que a lei é tomada como sua propriedade regente. É “fami-signo” porque atua no momento em que os sin-signos se repetem, essa insistência é denominada de réplica. A réplica corporifica e atualiza um legi-signo. Diz da regularidade de comportamentos individuais ou sociais, que termina por estabelecer um certo padrão. Exemplificando, ainda dentro do universo das condutas motoras, retomemos o caso singular do menino atravessando a rua para resgatar sua bola. Ora, se esse caso passa a se repetir, manifestação de réplica do sin-signo, a comunidade exige providências e o Departamento de Trânsito resolve sinalizar aquele trecho colocando, ali próximo, uma placa de advertência, “criança”. Placa amarela em que está desenhado a figura de uma criança correndo com uma bola.

A regularidade dessa conduta é signo, regularidade tal que se transformou em lei. O padrão de crianças correndo atrás da bola é legi-signo daquele trecho da estrada; tal como padrões de sintomas podem ser legi-signos de uma doença. O que faz o legi-signo agir como tal é sua tendencialidade, sua capacidade de gerar o mesmo interpretante ou interpretantes semanticamente correlatos. Até chegar ao ponto em que as ocorrências particulares ficarão de conformidade com a generalização imposta pela lei, ou seja, haverá momentos em que não existirá crianças na rua, mas aquele trecho, com aquela placa, está semioticamente interpretado como: “Cuidado! Nesse lugar, há travessia de crianças brincando”.

### 7.3.2 Relação do Signo para com o Objeto

A segunda tricotomia refere-se à relação do signo para com o objeto: Ícone, faz ver o objeto por força de caracteres próprios ou por semelhança. Há também os ícones degenerados ou hipoícones divididos em: *imagens* (os que participam de qualidades simples ou primeiras), *diagramas* (representação por analogia ou relação diádica) e *metáfora* (representação por paralelismo) (PEIRCE, 1995, p.64). Além do Ícone tem-se o Índice, indica o objeto em razão de ver-se afetado por ele, por ser uma qualidade em comum com o objeto é uma espécie de ícone. Por último, o Símbolo, representa o objeto por força da lei (associação de idéias gerais, universo imaginário) e, por ser afetado pela lei, envolve uma espécie de índice. Para tecer comentários detalhados sobre essas categorias, passaremos a explicá-las com exemplos.

O *Ícone* é uma propriedade monádica do objeto que representa. É uma propriedade não relacional, sua única relação é a de ser idêntica (similar) ao objeto. O Ícone se assemelha ao seu objeto, a partir de sua própria qualidade ou possibilidade, é um signo que tem como fundamento um quali-signo, ou seja, possui uma qualidade de sentimento, na identidade formal e material entre signo e objeto, além das possíveis associações por semelhança. A

iconicidade do signo representa alguma coisa de modo triádico, apesar de não se tratar de uma tríade genuína, visto ser regida por relações de comparação, cuja referência ao objeto se dá por semelhança. Portanto, o signo icônico é um Hipoícone que se apresenta em três faces ou níveis.

No primeiro nível, chamado de *Imagem*, há uma semelhança puramente no nível da aparência. O signo representa o objeto quando apresenta níveis de similaridade, ou entra em relação de comparação, tal como se apresenta aos sentidos: forma, cor, textura, movimento. Por exemplo, o gesto do “V”, palma da mão voltada para fora, dedos recolhidos, menos o indicador e o médio que estão afastados e direcionados para cima. A imagem do “V” produzida pelos dedos é ícone imagem, pois é similar na aparência com a letra “v” da palavra vitória.

O segundo nível do signo icônico, chamado de *Diagrama*, representa o objeto por similaridade entre as relações internas do objeto que o signo visa representar. A semelhança não é na aparência, mas na relação entre as partes do signo e as relações entre as partes do objeto a que o signo se refere. O gesto de “estalar os dedos” serve como exemplo, “mão erguida, dedos polegar e médio levantados, em contato, produzindo movimento cadenciado e um estalido repetido; demais dedos voltados para a palma da mão”, descrição de Rector e Trinta (1985, p. 149). Esse gesto que significa “faz tempo”, “há muito tempo”, “demora muito” não tem aparência nenhuma com o tempo que ele representa, até porque o tempo não tem aparência, mas o movimento cadenciado e sucessivo assemelha-se, numa relação diagramática, com o passar do tempo, marcado por um relógio.

O terceiro nível do hipoícone é a *Metáfora*, que estabelece um paralelo entre o caráter representativo do signo com o caráter de um possível objeto. Há uma aproximação de significado entre duas coisas distintas. O caráter representativo refere-se àquilo que dá ao signo poder para representar algo diverso dele, por isso “extraem tão-somente o caráter, o potencial representativo em nível de qualidade, de algo e fazem o paralelo com alguma coisa diversa.” (SANTAELLA, 2000, p. 120).

O gesto metafórico produz um sentido nascido de uma identidade que está à mostra, como, por exemplo, o gesto de “topado”. “A palma da mão direita bate sonoramente na do interlocutor, seguindo-se enérgico e cordial aperto”, descreve Câmara Cascudo (1976, p. 117) representa concordância irrevogável e compromisso público. A semelhança não se dá por aparência ou relação interna, mas pela metáfora do somido do carimbo cartorial ou da chancela do martelo judiciário. Essa batida do “topado” é metáfora, representa o caráter representativo de um signo, traçando-lhe um paralelismo com algo diverso.

Além do ícone tem-se um outro tipo básico de relação que pode existir entre o Signo e o Objeto, é o *Índice*. Esse indica o Objeto em razão de ver-se afetado por ele. Possui uma qualidade em comum com o Objeto, logo uma espécie de ícone. Mas ao contrário desse que depende de hipotéticas relações de similaridade, os índices remetem, apontam e indicam seus objetos, que, por sua vez, são afetados por existentes singulares, ou seja, um índice envolve a existência de seu objeto. Os índices remetem, apontam e indicam seus objetos, que por sua vez não se referem ao mundo dos conceitos, mas ao mundo real. A conexão Signo – Objeto é factual, até espacial, como, por exemplo, um andar cambaleante indica estado de embriaguez. Esse é o traço da indexicalidade do signo manter uma afecção com o objeto, ser vestígio dele.

Na medida em que o Índice representa seu Objeto por uma conexão existencial, significa dizer que a função dele é chamar a atenção do intérprete para o objeto, de modo compulsivo, fisiológico e magnetizador. Então, as características do Índice são:

Um índice tem uma conexão física, direta com seu objeto, ou é realmente afetado por esse objeto, a mente interpretadora não tendo nada a ver com essa conexão, a não ser notá-la; o índice exerce uma influência compulsiva no intérprete, forçando-o a atentar para o objeto indicado; um índice envolve a existência, de seu objeto é sempre uma entidade individual; um índice não faz nenhuma asserção, apenas mostra seu objeto; a relação entre índice e objeto é não racional, uma questão de fato bruto, secundidade. (GOUDGE apud SANTAELLA, 2000, p. 124).

A exemplificação dessa categoria dentro do universo corporal é abundante. O gesto do arroto à mesa, após o almoço, em certas culturas latinas indica tanto a falta de “educação” (fineza), quanto aponta a aprovação da comida e imediata digestão. O gesto feminino de andar requebrado sugere a “perturbadora ondulação dos glúteos”, diz Cascudo (1976, p.31). O gesto fisionômico da surpresa: “as sobrancelhas horizontais atravessam a testa. As pálpebras estão abertas; a pálpebra superior está erguida e a de baixo, descida; o branco do olho (esclerótica) aparece acima da íris. A mandíbula está para baixo, de modo que os lábios e os dentes ficam afastados, mas não há tensão ou alongamento da boca”, descreve Knapp e Hall (1999, p. 274). E o gesto de andar descoordenado, puxando braço e perna esquerda, indica a experiência de um AVC. Todos esses gestos chamam a junção entre as porções da experiência: Andar puxado – AVC; sobrancelha erguida – emoção da surpresa; andar requebrado – ondulação glútea; arroto – digestão.

O *Símbolo* representa o objeto por força da lei. E por ser afetado pela lei é um legi-signo, envolve uma espécie de indicador, como também por ser lei ou idéia geral é ícone. Em outros termos, o símbolo possui como partes integrantes, o ícone e o índice. O índice é que capacita o símbolo a se conectar numa experiência particular, e o ícone atualiza o hábito, produzindo significação ou associação de idéias.

O poder do ícone está em sua qualidade interna e funciona dependendo de um intérprete para estabelecer a relação de comparação por semelhança e o poder do índice está na sua existência e chama à atenção do intérprete para fazer a conexão. Enquanto que o poder do símbolo está na generalidade da lei (hábito ou cognição) e funciona dependendo dessa lei que determina seu interpretante. E se o caráter do símbolo está na sua generalidade ou seu fundamento está numa lei, então ele é um *legi-signo*, representa aquilo que a lei prescreve.

A generalidade, que constitui o caráter do símbolo, pode ser objetiva ou referencial — representa uma pluralidade de objetos — e subjetiva ou entitativa — indica o modo de ser do signo que não é indicial. A generalidade entitativa é subdividida em qualitativa — pertence ao que é potencial, e é peculiar à categoria da qualidade — e nômica — pertence à necessidade condicional e é própria à categoria da lei. Apenas o *sin-signo* indicial é desprovido de generalidade, mas o ícone já apresenta uma generalidade qualitativa e o símbolo uma generalidade referencial e entitativa do tipo nômico. (SANTAELLA, 2000, p. 132-133).

Para que o conceito de símbolo ganhe palpabilidade, lembramos o gesto da mão em *figa*: mão fechada, com o dedo polegar sobressaindo entre os dedos indicador e médio e demais dedos voltados para a palma da mão. É um gesto habitual, arbitrariamente codificado como pedido de proteção, desejo de boa sorte. Esse gesto é simbólico porque é portador de uma lei que, por convenção ou pacto coletivo, determina que tal gesto representa proteção. O ingrediente indicial desse símbolo é porque o polegar preso é existência que chama à atenção do intérprete para a conexão, ao mesmo tempo, é imagem (*hipoícone*) de uma generalização qualitativa do amuleto.

Contudo, o caráter existencial e a aparência imagética do “*gesto figa*” são ingredientes simbólicos, tomados aqui como réplicas de um hábito supersticioso de pedir proteção. Esse signo se relaciona com seu objeto, isolamento de coisas ruins, pelo seu interpretante. O gesto *figa* não denota mais coisa particular, mas um tipo de coisa, ele é uma atualização, não se esgota na situação dinâmica da ocorrência dessa réplica.

### **7.3.3 Relação do Signo para com o Interpretante**

A terceira tricotomia refere-se à relação do Signo para com o Interpretante, especificamente com o Interpretante Final. É a tricotomia responsável por entender o modo como o caráter do Signo determina seu Interpretante Final ou como o Interpretante Final interpela a ação do Signo sobre si. São três os níveis de interpretantes: rema, dicente e argumento. (PEIRCE, 1995, p. 51-55).



O *Rema* é um signo de possibilidade qualitativa, representa tal e tal espécie de objeto possível. Ele “é interpretado por seu interpretante final como representando alguma qualidade que poderia estar encarnada em algum objeto possivelmente existente” (SANTAELLA, 2000, p. 144). O *Rema* é uma conjectura, uma hipótese interpretativa. Os quali-signos icônicos determinam o interpretante final como remático. Por exemplo, quando dizemos que o salto de uma garota, ao atravessar uma poça de lama, tem a forma de um salto coreográfico de uma bailarina no palco, estamos fazendo uma comparação hipotética. A ligação interpretativa da forma dos saltos é quali-signo e a possibilidade de ser interpretado como semelhante é *Rema*.

O *Dicente* ou “deci-signo” é um signo de existência concreta que oferece base para sua interpretação, envolve o *Rema* para descrever o fato. No nível de secundidade, esse signo “é interpretado pelo interpretante final como propondo e veiculando alguma informação sobre um existente, em contraposição ao ícone, por exemplo, do qual só se pode derivar informação” (PEIRCE, apud SANTAELLA, 2000, p. 146). É um signo referencial, reporta-se a algo existente, por isso, seu interpretante mantém com ele, uma relação existencial.

Os sin- signos indiciais determinam o Interpretante Final como *Dicente* (quase-proposição). Na comunicação facial, há áreas do rosto que mostram emoções, por exemplo: as sobrancelhas se erguem, indicando surpresa; os lábios se apertam, indicando raiva e o nariz franze, indicando asco. Esses três movimentos faciais são sin-signos indiciais, apontam uma interpretação do estado emocional (Objeto), mantendo uma relação real com ele.

O *Argumento* é signo de lei, representa seu objeto em seu caráter de signo, juízo, assevera proposição. *Argumento* ou inferência é um signo cujo objeto é um tipo ou lei geral. Uma conclusão que se obtém por inferência a partir da passagem de todo o conjunto das premissas. É interpretado por seu Interpretante Final como signo de uma regra reguladora ou padrão de conduta. Os legi-signos simbólicos determinam o Interpretante Final como argumentativo. Por exemplo, a conclusão investigativa de Darwin ao afirmar que há tipos diferentes de sorriso. O músculo zigomático maior, que estende os lábios quando sorrimos, é denominador comum de todo sorriso, porém, o envolvimento do músculo *orbicularis oculi* (que provoca os pés-de-galinha no canto do olho) é que define um sorriso “sentido”, genuinamente feliz, diferenciando-se de um sorriso falso ou mecânico, no qual esse músculo não age (DARWIN, 1998). Essa conclusão, que interpreta o sorriso genuíno quando há a mobilização desses dois músculos, é o *Argumento*.

A teoria da interpretação se refere às implicações dos efeitos sobre o intérprete individual ou coletivo. Se a interpretação permanecer no primeiro ou no segundo nível (mera

emoção ou ação/reação), tem-se um signo degenerado, ou seja, ele não tem natureza plena de uma linguagem. O terceiro nível de interpretação se realiza com um signo gerador de pensamentos abstratos, signo genuíno. Essas tricotomias receberam visualização sintética com Décio Pignatari (1987) chamadas por ele de Tábua de Correspondência, que passamos a reproduzir:

Níveis	Características	Campos	Tipos de análise	Si mesmo	Objeto	Interpretante
Primeiridade	Qualidade	do Possível	Sintático	Quali-signo	Ícone- Hipoícones: Imagem Diagrama Metáfora	Rema
Secundidade	Ação/Reação	do Existente	Semântico	Sin-signo	Índice	Dicente
Terceiridade	Generalização	da Lei	Pragmático	Legi-signo	Símbolo	Argumento

Quadro 15 Tábua de correspondência das tricotomias peirceanas

Fonte: PIGNATARI, Décio. *Semiótica e literatura*. SP: Cultrix, 1987, p.48

Para além dos quadros sintéticos, Peirce (1984, p.105-109) construiu um diagrama para apresentar a proliferação do signo ao estabelecer as subdivisões do *Interpretante Final* em dez classes. A categoria do *Rema*, primeiro nível desse interpretante, possui duas tríades, ou seja, seis classes sígnicas. Quando uma qualidade é compreendida pelo Interpretante Final como presença de um Signo de uma qualidade, que pode estar corporificada em alguma ocorrência possível, tem-se o que ele chama de *Quali-signo icônico remático*.

Na gestualidade um exemplo seria a possibilidade de sentir a sensação agradável de alisar o cabelo. O *Sin- signo icônico remático* estabelece quando coisa ou evento da experiência, cujas qualidades por semelhança remetem a um objeto e esse representa uma possibilidade de existência tal como é. Por exemplo, quando acidentalmente, alguém roça levemente em nós, representa a possibilidade de uma carícia. Quando uma coisa ou evento da experiência atrai a atenção do intérprete para um objeto denotado, ou seja, o índice aponta não para um objeto fora dele, mas para a sua própria qualidade como objeto, é chamado de *Sin-signo indicativo remático*. Por exemplo, um riso espontâneo que é interpretado como apresentando a qualidade da felicidade em si mesma (riso feliz).

A segunda tríade do Rema. Quando um “tipo geral que funcionando iconicamente, exige que cada um dos seus casos incorpore uma qualidade definida que o torna apto a despertar, no espírito, a idéia de um objeto semelhante” (PEIRCE apud SANTAELLA, 2000, p. 145), é chamado de *Legi-signo icônico remático*.

Por exemplo, o desenho de um jogador arremessando a bola numa cesta de basquete, sem individualidade factual. O *Legi-signo indicativo remático* designa uma lei a requerer que cada um de seus casos seja afetado pelo objeto correspondente, de modo a atrair a atenção para ele. Por exemplo, o som do apito de um árbitro de futebol e o seu dedo apontando para o centro do campo, mostrando a legalidade do gol. O *Legi-signo Símbolo remático* é “Um signo relacionado com seu Objeto por uma associação de idéias gerais, de maneira tal que sua Réplica desperta uma imagem no espírito, imagem que, devido a certos hábitos ou disposições daquele espírito, tende a produzir um conceito geral, sendo a Réplica interpretada como Signo de um Objeto que é um caso daquele conceito” (PEIRCE, apud SANTAELLA, 2000, p. 145). Por exemplo, a nota, que o árbitro de ginástica atribui à composição dos movimentos de uma ginasta, é uma convenção que produz um conceito geral.

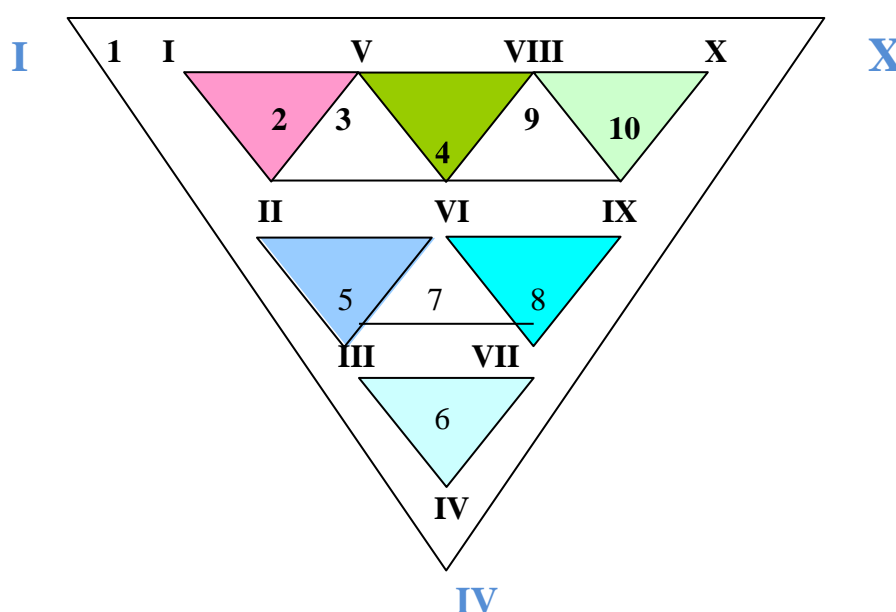
A categoria *Dicente* ou dici-signo, segundo nível do Interpretante Final, possui uma tríade ou três classes. Quando um objeto ou evento da experiência, que propicia informação concreta e direta do objeto ao ser afetado por ele, é chamado de *Sin-signo indicativo dicente*. Por exemplo, um placar eletrônico do jogo de boliche. O *Legi-signo indicativo dicente* sendo lei geral, exige que cada um de seus casos seja realmente afetado por seu objeto, fornecendo informação definida sobre ele; por exemplo, a imagem televisiva de um jogo de vôlei. O *Legi-signo Símbolo dicente* é um signo que remete ao seu Objeto por uma convenção e que é interpretado sob a forma de enunciado. Por exemplo, uma manchete no jornal impresso, noticiando o resultado do jogo de decisão do campeonato mundial de futebol de areia, ocorrido no dia anterior.

A última categoria é o *Legi-signo simbólico argumento*, “signo que representa seu objeto através, em última análise, das leis de um silogismo ou das leis segundo as quais a passagem de certas premissas para certas conclusões tende a ser verdadeira”, interpreta Teixeira Coelho Netto (1999, p. 63). Um exemplo de Argumento, na interpretação da gestualidade, seria: Num diálogo entre A e B, A inclina o corpo para trás; o corpo inclinado para trás numa conversa significa afastamento ou rejeição. Então, A está em recuo sob protesto ao discurso de B (WEIL; TOMPAKOW, 2000, p. 63-65). Para facilitar a visualização dessas dez classes de signos ou a multiplicação sgnica do Interpretante Final, o próprio Peirce apresentou-as num arranjo triangular:



Quadro 16 As dez classes de signo  
 Fonte: PEIRCE, Charles. *Semiótica*. 2.ed. SP: Perspectiva, 1995, p. 58

Esse arranjo triangular é dinâmico, nele as dez classes de signos se desenvolvem em dez tríades, senão vejamos. Peirce colocou as classes numa disposição numérica, por isso, a utilizaremos para revelar os múltiplos triângulos, que delas surgem. Os triângulos são formados pelas relações reversíveis das classes equidistantes. O primeiro triângulo: **I- IV- X**; o segundo triângulo: **I-V-II**; o terceiro triângulo: **II-V-VI**; quarto triângulo: **V-VIII-VI**; quinto triângulo: **II-VI-III**; sexto triângulo: **II-VII-IV**; sétimo triângulo: **III-VII-VI**; oitavo triângulo: **VI-IX-VII**; nono triângulo: **VI-IX-VIII**; décimo triângulo: **VIII-IX- X**.



Quadro 17 Triângulo da multiplicação das dez classes do Interpretante Final  
 Fonte: Esquema criado a partir de PEIRCE, C. *Semiótica*. 2.ed. SP: Perspectiva, 1995, p.235-236.

Peirce não cessa de criar novas subdivisões, tanto para aqueles signos que foram aparecendo na medida em que iam se referindo aos símbolos degenerados, efeito de radiações partidas do Objeto, quanto às subdivisões importantes, como é o caso da tríade da décima classe *Argumento* (abdução, indução e dedução) e os tipos de *Símbolo Dicente* (proposição geral, particular e universal). A multiplicidade de classes é infinita. Essa proliferação de classes em Peirce, de certa forma, assemelha-se com a noção de “Estruturação” infinita da linguagem de Barthes. O ato de classificar as ações do signo não diz respeito a enquadrá-los numa estrutura rígida, pré-fixada, mas possibilitar a multiplicidade de “leituras” a partir de um sem número de ângulos.

### 7.3.4 Outras Relações Triádicas do Signo

Apesar da idéia da semiose ser infinita em todas as suas extensões reais ou imaginárias, Peirce deixou dez tricotomias, com as quais se poderia classificar as denotações. Dessas tricotomias, já vimos as mais conhecidas. A primeira, a Relação do Signo Consigo Mesmo (*quali, sin, legi-signos*); a quarta, a Relação do Signo com o Objeto Dinâmico (*ícone, índice e símbolo*) e a nona, a Relação do Signo com o Interpretante Final (*rema, dicente, argumento*). E dentro dessas outras menos conhecidas já foram apresentadas: a segunda tricotomia, o Modo de Apresentação do Objeto Imediato (*descritivo, designativo, copulante*); a terceira, o Modo de Ser do Objeto Dinâmico (*abstrativo, concreto, coletivo*).

Portanto, faltam cinco tricotomias para completarmos o complexo quadro peirceano. Essas tricotomias restantes foram apenas estabelecidas e brevemente discutidas por Peirce. Por isso ele mesmo declarou, “destas dez tricotomias, tenho uma apreensão clara de algumas, uma insatisfatória e duvidosa noção de outras e uma tolerável não completamente testada concepção de outras” (PERICE apud SANTAELLA, 2000, p.95-96). Porém, a partir dos estudos de Savan (1976), trabalhados por Lúcia Santaella (2000, p. 138-150) apresentamos superficialmente essas cinco tricotomias restantes, que apesar de não desenvolvermos exemplos gestuais, trabalhamos com elas no capítulo seguinte ao analisarmos os jogos motores.

A quinta tricotomia refere-se ao Modo de Apresentação do Interpretante Imediato. Se uma qualidade icônica desperta como efeito conjecturas de sua significação, então, a interpretação está fadada a permanecer no nível de hipótese, logo, o Interpretante Imediato é *hipotético*. É uma abertura interpretativa, por exemplo, produzida por uma sequência de notas musicais. Quando um signo individual carrega uma informação significativa aplicável à

alguma ocorrência ou entidade existente (sin-signo indicial) seu Interpretante Imediato é *categorico*. Exemplifica Santaella, “Um semáforo qualquer, numa cidade qualquer, ao aceder a luz vermelha estará fadado a produzir, como interpretante imediato, uma reação categórica, parar sem hesitação”(2000, p. 139). Se o signo transmite informação relativa a uma classe universal de casos (legi-signo simbólico), seu interpretante só pode ser de natureza de lei, pois oferece a base para generalidade, é o Interpretante Imediato *Relativo*.

A sexta tricotomia refere-se ao Modo de Ser do Interpretante Dinâmico. Quando se refere ao Interpretante Emocional é um *simpático*. Quando se refere ao Interpretante Energético é um chocante ou *percursivo*. Quando se refere ao Interpretante Lógico é um *usual*. A sétima tricotomia, Relação do Signo com o Interpretante Dinâmico, complementa a tricotomia anterior. Quando um quali-signo tem poder evocativo ou sugestivo, produzindo um Interpretante Dinâmico de caráter emocional, tem-se um signo *sugestivo*. Por exemplo, uma qualidade de som, interpretada por sentimento, o seu poder é *sugestivo* e, por apelar ao emocional, é *simpático*. Um signo produz um Interpretante Dinâmico de caráter energético quando ele tem uma natureza de comando, pergunta ou súplica, é chamado de *imperativo* e, por exigir uma resposta energética é *percursivo*. Um legi-signo apela para seu Interpretante Dinâmico de caráter lógico, quando o apelo é cognitivo, assim, o signo chama-se *indicativo* ou *significativo* e, por o apelo ser familiar é um *usual*.

A oitava tricotomia se refere à Natureza do Interpretante Final, ao efeito semiótico pleno ou à direcionalidade em função de princípios guias, ideais de realização. Quando se trata de quali-signos, o ideal que regula sua tendencialidade é o admirável (*kalós*). Nesses casos, os signos têm como propósito gerar Interpretantes Finais que são quali-signos diante do admirável. Por exemplo, a música é chamada de um signo *gratificante*, porque ele é predominantemente gratificante. “Um signo gratificante é um signo cujo interpretante final são qualidades de admirabilidade intrínseca”, explica Santaella (2000, p. 143). Os Interpretantes finais, que têm o propósito de direcionar a conduta, são interpretantes éticos, os signos com esse tipo de interpretante são chamados de *práticos* (ações guiadas por um princípio prático). O propósito último de um signo cognitivo é produzir controle crítico sobre hábitos e crenças. O Interpretante Final crítico diz respeito ao hábito controlado de uma autocrítica deliberada. Esse controle sobre si mesmo, por meio de modificação dos hábitos, é signo chamado de *pragmático*.

Por fim, a última tricotomia se refere à Relação Triádica do Signo com seu Objeto e o Interpretante. Essa tricotomia, síntese final, é concernente aos tipos de segurança que o Signo pode transmitir ao seu Interpretante relativo ao Objeto. O Objeto é o que está em mira do

Interpretante e o Signo é o meio pelo qual o objeto pode se manifestar, Peirce lista três tipos de segurança que o Interpretante pode ter em relação ao Objeto a que ele se refere. Se o Objeto Imediato é um descritivo, o Objeto dinâmico, um abstrativo e o Signo é um qual-signo icônico, hipotético, simpático, gratificante e remático, a segurança que ele oferece ao Interpretante é a do instinto ou insight. Sobre essa segurança diz Santaella:

As associações por semelhança, processadas por nossas mentes e grandes responsáveis pelas junções, combinações com as qualidades são atraídas uma para as outras, não tem outra razão de ser senão as forças ocultas da mente sobre as quais não exercemos nenhum controle. Toda hipótese de semelhança ou comunidade de qualidades inferidas na relação com o objeto não deve ser outra coisa senão o instinto. (SANTAELLA, 2000, p. 148).

O instinto é uma forma de segurança dada pelos mecanismos da similaridade ou da atração, instrumentos que ligam a primeiridade qualitativa do Interpretante, Signo e Objeto por afinidades ocultas que evoca hipótese ou sugere vinculações. O insight é uma segurança estabelecida fora do controle da consciência, ou de qualquer racionalidade. Esse tipo de segurança chama-se de *segurança pressentida*.

O segundo nível de segurança é aquela que só a experiência pode oferecer. “É pela experiência que o interpretante de um signo confirma que, de fato, existe algum Objeto com as características indicadas pelo signo”, diz Santaella (2000, p. 149). Portanto, se o Objeto Imediato for um designativo, o Objeto Dinâmico, um *concretivo* e se o Signo for um sin-signo indicial, categórico, percussivo, imperativo e dicente, a segurança do interpretante quanto ao Objeto é óbvia, portanto, será chamada de segurança *empírica*. O terceiro nível de segurança é dado pela unidade da forma lógica que os interpretantes dos signos possuem entre si ou pela conformidade regular de suas instâncias. Por isso, se o Objeto Imediato for um *copulante*, o Objeto Dinâmico, um *necessitante* e se o Signo for um legi-signo simbólico, usual, significativo, pragmático e argumental, a segurança será chamada de *formal*.

A finalidade dessas classificações peirceanas é capacitar o “observador abstrato” para “ler” os signos que estão operando no mundo. Por isso, as utilizaremos na medida em que o próprio fenômeno (cultura do jogo) assim o exigir. Os conceitos serão acionados de acordo com as exigências daquilo que está sendo analisado, pois entendemos que essas distinções classificatórias são sempre aproximativas e dependentes do ponto de vista que o analista assume diante do signo. Como o próprio Peirce afirma, sua teoria do signo não é um tratado de matemática com regras impositivas, antes é uma sugestão dinâmica, fluida e complexa para um esquadrihar minucioso. “Minha obra [diz ele,] se destina a pessoas que

desejam perquirir” (PEIRCE, 1984, p. 45). E é nesse propósito que a utilizamos, para penetrar no complexo s gnico do jogo: no movimento interno das suas mensagens, no modo como essas mensagens s o engendradas e nos procedimentos que elas utilizam.

Tomando o jogo como signo, entendemos, de acordo com Peirce, que esse fen meno, como qualquer outro complexo s gnico, n o pode ser exatamente determinado em seu significado, uma vez que numa semiose genu na, o significado  , at  certo ponto, indeterminado. Ent o,   nessa indetermina  o do signo, em si mesmo, que nos desafia a irmos descobrindo seus sentidos/significados/significa  o na medida em que o formos interpretando, desatando os interpretantes din micos.

A chave hermen utica n o   m gica, mas l gica. N o pretendemos significar qual seja a natureza verdadeira do jogo, mas, simplesmente, aquilo que pensamos que ela seja. Estaremos lendo os signos que est o operando no mundo de dois jogos motores, analisando-os a partir do que aparece neles. Portanto, n o se trata de metaf sica, mas de tratamento anal tico apenas. “N o perguntamos o que realmente existe, apenas o que aparece a cada um de n s em todos os momentos de nossas vidas”. (PEIRCE, 1995, p.22). Utilizando para a an lise a resultante cognitiva de nossas experi ncias adquiridas ou informa  es de outros campos do saber, Peirce chama isso de “experi ncia colateral”.

Para finalizar este cap tulo resolvemos listar, a partir de L cia Santaella (2002, p. 29-43), como n o poderia ser diferente, alguns outros procedimentos que roteirizar o a realiza  o da “leitura” semi tica dos gestos nos jogos motores. Inicialmente, destacamos que os jogos s o tomados como processos comunicativos, portanto, s o vistos em suas tr s faces: da significa  o, da objetiva  o e da interpreta  o. E isso resume a finalidade das classes dantes explicitadas. Na significa  o ou representa  o exploraremos o interior das mensagens (rela  o do signo consigo mesmo), no que diz respeito  s qualidades e sensorialidade de suas propriedades internas (quali-signos), as particularidades da mensagem, no seu aqui e agora, em um determinado contexto (sin-signos) e as generalidades que a mensagem possui (legi-signos). A significa  o se refere   rela  o do signo consigo mesmo ou trata da natureza do seu fundamento, sua capacidade para funcionar como signo.

Na objetiva  o ou refer ncia compreenderemos aquilo que as mensagens indicam, a que se referem ou a que se aplicam. Primeiro, no poder meramente sugestivo, tanto sensorial quanto metaf rico das mensagens (hipo cones); segundo, no poder denotativo das mensagens, sua capacidade para indicar algo que est  fora delas ( ndices); terceiro, no poder das mensagens para representar id ias abstratas e convencionais, culturalmente compartilhadas



(símbolos). A teoria da objetivação coloca em pauta a relação do fundamento com o objeto, ou seja, com aquilo que determina o signo e que é, ao mesmo tempo, aquilo que o signo representa e ao qual se aplica.

Na interpretação se examina os efeitos que as mensagens podem despertar no receptor. Primeiro, os efeitos emocionais, quando o receptor é tomado por um sentimento mais ou menos definido (interpretante dinâmico emocional); segundo, os efeitos reativos, quando o receptor é levado a agir em função da mensagem recebida (interpretante dinâmico energético); terceiro, os efeitos mentais, quando a mensagem leva o receptor a refletir (interpretante dinâmico lógico).

<b>ESTRUTURA SÍGNICA</b>	<b>Tric.</b>	<b>PRIMEIRIDADE</b>	<b>SECUNDIDADE</b>	<b>TERCERIDADE</b>
REPRESENTAMEN	<b>I</b>	Quali-signo	Sin-signo	Legi-signo
OBJETO <i>Imediato</i>	<b>II</b>	Descritivo	Designativo	Distributivo
<i>Dinâmico</i>	<b>III</b>	Abstrativo	Concretivo	Coletivo
	<b>IV</b>	Ícone	Índice	Símbolo
INTERPRETANTE <i>Imediato</i>	<b>V</b>	Hipotético	Categórico	Relativo
<i>Dinâmico:</i>	<b>VI</b>	Simpático	Percussivo	Usual
Emocional, Energético, Lógico	<b>VII</b>	Sugestivo	Imperativo	Significativo
<i>Final</i>	<b>VIII</b>	Gratificante	Prático	Pragmático
	<b>IX</b>	Rema: Quali-signo icônico Sin-signo icônico Sin-signo indicial Legi-signo icônico Legi-signo indicial Legi-Signo simbólico	Dicente:  Sin-signo indicial  Legi-signo indicial  Legi-signo simbólico	Argumento
TRÍADE SIGNO-OBJETO	<b>X</b>	Instinto	Experiência	Forma

Quadro 18 As dez tricotomias sígnicas

Fonte: Quadro criado a partir de toda discussão desenvolvida neste capítulo

Quanto à seqüência de análise, o percurso de interpretação semiótica será progressivo, tal como realizamos com Barthes, estaremos analisando nível por nível (primeiridade, secundidade e terceiridade) e em cada nível seus desdobramentos seqüenciais. Também semelhante ao esquema analítico anterior, a interpretação do signo não é aleatória ou de arbitrária interpretação do intérprete, pois o signo tem uma certa autonomia, ou seja, seu poder evocativo, indicativo e significativo não depende inteiramente do intérprete, aliás, o intérprete, coletivamente, é signo que responde a outros signos.

Portanto, a relação interpretativa não é cartesiana (sujeito – objeto), mas fenomenológica (trançado entre o sensível e o sentiente). Um último princípio destacado é a firme compreensão que nenhum signo pertence exclusivamente a um tipo de significado. A iconicidade, indexicalidade e a simbolicidade são aspectos em todos e quaisquer processos sígnicos, entretanto há preponderâncias, por exemplo, a arte é mais icônica, os sinais de trânsito são mais indiciais e o discurso científico é mais simbólico. Por isso mesmo utilizaremos as classes da Gramática Especulativa de acordo com a necessidade da nossa questão de pesquisa: qual a cultura do jogo?

## 8 SEMIÓTICA DO JOGO MOTOR

O presente capítulo tem o objetivo de responder a segunda questão de estudo: *Qual a tendência dos gestos na cultura do jogo?* Especificamente, estamos nos referindo à tendencialidade da composição dos gestos no jogo. O objetivo é desvelar o arranjo criado pela sucessão dos gestos na atividade lúdica, pois entendemos que os feixes de ações e inações corporais tanto configuram a fisionomia do jogo, sua natureza peculiar ou cultura. Ratificando, estamos definindo cultura do jogo como uma construção social, provida de sentido e significado, que é organizada pela interação dos sucessivos gestos vividos no espaço e no tempo de uma situação lúdica.

Situação lúdica é o contexto criado pelos jogadores ao jogarem. Entender a cultura do jogo significa decifrar a lógica ou o sistema de significação que orienta o comportamento dos sujeitos que brincam. Examinar a situação lúdica é descobrir o contexto de significado e de identidade que estrutura o mundo e ordena o comportamento dos brincantes.

Mesmo examinando apenas algumas situações lúdicas, objetivamos tratar da marca inconfundível do jogo. Estamos procurando compreender o mundo do jogo, partindo da hipótese em que a ambiência produzida em cada jogo particular confirma uma configuração geral. Pela semiótica peirceana, o tipo geral que estamos buscando é um *Legi-signo*, cujo modo de ser é o de governar “réplicas singulares”. A semelhança entre o jogo particular e a configuração geral de todos os jogos é um *Ícone*, e sendo ícone deve ser *Rema*, porque é interpretante final. Entenderemos essa ideoscopia peirceana vagarosamente, minuciosamente, por enquanto, basta afirmar que decantaremos os significados do jogo, signo por signo e também a multiplicação dos signos.

Para tratar da natureza do jogo motor ou, especificamente, da tendencialidade das situações lúdicas, não basta expor o seu funcionamento como jogo, mas é preciso descrever os gestos dos jogadores, no momento em que jogam. Nossa preocupação não está apenas na regulamentação do jogo, mas nos sentidos que os jogadores empreendem ao jogar. Certamente sob a influência do raciocínio peirceano, escolhemos um duplo de três situações lúdicas para refletir sobre a totalidade do mundo do jogo (cultura). Para além do “acaso”<sup>33</sup>, escolhemos três jogos de azar, lembrando Roger Caillois, que diz: “os jogos de azar são os

<sup>33</sup> Acaso porque não foi por indicação de outrem ou por uma busca proposital que encontramos essas situações lúdicas. Visto que nosso propósito inicial era analisar o jogo da bola de gude, por isso, observamos e registramos as manifestações desse jogo numa comunidade carente denominada Novo Horizonte, periferia de João Pessoa, durante os três últimos meses de 2001. Esses jogos que serão aqui analisados surgiram por “acaso”, estávamos lendo o romance de Dostoiévski e a função simbólica do jogo em Piaget, quando algumas descrições desses autores nos impressionaram em termos de volume de significados.

jogos humanos por excelência”(1994, p.150); e três jogos infantis, os primeiros encontrados por Piaget no desenvolvimento humano. Entendemos que as relações triádicas desses jogos oferecem uma paisagem que nos possibilita fazermos generalizações.

Esses jogos não serão vistos como área de sinédoque, na qual cada parte é relacionada a todas as partes e, através delas o todo a que estamos chamando de cultura, é constituído. Não estamos privilegiando as relações entre parte e todo, ou seja, o que tem no todo tem na parte, simplesmente propomos uma relação necessária entre o jogo, como “texto” e a cultura do jogo, como teia de textos. A cultura não pode ser apreendida diretamente, ela é sempre inferida a partir da relação de suas partes. Também destacamos que nossa análise não é dada junto à fonte, não observamos os jogos em si, mas encontramos-nos defronte dos registros de observadores (Piaget e Dostoiévski) que descreveram o efeito do jogo nos jogadores. Isso não descredencia a interpretação, porque, segundo Ricoeur (1988), a interpretação não é uma interlocução. Ela não depende de estar na presença do sujeito que fala. De modo que tomamos as descrições dos jogos como um texto da teia de textos constitutivos da cultura do jogo.

#### Cenas de situações do **jogo de roleta**

CENA 1 - Um rapazinho que jogava alto e já havia ganho, cochichava-se, quarenta mil francos, amontoados diante dele em ouro, e papel-moeda. Estava lívido; os olhos faiscavam, as mãos tremiam; jogava agora sem contar aos punhados; contudo não cessava de ganhar e aumentar o seu monte. Os empregados apressuravam-se em torno dele, ofereciam-lhe cadeiras, com os braços abriam-lhes espaço para que ficasse mais à vontade, para que não o acotovelassem, tudo isso na esperança de generosa propina. Aboletara-se perto do moço um polaco, que não parava de gesticular e dizer segredinhos, numa atitude obsequiosa, na certa prodigalizando conselhos e se esforçando por dirigir o jogo, naturalmente na expectativa de ulterior remuneração. O jogador, porém, quase não lhes dava atenção, continuava a jogar a torto e a direito e a amontoar dinheiro. Perdera evidentemente a cabeça.

CENA 2 - Presa duma espécie de febre, empurrei todo este dinheiro para o vermelho e imediatamente cai em mim. Foi a única vez, durante a noite inteira, que o arrepio do medo passou por meu corpo, traduzido por um tremor nas mãos e nos pés. Senti com horror e imaginei, num relance, o que, para mim, significava perder naquela situação. Estava em jogo minha vida inteira! “*Rouge*”! — exclamou o boleiro. Pude respirar; tinha um formigamento por todo o corpo. Pagaram-me em notas; somava quatro mil florins e oitenta fredericos! (Eu ainda estava em condições de fazer contas).

CENA 3 – A avozinha continuava nervosa e impaciente, via-se presa e dominada pela roleta. Nada lhe chamava a atenção nem fizera pergunta alguma, como era de seu costume.[...] Ela aferrou-se ao zero e mandou imediatamente jogar doze fredericos. Tentamos uma, duas, três vezes; o *zeronão* saía. “Vá pondo! Vá pondo!”, repetia sem cessar a avó, metendo-me o cotovelo, na sua impaciência. Obedeci.— Quantas vezes já jogamos, - perguntou afinal, exasperada. —Doze vezes com esta, *Babuschka*. Perdemos cento e quarenta e quatro fredericos. Eu bem lhe disse, pode acontecer que até à noite... — Cale-se! — interrompeu ela. —Jogue no *zero*, e ao mesmo tempo, ponha mil florins no *vermelho*. Tome esta nota. Deu *vermelho*, o *zero* falhou mais uma vez; recuperamos mil florins. — Está vendo? — murmurou a avó, — Ressarcimos quase todo o prejuízo. Jogue novamente no zero; mais dez vezes e desistiremos. Mas na quinta vez jogada a avó se fartou. — Mande ao diabo esse miserável *zero*! Tome, ponha quatro mil florins no *vermelho*! — ordenou ela. — *Babuschka*, é muito; *vermelho* não vai dar — implorei. Ela, porém, só me faltou bater (aliás, seus empurrões equivaliam quase a pancada). Não havia como evitar: pus no *vermelho* os quatro mil florins, parte do lucro da manhã. A bola rodopiava. A avó mantinha-se ereta e altiva, nem por sombra duvidando de ganhar. —*Zero*! — proclamou o boleiro. A avó a princípio não compreendeu lá muito bem, porém, quando viu um dos *croupiers* puxar os seus quatro mil florins e tudo mais que se achava em cima da mesa, e percebeu que o zero há tanto esperado e no qual havíamos jogado cerca de duzentos fredericos tinha dado, como de propósito, precisamente no momento em que ela acabava de o injuriar e abandonar, soltou um gemido e bateu ruidosamente as mãos, uma contra a outra. Seu gesto fez rir aos circunstantes. — Santo Deus! Só agora que esse maldito resolveu sair!, -gritava ela. — Ah, miserável! E tudo isso por culpa sua! - ralhava, empurrando-me. — Foi você que me fez desistir. — *Babuschka*, o que lhe falei era razoável. Posso responder pelos caprichos da sorte? — Caprichos da sorte eu lhe mostro já! —resmungou ameaçadora. — Vá embora! —Adeus, *Babuschka*! Fingi que ia sair. — Alexei Ivanovich! Alexei Ivanovich! Fique aqui! Para onde vai? Vamos, por que se aborreceu? Oh, está zangado, o idiota... Venha, fique, não se importe comigo; eu é que sou uma idiota! Diga-me depressa o que devo fazer agora! — *Babuschka*, não quero mais dar-lhe conselhos, porque a senhora de tudo me culpa. Jogue como melhor lhe parecer; mande e eu farei o que quiser. — Vamos, deixe-se disso! Bem, jogue outros quatro mil florins no *vermelho*. Tome a minha carteira. Retirou do bolso a carteira e a entregou a mim. — Vamos; aí dentro há vinte mil rublos em notas. — *Babuschka* — balbuciei, paradas assim... — Nem que deixe a pele, eu me ressarcirei. Jogue! Jogamos e perdemos. — Jogue! Jogue! Oito mil de uma vez! — impossível, *Babuschka*, o lance máximo é de quatro mil florins... Bem, então jogue quatro mil! Desta vez ganhamos. A avó criou alma nova. — Está vendo? Está vendo? —gritou, vitoriosa, dando-me um empurrão. — Jogue de novo quatro mil florins! Jogamos e perdemos; e, assim, várias vezes consecutivas. — *Babuschka*, os doze mil florins já se foram - comuniquei-lhe. — Eu sei — disse ela, com uma raiva fria. Eu sei meu amigo - repetiu, os olhos parados, como que a meditar. — Ora! Deixarei a pele; ponha quatro mil florins! — mas, *Babuschka*, não há mais dinheiro; a carteira contém apenas cheques e obrigações russas de 5%. — E na bolsa. — O que há, é muito pouco, *Babuschka*. — Não existem por aqui casas de câmbio? — indagou a avó, decidida. — Disseram-me que poderíamos trocar nossos títulos... (DOSTOIEVSKI, 2000, p.91, 130, 105-107).

## Observações de situações do **jogo infantil no berço**

OBSERVAÇÃO 1 – T., a partir dos 0;2 (21), adquiriu o hábito de jogar a cabeça para trás a fim de observar os quadros familiares nessa nova posição. Ora, a partir dos 0;2 (23 ou 24), parece que T. repete o gesto com um ar cadavez mais divertido e com um interesse cada vez menor pelo resultado exterior: endireita a cabeça e depois inclina-a de novo, uma série de vezes, rindo às gargalhadas.

OBSERVAÇÃO 2 – Depois de ter aprendido, a partir dos 0;7 (13), a repelir um objeto para agarrar o objetivo, T. começa, entre 0;8 (15) e 0;9, sentir prazer nesse gênero de exercícios. Quando eu interponho, varias vezes seguidas, a minha mão ou um cartão entre a sua e o brinquedo que ele cobiça, T. chega a esquecer momentaneamente esse brinquedo para limitar-se a repelir o obstáculo, rindo às gargalhadas.

OBSERVAÇÃO 3 — J., aos 0;9 (3), está sentada no seu berço e eu penduro por cima dela o seu patinho de celulóide. J. puxa um barbante que pende do teto e sacode assim o pato, por um momento, rindo. Os movimentos que ela faz involuntariamente repercutem-se no seu cobertor; ela esquece então o pato, puxa a si o cobertor e sacode tudo com os braços e os pés. Como o próprio teto do berço também é sacolejado por causa desses movimentos, J. olha-o e arqueia o corpo inteiro para logo se deixar cair de chofre, o que sacode o berço todo. Após ter repetido essa manobra uma dúzia de vezes, J. percebe de novo o seu patinho; agarra então uma boneca que também está suspensa no teto do berço e sacoleja-a inúmeras vezes, o que faz oscilar o pato (PIAGET, 1978, p. 122).

Legenda: 0;2 = dois meses/ (3) = três dias

## 8.1 DA SIGNIFICAÇÃO DO JOGO

A significação, na semiótica peirceana, diz respeito à análise das propriedades internas do fenômeno. De modo que essa primeira seção tem o objetivo de analisar o jogo adentrando especificamente na arquitetura da primeira tricotomia, cuja finalidade é situar nossa compreensão básica de jogo, ou seja, como essa atividade humana nos aparece como signo à consciência. É o significado das mensagens em si mesmas, nos seus aspectos qualitativo, singular e geral.

### 8.1.1 Aspectos qualitativos

Seguindo a sugestão de Santaella (2002), o percurso da análise semiótica que empreendemos segue a própria lógica interna das relações do signo. Por isso, começamos pela qualidade do fundamento, ou seja, pelas propriedades sígnicas, que existem nas situações dos jogos. É o quali-signo dos jogos que destacamos. A primeira impressão que as cenas e as observações dos jogos nos oferecem é a exuberância da ação. Em todas as seis situações os

gestos são animados e viçosos. O rapazinho jogava aos punhados, a avozinha estava nervosa e o outro jogador empurrava todo o dinheiro. Nas crianças os gestos também eram vigorosos, jogava a cabeça para trás, repelia o obstáculo e sacolejava o berço.

As cores também são exuberantes, nos termos da qualidade desses jogos. O amarelo do ouro, que se amontoava defronte do rapazinho. As cores da roleta girando. O verde do tecido que cobre a mesa de jogo. O vermelho onde estão depositadas as fichas. As cores dos quadros familiares. A cor da mão ou do cartão defronte dos olhos da criança. A cor atraente do patinho de celulóide.



Figura 14 A exuberância das cores com Miró  
Fonte: Joan Miró, *Tête de grand muscien*, 1931, Óleo sobre tela Villeneuve d'Ascq, Musée d'Art Moderne du Nord.

Junto às cores dos brinquedos destaca-se também a materialidade dos objetos: o metal do ouro e da roleta; o papel do cartão e do papel-moeda; a borracha do patinho; a madeira das cadeiras, da mesa e do berço; o tecido do cobertor e da toalha que cobria a mesa de jogo. A visibilidade das cores e a tatilidade dos materiais apelam à sensibilidade do brincante. Os jogadores estão envolvidos por cores e objetos que na ocasião do jogo não são apenas elementos constituintes, mas partícipes do ato de brincar.

A expressividade dos corpos. Os olhos do rapazinho faiscavam e as mãos tremiam. O outro jogador estava arrepiado com mãos e pés trêmulos. A avozinha com feições de impaciência. As crianças riam às gargalhadas. Uma criança arqueava o corpo inteiro e a outra puxava barbantes. A qualidade do gestual fisionômico nos impressiona de imediato.

No jogo da roleta, os jogadores estavam apreensivos. No jogo infantil, os brincantes riam distraídos. As expressões faciais chamam a atenção. A paisagem facial da apreensão é caracterizada pelas sobrancelhas erguidas, as rugas da testa situadas ao centro e os olhos arregalados. O desenho fisionômico da gargalhada é marcado pelos lábios distendidos, as bochechas levantadas e os olhos apertados. A qualidade dos sons é sensorialmente sentida:

nas cenas do jogo de roleta, os movimentos são silenciosos, porque estão tencionados; nas observações dos jogos infantis, os movimentos são ruidosos e desimpedidos. Portanto, o quali-signo de nossas situações lúdicas é a exuberância nas propriedades cinéticas, sonoras, pictóricas e fisionômicas.

### 8.1.2 Aspectos da singularidade existencial

Atentar para o aspecto singular das situações de jogo implica em dirigir um segundo olhar para as cenas do jogo de roleta e para as observações dos jogos infantis. Dessa vez, realçando suas especificidades existenciais, ou seja, fazendo um delineamento contextual. O sin-signo do jogo consiste numa corporificação do quali-signo. As cenas do jogo de roleta são ficcionais, foram retiradas do romance de Dostoiévski, *O Jogador* (1866). A descrição das ações dos jogadores é uma criação literária. Entretanto, o romance se baseia tanto em situações vividas pelo próprio autor, quanto no contexto sociocultural da proliferação dos cassinos na Alemanha. Dostoiévski era “encantado pelos sortilégios do pano verde”, diz Costa Neves (2001, p.12). Inclusive, esse livro foi escrito para saldar suas dívidas de jogo. Portanto, a descrição das ações dos jogadores é um retrato fiel das experiências adquiridas pelo próprio escritor à beira das mesas de roleta.

Durante três anos, em Wiesbaden, Baden-Baden e Homburg, acumulou notas e pormenores e surgiu-lhe a idéia de transformar tudo isso num romance, que não seria tão-somente a pintura dum homem cego pela paixão do jogo, mas também uma poderosa justificativa, psicológica e artística – do vício de que ele próprio era escravo. (NEVES, 1944 in: DOSTOIEVSKI, 2001, p.15).

De modo que as cenas formam uma pintura detalhada do jogo da roleta. É ficção, mas nem por isso deixa de ter sua existência real e temporalmente definida. As situações descritas se passam num cassino alemão, no final do século XIX. Provavelmente memórias do escritor lembrando uma daquelas quatro famosas casas de jogo, citadas anteriormente. Esses cassinos foram visitados por Dostoiévski, principalmente, em Wiesbaden, cidade que ficava no caminho para Paris. A cidade alemã era o local para se jogar e a cidade francesa era o local para se gastar a riqueza adquirida. Nesse cassino alemão, ele arriscara várias vezes as somas que possuía, com o sonho de centuplicar o dinheiro que levava e pagar todas as suas dívidas.

As cenas retratam três jogadores que, em momentos distintos, mas no mesmo jogo, desempenham suas ações, realizam seus lances de aposta. Um é identificado como um “rapazinho” e o outro como “avozinha” ou “babuschka” em russo; chamava-se Antônia Vassilievna Terassevitche, era uma senhora de setenta e cinco anos, que estava parálitica das pernas. Uma dama burguesa de Moscou, viva, contente consigo mesma, empertigada, com



voz alta e imperiosa. E havia também um homem, Alexei Ivanovich, personagem principal do romance, professor russo, solteiro, de meia-idade, que era “incapaz de reagir à tentação do jogo”, descreve o escritor (2001, p.20).

Além dos jogadores é possível entendermos a singularidade desse jogo de roleta, em sua época, descrevendo o ambiente de uma casa de jogo, no momento das apostas:

Ao redor da roleta e no outro extremo do salão, onde funcionava o *trente-et-quarante*, comprimiam-se em compactas fileiras cento e cinquenta ou duzentos jogadores. Como de costume, aqueles que haviam conseguido esgueirar-se até junto do pano verde faziam pé firme e não cediam uma polegada de seus lugares enquanto lhes restasse algum dinheiro para perder; pois não se tem o direito de se ficar aí como simples espectador, sem meter a mão no bolso. Embora muitas cadeiras estejam distribuídas em torno da mesa, poucos são os jogadores que delas se aproveitam, principalmente quando a multidão é grande, porque uma pessoa de pé ocupa menos espaço e pode agir mais comodamente. As pessoas da segunda e terceira filas apertam-se atrás, enquanto esperam sua vez e espreitam uma oportunidade de se instalar à mesa; alguns, porém, em sua impaciência, esticam o braço a fim de fazer suas paradas. Até a terceira fila se tenta assim ‘apontar’ por cima da cabeça dos outros jogadores: daí sucederem, de cinco em cinco minutos, nesta ou naquela mesa, reclamações mais ou menos violentas. O policiamento no cassino é, por sinal, muito bem feito. Naturalmente não se pode evitar a confusão; aliás, quanto mais gente, melhor para os banqueiros, que ganham em proporção ao número de jogadores. Mas os oito *croupiers* que permanecem em volta da mesa não perdem de vista as paradas: como são eles que pagam aos que acertam, arbitram com conhecimentos de causa as eventuais contendidas. Quando as coisas ficam pretas, chama-se a polícia; então o caso se resolve em definitivo. Os agentes ficam na sala, em trajes civis, confundidos com o público, de forma que não podem ser reconhecidos. Fiscalizam particularmente os ladrões profissionais, que pululam junto às mesas de roleta, onde podem facilmente exercer sua indústria. Com efeito, [o ladrão] avizinha-se do pano verde, põe-se a jogar e, de súbito, deixa ostensivamente a mão cair sobre o ganho do próximo e enfia-lo no bolso; se protestarem, o larápio jurará por todos os deuses que a parada era dele e muito dele. (DOSTOIEVSKI, 2001, p.89-90).

Esse é o sin-signo do jogo de roleta, especificamente, dos lances de aposta realizados pelos três jogadores.

Situaremos, agora, as observações dos jogos infantis. Na ausência de um outro adjetivo, pelo menos por enquanto, denominamos de infantis porque as descrições deixam entrever a idade dos jogadores. São observados e analisados três jogos específicos, em duas crianças de colo (T e J). Os dois primeiros jogos referentes à primeira criança são realizados por um bebê e observados em momentos distintos: um a criança estava aos dois meses e vinte e um dias; o outro, aos sete meses e vinte e um dias. O terceiro jogo, que se refere à segunda criança, registra em sua descrição da idade dela. A criança estava aos nove meses e três dias.

Esses três jogos parecem ser realizados no berço, na presença de um adulto. São exercícios que se desenvolvem numa relação com objetos. São jogos espontâneos, não foram aprendidos por imitação ou ensinados propositadamente. O tempo do jogo não é descrito, mas vemos que são exercícios simples, curtos e repetitivos. Esses jogos foram realizados por volta dos anos iniciados em 1950, no ambiente familiar genebrino. E o adulto que os observara era o pai das respectivas crianças, nada menos que o criador da psicologia genética, Jean Piaget. Os jogadores chamavam-se: Jaqueline (J) e Laurent (T).

Além de determinar o sin-signo desses jogos, é preciso situar o contexto das observações de Piaget. Elas fizeram parte da pesquisa intitulada *A formação do símbolo na criança*, cujo objetivo era analisar o pensamento intuitivo, reconstruindo os primórdios da representação e compreendendo seu funcionamento específico. Por isso, Piaget registrou essas situações lúdicas, para mostrar que a aquisição da linguagem ou a gênese da representação está subordinada ao exercício de uma função simbólica. Essa função simbólica se afirma no desenvolvimento da imitação e do jogo. A imitação fornece as fontes da representação (significantes) e o jogo fornece a significação. Isso porque, a imitação prolonga a acomodação aos objetos exteriores. E por subordinar-se à acomodação, a imitação torna-se uma hiperadaptação. O jogo, ao contrário, é a assimilação sobrepujando a acomodação. Ele dobra a realidade aos caprichos de uma assimilação que será deformante por falta de acomodação. Não há esforço adaptativo.

É a atividade lúdica que conduz o sujeito da ação à representação, na medida em que evolui da sua forma inicial de exercício sensório-motor para a sua segunda forma de jogo simbólico ou jogo de imaginação. Com isso Piaget defende a tese de que, no terreno do jogo, pode-se acompanhar, de maneira contínua, a passagem da assimilação e da acomodação sensório-motoras. Isso porque, o início da representação se dá quando há, simultaneamente, diferenciação e coordenação entre significantes e significados, ou seja, significação. Por exemplo, um exercício sensório motor, que é um significante, é assimilado, incorporado ao repertório. E ao utilizar o mesmo exercício fora da finalidade que o originou, tem-se a acomodação, ou o significado. Nas palavras do próprio Piaget:

Depois de se dissociarem progressivamente, no plano sensório-motor, e de se desenvolverem ao ponto de poder ultrapassar o presente imediato, a assimilação e a acomodação apóiam-se, pois, uma na outra, numa conjunção final que se tornou necessária por causa dessa mesma ultrapassagem. (PIAGET, 1978, p.12).

Portanto, o registro dos jogos tem a finalidade de mostrar a evolução dos exercícios sensório-motores, no momento em que conjuga as significações fornecidas pela própria assimilação. É essa conjunção entre os significantes e os significados que permite a constituição da função simbólica, base para a aquisição da linguagem. A imitação prolonga a acomodação, o jogo prolonga a assimilação, e a inteligência propriamente dita reúne-as, tendendo para o equilíbrio permanente entre a assimilação e a acomodação. Depois de situarmos o contexto dos jogos e dos seus registros, podemos especificar a singularidade do jogo, em cada uma das situações lúdicas. O jogo do rapazinho, jogar a torto e a direito e amontoar dinheiro. O jogo do professor, empurrar todo o dinheiro e cair em si. O jogo da avozinha, ficar presa e dominada pela roleta. O jogo de T., aos dois meses, jogar a cabeça para trás. O jogo de T., aos oito meses, repelir um objeto com a mão. O jogo de J., aos nove meses, sacolejar o berço todo.

A singularidade das situações lúdicas também se manifesta no local em que os jogos se realizam. Nas três primeiras situações, o jogo acontece, de maneira fictícia, num cassino, e as três últimas situações se realizam num berço. Cassino e berço são lugares díspares. Os ambientes são antagônicos. O cassino é casa de diversão para adultos, ambiente não familiar. O berço é um pequeno leito para criança de colo, um ambiente de ingenuidade. Contudo, os jogos na mesa de roleta e os jogos no berço guardam algumas semelhanças. Os jogos não se situam ao ar livre, mas no interior de uma casa. Em cada grupo de situações há duas pessoas masculinas e uma feminina. E, ambos os lugares são cercados de cuidados, num por policiais e empregados, noutro pela mãe e pelo pai pesquisador.

Tanto no cassino quanto no berço, os jogos se desenvolvem ao redor do brinquedo. Os olhos estão mirando e as mãos se esgueirando para tocar o objeto. O plano da maioria dos jogos é horizontal, apenas o praticado por T.(0;2) é vertical, cujo movimento da cabeça é de queda. De modo que o sin-signo desses jogos é a marca distintiva em relação ao tempo (cenários de meados do século XIX e observações de meados do século XX), ao objetivo do registro (ficção literária e pesquisa científica), em relação ao autor do registro (russo e francês), à localidade do jogo (cidade alemã e cidade suíça) e ao espaço do jogo (cassino e berço).

### **8.1.3 Aspectos da generalidade**

Preocupados com a generalização ou com a padronização convencional do signo, situamos as cenas e as observações das situações dos jogos em seus tipos gerais. Esse é o momento de tratar das réplicas dos sin-signos. Temos nas descrições, a repetição tanto do jogo de roleta quanto do jogo infantil. Há o registro de três realizações, em momentos

diferentes e por pessoas distintas. De modo que esses jogos não possuem uma aparição única, mas têm regularidade. Como essa regularidade ultrapassa as três repetições, dantes destacadas, podemos abordá-las como *legi-signos*.

As cenas do jogo de roleta, descritas por Dostoievski, se enquadram na categoria dos jogos de azar. Azar é compreendido culturalmente como má sorte, infelicidade, desgraça ou infortúnio. Daí porque a marca cultural que o jogo de roleta carregava naquela época, e ainda hoje guarda resquícios, era de contravenção, infração às disposições civis e morais estabelecidas. No momento em que Dostoievski escreveu o romance foi o período de proibição do funcionamento dos cassinos franceses.

O jogo de azar possui um estigma social e moralmente indefensável. É caracterizado pela vadiação, pelo privilegio da sorte ao invés do trabalho e relaciona-se com a aventura em detrimento da responsabilidade social. Por isso, esse tipo de jogo foi, por muito tempo, tido como um ultraje à instituição familiar, infrator da disciplina e gerador do afrouxamento dos laços morais. Também no Brasil, o jogo de azar foi duramente combatido pela religiosidade, em nome da moral e da espiritualidade. A banca de jogo foi entendida como o que degrada o homem e o arrasta à miséria espiritual. Foi caracterizada como uma paixão criminosa, porque arriscava e desbaratava a felicidade e o bem-estar dos filhos.

“É prognóstico certo, confirmado pela experiência, que virão a não ter o que comer os que freqüentam o diabólico invento do jogo”, essa frase do Padre Antônio Vieira foi muito usada pela *Campanha para o Esclarecimento sobre o Jogo*. Movimento de repercussão nacional, divulgado nos jornais e nas contracapas dos livros de práticas esportivas, editados pela CIA. BRASIL Editora. Nas décadas de 60 e 70, do século passado, estabeleceu-se uma verdadeira cruzada contra o jogo de azar. O apelo era o seguinte: “Se prezas tua moral e o nome de cristão, não jorges, pois, na melhor das hipóteses – a de ganhar – receberás um dinheiro maldito: o pão de muitas bocas, a paz de muitos lares”.

Em termos de classificação sociológica, segundo Roger Caillois, em *Les jeux et l'homme* (1967), o jogo de roleta pertence à classe *Alea*. *Alea*, dentre as outras classes<sup>34</sup>, é um

---

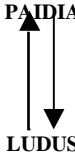
<sup>34</sup> São quatro classes (*agon, alea, mimicry e ilinx*) distribuídas num trânsito entre dois princípios (“paidia” e “ludus”). Paidia é o princípio da diversão, da improvisação, da plenitude e da fantasia. Ludus, pólo oposto, é o princípio da disciplina, a exuberância espontânea é quase absorvida, pela crescente necessidade de apegar-se às regras, e aos convencionalismos arbitrários, com o fim de tornar mais difícil atingir o resultado desejado, portanto, exige maior esforço, paciência e habilidade. Para melhor compreensão reproduzimos o quadro que o autor propõe:

termo latino para o jogo de dados utilizado por Caillois como uma categoria que agrupa todos os jogos baseados na sorte. A decisão, nesse tipo de jogo não depende do jogador, mas do destino. Não se trata de vencer o adversário, mas de submeter-se ao acaso. A rivalidade existente se dá no nível da sorte e não da competência motora ou da lógica dos seus competidores.

O nosso jogo de roleta, no qual os personagens estão sendo favorecidos pela sina ou desabonados pela sorte tipificam essa classe lúdica. Apesar de Ivanovich, Babuschka e o rapazinho estarem ao lado de outros jogadores, o jogo não é de competição entre eles, classe denominada de *Agon*. A marca do jogo de roleta, quanto ao resultado, não está na excelência dos jogadores, em suas habilidades, disciplina e treinamento, pelo contrário, o jogador está à mercê da desgraça total ou do favor absoluto.

Não é possível aplicar a mesma classificação para tipificar os jogos infantis, pois o jogo daqueles bebês não é agonístico, não se caracteriza por uma competição, não é *mimicry*, visto que os gestos desenvolvidos não querem representar personagens, não são simbólicos. Esses jogos também não podem se enquadrar na classe do *ilinx*, pois eles não buscam intencionalmente a vertigem, como fazem os brincantes num parque de diversão, por exemplo. Apesar das ações de jogar a cabeça para trás ou de arquear o corpo para cair de chofre, desestabiliza a percepção e inflige ao sistema nervoso uma espécie de pânico voluptuoso. No entanto, esses jogos, os primeiros da infância, detectados por Piaget (1978), são classificados por ele de “Jogos de Exercícios”.

Piaget (1978, p.116-187), depois de centenas de observações de jogos praticados tanto por seus filhos quanto por alunos na escola (Casa da Criança, Genebra) e na rua, critica as sistematizações de jogos-tipo<sup>35</sup> e cria uma classificação a partir dos esquemas mentais ou dos

	AGON (competição)	ALEA (sorte)	MIMICRY (simulação)	ILINIX (vertigem)
	<i>Não regulamentadas:</i> Corridas, lutas, etc. Atletismo  <i>Competições desportivas:</i> pólo, tênis, boxe, esgrima, futebol, bilhar, damas, xadrez, golfe, tiro.	Jogos infantis de tirar a sorte, cara ou coroa.  Aposta de roleta, pôquer, e loterias (simples, compostas ou de distração).	Imitações infantis, jogos de ilusão, mímicas, máscaras e disfarces.  Inaugurações solenes e os trajes litúrgicos, teatro, artes de espetáculo em geral.	Acrobacias infantis: giro sobre si mesmo, “salto mortal”.  Atrações de parque de diversão, esquí, trapézio, alpinismo, queda livre.

Quadro 19 Classificação dos jogos segundo Roger Caillois

Fonte: CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres*. México D.F: Fundo de cultura económica, 1994, p. 39-79.

<sup>35</sup> São quatro as classificações desses Jogos-Tipo criticadas pelo pai da psicologia genética. Segundo Piaget a classificação de Gross segundo o conteúdo (jogos de experimentação e os jogos de funções específicas) não dá conta do politeísmo de um mesmo jogo que é tanto uma coisa como outra; também critica a classificação de Quérat, segundo a origem (hereditariedade, imitação e imaginação) como inaplicável, já que a hereditariedade não abrange os jogos de tendência instintiva; desaprova a classificação de Stern, segundo a complexidade (individuais e sociais), argumentando que em relação ao jogo simbólico só há diferença de grau entre o individual e o coletivo. Por fim, critica a classificação de Bühler, segundo a estrutura (funcionais, ficção, de construção e coletivos), por discordar da categoria “coletivo” e por não ser capaz de distinguir “ficção” da categoria “de construção”, que para ele é intermediária entre o sensório-motor e o simbólico, logo não é categoria (cf, PIAGET, 1978, p. 137-144).

instrumentos de adaptação às situações variadas. Ao relacionar os jogos ao princípio da assimilação, divide as condutas lúdicas em três grandes classes<sup>36</sup>: Jogos de Exercício (assimilação sensório-motora, até 1;6 anos), Jogos Simbólicos (assimilação fictícia, até 11 anos) e Jogos de Regras (assimilação por representação adaptada). Os jogos de T. e J. pertencem à primeira classe.

Os Jogos de Exercícios são ações sensório-motoras que à margem das situações de adaptação funcionam por prazer de consolidar seus poderes. E reaparece durante toda a infância, sempre que um novo poder é adquirido, porém, diminui com o aparecimento da linguagem. Essa classe está dividida em dois grupos: jogos de exercícios que se conservam puramente sensório-motores e os jogos de exercícios de pensamento, não simbólicos. No primeiro grupo há os Jogos de Exercícios Simples, aqueles que se limitam a reproduzir fielmente uma conduta adaptada, mas fora do seu contexto e repetindo-a pelo único prazer de exercer tal poder. Há também os Jogos de Exercícios de Combinações Sem Finalidade, não mais se limitando às capacidades adquiridas, mas o sujeito passa a construir com elas novas combinações. E, por último, há os Jogos de Exercícios de Combinações com Finalidade, ultrapassa o nível anterior, na medida em que o sujeito se diverte ordenando o material de diferentes maneiras (grandeza, cor, plano). O segundo grupo, Jogos de Exercícios de Pensamento, subdividido também em Simples e combinados, caracteriza-se pelo simples prazer de perguntar. São as descrições ou relatos sem nexos, pelo prazer de combinar sem finalidade (palavras, conceitos), e as fabulações pelo prazer de construir uma narrativa.

Essas subdivisões dos Jogos de Exercícios também são apresentadas em seis fases evolutivas. *Fase I* (reflexos), o jogo, difícil de detectar, são os reflexos que se prolongam simplesmente por prazer. O bebê entrega-se às ações centradas nelas mesmas. *Fase II* (-0;3), o jogo reproduz uma conduta adaptada por prazer. Lalações, movimentos de cabeça e mãos acompanhados de riso. *Fase III* (até 0;4), o jogo não só é reprodução de atividades corporais ou perceptivas, mas também feitos com objetos manipulados (balanços de objetos suspensos). *Fase IV* (até 0;9), o jogo consiste na aplicação de esquemas conhecidos às novas situações,

<sup>36</sup> Abaixo descrito no quadro

Classes e Níveis	Características dos jogos
Jogo de Exercício (Sensório-motor)	Comportamento sensório-motor reproduzido por prazer funcional.
Jogo Simbólico (Representativo)	Realiza uma transposição simbólica que sujeita as coisas à atividade do indivíduo, sem regras, nem limitações.
Jogo de Regra (Operatório)	Adapta-se aos dados da realidade de modo espontâneo e individual ou de modo representativo e coletivo.

Quadro 20 Classificação dos jogos segundo Piaget

Fonte: Adaptação de PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. RJ: Zahar, 1978, p. 115-187.

numa combinação o sujeito passa de um esquema a outro. É a fase da ritualização de esquemas. *Fase V* (até 1;3), o jogo se dá na aplicação de esquemas conhecidos por ocasião de um evento fortuito, as combinações motoras são extraídas dos esquemas adaptados. As ações são novas e lúdicas. *Fase VI* (até 1;6), o jogo do esquema simbólico é a consciência do “como se”. É a aplicação do esquema a objetos inadequados, evocados para auferir prazer. É o início da ficção. A conduta sensório-motora de “fazer de conta” é o momento do símbolo. Os nossos jogos de exercícios, destacados anteriormente, estão situados nessa escala evolutiva até a *Fase IV*. Daí em diante estão os *Jogos Simbólicos*, que dizem respeito às atividades próprias do “esquema simbólico”. É a fase de assimilação do mundo exterior ao “eu”, com meios mais poderosos do que os exercícios.

## 8.2 DA REFERENCIALIDADE DO JOGO

Depois de esclarecido o Primeiro do signo, adentremos no Segundo, que é seu objeto. Analisar o objeto do jogo é perguntar sobre o que os jogos se referem? Qual a sua referencialidade? Vimos as propriedades das situações dos jogos em si mesmas, suas qualidades, singularidades e generalidades. Nessa abordagem constatamos a distinção dos jogos: num os movimentos são tensos, noutro desprendidos; num o jogo é adulto, noutro infantil; um pertence à classe dos Jogos de Azar, outro pertence à classe de Jogos de Exercícios. A incompatibilidade, evidenciada desde os lugares do jogo, está presente nos primeiros significados dos jogos. O sentido de que cada jogo tem sua peculiaridade é confirmado nos três níveis do signo: quali-signo, sin-signo e legi-signo.

A relação do signo consigo mesmo revelou uma diferença gritante entre as situações dos jogos, entretanto, agora, na relação do signo com o objeto, veremos sua compatibilidade. Seis distintas situações lúdicas se referindo a um mesmo objeto ou aos mesmos objetos. Visto que o signo tem dois níveis de objetos: objeto imediato (interno ao signo) e objeto dinâmico (se faz presente), ambos determinados pela natureza do fundamento do signo.

### 8.2.1 O objeto imediato do jogo

O objeto imediato se refere ao “em si próprio”, ao modo como o signo sugeriu, indicou ou representou o objeto dinâmico. É a maneira como as ações são concatenadas em seu contexto. O objeto imediato é aquele que o signo cria ao representá-lo. Por o signo ter três naturezas, o objeto imediato está classificado em três níveis. O Descritivo declara as

características; o Designativo dirige a atenção do intérprete para o objeto e o Copulativo ou Distributivo expressa relações lógicas com algo de outro modo referido.

#### 8.2.1.1 Objeto Imediato Descritivo do Jogo

O primeiro nível é o modo como o quali-signo determina seu objeto, declarando seus caracteres. É o objeto imediato descritível, aquele que representa o objeto como indefinido na forma primariamente sensível. Pela qualidade dos jogos, vimos que os movimentos são vibrantes, independente de serem tensos ou distraídos. As cores são primárias e em sua maioria são “quentes”. As fisionomias possuem um alto grau de expressividade. Nessas propriedades há uma fluência. Tudo corre fácil, sem impedimento. Não há resistência alguma. Os movimentos, cores e fisionomias não são da ordem do viscoso, pegajoso. Tudo é muito leve. Desse modo, o objeto imediato, que está impregnado nessas qualidades é a fluidez. Dizer que as situações lúdicas remetem a fluidez, significa afirmar que, no nível do objeto imediato, a referencialidade qualitativa do jogo é a fluência. Um jogo “amarrado”, aquele não se expande fluentemente, é a referência de que perdeu sua ludicidade ou sua propriedade qualitativa de jogo.

#### 8.2.1.2 Objeto Imediato Designativo do Jogo

O segundo nível é o modo como o sin-signo indica seu objeto, como um dedo apontando. É o objeto imediato designativo aquele que denota o objeto em foco. A forma proeminente da denotação é física, tal como as marcas de sangue serviram a Sherlock Holmes para desvendar o assassinato do americano em Londres – *Um estudo em vermelho* (DOYLE, 2002).

Os sin-signos nos apresentam duas existencialidades de jogos. Um realizado por adultos e outro por crianças. Um regido por regras e outro espontâneo. Um localizado no cassino e outro no berço. Um com inúmeros espectadores ao redor e outro quase solitário. Um estigmatizado como corruptor da moral e outro referido como ingênuo. Um registrado numa ficção e outro numa pesquisa científica. Mesmo nessas singularidades tão antagônicas percebemos um fator comum, em todas as situações os jogos são realizados numa dedicação ardente. Independente da idade e do sexo dos jogadores, ou do local e do funcionamento do jogo, todas as situações lúdicas são praticados com empolgação. Durante os jogos há um envolvimento afetivo. Desse modo, afirmamos que, no nível do objeto imediato, a



referencialidade indicial do jogo é o entusiasmo dos jogadores. Um jogo, em que os seus participantes estão apáticos, sem garra, é a referência de que esse jogo perdeu sua ludicidade ou sua propriedade indicial.

#### 8.2.1.3 Objeto Imediato Distributivo do Jogo

O terceiro nível é o modo como o legi-signo se reporta ao seu objeto. É o objeto imediato copulativo ou distributivo, aquele que expressa a relação lógica com o objeto na forma predominantemente intelectual. O relato dos legi-signos das situações lúdicas foi de que o jogo de roleta pertence à classe dos jogos de azar (*alea*) e que os jogos infantis são jogos de exercícios. O primeiro grupo é um tipo de jogo baseado na sorte. A vitória do jogador não depende de seu mérito, mas do favorecimento do destino. O segundo grupo é um tipo de jogo que se fundamenta na assimilação do real à atividade do sujeito, sem expectativa dos resultados, ou seja, são jogos de assimilação pura, não visa adaptar-se a uma outra circunstância. São exercícios que no nível mental, não oferecem mais subsídios à exploração intelectual, propriamente dita, mas favorecem a diversão. Os dois tipos de jogos são pertencentes não só às classes distintas, mas às classificações díspares: uma está baseada na atitude social do jogador e a outra no desenvolvimento dos esquemas mentais.

Contudo, a referencialidade do objeto imediato é a mesma. Em ambos os tipos de jogos, o signo representa o objeto como distributivo. Em outras palavras, a fluidez qualitativa e o entusiasmo indiciário estão presentes em “qualquer que seja” o tipo de jogo ou idade do jogador. Então, afirmamos, a partir do que se refere os legi-signos, o tipo de jogo, azar ou de “exercício”, não é o que determina a presença da fluidez e do entusiasmo no jogo.

Por isso, numa perspectiva mais abrangente, discordamos da afirmação de que apenas as brincadeiras infantis possuem ludicidade, e de que os esportes adultos estão fadados à apatia dos jogadores, devido ao seu funcionamento orientado pela opressão do rendimento (SANTIN, 1996). É verdade que, nos esportes profissionais, dificilmente se brinca. Na brincadeira, por não ter obrigatoriedade, se vivência mais facilmente o estado de ludicidade (fluidez e entusiasmo). No entanto, em ambos os jogos, esse estado pode ou não se fazer presente. Por exemplo, na Copa do Mundo de 2002, *Ronaldinho*, um dos profissionais mais caros do futebol mundial, entrevistado pelo Globo Esporte (13/06), após a vitória do Brasil contra a Costa Rica, num placar de 5 a 2, declarou: “Os gols saíram porque comecei a brincar, e essa é a característica do futebol brasileiro”.

Assim, contestamos o senso comum sociológico, se assim é possível dizer, que no esporte não há jogo. Sem o jogo a prática esportiva, mesmo a profissional, fica “sem graça”,

sem atratividade. Essa exigência é visível entre os torcedores. Eles não se satisfazem apenas com o sóbrio desempenho competente de seus jogadores. A torcida requer que os jogadores estejam envolvidos afetivamente com a partida. Um jogador de futebol, por exemplo, por mais habilidoso que seja, se não “briga” pela bola, se não entra em “divididas” é acusado pelos torcedores de “não estar em jogo”.

Estar em jogo é a tradução dessa exigência da torcida para que o esporte não perca o estado de ludicidade. O jogo está dentro do esporte, é ele que o sustenta, de forma subliminar. O jogo é o genitor e o provedor do esporte. O que confirma o caráter de algumas expressões usuais, tais como: “Levar as coisas na esportiva”, “traje esporte” e “faz por esporte”. Essas expressões revelam que no imaginário cultural, esporte é o contrário de seriedade ou formalidade e remete a algo não convencional, realizado por entretenimento e por prazer. Sentido que remete de forma coerente a etimologia da palavra. No inglês *sport* é abreviatura de *disport* e significa, conforme José Lima Jr.,

Remover alguém de algum trabalho, tirar-lhe a carga, o peso, o porte. Daí o seu sentido mais usual: *to amuse* – divertir, deleitar, fazer rir, entreter, distrair. Portanto, no aspecto elementar, a idéia de esporte corresponde a uma liberação, uma ausência de esforço; equivale a um alívio, um sentimento de folga; é quase o mesmo que prazer (LIMA JR. 2002, p. 253).

Por isso destacamos que o estado de ludicidade é volátil (que voa), tanto pode apresentar-se numa prática esportiva profissional, quanto pode ausentar-se numa brincadeira infantil. Por exemplo, é comum ouvirmos, nas cotidianas brincadeiras infantis, uma criança dizer às demais: “vamos pra outra partida, porque esta está sem graça”. De modo que a “graça do jogo”, sua atratividade, também pode escapar da brincadeira infantil. É nesse instante que se estabelece a diferença de atitude entre crianças e adultos. Quando o estado de ludicidade foge, as crianças partem para outra brincadeira, na esperança de reencontrar o gozo. Enquanto, nós adultos, estamos acostumados a viver sem alegria, por isso não terminamos a partida e jogamos sem graça. Contudo, esse fato não nega o *legi-signo* de que o estado de ludicidade não está preso a um modelo de funcionamento do jogo, nem a uma faixa etária específica.

Nesse ponto nos distinguimos de Huizinga (1996), porque para ele o esporte perdeu seu caráter sagrado, na medida em que os jogos deixaram de ser divertimento ocasional para serem regidos por clubes organizados e por calendários de competições. Para esse historiador, a estrutura de equipes permanentes, as regras rigorosas e complexas, o estabelecimento de recordes, a proliferação de manuais e a preparação de profissionais, caracterizam um

“espírito” contrário ao lúdico (espontaneidade e despreocupação). Desse modo, ele compreende que o esporte foi levado para longe da esfera lúdica, tornou-se um jogo extremamente sério, perdeu a ligação com o ritual, “foi ‘dessacralizado’ sob todos os aspectos e deixou de possuir qualquer ligação orgânica com a estrutura da sociedade... [e, por isso, não é mais uma atividade culturalmente criadora,] é sempre estéril, pois nele o velho fator lúdico sofreu uma atrofia quase completa” (HUIZINGA, 1996, p.220).

Essa compreensão é devido ao pressuposto de caracterização do jogo, para Huizinga o jogo se “trata de uma atividade agradável que proporciona um relaxamento das tensões da vida cotidiana” (1996, p.30, 226). Consideramos um equívoco do autor, inclusive, contrário a sua própria tese, pois se “a cultura é jogo”, e se a cultura em vários momentos se mostra cruel, como na guerra, por exemplo, tal fenômeno não deixa de ser cultura, nem de ser jogo, portanto. Mas o jogo “sempre lhe pareceu o momento da sublimação elegante e gentil”, comenta Umberto Eco (1989, p.283). Então, quando a realidade não se mostra nobre, ele apela para o universo da “consciência moral”. Por isso, Huizinga encerra seu livro colocando o jogo fora do domínio da moral, diz ele: “sempre que tivermos de decidir se qualquer ação a que somos levados por nossa vontade é um dever que nos é exigido ou é lícito como jogo, nossa consciência moral prontamente nos dará a resposta” (1996, p. 236).

Umberto Eco critica essa curiosa afirmação por parte de quem tinha visto o direito como terreno de um jogo, dizendo que essa conclusão é devido ao autor não ter levado sua tese às suas últimas conseqüências, ou seja, “a cultura, na verdade, não foi concebida radicalmente como jogo, jogo que se joga até quando uma das suas formas se levanta contra uma outra para negá-la” (ECO, 1989, p.284). Concordamos com o mestre do jogo ao se referir ao esporte como uma prática que está permeada pelo “excesso de seriedade” e que o espírito lúdico se encontra ameaçado de desaparecimento. Mas ao mesmo tempo, reconhecemos que o lúdico não é o contrário de seriedade, nem que a ludicidade está sempre vinculada à infância. O lúdico não está no esporte como um resíduo atrofiado, mas como a “graça” que o sustenta. Sem ela o esporte não sobreviveria.

Sobre o caráter sagrado entendemos que apesar de toda profissionalização e lógica empresarial nas práticas esportivas, os mitos continuam existindo: entre os torcedores ouvimos as expressões: “quem não faz, leva” ou “time que está ganhando não se meche”; entre os jogadores vemos o aumento dos apelos aos deuses, além dos ritos com as cores do clube. O *legi-signo* do nosso objeto imediato inspira-se em Huizinga, mas segue sem ele, porque reconhecemos que o caráter lúdico do jogo não se evapora completamente na atividade esportiva profissional, nem a seriedade do esporte deixa de existir na brincadeira,

como também, não entendemos a esportivização como pertencente apenas ao mundo adulto e a ludicidade como característica apenas da infância.

Ratificamos a conclusão de Benjamin (1984, p.75), “Mesmo um hábito enrijecido e estereotipado ainda resta-lhe um caráter de jogo”. Em outros termos, o jogo adulto, mesmo esportivizado ou com um modo de pensar por demais racionalizado e um modo de agir exageradamente mecanizado, o lúdico não lhe é totalmente subtraído. Em dada circunstância ele retorna com vigor. Um retorno do recalcado, no dizer freudiano. Portanto, a referência, ao nível do objeto imediato, proposta pelos legi-signos, é de que o estado de ludicidade é volátil, independe de qualquer que seja o tipo de jogo ou idade do jogador.

### **8.2.2 O objeto dinâmico do jogo**

É o objeto imediato que dá acesso ao objeto dinâmico. Isso porque o imediato é o apresentado no signo, e o dinâmico é o objeto real. São duas faces, numa o objeto tal como está representado (dentro do próprio signo) e noutra, o objeto em si próprio (fora do signo). Assim como há o objeto imediato há também três modalidades de objeto dinâmico, de acordo com a natureza do signo. As características declaradas pelo objeto imediato descritivo geram um possível. E se o objeto dinâmico tem a natureza de um possível, o signo é um abstrativo. O ato de chamar atenção do intérprete, pelo objeto imediato designativo, produz uma ocorrência. E se o objeto dinâmico tem a natureza de uma ocorrência, o signo é um concretivo. A expressão das relações lógicas, dadas pelo objeto imediato distributivo, cria um necessitante. E se o objeto dinâmico tem a natureza de um necessitante, o signo é um coletivo. Além dessa divisão triádica relativa às modalidades do objeto dinâmico, ou daquilo a que o signo se refere, há uma outra que diz respeito à relação que o signo mantém com seu objeto dinâmico.

#### **8.2.2.1 O Objeto Abstrativo Icônico do Jogo**

A característica preponderante, declarada pelo objeto imediato descritivo, é a fluência de movimentos, cores, sons e fisionomias. Essa fluidez do jogo gera um possível. A natureza do objeto dinâmico é a possibilidade de que o transcorrer dos gestos no jogo é leve; “mais leve que o ar”, no dizer poético de Adélia Prado (1988, p. 55). Um movimento leva a outro, sem bloqueio ou dificuldade. No jogo, possivelmente, os movimentos velozes ou vagarosos, bruscos ou demorados brincam. O esforço não é de peleja, mas de uma brincadeira. Se a natureza do objeto dinâmico é o ser de algo ainda não existente, esse objeto só pode ter o caráter do Abstrativo. De modo que a característica abstrativa dos jogos é a leveza gestual com que os jogadores realizam as suas jogadas. Queremos dizer por leveza gestual a

realização de uma percepção dada nos movimentos. Os perceptos<sup>37</sup> do mundo são captados pelos movimentos, ao mesmo tempo em que os movimentos respondem ao mesmo ato perceptivo. Momento em que os jogadores correlacionam a inervação receptiva dos músculos à inervação criadora. Assim, a leveza gestual criativa é o objeto dinâmico abstrativo dos jogos. Sendo assim, um jogo embaraçado, muito premeditado, representa a perda da facilidade expressiva, outra característica da ludicidade ou do mundo do jogo.

Ao identificar a fluência do jogo como o objeto imediato descritivo, e a natureza abstrativa do jogo como a leveza gestual criativa, a identidade semiótica do signo tem uma relação icônica com o objeto. Isso porque a relação que estabelecemos é a similaridade entre a leveza criativa dos gestos no jogo e a leveza gestual nas artes plásticas. Inclusive, essa correspondência de inervação é requisito da pintura. A autenticidade gestual do pintor não está num traço acabado, mas efêmero, próprio daquele instante. (BENJAMIN, 1984, p. 86). O signo e o objeto são o mesmo com respeito a essa propriedade, isto é, ambos têm a mesma qualidade ou caráter. Não é identidade total. A ação de jogar um jogo motor e a ação de pintar um quadro são distintas. A semelhança entre o jogo e a pintura se dá no nível da “imagem”, visto que a similaridade está na primeira primeiridade, na mera aparência.

No aspecto qualitativo, os gestos no jogo se assemelham aos gestos na pintura, não no âmbito da forma ou volume do movimento, mas em sua textura. No modo como os gestos são tecidos, na maneira pela qual estão unidos. A similaridade está na leveza do fluxo dos gestos. Jogar e pintar são semelhantes em sua qualidade icônica de execução, ou seja, na técnica de realização. Daí assemelharmos a textura gestual do jogo à irreprodutibilidade técnica da arte pictórica, para citar Walter Benjamin (1937), *A obra de arte na era de suas técnicas de reprodução* (1975, p. 9-34).

Há uma técnica de realização dos gestos no jogo. Qualquer jogo para efetuar-se exige que seus participantes tenham a técnica necessária, caso contrário não há jogo. Porém, essa técnica não tem finalidade para além do jogo, seu objetivo é permitir o divertimento momentâneo. O rapazinho, a avozinha ou o professor, todos conheciam a técnica para realizar o jogo da roleta. Assim também, os gestos dos infantes, suas ações foram primeiramente aquisições sensório-motoras, para só depois se tornarem exercícios de jogos. Mas em todos os casos de jogo, competência técnica é pretexto para o prazer. A técnica gestual, no jogo, tem uma finalidade momentânea e passageira.

---

<sup>37</sup> Percepto é um conteúdo qualitativo componente do processo perceptivo. Ele força-se sobre nosso reconhecimento sem qualquer razão, diz Santaella, “ele age sobre nós, mas não apresenta razões, nem apela a nada como suporte” (1998, p. 56). Não é imagem de construção mental, mas algo insistente, exterior a nós.

A técnica no jogo é circunstancial, influenciável pelas condições do momento. Ela emerge no ambiente do próprio jogo. Cada gesto pertence àquele dado momento. Os gestos não são provenientes de seqüências individuais anteriores. Por isso mesmo, não são totalmente previsíveis. As repetições que temos, em nossas situações de jogo, não se constituem em treinamento para aplicação da técnica num outro contexto de jogo. As repetições já são jogos. Ao contrário do treinamento prévio. Vimos, nas seis situações lúdicas destacadas, que os jogadores realizam as ações decorrentes do seu envolvimento no jogo. Se prestarmos atenção às jogadas, perceberemos que os jogadores estão se surpreendendo com os seus próprios desempenhos. E por se surpreenderem consigo mesmos divertem-se. No jogo precisa-se de técnicas para jogar, mas essas técnicas são semelhantes ao irreprodutível da pintura. Não se pinta o mesmo quadro duas vezes. Os traços dados na tela por um pintor não são exclusivos dele ou daquele momento, podem pertencer até a uma escola artística, mas cada quadro é único.

#### 8.2.2.2 O Objeto Concretivo Indicial do Jogo

Na subseção anterior tivemos uma qualidade de sentimento, que de forma monádica assoma à consciência assemelhando-se à pintura. Agora, de forma diádica, temos algo que atrai a atenção da retina perceptiva do intérprete, designada pelo objeto imediato. É o entusiasmo com que os jogadores realizam suas jogadas. Esse entusiasmo gera uma ocorrência que é o objeto de um sin-signo concretivo. A natureza do objeto dinâmico é uma dedicação ardente. Os movimentos, visíveis nas seis situações de jogo, são realizados de forma intensa. Se a natureza do objeto dinâmico é o ser existente, concreto, esse objeto só pode ter o caráter de concretivo. O objeto dinâmico concretivo do jogo é a veemência de cada gesto. Sendo assim, um jogo apático, desprovido de envolvimento afetivo entre os realizadores, denota a perda da paixão com que os gestos são realizados, portanto, outra característica do mundo do jogo.

A veemência dos gestos é concretiva em nossos jogos. Os atos de jogar a torto e a direito, jogar aos punhados, empurrar todo o dinheiro, repelir o obstáculo, jogar a cabeça para trás, sacudir tudo, são indícios do esforço ardoroso. De modo que, ao identificar o entusiasmo do jogo como o objeto imediato designativo e a natureza concretiva do jogo, como a veemência gestual, reconhecemos que a identidade semiótica do signo tem uma relação indicial com o objeto. Isso porque a relação que estabelecemos é a de que os movimentos exaltados afetam a economia energética do seu realizador.

Pela intensidade das ações, visíveis nas situações lúdicas, compreendemos que o caráter indicial do objeto dinâmico do jogo é o consumo abundante de energia. Diferente da referencialidade anterior, que foi por semelhança, a relação indicial com o objeto dinâmico é direta. As ações do corpo ligam-se diretamente ao usufruto da economia energética. Os gestos são exagerados, não há comedimento neles. Cada ação é realizada num esbanjamento de energia. Os movimentos nos jogos apontam para o abundante. Esse caráter excessivo, que é próprio do jogo, foi denominado pelos “pedagogos-científicos” do século XIX de “desperdício de energia”.

Nesse período, a preocupação educacional em “equilibrar os sentimentos físicos e morais do povo” era uma exigência político-econômica, fundamental para a instalação dos Estados-Nacionais. A orientação pedagógica era para reprimir os excessos do corpo. Então, em nome do combate aos desperdícios de energia, fator decisivo para a saúde física e moral do povo, todas as práticas corporais excessivas foram descredenciadas pedagogicamente. Todas as atividades que eram desenvolvidas nas festas, como as danças de salão; nos espetáculos circenses, como os malabarismos dos trapezistas; os rituais mágicos, como as ações de excitação que se aproximam do transe foram menosprezadas pelos professores de “gymnastica”. O controle exercido não era para abolir tais práticas, mas para restringi-las, enquadrá-las numa atividade biológica de recuperação para o trabalho, nos lembra Carmem Soares (1998, p.70).

Os pedagogos desse período, apoiados no discurso médico higienista, combatiam a vertigem do excesso e objetivavam o “aperfeiçoamento humano”, traduzido na obtenção da saúde, beleza, destreza e virilidade. Todos esses valores eram vistos em termos energéticos. Na teorização do fisiologista Demeny, a saúde é a conservação do capital de energia humana; a beleza é o desenvolvimento harmonioso dessa energia, a destreza é a utilização inteligente da quantidade de energia e a virilidade é o efeito moral de canalizar a energia para ações socialmente aceitáveis (apud GOMES-DA-SILVA, 1998, p. 149). O capital de energia não podia ser desperdiçado, mas utilizado racionalmente. Daí porque os jogos e passatempos foram transformados em exercícios racionais e esportes regulamentados. Esse processo de racionalização das atividades foi denominado por Norbert Elias e Eric Dunning (1992) de “desportivização”.

Ao contrário dessa pedagogia da contenção, a economia energética do jogo é o esbanjamento, o qual não é regido por regulamentações educativas ou médicas, antes se orienta na busca do divertimento. Por isso, tal prática, para ser incorporada ao projeto

pedagógico iluminista teve de ser desnaturalizada, revertida em treino de uma conduta social. Por exemplo, desvinculando os jogos das suas origens populares, Amoros, o pai da educação física francesa, o utilizava em seu caráter útil. Contudo, o jogo era para ele, comenta Carmen Soares,

a atividade que de modo mais completo e amplo, permitia ao professor conhecer o caráter e os vícios de seus alunos. É no jogo que o aluno encontra-se mais desarmado, sendo mais fácil, para o professor tomar as medidas que desejar para dominar vícios e atitudes pouco civilizadas. Os ódios, as maldades e o acirramento das paixões são tão funestos no jogo como na vida; portanto, dominando-os no jogo por meio da ação segura do professor, o aluno estará pronto para domina-los em sua vida.(SOARES, 1998, p.70).

O caráter excessivo do jogo é retirado. Os gestos intensos, desmedidos, provocadores de fortes emoções e violentas paixões são indesejáveis à pedagogia. Os gestos no jogo devem estar racionalizados, neutralizados em sua veemência, que coloca soma e psique em turbulência. O jogo dentro da utilidade pedagógica é contido, privilegia-se o controle do passional, em detrimento da vivência total dos sentidos. Assim, quando o jogo é utilizado pelo pedagogo para intervir na vida infantil, para que as crianças aprendam o ofício de ser adulto, o objeto dinâmico concretivo indicial do jogo escapa.

#### 8.2.2.3 O Objeto Coletivo Simbólico do Jogo

A expressão, “o estado de ludicidade é volátil, independe de qualquer que seja o tipo de jogo”, estabelece a relação lógica entre signo e objeto imediato distributivo. Essa relação lógica para ganhar consistência cria um necessitante de contexto, que em nosso caso é de um hábito. O necessitante localiza a expressão lógica dentro do contexto de interação sensível entre os jogadores. Independentemente do tipo de jogo, a fluência e o entusiasmo localizam-se numa comunicação corporal.

Então, se a natureza do objeto dinâmico é um necessitante, esse signo só pode ser um coletivo. De modo que o objeto dinâmico coletivo dos jogos é o sistema de comunicação sensível entre os jogadores. Sendo assim, um jogo que não se manifesta numa sensibilidade comunicativa, presença desejada dos outros (objetos, pessoas) é a referência da perda da convivência afetiva, outra característica do mundo do jogo. Explicando melhor, essa sensibilidade comunicativa não é a relação matemática entre um informante e um receptor, mas uma interação afetiva, na qual “não é a pessoa do outro que é necessária, é o espaço: a possibilidade de uma dialética do desejo”, nos esclarece Roland Barthes (1999, p. 9).

Há uma relação afetiva entre os sujeitos participantes. Não são presenças expostas umas às outras, mas existe um jogo entre elas. Sentir o corpo próprio na medida em que sente



o corpo dos demais participantes independe do tipo de jogo, mas especifica um contexto comunicativo. Esse sistema contextual é manifesto em nossas seis situações lúdicas, dentre as quais destacamos para o momento apenas duas relações comunicativas, que nos são paradigmáticas. A relação entre os empregados que lhe oferecem cadeiras e o rapazinho que não lhes dá atenção. E a relação entre o adulto que interpõe um obstáculo e a criança que brinca de repelir esse obstáculo.

Essas duas relações simbolizam dois sistemas de comunicação. Ao dizer que simbolizam, estamos tratando não mais da natureza do objeto, mas da relação do signo com seu objeto dinâmico. O símbolo é um signo cuja virtude está na generalidade do hábito convencional de que é portador. Constitui um signo pelo fato de que é usado e interpretado como tal, senão vejamos. Pelas situações lúdicas suspeitamos que há dois tipos de relações comunicativas, denominadas de comunicação-tagarelice e comunicação-jogo.

Na tagarelice, há a “fala” dos empregados do cassino, agindo em favor do jogador, para melhor acomodá-lo na cadeira. Enquanto, o rapazinho, mesmo os vendo, não estabelece diálogo com eles. É uma comunicação ineficaz, frígida. Não há espaço de desejo criado entre as presenças. Na comunicação-jogo, há a “fala” da criança que abandona seu objeto para “dialogar” com o obstáculo interposto pelo adulto. É uma comunicação eficaz: um quer ser “ouvido” pelo outro. Há um jogo de sedução entre eles. Mas essa comunicação se dá apenas com aqueles que estão diretamente envolvidos no jogo. De modo que é possível, pelas situações expostas, chegar a seguinte generalização: a comunicação é eficiente para os que estão ou entram em jogo, mas ineficaz para os que estão ao redor. Essa convenção é o objeto dinâmico simbólico.

O símbolo incorpora também o ícone, por isso, lembramos que assim como na arte pictórica, o jogo foi feito para poucos olhares — a tela fica exposta apenas para aquele que a comprou. Diferente do cinema, que foi feito para grandes massas —. A comunicação no jogo é privativa, seu código é próprio dos iniciados. Seu modelo não é homogêneo. Sua linguagem é individualizada, peculiar a cada um dos seus participantes. Não há preocupação com os “de fora”. O campo comunicativo do jogo é suficiente em si mesmo. Os interlocutores são apenas aqueles envolvidos diretamente com a brincadeira. A comunicação se estabelece exclusivamente para os que estão em jogo. Porque apenas esses estão dotados de uma competência específica que os habilita a transação, não só com o mundo físico que os rodeia, mas também com os outros que coabitam o mesmo nicho ecológico. As mensagens que os jogadores trocam entre si, ou com seus objetos e espaços, não são públicas. Elas não são convencionais. As ações que os empregados realizam em prol do rapazote, em nada lhe

interessa. São ações descontextualizadas, não participam da intersubjetividade plasmada na situação lúdica.

O ambiente do jogo é marcado por uma significação contextual. Numa situação lúdica só é presença discursiva aquela que está envolvida no jogo. Porque é no contexto que se elabora o horizonte peculiar de sentido. Esse processo é denominado por Adriano Rodrigues de “quadro comum da experiência” (1994, p.116). No jogo há uma competência empática, na qual os interlocutores partilham do mesmo quadro da experiência. Nesse contexto comunicativo o gesto de um é incorporado no gesto do outro. Emissão e recepção estão tão imbricados, que as presenças participam como prolongamentos uns dos outros. Na brincadeira é fundada uma zona de corporeidade, por isso, diz Santin, “no mundo do brinquedo, para existir é preciso brincar; se não brincar, não existe” (1996, p.32).

Sendo assim, o agir relacionante dos jogadores no jogo, não se projeta para fora, mas dirige-se para os que estão dentro dele. Isso significa dizer, em termos de transmissão de sinais, que no jogo, as mensagens são complexas e de difícil assimilação para os que estão fora de jogo. De acordo com a teoria da informação, “A inteligibilidade das mensagens é inversamente proporcional à sua complexidade”, assegura Isaac Epstein (1988, p.39). Isso é explicado pelo processo de codificação do jogo. Sabemos que o código é todo o conjunto de conhecimentos que emissor e receptor possuem antes da transmissão da mensagem. A finalidade da codificação é converter a mensagem de um conjunto de signos a outro, no momento em que se envia a mensagem, da fonte ao seu destino. É também sua tarefa ordenar os sinais combinando-os entre si, segundo uma regra pré-estabelecida.

Essa tarefa, que na lingüística é chamada de sintaxe, é o mecanismo responsável em separar as combinações de sinais aceitos como mensagens dos sinais caóticos, desordenados. O mecanismo de eliminar o maior número de sinais desconexos, chamados de ruídos, tem por objetivo tornar a mensagem “redundante”. Uma mensagem redundante é uma mensagem “limpa”, clara e simples. As mensagens, que ao contrário, possuem uma maior variedade de sinais, provocadores de ambigüidades e incompreensões, são denominadas de “entrópicas”. (EPSTEIM, 1988, p.73).

A redundância é a remoção dos ruídos. Os ruídos são sinais indesejados que se infiltram no processo de transmissão da mensagem, prejudicando sua inteligibilidade. Por isso, para a ciência da informação, a tarefa é otimizar a transmissão de sinais e reduzir incertezas. Transformar mensagens entrópicas em mensagens redundantes. Quanto menor o número de variedade de sinais na mensagem, maior o seu poder de compreensibilidade. Senão vejamos, no mais simples jogo, o de repelir o obstáculo, revela-se a inconstância dos papéis.

Num instante T. agia para agarrar um brinquedo, no outro, imediatamente seguinte, limitava-se a repelir um obstáculo. Tal como na simples brincadeira do pega-pega, ora é pegador ora é fugitivo. O código é reversível, por isso mesmo, o jogo possui uma alta taxa de informação. Seu código não é fechado ou dogmático, porque permite a dúvida e a existência de alternativas.

O código da comunicação no jogo é menos redundante e mais original. Por isso, provoca um maior esforço interpretativo do espectador. Só foi possível ao adulto estabelecer a comunicação, porque ele reconheceu o caráter reversível do código. Sabia que T. mudava de ação. E, principalmente, entrou em jogo com ele. A codificação no decorrer do jogo é uma “obra aberta”, no dizer de Umberto Eco (1997). Ela não tem uma organização rígida ou delimitada, ao contrário, possui uma pluralidade de significados que coexistem num único significante. Os significados vão sendo adquiridos através da “interação contextual”. Em outras palavras, os elementos significativos se movimentam e se cambiam através de clarezas e ambigüidades sucessivas. Esse movimento acaba por remeter a um determinado significado, que logo a seguir, se apresenta como a possibilidade de outros significados diferentes, dentro de uma rede de escolhas possíveis, parafraseando Teixeira Coelho Neto (1973, p.28). A referencialidade simbólica do jogo é esse sistema comunicativo, cuja mensagem é entrópica e a codificação é reversível.

### 8.3 DA INTERPRETAÇÃO DO JOGO

Evidente que a interpretação do jogo começou desde quando tratamos da qualidade sensível das situações lúdicas. Contudo, utilizamos a expressão “interpretação” tanto porque se refere ao último nível da análise, quanto porque destaca o lugar dos interpretantes. Chamamos interpretação porque é nesse momento que as situações lúdicas completam sua ação de signo. Na significação, exploramos o interior das mensagens no jogo, suas propriedades, particularidades e generalidades; na referencialidade, analisamos que as mensagens do jogo sugerem, indicam ou se aplicam; agora, na interpretação, nos referimos às implicações dos efeitos sobre o intérprete, individual ou coletivo.

Ao discutir os interpretantes, estaremos considerando a natureza do signo sob exame, que por sua vez nos revelará o caminho norteador do jogo no movimento de transformação sínica. Para Peirce há três níveis de interpretantes: imediato, dinâmico e final. O imediato é potencial, refere-se aos possíveis efeitos que o signo está apto a produzir no momento em que encontrar um intérprete. O final é um interpretante em devir, diz da interpretação que esse

signo poderá despertar em outras ocasiões futuras e por outros intérpretes. De modo que, ao levantar os efeitos reais, que o jogo pode produzir, estamos no interior do interpretante dinâmico. Portanto, é desse lugar que estaremos interpretando o jogo, pois todo “aquele que faz uma análise semiótica a faz assumindo necessariamente a posição do interpretante dinâmico daquela semiose específica”, assegura Santaella (2002, p.96). O efeito real, que é o interpretante dinâmico, pode ocorrer de modo emocional, energético e lógico, e o efeito final pode ocorrer de modo remático, dicente e argumentativo.

#### 8.3.1.1 Interpretante Dinâmico Emocional do Jogo

O sentimento é o primeiro efeito de significado que o jogador tem em relação ao jogo. De modo que, nessa subseção, estaremos respondendo a pergunta: qual é o sentimento que toma o jogador ao jogar?

Para identificarmos a qualidade de sentimento que envolve o jogador remontemos toda a primeiridade do jogo. O quali-signo é vibração de ações, cores, sons e fisionomias. O objeto imediato descritivo é a fluência do jogo. A natureza do objeto dinâmico abstrativo é a leveza gestual. O objeto dinâmico icônico é a ação técnica da pintura. Nesse quadro de significação quali-sígnica e de referencialidade descritiva, abstrativa e icônica, o jogador realiza sua primeira interpretação, ainda não polarizada ou articulada. A qualidade é interpretada como signo por meio do sentimento produzido. O jogador apenas sente. Ele está sob a forma do puro sentir.

Em seu grau zero de interpretação, o jogador experimenta um “horizonte tensivo”, para utilizar as palavras de Algirdas Greimas e Jacques Fontanille (1993, p.23). O jogador está sob tensão ao sentir o ambiente em que joga, onde tudo é exuberante e atraente. Ao sentir a forma fluída do jogo e ao sentir a leveza de seus próprios gestos. Experimentar-se sem constrangimento de espécie alguma é a plenitude das tensões. O sujeito fixado num puro sentir denota a natureza “simpática” do interpretante dinâmico emocional. O jogador apenas simpatiza com o que está sentindo. Quando um jogo não deixa o jogador experimentar um horizonte tensivo, é porque essa qualidade interpretativa do estado de ludicidade foi perdida.

Se a natureza do interpretante é o estado tensivo, a maneira de apelo desse signo ao interpretante é “sugestiva”. Em outras palavras, depois de ativada a interpretação do jogador, o signo aparece equipado com alto poder de sugestão e evocação. Instala-se, então, a relação do signo com o interpretante dinâmico, através do apelo emocional sentido pelo jogador. O apelo que o jogador sofre é de usufruir desse estado de excitação. Quando a qualidade da

matéria é a vibração e a qualidade abstrativa, a fluência e o êxtase do irreprodutível, não há outro efeito no jogador, senão o desfrute dessas fortes emoções. Desse modo, o interpretante dinâmico emocional sugestivo é o usufruto de emoções que o jogador sente ao jogar.

Vemos em todas as seis situações de jogo que o jogador está tomado por fortes emoções. O rapazinho sente-se fascinado, deslumbrado com o ganho. O professor sente uma espécie de febre e medo. A avozinha sente-se impaciente. T., aos dois meses, sente uma espécie de vertigem. Sente que tudo está girando ao seu redor. T., aos oito meses, e J., aos nove meses, sentem-se poderosos. Eles têm o poder de repelir um obstáculo e sacolejar o berço, respectivamente. Todos os jogadores estão usufruindo perturbadoras emoções. Nas três primeiras situações lúdicas, os jogadores estão excitados internamente. O sistema psíquico de cada um está abalado. Os jogadores de roleta, ao que tudo indica, calados e imóveis, sofrem um turbilhão de emoções internas. Nos três jogos infantis é o sistema neuromuscular que está afetado. Os canais aferentes estão invadidos por uma avalanche de percepções, pois o corpo desses jogadores está em movimento exacerbado, reage ao golpe com que os *percipuum*s<sup>38</sup> visuais, auditivos e cinéticos aparecem à consciência. Esses objetos imediatos da percepção são intensos e produzem o efeito de um embaralhamento dos sentidos, desequilíbrio corpóreo.

Por esses estados de excitações visíveis nas situações lúdicas, entendemos que a primeira interpretação que o jogador tem do jogo é a emoção que ele desfruta ao jogar. E pelo que vemos nesse horizonte tensivo, o sentimento que o jogador experimenta no jogo é o gozo. Isso porque a emoção experimentada está posta na qualidade do corpo sensível. O corpo é sensível porque ao jogar, primeiramente, o jogador sente o corpo vibrar. Essa vibração é uma experiência pessoal e intransferível. A vibração é prazerosa, isso não quer dizer harmoniosa ou agradável. Lembramos de Freud afirmando que os pesadelos ou os sonhos de angústia não deixam de ser realizações do desejo (v.IV, 1980). Também nos esclarece Barthes que o prazer nem sempre é do tipo triunfante. Ele pode, muitas vezes, assumir a forma de deriva. É um “prazer intratável”, classifica o semiólogo francês (1999, p. 27-28).

O prazer nas situações lúdicas é vivido no momento em que os jogadores experimentam medo, nervosismo e vertigem, por exemplo. O prazer experimentado não é equilibrado, mas é o inverso, os jogadores experimentam emoções díspares e contraditórias. Essas junções contraditórias e desproporcionais não seguem a lógica dialética da síntese, mas

<sup>38</sup> Na teoria peirceana a percepção é um processo que atravessa três níveis. São três os seus ingredientes interdependentes: percepto, percipuum e julgamento perceptivo. O percepto é algo externo, impulsos que estão fora do nosso corpo, mas que insistentemente agem sobre nossos sentidos. Ao atingir os sentidos, os perceptos são convertidos em percipuum, porque agindo fora de nossa deliberação, afluem em nós. E ao afluem é imediatamente colhido e absorvido nas malhas dos esquemas interpretativos com que somos dotados: os julgamentos da percepção. (SANTAELLA, 2000, p. 49-55).

da coabitação ambígua de uma e outra. A fruição de um dos jogadores, por exemplo, acontece quando ele diz sentir uma “espécie de febre”. Esse sentimento é uma contradição. O corpo está com uma temperatura elevada, mas não foi provocada por uma infecção, mas por uma tensão. Uma febre que é decorrente de uma ânsia. Há uma mistura de emoções incompatíveis. O jogador está sempre indeciso com o que sente: ora é medo, ora é febre, ora é vertigem, ora é riso, ora é impaciência, ora é desatenção.

Os sentimentos são reversíveis. É nas colisões de emoções que o prazer habita. Emoções antitéticas, vertigem e riso, por exemplo, entram em contato por cortes. Duas margens emocionais são traçadas: uma margem ingênua, tranqüila, e uma outra margem violenta e intensa. Não é uma ou outra que produz o prazer, mas a fenda erótica criada entre elas. O prazer é experimentado nesse instante insustentável e libertino, explica Barthes (1999, p. 32).

O lugar do prazer no jogo está no instante em que o sujeito experimenta uma suspensão. É a experiência do corte, vivido tanto nas emoções, quanto na materialidade do jogo, que produz a fruição. O corte é experimentado na forma do jogo (distribuição das ações) e em seu conteúdo (vocabulário gestual). É no fluxo intermitente dos gestos no jogo que está a produção de prazer. São entre os potentes jatos de gestos que o universo emocional é tocado. O fluxo de gestos, principalmente na situação lúdica de repelir o obstáculo, encena o prazer da atração e repulsão, fluxo e refluxo. Também a métrica desse jogo produz fruição, pois a forma é continuamente alterada, pois é entre o que T. estava fazendo e o que passou a fazer que emerge o prazer.

De forma que os cortes experimentados, tanto no léxico quanto na métrica, produziam fruição nos jogadores. Essa é a utilidade inútil do jogo, produzir prazer. O fluxo dos gestos e os cortes desses fluxos inauguram o rasgo, estabelece-se a fenda entre as margens. Essa intermitência emocional e gestual é um anagrama do nosso corpo erótico. De modo que o interpretante dinâmico energético sugestivo do jogo é o corpo erótico. A primeira interpretação é de qualidade sensível, semelhante ao “primeiro grito do recém-nascido, grito de alegria libertária ou a sufocação do peixe saído d’água”, para usar a ilustração de Greimas e Fontaille (1993, p.22).

#### 8.3.1.2 Interpretante Dinâmico Energético do Jogo

O segundo nível da interpretação corresponde aos efeitos reativos, ou seja, quando o interpretante efetua uma ação ou esforço (muscular ou mental) que desprende energia. No nível anterior, o receptor era tomado por um sentimento, agora o receptor interpreta o signo,

sendo levado a agir. Sendo o efeito de reagir a segunda interpretação que o jogador sofre em relação ao jogo, a questão dessa subseção é: qual a reação que o jogador desencadeia ao jogar?

Para caracterizarmos esse efeito reativo que o jogador realiza remontemos toda a secundidade do jogo. Os sin-signos são as propriedades distintivas do espaço-tempo, da observação e da participação. O objeto imediato designativo é o entusiasmo dos jogadores. A natureza do objeto dinâmico concretivo é a veemência ou paixão dos gestos. O objeto dinâmico indicial é o esbanjamento energético manifesto nas ações. Nesse quadro de significação sin-sínica e de referencialidade designativa, concretiva e indicial, o caráter acional do jogador não é outro senão o desejo ávido de jogar. A avidez é um desejo imoderado, geralmente de alimento (glutão), de bens (avarento) ou de conhecimento (curioso), conforme Greimas e Fontanille (1993, p.107-109).

No entanto, no jogo, que é o nosso caso, a avidez é de jogar. O jogador é ávido por jogar. Essa avidez é o modo de ser do interpretante dinâmico energético, ou seja, é o interpretante dinâmico percussivo do jogo. O caráter insistente ou chocante do signo é o desejo de jogar continuamente. O jogador não quer parar de jogar. Ele quer continuar jogando, não para acumular quantitativamente experiências de jogo, como faria o avaro. Mas para participar da troca generalizada. Somente agindo é que o jogador se sente em jogo. O consumo de jogar não é semelhante ao do glutão ou do curioso. Ele age porque quer manter-se em circulação. Quando um jogo não deixa o jogador ávido por continuar jogando, é porque essa percussividade interpretativa, outra característica do mundo do jogo, foi perdida.

A natureza do interpretante é o desejo ávido de jogar. Desejo produzido no momento mesmo em que joga. Quanto mais joga, mais quer jogar. A maneira de apelo desse signo ao interpretante dinâmico energético é a imperativa. A relação do signo com o interpretante dinâmico é uma exigência imperativa que produz um interpretante energético. Ao jogar o jogador sente-se pressionado a continuar jogando. A forma dessa pressão nem é de súplica ou pergunta, mas de comando. É verdade que não há uma penalidade explícita, já que o jogar é livre e voluntário. As ações não se realizam por uma obrigatoriedade ou finalidade externa. Porém, no mundo do jogo, há uma exigência de esforço. O comando é para os jogadores não pararem de jogar.

Portanto, pesa sobre os jogadores uma exigência imperativa de reagir ao jogo jogando: o rapazinho reage jogando a torto e a direito; a avozinha reage jogando sem cessar; o professor reage se arriscando; T., aos dois meses, reage repetindo o gesto e rindo as gargalhadas; T., aos oito meses, reage mudando de interesse rapidamente; J., aos nove meses,

reage buscando novas formas para obter o mesmo resultado. Por esses jogos podemos afirmar que a exigência imperativa que pressiona os jogadores é o comando de jogarem compulsivamente. Esse é o interpretante dinâmico energético imperativo.

Baseados nos modos de reações ativas dos jogadores podemos destacar alguns aspectos desse interpretante percussivo-imperativo. A avidez por agir e a reação dos jogadores em jogarem compulsivamente nos remetem ao fator originário da brincadeira. Parece-nos esse interpretante energético o elemento constitutivo do jogo, a força que impulsiona os jogadores a jogarem. Na interpretação de segundo nível, o corpo não está fixado na intensidade do sentir, mas na reação que ele opera, polarizando essa força ao engendrar uma contra-força. A polarização energética se dá com a tomada de posição do jogador, que ainda não é uma projeção cognitiva completa, mas uma atitude acional cognitiva parcial.

A avidez de jogar é a ansiedade pelo desempenho, esse é o interpretativo percussivo. Caráter da reação dos jogadores em jogarem compulsivamente, esse é o interpretante imperativo. A reação compulsiva é uma contraforça interpretativa e pode ser caracterizada pela incapacidade de conter-se dos jogadores. É realizado um jogo depois do outro. Na brincadeira, o brincante não sabe a hora de parar. “Está na hora de parar com essa brincadeira!”, grita a mãe. Também os jogadores no cassino, eles estão descontrolados. O rapazinho não parava de jogar e de amontoar dinheiro. Inclusive, a senhora burguesa de Moscou, antes mesmo de conhecer o jogo de roleta, ao observar o rapazinho dizia, ofegante de emoção, “Diga-lhe que pare, que embolse o dinheiro e dê o fora. Ele vai perder tudo! Que horror! Eis um homem perdido! Mas a culpa é dele[...] Não posso nem olhar, fico gelada! Que cretino!”, narra Dostoievski (2001, p.91). Jogar sem parar, incessantemente, foi o que aconteceu também com essa distinta senhora ao experimentar o jogo da roleta. Ela não cessava de jogar. Ela jogava compulsivamente, perdidamente.

Reagir ao jogo jogando sem parar se constitui numa interpretação energética. O jogador ao agir excessivamente está participando de um jogo de forças. As forças de disforia e as forças de euforia. O movimento dessas forças é cíclico, conforme o diagrama abaixo.



O jogo é cíclico porque o sistema energético é fechado. A quantidade de força não se torna nem maior nem menor. A energia não se consome, mas está sempre em movimento. Quando há acúmulo de forças num ponto, há redução em outro. O jogador interpreta a



brincadeira na medida em que produz um deslocamento das forças. Lembremos duas situações lúdicas como exemplos: primeiro, na medida em que T., aos oito meses, abandonou o objeto e passou a repelir o obstáculo, o investimento de energia foi deslocado, passou de um ponto para outro; segundo, o jogo de Babuschka que deixou de apostar no *zero* para investir no *vermelho*. O fluxo de investimento é a interpretação do segundo nível. Essa gangorra energética interpretativa pode também ser visualizada coletivamente, como num jogo de basquetebol, em que se disputa a cesta do desempate até nos últimos segundos.

Ainda se referindo ao fluxo do *quantum* energético, os jogadores interpretam os jogos, em que estão jogando, ao produzirem ritmos de jogo. Há ritmos crescentes, gerando uma onda de calor. Como no jogo sexual, no qual a intensidade das ações progride até precederem o orgasmo. É comum ouvir os jogadores comentarem, “o jogo está esquentando”. Essa interpretação energeticamente progressiva pode ser visualizada em duas situações lúdicas. Primeiro, o jogo começa com J. puxando um barbante para sacudir um patinho de celulóide pendente. Depois passa a puxar o cobertor para sacudir todos os objetos do berço. Por fim, faz o corpo cair de chofre para sacudir o berço inteiro. Segundo, no jogo de *Babuschka*, a resposta energética é progressivamente ampliada no tamanho das apostas. A senhora burguesa começa com dezenas de fredericos. Depois mil florins. Depois quatro mil florins. Depois vinte mil rublos. Depois toda a carteira com notas e títulos. É uma propagação de calor que sai contaminando a tudo e contagiando a todos. Semelhante a uma torcida cuja vibração vai aumentando na medida em que o atacante se aproxima mais do gol. Até que o grito preso na garganta explode.

Na brincadeira, todas as forças estão presentes, mas o transcorrer da onda é imprevisível. O jogo é “um mar de forças agitadas que provocam sua própria tempestade, transformando-se no eterno vaivém, como um fluxo perpétuo de suas formas” (NIETZSCHE, 1983, p. 269). Esse vaivém também transparece na primeira situação lúdica destacada. No jogo de J., especificamente, depois da crescente excitação e orgasmo. A onda de calor tende a ir diminuindo. Vemos que depois de uma dúzia de repetições, diz Piaget, J. restringiu-se a oscilar o patinho com uma boneca. Quando o jogo perde esse fluxo energético, de calor e de esfriamento, e permanece em um dos estados ou em equilíbrio, um jogo “morno”, é sinal que a ludicidade escapou do jogo.

Essa interpretação de J., em retornar à brincadeira de sacudir o patinho de celulóide, revela um outro aspecto da reação energética do jogador ao jogar. O jogador brinca de um jogo, depois de outro, e outro. Então, retorna àquele que havia brincado no início. Os jogos têm suas temporadas de realização. As brincadeiras infantis tradicionais, por exemplo, são tão

cíclicas, quanto às estações do ano. Contudo, quando elas retornam, não são exatamente as mesmas, mas estão transmutadas. J. não mais puxava o barbante para sacudir o patinho, mas usava uma boneca.

As brincadeiras, principalmente as de rua, têm sua temporada, possuem um período próprio para sua realização. Após observar as brincadeiras realizadas pelos garotos numa comunidade menos favorecida na periferia de João Pessoa, em fins de 2001, e perguntando a um deles se não sabiam jogar bola de gude. Ele respondeu, “Claro que sabemos! Só que agora não é tempo de bola de gude, mas de pipa”.



Figura 15 A brincadeira de pipa com Portinari

Fonte: Candido Portinari, *Meninos com pipa*, 1947. Oléo sobre tela 60 x 40cm

As brincadeiras populares parecem ser cíclicas. O pião, por exemplo, é esquecido e depois retomado. Os jogos estão situados social e culturalmente, os brinquedos, no período de carnaval, são distintos dos do período natalino. Vale lembrar que os gregos e romanos saltavam corda, usavam ioiô, empinavam papagaio de papel e galopavam montados num pau fingido cavalo. Brincadeiras de mais de dez mil anos que continuam retornando para alegria das crianças nos mais diferentes povos e regiões, afirma Câmara Cascudo (1976, p. 131).

Nesse sentido, ao afirmarmos que há uma circularidade na prática do jogo, estamos deduzindo que não há uma evolução do lúdico. Não é possível traçar uma escala linear evolutiva, descrevendo a passagem de suas sucessivas etapas. Os jogos, do ponto de vista cognitivo ou motor, têm diferentes exigências, as quais podem até ser graduadas de forma hierárquica. Porém, o jogo, do ponto de vista de quem brinca, é completo em si mesmo. Não é superior ou inferior a outro jogo. Cada um vale pela espécie de prazer que proporciona. Cada um tem uma proposta de alegria distinta. Por isso, o jogo é o que é um todo coeso e tensivo, com o desencadeamento de comoções específicas. Em nossas seis situações lúdicas, temos os

jogos com quedas, que produzem abalo perceptivo, e jogos com posição ereta, que produzem irritação e surpresa.

Nesses jogos, cada um deles especificamente, produz propriedades diferentes de energia, cada um desenha um trajeto emocional diferente, uma montanha russa particular. Por isso, há um retorno aos jogos já experimentados. Um jogo deixa de ser praticado por um tempo, para depois retornar. A temporada dos jogos possui um movimento circular.

### 8.3.1.3 Interpretante Dinâmico Lógico do Jogo

A interpretação de terceiro nível compreende um efeito lógico no interpretante, ou seja, o signo é interpretado através de uma regra de interpretação internalizada pelo receptor. O efeito dessa regra se dá no momento do interpretante fazer inferência, estabelecer conseqüências ou agir em conformidade com uma convenção geral ou um hábito de ação. Dessa forma, a preocupação é com a regra interpretativa internalizada pelo jogador ao jogar. A regra é um hábito de ação, ou seja, são certas ações que respondem a uma certa descrição. São atos (musculares ou imaginativos) que a regra prescreve e que, sob certas circunstâncias, serão repetidos no futuro. A regra é um padrão de linguagem. Os efeitos da regra são os atos que, por sua vez, reagem sobre a regra a ponto de modificá-la para torná-la mais confiável, produzindo resultados preditivos. Em nosso caso, os efeitos da regra são observáveis em atos que exemplificam o hábito, repetível e sem terminação. De modo que a questão dessa subseção é: qual o hábito de ação, efeito da regra geral, processada no momento em que o jogador joga?

Inicialmente, para caracterizarmos esse efeito lógico realizado pelo jogador remontemos toda a terceiridade do jogo. O legi-signo é a classificação dos jogos em *alea* e *de exercícios*. O objeto imediato distributivo é a expressão, “o estado de ludicidade é volátil, independe de qualquer que seja o tipo de jogo”. A natureza do objeto dinâmico coletivo é a existência da sensibilidade comunicativa no jogo. O objeto dinâmico simbólico é a codificação entrópica e reversível da mensagem no jogo. Com esses dados desenha-se o seguinte quadro, o jogo, seja de azar ou de exercício, possui uma ludicidade volátil e realiza-se numa comunicação sensível de codificação entrópica. Portanto, o modo de ser desse interpretante dinâmico ou que é repetível ou “usual” no jogo é o seu caráter inconstante. Impossível definir se o estado de jogo está nesse ou naquele tipo de jogo. Também sua estrutura comunicativa é aberta. A codificação é inconstante. É impossível reduzir a variedade de informações, pois nele há uma variedade máxima de sinais independentes entre si. Cada lance de aposta, com Babuschka, por exemplo, é um novo jogo. A forma que emerge não é

unívoca, ela é pouco articulada e desagrega-se rapidamente. O Lúdico atravessa, virtualmente, todas as práticas de jogo, mas de vez em quando é que se atualiza.

No jogo nada é permanente, tudo se desmancha no ar. É usual o jogador se esquecer. O rapazinho esquece de atentar para os empregados ou para os palpites do turco. O professor esquece da situação periclitante que estava vivendo. Babuschka esquece seu modo de agir habitual. T., aos dois meses, se esquece dos quadros familiares. T, aos oito meses, se esquece do objeto que queria. J., aos nove meses, se esquece do patinho de celulóide. Ao jogar, o jogador se esquece de tudo ao redor. O que não está em jogo é despercebido, esse é o modo de ser do jogador. O interpretante dinâmico usual é esse esquecimento, um tipo de drible que o jogo dá no próprio jogador. No jogo o jogador move-se e é movido por motivos que ignora. Os jogadores encontram-se abstraídos, nada lhes chama a atenção. Toda a energia está concentrada no jogo. É o momento em que o mundo do jogo engoliu o mundo da vida rotineira. “Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador”, confirma Huizinga (1996, p. 11).

O esquecimento no jogo não é fuga da realidade, até porque, a realidade está presente nos jogos, os objetos do berço ou do cassino pertencem ao mundo real. Inclusive, o que há de mais contraditório no jogo é jogar com os elementos graves do cotidiano. O jogador esquece que os objetos têm uma força determinante e o objeto/significado subordina-se à ação/significado, explica Vigotski (1994, p. 129-133). O jogador não está esquecido das regras do jogo, que é uma restrição situacional. Aceita o resultado da roleta e se submete ao ato de mover ou mover-se. Mas isso acontece porque tal renúncia é meio de atingir o prazer. “O atributo essencial do brinquedo é que uma regra torna-se um desejo” (VIGOTSKI, 1994, p.131).

Contudo, o jogador se esquece da realidade coercitiva. O esquecimento não é um fenômeno passivo, mas uma atividade psíquica poderosa. É uma potência de esquecimento que faz com que nos sintamos inocentes diante do abandono das coerções. Segundo o psicanalista Renato Mezan, “Esquecer é sempre ex-pulsar, ex-territorializar um conteúdo psíquico, ex-ilá-lo para fora do espaço da consciência. Há, portanto, uma força ou tendência que repudia esse conteúdo, que se opõe à sua inclusão na continuidade do nosso universo mental” (1988, p.73) De modo que o esquecimento sofrido é um repúdio à limitação do tempo-espaço. O esquecer é uma forma de agir contra essa realidade histórica. Não porque ela seja irrelevante ao jogador. Pois o brincante não perde o senso de espaço-tempo real. Ele apenas cria uma outra temporalidade. Lembremos de Heloisa Fernandes que afirma: “o desejo é o arquiteto da temporalidade” (1988, p.7). Os jogadores estão entregues ao prazer de

brincar, por isso, estão absorvidos pelo jogo. Foram submersos no ambiente lúdico. Esqueceram-se do mundo e de si mesmos. Esse esquecimento momentâneo não é próprio apenas do jogo de cartas, nem é tinta dostoievskiana, mas ação peculiar dos jogadores. Pois até os pequeninos estão esquecidos dos seus propósitos primeiros. O jogo é um “entretenimento” porque é uma ação que se coloca entre, mete-se de permeio. O jogo se dá num intervalo criado no meio do tempo

O esquecimento não é uma recreação do trabalho, ele é vivido como expansão. “O jogo comunica uma sensação de expansão divina”, preceitua Erik Erkson (1971, p.195). O tempo e o espaço são dilatados em excesso. A mesa do cassino ou o berço se estendem infinitamente. O mundo todo fica circunscrito na área de jogo. A área de jogo é o único mundo existente. O tempo é derretido, como nos quadros de Salvador Dali.



Figura 16 Quando o tempo é derretido com Salvador Dalí  
 Fonte: Salvador Dali, *Relógio mole ou horas derretidas*, 1931. Óleo sobre tela 24 x 33 cm. The Museu of Modern Art, Nova Iorque

O *cronos*, esse feitor de escravos, é calado durante o jogo. “—Perdemos cento e quarenta e quatro fredericos. Eu bem lhe disse, pode acontecer que até à noite... — Cale-se! — interrompeu ela. — Jogue no *zero*”, ordenou Babuschka a Alexei. O esquecimento do tempo e do espaço coercitivos é o efeito usual que o jogador sofre ao jogar. O tempo é o tempo de jogo. O presente é o momento vivido do jogo, não é a seqüência de atos passados. Para o jogador o presente se estende tanto que não tem espaço para o futuro. Sobre isso, num outro momento, final do romance, em que o professor é desafiado a abandonar a vida de jogador e ir ao encontro de sua amada em outro país, ele pensando alto, diz:

O essencial agora é a Suíça. Amanhã...oh, se eu pudesse partir amanhã! Faz-se mister que eu me torne um homem novo, que ressuscite. Vou provar-lhe isto... Paulina há de saber que eu posso ser ainda um homem. Para isto, basta[...] Hoje, é demasiado tarde—mas amanhã[...] Oh! Tenho um pressentimento que não me

engana: possuo comigo quinze luízes e comecei a jogar com quinze florins![...] Amanhã, amanhã, tudo isto terá terminado! (DOSTOIEVSKI, 2001, p. 163).

O apelo que o legi-signo, esquecimento, faz ao interpretante é de maneira cognitiva. Pois o esquecimento é um ato da cognição. É um ato da consciência inconsciente de gozar a “eternidade no tempo”, para utilizar a expressão do pai do existencialismo, Kierkegaard (2001). Porém, constituído num nível de apelo anterior aos atos imaginativos, experimentados sobre imagens e diagramas mentais. O apelo é lógico, mas sua lógica não é indutiva, para determinar um valor, que algo é realmente; nem é dedutiva, para desenvolver as conseqüências, como algo deve ser. A lógica do jogador é imediata, dada no nível da própria ação, desencadeada no amálgama corpo-mente da realização motora. O rapazinho age sem previsão, sem cálculo. O professor pensa depois que joga. A sua jogada é mais rápida que sua reflexão. A avozinha joga e joga, impacientemente. “Diga-me depressa o que devo fazer agora!”. Nas três últimas situações lúdicas, os jogadores apresentam-se desinteressados por tudo que não seja seu corpo. Não interessa nem os quadros, nem o brinquedo, nem o patinho de celulóide. O registro do passado é quase que temporariamente exilado do espaço da consciência, devido à intensidade da experiência presente.

A relação do signo com o interpretante dinâmico é indicativa ou significativa. Os gestos dos jogadores indicam que a regra unificadora é a lógica dos jogadores estarem presos no corpo e dominados pelo presente. É uma lógica não transcendental, no sentido da intenção não ultrapassar o ato. Não há distinção entre o jogo e o jogador. O sujeito “cai dentro” do jogo, molha-se nele, abre-se para ele, pois já não pode ser tido como soberano nesse processo. O jogador não consegue se distanciar do jogo. Há uma totalidade simultânea e indivisa do jogo, no qual o sujeito não premedita sua ação. A consciência está no próprio ato. É a “intencionalidade operante” a que se refere Merleau-Ponty (cf. capítulo primeiro).

Na consciência sensível, o sujeito é jogador ao interferir no jogo e, ao mesmo tempo, é “jogado”, no sentido de ser mobilizado pelo jogo que joga, ou seja, ele é ativo e passivo simultaneamente. A reflexão do jogador se dá no nível da ação. E esse modo de agir é destacado por João Batista Freire, pedagogo do esporte, como a inteligência do jogador ao jogar. Segundo ele, a inteligência do jogador premido pela urgência das realizações imediatas, revela-se no momento em que ele diminui a distância entre o fazer e o pensar, “até que elas praticamente se fundem” (2001, p. 376). A razão de ser da jogada está na própria jogada. Seu desempenho interpretativo é uma lógica, cujas inferências são desencadeadas no momento vivido do corpo. Corpo-presente: a lógica do jogador está no “presente vivido e sentido de

maneira direta e imediata” (SANTIN, 1996, p.21), por isso, não consegue dar uma razão precisa para suas melhores conjecturas.

Dostoievski caracteriza o apelo lógico que o jogo provoca no jogador dizendo que eles: perderam a cabeça, estão presos por uma espécie de febre ou que estão dominados pelo jogo. A lógica que os interpretantes utilizam, ao estarem perdidos no jogo, não é crítica ou autocontrolada. É uma lógica colada ao corpo do brincante, por isso não é histórica ou prospectiva, mas liga-se ao presente imediato. A faculdade em que assenta suas bases não é cultural, “que é tudo em nós salvo nosso presente” (BARTHES, 1999, p. 31), mas instintiva. Fundamentados em Peirce (1996, p. 21-35; 211-241), afirmamos que a lógica do jogador, na empolgação do jogo, é uma “lógica abdutiva”. A abdução é um argumento originário que “apresenta fatos em suas premissas similares com o fato enunciado na conclusão, mas que poderiam perfeitamente ser verdadeiros sem que essa última também o fosse, mais ainda sem ser reconhecida” (1996, p.30). De tal forma que não somos levados a afirmar positivamente a conclusão, mas apenas inclinados a admiti-la como representando um fato do qual os fatos da premissa constituem um ícone.

A operação lógica que o jogador apresenta é a abdutiva, ou seja, ela não necessita de razões, visto que simplesmente oferece sugestões. Sugere que alguma coisa pode ser. Por exemplo, o cobertor, involuntariamente tocado, é puxado instintivamente para balançar o patinho de borracha. É uma sugestão instintiva, não necessita de verificação (indução), nem faz predições (dedução). Essa faculdade pertence “à natureza geral do Instinto, assemelhando-se aos instintos dos animais, na medida em que estes ultrapassam os poderes gerais de nossa razão e pelo fato de nos dirigir como se possuíssemos fatos situados inteiramente além do alcance de nossos sentidos”, explica Peirce (1996, p.221).

A avozinha ou o professor escolhem jogar no “zero” ou no “vermelho” não por razões dedutivas ou indutivas. Nada há que lhes indiquem fazerem tais jogadas, a não ser uma sugestão abdutiva, adoção de uma hipótese explanatória dos fatos. A sugestão abdutiva advém como um lampejo. Um ato de insight (introversão). Os diferentes elementos da hipótese já estão em mente, mas “é a idéia de reunir aquilo que nunca tínhamos sonhado reunir que lampeja a nova sugestão diante de nossa contemplação”, explica Peirce (1996, p.226).

Cada jogada segue uma hipótese abdutiva. E o insight, como tal, é extremamente falível e semelhante ao instinto, em virtude de sua pequena suscetibilidade ao erro. O erro não tem muita influência sobre a conduta. O sujeito não se ressent, basta um acerto para ser considerada a escolha mais maravilhosa. No dizer de Dostoievski, o acerto cria “alma nova”.

Mesmo errando freqüentemente, a avozinha ao ganhar uma vez, gritou vitoriosa: “Esta vendo? Está vendo?”.

As jogadas desencadeiam-se em inferências abduativas, logo não são suficientemente conscientes para serem totalmente controladas. As jogadas de Babuschka podem ser questionadas ou negadas, era o que fazia Alexei alertando-a que tal jogada não era “razoável”, que não quer dizer ilógica, porque, não obstante, pode acontecer. A ocorrência do “zero”, apesar de ser improvável, é uma sugestão de possibilidade. A inferência abduativa não é ilógica, apenas sua conclusão que é problemática. Visto que seus juízos antecedentes são dotados de um alto grau de esperança. A forma dessa inferência poderia ser posta da seguinte forma:

Zero é surpreendente porque é a aposta que mais rende dinheiro, 35 vezes o valor daparada.

Mas se o Vermelho fosse o que tem 35 probabilidades contrárias, Zero seria comum. Donde, há possibilidade para suspeitar que zero é comum.

A conclusão é uma conjectura fraca, mas não falaciosa. A falácia ocorre quando na conclusão há algo que não estava nas premissas. Mas, em nosso caso há uma expectativa abduativa. O jogo estabeleceu, na avozinha, um hábito de expectativa positiva, que não foi desapontada, independente do fracasso.

A lógica da abdução é o efeito de terceiro nível que o jogo provoca no jogador. Um efeito evidenciado na mudança da conduta prática. Como na lógica abduativa não pode descartar qualquer tipo de hipótese, a avozinha mesmo apostando no “vermelho” e abandonando o “zero”, não deixa de manter essa expectativa. Isso é visível quando a roleta parou no “zero”, Babuschka ralhou: “Ah! Miserável! E tudo por culpa sua! Foi você que me fez desistir”. Ela não tinha argumento sólido algum, mas suspeitava firmemente que estava certa. Daí sua irritação com Alexei por ter a demovido de sua expectativa abduativa. Essa expectativa da avozinha não pertence à crítica lógica, mas tem a ver com a parte da mente, de todo incontrolada, cujo serviço é incalculável no surgimento de novas idéias. Sobre isso diz Peirce, “Nossos pensamentos logicamente controlados compõem uma pequena parte da mente, uma simples florescência de um vasto complexo, que podemos chamar de mente instintiva” (1996, p.239), sobre a qual a avozinha elaborou sua lógica competindo ser verdadeira com qualquer outra.

Essa inferência abduativa é o interpretante indicativo do jogador. Uma energia lógica que retorna às partes incontroladas e não criticáveis da mente, na qual os jogadores estão imbuídos. Inclusive o próprio Dostoievski experimentou essa energia lógica. Costa Neves



relata um episódio, no qual esse gênio da literatura se vê possuído pela inferência abductiva, ou uma “confiança quase mística, de que vai ganhar”. Diz o comentarista:

Possuído pelo sonho que nele se inoculava na Rússia, ele caminha como um sonâmbulo, e afronta pela primeira vez o tapete verde com uma confiança quase mística, persuadido de que vai ganhar pelo menos cem mil francos. Arrisca-se uma pequena soma e ganha; arrisca de novo e torna a ganhar; o fato se repete diversas vezes seguidas; parece, portanto, que o sonho está em vias de realização. Então, na exaltação da vitória, joga num só lance todo o lucro e mais o que trazia em dinheiro. Ganha dez mil e quatrocentos francos. (NEVES, 2001, p.12)

### 8.3.2 Interpretante Final

O interpretante final é o resultado interpretativo ao qual todo intérprete está destinado a chegar, ou seja, é a norma cultural que influencia a sucessão dos interpretantes dinâmicos. O efeito dessa interpretação não é factual, mas possível. Por isso, estaremos, nesta última seção, analisando não apenas as repercussões sensíveis, acionais e inteligíveis que o jogo produz em seus jogadores. Estaremos discorrendo sobre os possíveis efeitos que qualquer situação lúdica, estabelecida em determinadas condições, produzirá em seus possíveis intérpretes. É o momento da generalização do ato interpretativo final. O efeito final consiste no momento em que expressaremos nossa proposição condicional, da seguinte forma: Se os gestos tiverem tais elementos sgnicos, a cultura do jogo terá tal tendência.

A proposição condicional não é o significado definitivo ou finalista que o jogo poderá produzir na mente/corpo do jogador. Uma vez que a semiose do jogo tem um crescimento contínuo, *ad infinitum*. Essa proposição representa a tendência de interpretação que o jogo possivelmente terá ao longo do tempo. Nesta seção, portanto, estaremos oferecendo uma norma pela qual as ações gestuais dos jogadores podem ser julgadas. Uma norma referente à tendencialidade da cultura do jogo, e sua meta, e ao destino e ideal de realização.

Vimos, no capítulo antecedente, que o signo relaciona-se com o interpretante final em três níveis. Quando é interpretado no seu aspecto qualitativo é Remático; quando no aspecto existencial é Dicente e quando no aspecto lógico é Argumentativo. Também, destacamos, anteriormente, que o interpretante lógico, aquele que atua como uma regra interpretativa, se refere aos gestos dos jogadores no jogo como efeito de uma ação lógica abductiva. A lógica não é indutiva ou dedutiva, mas ocorre na primeiridade do insight. Por isso, o princípio guia que esse interpretante sugere é que a característica fundamental do jogo não deve ser do tipo intelectual-discursivo, pois o jogo não tem como ideal produzir controle crítico deliberado

sobre hábitos e crenças. A consistência do conjunto de interpretantes visto anteriormente não compartilha da natureza de uma definição verbal ou conceitual. O jogo é sempre a ação de jogar, pois se aprende a jogar jogando. O efeito final do jogo não é exercido primariamente sobre as reiteraões imaginárias do jogador, mas sobre as repercussões emocionais, energéticas e abduativas.

#### 8.3.2.1 Interpretante Final Gratificante Remático do Jogo

O tipo de propósito que desencadeia a semiose no jogador é o quali-signo. Foram duas as qualidades referenciais em que os interpretantes dinâmicos se basearam: fluência do jogo e leveza criativa dos gestos. Essas qualidades são intrinsecamente admiráveis, porque elas causam nos jogadores um estado de gratificação. Gratificação é contentamento, mas também desvanecimento. O jogo pode ser outras infinitas coisas, tais como terapia, manipulação ideológica, recurso educativo. Mas ele é dominantemente gratificante. O jogo quando jogado é um estado de gratidão. Uma situação vivida em que emerge inúmeros sentimentos.

O jogo, mesmo quando o jogador está sentado numa cadeira de rodas, como estava Babuschka, por exemplo, é uma farra sensacional. Nada é educado no jogo, no sentido do requinte aristocrático. As emoções experimentadas no jogo não são moralmente corretas. Essa é a experiência radical de liberdade, vivida no jogo. Não no sentido liberal (dadivoso) ou humanista, mas de libertação das emoções. Há um cancelamento das restrições emocionais. Nada é amarrado. As emoções são vividas sem a vergonha de mostrá-las. A produção de alegria se dá no mesmo espaço-tempo da produção de ira. De um mesmo manancial é jorrado água doce e amarga. O medo e a alegria estilhaçam o mesmo coração. Por exemplo, tanto o riso do bebê quanto os olhos ensandecidos da avozinha são embriagantes. Sofrendo ou gozando, o jogador é tocado pela graça do desenfado.

O jogo é essencialmente fruição, durante o qual os jogadores se encontram totalmente entregues ao prazer. Sendo assim, estamos afirmando que em qualquer jogo haverá, possivelmente, uma predominância do sensório sobre o simbólico. Por isso, a tendência do jogo é a iconicidade. Característica do signo estético. Ao tender para o ícone e não para o símbolo, o jogo, pelas suas qualidades, provoca efeitos que se constituem em reveladores “dos aspectos profundos da natureza da linguagem em geral, e da linguagem artística em particular” (PEIRCE apud PIGNATARI, 1987, p. 50). Interpretação a que Huizinga já havia chegado, por meio de outra elaboração, diz ele: “Se, portanto, não for possível ao jogo referir-se diretamente às categorias do bem [ética] ou da verdade [lógica], não poderia ele talvez ser incluído no domínio da estética” (1996, p.9).

Contudo, interpretamos o jogo como pertencendo ao domínio da estética, sem eliminar sua referencialidade ética e lógica. Diferente de Huizinga, que afirmava ser “o divertimento do jogo, resistente a toda análise lógica” (1996, p.5), suspeitamos que a tendencialidade do jogo é estética. Mas a estética está colada às questões da conduta ética e da elaboração lógica. Isso porque os signos icônicos, para o pai da semiótica, são os signos heurísticos por excelência. O raciocínio dos matemáticos gira, principalmente, em torno do uso de semelhanças diagramáticas, e são esses signos que produzem a articulação sintática do universo verbal. Para Peirce a “associação de idéias” e a “associação de formas” são a mesma coisa, ambas lidam com semelhanças; tal como as inferências por contigüidade e por semelhança, nas duas há o elemento de similaridade. Por isso, diz ele: “...sem o elemento da originalidade espontânea, ou algo atuando como tal, o desenvolvimento do pensamento estacionaria instantaneamente” (PEIRCE apud PIGNATARI, 1987, p. 63).

A natureza do jogo pertence, predominantemente, à categoria icônica e, portanto, ao âmbito da *aesthesis*. Pois a estética é a presença imediata da qualidade que permite identificar o admirável da obra. E, entre as várias qualidades estéticas, há uma que é inerente ao signo icônico. “É a fruição estética que... nos entregamos ou nos dedicamos à totalidade do sentimento — especialmente a resultante da Qualidade de Sentimento total apresentado na obra de arte que estamos contemplando” (PEIRCE apud PIGNATARI, 1987, p. 59). Distinto de Huizinga, determinamos o lugar estético do jogo não por causa da sua incompatibilidade com a ética ou a lógica, mas porque sua fruição é estética. É um sentimento com afinidade intelectual (raciocinável) e ética. A fruição no jogo é uma consciência que pertence à categoria da Representação, embora representando algo na categoria da Qualidade do Sentimento. É um Primeiro que almeja ser Terceiro. Portanto, o jogo é um signo gratificante, essa é a natureza do interpretante final de primeiro nível.

Segundo Peirce há pelo menos seis classes de Qualidade de Sentimento que nos ajudam a semiotizar a provocação do jogo no interpretante final. Ao estabelecer esse aspecto relacional entre o jogo e o efeito no jogador, estamos no nível da relação do signo com o interpretante final. E por analisar essas qualidades do jogo, estamos no nível do Rema. Rema é uma hipótese interpretativa. Um signo de possibilidade que determina o interpretante final como remático.

#### a) Quali-Signo Icônico Remático do Jogo

A primeira qualidade que destacamos no jogo é icônica, ou seja, o efeito que o jogo produz é sua ambiência emocional contagiosa que plasma o ambiente do jogo, transformando

seus elementos formadores. Então, estamos na classe chamada de Quali-signo Icônico Remático. No jogo, todos os elementos constituintes se tornam exuberantes, como no fim de tarde, quando todas as coisas ficam ornamentadas com o ocre de um sol poente. O material, os objetos, as pessoas, o tempo, o espaço e o próprio jogador, todos ficam admiráveis. Há uma transformação alquímica que ocorre nos aspectos qualitativos do jogo. Visto que os elementos constitutivos do jogo aumentam em luminosidade, como, por exemplo, o cartão interposto pelo adulto, que ganha uma espessura tal capaz de atrair infinitamente os olhos de T, que tem apenas dois meses de idade.

Os elementos tornam-se sedutores, já que eles fazem parte do jogo. Tudo é engolido pelo jogo. Há uma antropofagia. Tudo que participa do jogo é transformado em matéria “jogante”. As coisas têm um caráter ativo, provocam o jogador, como no caso, já descrito anteriormente, de Alexei Ivanovich quando é desafiado a abandonar o jogo, ele diz, “Oh! Tenho um pressentimento que não me engana: possuo comigo quinze luízes e comecei a jogar com quinze florins!”. Seja quinze luízes, seja um simples cartão, tudo provoca o jogador a jogar. Dos objetos de um mundo imóvel o jogador fez um drama lúdico. As coisas provocam o jogador e o jogador realiza uma transfiguração das coisas.

O quali-signo icônico remático é o processo do jogador aceitar a solicitação dos objetos, ao mesmo tempo que os dinamiza. Nesse processo há uma beleza que envolve o jogo e os jogadores. É a beleza da transfiguração das coisas, semelhante a Claude Monet quando atinge a cor desejada lutando contra os elementos fundamentais. Vejamos o exemplo que Bachelard descreve da luta que esse gênio travou entre a pedra e o ar.



“Um dia, Claude Monet quis que a catedral fosse verdadeiramente aérea — aérea em sua substância, aérea no próprio coração de suas pedras. E a catedral tomou da bruma azulada toda a matéria azul que a própria bruma tomara do céu azul. O quadro de Monet está todo animado por toda essa transferência do azul, por essa alquimia do azul. Tal espécie de mobilização do azul mobiliza a basílica. Sinta-a, em suas duas torres, tremer com todos os seus tons azuis no ar imenso; veja como responde, em suas mil nuances de azul, a todos os movimentos da bruma. Ela possui asas, azuis de asa, ondulações de asas. Um pouco de seus contornos evapora-se e suavemente desobedece à geometria das linhas. A impressão de umahora não produziu uma tal metamorfose da pedra cinza em pedra de céu. Foi necessário que o grande pintor escutasse obscuramente as vozes alquímicas das transformações elementares. De um mundo imóvel de pedras ele faz um drama da luz azulada”. (BACHELARD, 1985, p.28).

Figura 17 A transfiguração das coisas com Monet.

Fonte: Claude Monet, *The cathedral wilight. A catedral de Rouen em tom azul*, 1893. Paris. Musée Marmotron

## b) Sin-Signo Icônico Remático do Jogo

A segunda Qualidade de Sentimento que destacamos no jogo é um sin-signo. Os objetos, pessoas, tempo e espaço não são apenas transfiguradas, mas formam um arranjo fragmentário e insólito. Nesse sentido, o jogo é uma pintura surrealista. A beleza surreal não está na aparência da forma dos objetos, mas na composição inventiva dos fragmentos. Nas inesperadas justaposições, que funcionam para provocar a manifestação de realidades exuberantes com base nos domínios do erótico, do exótico e do inconsciente. Os jogadores ao jogarem têm o dom de combinar fragmentos de qualquer coisa para formarem outras, que por sua vez formam outras e outras. J., por exemplo, combina barbante com o patinho de borracha, movimento do cobertor com movimento de braços, queda do corpo com sacolejo do berço.

Ao fazer esses arranjos inesperados e significativos, os jogadores, inconscientemente, fazem sugerir, para além da veneração do real, a possibilidade de outro mundo mais miraculoso, baseado em princípios radicalmente diferentes de classificação e ordem. A combinação inusitada de elementos é uma transgressão, pois justapõe não só emoções díspares, mas harmonia e caos, medida e desproporção, belo e feio. O jogo compõe arranjos complexos, porque são inusitados. Os objetos de evidência mais banal são envolvidos com uma primitiva intensidade que aparecem movimentando-se, como portas giratórias. Os lances de Babuschka, por exemplo, revelam arranjos extravagantes. Ela jogou por horas no “zero”, então, quando desistiu, o boleiro proclamou, “zero!”.

O jogo é uma composição artística do inesperado. De modo que a combinação dos fragmentos no jogo, tanto de J. e da avozinha, quanto de quaisquer outras situações lúdicas, remete à combinação artística representada na existência da pintura surreal. As coisas mais familiares não permanece encerradas em seus volumes. No jogo, o comum perde sua familiaridade. Cada combinação torna-se germe de uma outra estrutura significativa. E, nessa contínua abertura para o mundo, a característica artística do jogo é fazer da circunvizinhança um universo estrangeiro. A criação surrealista das recombinações inventivas, que não possuem síntese geométrica, é a classe do sin-signo icônico remático do jogo.



Figura 18 O jogo e a arte surreal como uma composição inventiva

Fonte: Salvador Dalí, *A descoberta da América por Cristóvão Colombo*, 1958-59. Óleo sobre tela 410 x 284 cm. S. Petersburg, Flórida

### c) Legi-Signo Icônico Remático do Jogo

Outra marca que destacamos da possibilidade remática do jogo é o tipo geral que os objetos imediato e dinâmico, de terceiro nível, ofereceram, a indeterminação da referencialidade e o sistema entrópico de comunicação do jogo. Os legi-signo, no caso do interpretante final, exige que cada jogo, em particular, incorpore essas propriedades. A indeterminação e a ambigüidade tornam o jogo apto a despertar, no seu intérprete, a mudança de hábitos de sentimento. E o poder gerativo desse legi-signo remete à estética de uma estrutura poética, por isso é ícone. Nesse sentido, estamos lidando com o legi-signo icônico remático.

O jogo não possui uma estabilidade referencial, ora está presente na brincadeira infantil, ora atravessa o esporte adulto, ora se manifesta na atividade lúdica dos animais, ora não se apresenta em nenhuma dessas práticas. Esse sentimento de instabilidade, produzido por esse legi-signo, exige do intérprete um esforço analítico, na medida em que gera no interpretante a hesitação da indefinição. Impossível decidir se o jogo está aqui ou ali, em ambos ou em nenhum. Essa propriedade referencial gera a sensação da incerteza.

A indeterminação pertence ao caráter icônico, pois diz do Primeiro que é cheio de vida e variedade, portanto é aberto. É a abertura que caracteriza a tendencialidade icônica do jogo, propriedade que se aproxima do caráter vivo da verdade, mais do que os símbolos ou os índices. Diz Pignatari, “O ícone não está para esta ou aquela coisa existente, inequivocamente – como faz o índice. Seu objeto pode ser uma pura ficção quanto à sua existência” (1987, p.51). A existencialidade do jogo é aberta, se refere a um ou a outro objeto imediato. Isso porque ele é potencial, não está definitivamente numa certa forma de atividade corporal. O caráter geral do jogo está atravessado, virtualmente, em todas as atividades motoras, mas se atualiza apenas de vez em quando.

A instabilidade, como a propriedade que rege o funcionamento do jogo, se conecta com a noção de variedade-espontaneidade de Peirce, categoria que, segundo ele, põe a descoberto a originalidade. O instável do jogo não é a mudança de regra a todo instante, se assim fora, não haveria jogo. Mas a instabilidade regular do jogo é sua capacidade de estar sempre aberto para novas incorporações. Daí sua lei geral não se vincular ao homogêneo, mas à variedade da linguagem poética. É uma linguagem capaz de gerar sentimentos, diz Peirce:

A poesia é uma espécie de generalização do sentimento e nessa medida é uma metamorfose regenerativa do sentimento. Mas a poesia, um de seus lados, permanece não-generalizada — e a isto se deve o seu vazio. A generalização completa, a completa regeneração do sentimento é a religião, que é poesia, mas poesia completada (PEIRCE apud PIGNATARI, 1987, p. 63-64).

A linguagem do jogo é poética, produz regeneração de sentimentos calcificados ou faz aflorar, violentamente, “coisas dormidas no fundo do coração”, no dizer da poetiza Adélia Prado (1992, p.30). Mas é uma linguagem diferente da religião, por não ser totalmente completada e sua codificação ser reversível. A linguagem poética do jogo transparece na riqueza semântica que há na sucessão dos gestos. A produção dos gestos no jogo é aberta, não está totalmente definida ou limpa de ruídos. Sua mensagem se apresenta estruturada de modo ambíguo, atraindo a atenção do destinatário pela forma. É uma “mensagem estética”, que, no entender de Umberto Eco, significa uma mensagem ambígua, carregada de sentidos que se manifesta como “extremamente informativa porque dispõe ao intérprete numerosas escolhas, mas pode confinar com o ruído, isto é, pode reduzir-se a pura desordem” (ECO, 1997, p.53).

A ambigüidade da mensagem no jogo coloca o interlocutor continuamente se perguntando “o que quer dizer?”. Esse estado de expectativa para uma nova comunicação não significa a imprevisibilidade dos códigos, pois sem previsão não há comunicação. O que estamos tratando é que as principais características da mensagem no jogo são ambigüidade e auto-reversibilidade. Essas se traduzem na capacidade de seus significantes (gestos, palavras, movimentos) adquirirem novos significados (pedido, ameaça, cumplicidade) apropriados só

pelo interagir contextual e emocional. É sob a luz do contexto, que os significantes continuamente se revivificam, “remetem a um determinado significado, mas, tão logo feito isso, surgem ainda mais premissas de outras escolhas possíveis” (ECO, 1997, p.54). A linguagem no jogo, evidentemente, não se pretende ser poesia, mas devido ao seu complexo sistema já aparece orientada para a função estética.

A estrutura da mensagem nos jogos produz um código empático, próprio do grupo que está jogando. Esse tipo de código é denominado por Eco de “ideoleto”. A codificação no jogo é peculiar porque a obra é aberta. Os significantes são conotados em significados, que denotam outros significantes e assim sucessivamente. Isto porque as ações no jogo não são reconhecidas numa estrutura formalizada fixa, mas em produção de significantes. Portanto, o *legi-signo* remático do jogo é sua propriedade geral de reestruturar o código de base em diagramas específicos. Então, por esse tipo de codificação aberta e indeterminação referencial, a estrutura da linguagem do jogo se assemelha à linguagem poética, seu ícone remático.

#### d) Sin-signo Indicativo Remático do Jogo

A quarta qualidade de fruição, que destacamos no jogo, não pertence mais ao âmbito do icônico, como foram as classes anteriores, mas à região do índice. A tendencialidade da gratificação não é apenas icônica, mas também indicial, ou seja, possui caráter de existência. O evento que atrai a atenção do interpretante final para o objeto denotado, não aponta para um objeto fora dele, mas para sua própria qualidade como objeto, é o *sin-signo* indicativo remático.

O dado indicativo do jogo que atrai a atenção, denotando a si mesmo, é a repetição com que o jogo se processa. T., ao sete meses, diz o relato, “limitava-se a repelir o obstáculo” interposto pelo adulto. Esse índice não se manifesta apenas nesse jogo, mas nos demais: avó, bebê e rapaz repetem incansavelmente suas jogadas. A repetição dos jogadores é a marca indicial do jogo. O caráter *sin-signo* dessa repetição indicial é que ela não denota um objeto fora dela, mas aponta para seu significado nela mesma. A repetição não significa outra coisa senão o prazer de repetir.

Ao repetir os mesmos gestos, o jogador está imprimindo o ritmo e a geometria do jogo. O ritmo não é dissonante, nem a geometria é assimétrica. Na repetição todos os sons tornam-se unissonantes e todas as irregularidades tornam-se simétricas. O tempo, os objetos e o próprio jogador são ordenados de tal forma que compõem uma harmonia bem proporcionada. Na repetição, o jogador luta sobre o caos construindo a beleza. Segundo Aristóteles, “a beleza consiste em unidade na variedade” (apud SUASSUNA, 1996, p.51).



Repetir é um ato estético de eliminar a desordem através de uma simplificação geométrica. O corpo do jogador e tempo-espaco-objeto-(pessoas) com que joga são concatenados numa forma graciosa. O gracioso é uma forma de beleza que é realizada através de pequenas proporções.

Na repetição o jogador produz arredondamento. As mesmas jogadas, a repetição do mesmo gesto é uma forma de arredondar. A redondez da repetição não é o contrário de irregularidade, mas repetir a irregularidade até ser arredondada é embelezar. Diz Bachelard, comentando a poesia de Brosse, “Os objetos da felicidade são redondos. A felicidade arredonda tudo que penetra” (1985, p.155). A repetição como ação de embelezamento do jogador, de produzir harmonia, é o sin-signo indicativo remático do jogo.

#### e) Legi-signo Indicativo Remático do Jogo

A quinta classe é corolário da anterior. O sin-signo é réplica do legi-signo. A repetição não é apenas característica das situações lúdicas analisadas, mas indica o imperativo do jogo. Repetir incansavelmente o gesto vivido é a característica mais presente da brincadeira. A euforia da criança que pede “mais uma vez”, é a declaração de que a repetição no jogo é uma necessidade.

A vida do jogo está na repetição dele mesmo. É difícil brincar de um jogo apenas uma vez. Talvez por isso, o jogo seja fragmentado em parte, mas cada “partida” já é um jogo completo. A “partida” de um jogo é a consagração legal da repetição – repete-se o jogo dentro dele mesmo. O jogo é feito para ser repetido. O jogo que não merece ser repetido não é jogo, mas apenas seu espectro, pois a repetição é a ânsia por experimentar as mesmas sensações de prazer. O jogo está destinado a repetir-se infinitamente, esse é o legi-signo remático. Portanto, a repetição tem caráter de lei no jogo, inclusive, Walter Benjamin afirma que o jogo é regido pela “lei da repetição” (1984, p.75).

A repetição indica que o jogo, primariamente, não é caracterizado como “faz de conta” ou jogo de imitação. A repetição aponta para o jogo como um impulso para fazer de novo. Contudo, é preciso destacar que o impulso à repetição não se realiza em todos os jogos, mas apenas naqueles em que há comoção. Os jogos que não despertaram ansiedade no jogador, não produziram esse impulso, uma contra-resposta indicial. Melanie Klein (1938), numa primeira consulta, constata que Dieck (quatro anos) tem uma ansiedade reduzida, ao afirmar que “o menino era indiferente à maioria dos objetos e brinquedos que via ao seu redor.” (1970, p. 301).

O ímpeto em repetir, comum em todos os jogos, denota a ansiedade do jogador em transformar a experiência comovente em hábito. Foi por T., aos dois meses, por exemplo, ter sido excitado com o jogar, a cabeça para trás que ele passou a repetir esse gesto com muito

interesse. Transformar a comoção em hábito indica a capacidade do jogador em exercer um certo controle sobre a excitação sofrida. Ao repetir, o jogador quer apoderar-se do conteúdo da sensibilização. A repetição no jogo é uma ação estética contra a provocação sofrida, pois é pela arte, segundo Suassuna, que

os artistas respondem aos ferimentos e à insegurança que o mundo real lhes infligem o que fazem através de um outro mundo, no qual tanto a beleza quanto a feiúra, tanto a felicidade quanto o infortúnio, tanto o riso quanto o sangue, aparecem domados, cicatrizados e eternizados pela Beleza. (SUASSUNA, 1996, p. 235).

#### f) Legi-signo Símbolo Remático do Jogo

A repetição se comporta regularmente, por isso é um legi-signo. É indicativa porque aponta para a capacidade do jogador em reagir à comoção sofrida. Mas essa capacidade para repetir não está subordinada a um devir coercitivo ou a uma lei moral. É uma ação cuja origem é mais arcaica que uma ordem da consciência, é uma reação indicial às próprias forças internas do jogo. Quem nos ensina a pensar assim é Nietzsche, ao afirmar, “quando algo acontece de tal ou qual maneira e não de outra forma, não é consequência de um ‘princípio’, de uma ‘lei’, de uma ‘ordem’, mas demonstra que ‘quanta’ de forças estão em ação” (1983, p.241 – grifo do autor).

Então, para explicar o ato de repetição como uma experiência de conflito de forças, o comparamos ao impulso sexual. É Benjamin quem faz essa comparação insólita: “O ímpeto obscuro pela repetição não é aqui no jogo menos poderoso, menos manhoso do que o impulso sexual no amor” (1984, p.74). Essa associação de Benjamin entre o ímpeto de jogar e o poder e a manha da pulsão sexual está possivelmente relacionada com a teoria de Freud sobre o funcionamento psíquico. Porque foi Freud quem se deteve em esclarecer a natureza do impulso como um ímpeto “quase cego, demoníaco, procurando mais a satisfação do que um fim preestabelecido” (LAPLANCHE, 1997, p.16). Então, nessa tentativa explicativa de relacionar a repetição no jogo ao impulso sexual no amor, por meio de uma associação de idéias gerais, despertando a imagem conceitual da teoria freudiana, estamos na última classe do rema – legi-signo simbólico remático.

Vimos, anteriormente, que o aparelho psíquico é regulado pelo Princípio do Prazer, que atua diminuindo a quantidade de excitação psíquica, ou agindo para manter o nível energético constante. Esse princípio é manhoso e poderoso porque ele é empregado pela pulsão sexual para vencer o Princípio de Realidade. E o vence quando os desejos reprimidos conseguem chegar, por caminhos indiretos, a uma satisfação direta ou substitutiva, conforme

vimos ao tratarmos do fluxo de energia no sonho. A pulsão sexual é dotada de um prazer que não pode ser sentido como tal, porque causa desprazer ao ego ao trazer à luz pulsões que foram reprimidas. Por isso, o prazer realiza-se quando, engenhosamente, o Princípio do Prazer trapaceia o Princípio de Realidade.

Benjamin relaciona a compulsão em repetir no jogo a um *quantum* energético tão intenso quanto ao impulso sexual. Pois no jogo manifesta-se um desejo manhoso e poderoso que busca a repetição da comoção experimentada. Um retorno do vivido com renovada intensidade, como se fosse a primeira vez. Isso é visível, por exemplo, na simples e comum brincadeira que um adulto faz, ao lançar a criança para cima e apanhá-la no ar. A criança, ainda rindo, pedirá ao adulto que repita a mesma sequência lúdica. Acontece, de forma semelhante, no ato de contar histórias infantis. As crianças preferem ouvir as mesmas estórias, repetidas vezes, a escutar uma nova. E a repetição deve ser idêntica. Diante de quaisquer alterações que o narrador faça, elas o corrigirão de imediato. Isso porque a reexperiência de algo idêntico é, em si mesmo, uma fonte de prazer. A repetição no jogo não é monótona, mas é uma experiência renovada da alegria.

Contudo, entendemos que essa repetição, que faz o jogador experimentar uma estranha felicidade, se explica para *Além do Princípio do Prazer* (FREUD, 1920). A compulsão em repetir o mesmo jogo não é tradução da artimanha do Princípio do Prazer em trapacear o Princípio de Realidade. Afirmamos assim, simplesmente, por causa de T, que aos dois meses ainda não tem desenvolvido tal mecanismo, mas já brincava. Portanto, a força de reagir ao jogo, repetindo-o, deve provir de uma outra fonte, que não seja decorrente do Princípio do Prazer. Na repetição, o mecanismo para controlar a excitação parece ser outro.

Antes, a explicação, pelo Princípio de Constância (Prazer), centralizava-se no desprazer que era produzido pela liberação do reprimido. Agora, esclarecemos o fenômeno da compulsão à repetição no jogo pelo *quantum* de energia desproporcional, vindo das camadas mais profundas do aparelho psíquico. Esse *quantum* se estende por todo o aparelho, porque o apanha de surpresa. Ou seja, como não há um pára-excitação interno, o aparelho está despreparado para vincular as quantidades afluentes dessa excitação. Por isso, o Princípio do Prazer é incapaz de reduzir a excitação, visto que a quantidade energética transbordou o aparelho. Então, diante da invasão energética transbordante, o aparelho psíquico cria um outro mecanismo para controlar a excitação.

A repetição contínua que aparece no jogo realiza-se de semelhante forma no sonho do neurótico traumático. A neurose traumática é caracterizada por um acidente surpresa, que envolve risco de vida, sem, no entanto, ter acontecido ferimento físico. A função dos sonhos

comuns é afastar quaisquer motivos que possam interromper o sono, através da realização dos desejos. Mas esses sonhos, vividos por aqueles que sofreram a neurose de susto, trazem repetidamente o paciente de volta à situação de seu acidente. Uma situação na qual acorda em outro susto.

O fato, de tanto o neurótico no sonho quanto à criança na brincadeira fixarem-se no momento da excitação transbordante, impôs a Freud repensar o funcionamento psíquico. Foi então que descobriu uma outra função do aparelho. No momento da excitação transbordante, o aparelho psíquico tende a tratar essa excitação “como se atuasse, não de dentro, mas de fora, de maneira que seja possível colocar o escudo contra os estímulos em operação, como meio de defesa contra ela. É essa a origem da projeção” (FREUD, Cd-Rom, v. XVIII, 1980, s/p). A excitação é projetada para além do sistema Percepção-Consciência, para criar uma proteção contra ela. Essa excitação transbordante é uma compulsão involuntária proveniente do próprio organismo. Por isso, Freud a denomina de “instintos do organismo”, aqueles capazes de fazerem os interpretantes do jogo reagirem de forma repetitiva.

A força da repetição no jogo não é proveniente do Princípio do Prazer, mas da pulsão do organismo. Uma força tirana que sujeita a consciência, transformando-a em brinquedo do corpo. Sendo essa pulsão orgânica o que tece a tela da vida, o corpo o centro de importância, tudo o mais é pequeno acessório ou intrumentozinho. É nesse entendimento que repetimos a voz de Zaratustra, “Tudo é corpo e nada mais; a alma é apenas nome de qualquer coisa do corpo. [...] o corpo é uma razão em ponto grande, uma multiplicidade com um só sentido, uma guerra e uma paz, um rebanho e um pastor”. (NIETZSCHE, 1984, p. 40).

Esses “instintos do organismo”, que impelem o jogador a repetir a brincadeira ou o neurótico a repetir o acidente em sonho, constituem-se num mecanismo psíquico inerente à vida orgânica. Daí Freud, em sua metapsicologia, baseada nas pesquisas biológicas de sua época, afirmar que a finalidade desse mecanismo é restaurar um estado anterior de coisas. Impulso que a entidade viva foi obrigada a abandonar, por causa da pressão de forças perturbadoras externas. Foi assim que o mestre da suspeita elaborou uma nova concepção de pulsão. Em trabalhos anteriores, a pulsão era um fator impelidor, no sentido da mudança e do desenvolvimento, agora, é um fator para retornar à situação original.

Freud oferece visibilidade a sua hipótese da existência da compulsão orgânica à repetição, mencionando o caso de alguns peixes e aves que retornam ao local de origem. Nessa especulação etológica, Freud afirma que o instinto orgânico à repetição é o que foi primeiro adquirido na história da evolução. Isso porque, supõe ele, os atributos da vida foram, em determinada ocasião, evocados na matéria inanimada pela ação de uma força de cuja

natureza não se pode formar concepção. Por isso, os instintos do organismo desejam retornar às origens, ao estado inorgânico. O objetivo da vida é a morte, já que as coisas inanimadas existiram antes das vivas. A entidade viva elementar não tem desejo de mudança, quer apenas repetir o mesmo curso da vida de seus predecessores – retorno ao inanimado. Porém, as condições externas mudam e impõem aos organismos, ainda sobreviventes, a divergir mais amplamente de seu curso original, antes de atingir seu objetivo de morte.

Porém, o prolongamento da vida não é apenas um tortuoso caminho para a morte, conduzido por instintos de retorno, frente às influências desviantes externas. Acontece que, nos desvios, há uma produção de prazer que atua poderosamente, no sentido de sustentar a vida. Freud utiliza essa fantasia biológica para esclarecer a complexidade do funcionamento psíquico. São dois os mecanismos atuantes, Princípio do Prazer e Princípio do Nirvana. O último entra em ação para dominar a quantidade de excitação que irrompeu, vinculando-a psiquicamente na repetição. Só assim é possível se desvencilhar do transbordamento energético. Esse impulso, também chamado de “instinto de domínio”, é a pulsão de Morte, e objetiva produzir um escoamento completo da energia invadida. Diferente do Princípio de Constância, que é a pulsão de Eros, cujo objetivo é manter um *quantum* de energia para desempenhar as funções vitais.

A compulsão à repetição na brincadeira não é regida pelo Princípio do Prazer, mas pela pulsão de morte. O jogador, ao querer escoar toda a excitação e retornar ao estado de repouso, repete a excitação. Nessa repetição, há uma produção de prazer, de um outro tipo, porque é o prazer de dominar. O prazer de dominar, força advinda dos “instintos do domínio”, realiza-se repetindo a excitação, seja ela agradável ou não.

### 8.3.3 Interpretante Final Prático Dicente

A fruição estética é a possível tendência dominante no jogo, é o que sinalizaram as classes remáticas. Vimos que o caráter artístico do jogo não se limita às qualidades icônicas do prazer, mas também foi sinalizado seu caráter indicial como o signo da repetição. O último desdobramento remático desse signo foi o prazer de dominar. Ao chegar nesse nível, passamos imediatamente para o Interpretante Final Dicente, porque ao afirmar que o jogo é guiado pelo prazer de dominar, estamos no âmbito da conduta ética.

A repetição ganha caráter ético não pela ação em si, mas pelo propósito que a encaminha. Pelo que os signos anteriores indicam a vontade que norteia a ação é a de dominar. A vontade pertence ao campo da ética, porque diz da intencionalidade da ação. Ética

não se reduz à legalidade. Diz Benjamin, “para que algo seja considerado moralmente bom não é suficiente que esteja de acordo com a lei ética; é preciso que ocorra por amor a ela” (1984, p.17). A ética não é a legalidade que coage o agir, mas a intenção desse agir.

Quando Piaget analisou *O julgamento da moral na criança* (1977), ele não estava preocupado em descobrir a ética do jogo de bolinhas. Seu objetivo era compreender como a consciência infantil passa a respeitar as regras do jogo. Seu problema era desvendar como se estabelece as relações entre a vida social e a consciência racional, ou entre o desenvolvimento moral e a evolução intelectual. Por isso, chega à conclusão de que as regras impostas não favorecem ao surgimento da “lei racional”, mas que as regras definidas pelas relações de cooperação, igualdade e respeito mútuo produzem uma racionalidade autônoma. De modo que, coerentemente, não se ateu à moral do jogo, mas ao paralelo entre a evolução dos julgamentos morais e o desenvolvimento progressivo da consciência.

Essa não é nossa preocupação ao destacarmos o propósito da intenção das ações do jogador no jogo. É certo que reafirmamos o pressuposto piagetiano que “a lógica é a norma do pensamento, como a moral, uma lógica da ação” (1977, p.344). Mas não estamos observando o desenvolvimento das formulações dos juízos lógico-moral. Nossa perspectiva da identificação ética não se refere à tomada de consciência dos jogadores, mas ao impulso que guia as ações na brincadeira. Assim, associamos a ação de repetição ao sentimento de domínio. Ao fazermos isso estamos dentro das relações do signo com seu interpretante final de segundo nível. Essa relação pode ser distribuída em três classes.

#### a) Sin-signo Indicativo Dicente do Jogo

No que se refere ao prazer de dominar, observamos que há eventos no jogo que propiciam informações concretas e diretas sobre isso. Por exemplo, T., aos oito meses, ao repelir o obstáculo interposto pelo adulto, não está apenas repetindo o jogo, mas resistindo ao adulto. O jogo ali travado, como em qualquer outro, desenvolve-se numa relação de ofensiva e defensiva. Ofensor e defensor se confundem e se intercambiam. A criança, ao repelir o obstáculo, estava defendendo seu interesse de expandir-se, ao mesmo tempo, que estava sendo ofensiva ao adulto interventor. Essa intenção ofensiva-defensiva se dá independentemente das regras terem sido constituídas pela imposição ou cooperação. A intenção do jogador, nessa situação lúdica destacada, desencadeia-se no momento em que a vontade de T. (alcançar um objeto) foi obstaculizada por outra vontade (impedir tal alcance). A intenção ética emerge em meio a um conflito entre a vontade de um jogador e uma vontade contrária de outro jogador.

No jogo, a vontade do jogador é de suplantar todas as vontades contrárias a sua. Sobre essa vontade de dominar, lembremos o furor de Babuschka querer jogar o impossível, oito mil de uma vez. Violência semelhante à de J. em sacudir tudo ao redor, do patinho ao berço. Esses eventos podem ser somados às ações de vitimar as bonecas, que são desmembradas; de “desmontar” os carrinhos, a começar pelas rodas; de torturar os animais e assassinar os monstros de plástico. Todas essas ações são guiadas pelas ações dos jogadores em dominarem seus jogos. A vontade do jogador é sobrepujar os demais interesses, preservar sua soberania, esse é o sin-signo indicativo dicente do jogo.

#### b) Legi-signo Indicativo Dicente do Jogo

A vontade de suplantar todas as outras vontades é lei geral, afeta cada um dos jogos. Inclusive no “jogo de bolinhas”, analisado por Piaget, cuja vontade do jogador é conquistar o maior número de bolinhas, em detrimento dos demais que são impedidos até de se aproximarem do quadrado. Essa vontade é lei geral em qualquer jogo, sendo assim, estamos no âmbito do legi-signo. Contudo, a maior parte das análises pedagógicas de jogos desvia o olhar dessa ética da altivez, presente na intenção dos jogadores. Sempre a referência ética ao jogo é idílica. De modo que a vontade soberana é interpretada como face do egocentrismo, portanto, uma fase primitiva de anomia intelectual e afetiva que precisa ser superada pelas regras coletivas.

Os jogos são sempre tratados, pedagogicamente, pelos adultos como um meio para tornar as crianças obedientes às regras coletivas. Ideal iluminista da educação filantropina de Basedow, que foi extensivo a todo programa de formação humanitária desenvolvido pela Educação Física (GOMES-DA-SILVA, 1998): “Se o homem era piedoso, bom e sociável por natureza, então deveria ser possível fazer da criança, ser natural por excelência, o homem mais piedoso, mais bondoso e mais sociável”, explica Benjamin (1984, p.49).

Esse moralismo interpretativo impede de ver a “imoralidade” do jogo. Os jogadores, sempre vistos numa face infantil de ingenuidade e gratuidade, são idealmente interpretados como, no estado lúdico, sendo bonzinhos e obedientes às regras. Ordeiros. Se não se comportam harmoniosamente é porque não estão imbuídos pelo espírito lúdico ou porque não evoluíram cognitivamente. Olham o jogador como o menino do *Recado Difícil*, de Almeida Junior (1885), cabisbaixo ao “recado” do adulto, tímido e premido pelo olhar do adulto. Alguém com a vontade debreada, enfraquecido no seu querer.



Figura 19 O enfraquecimento do querer com Almeida Junior

Fonte: Almeida Junior, *Recado Difícil* (1885), Museu Nacional no Rio de Janeiro, óleo sobre tela, altura 139,0 cm; largura 79,0 cm

Não é essa vontade enfraquecida que encontramos no jogo, ao contrário, vemos uma vontade de saborear triunfos e vitórias em detrimento das outras vontades. Por isso, diferente dos sonhos rousseauianos, Benjamin destaca a faceta cruel das crianças ao brincarem. Afirmo o frankfurtiano mais genial, “apenas escritores como Ringelnatz, pintores como Klee, captaram o elemento despótico e desumano nas crianças. As crianças são descaradas e alheias ao mundo. [...] As crianças vivem em seu mundo como ditadoras.” (1984, p.86). No jogo, o jogador não quer colocar-se ao lado do outro, mas sobre o outro. Isso é o que caracteriza a vontade despótica, diametralmente oposta à moral burguesa, que prevê a consciência das obrigações como a eminente característica da dignidade humana.

A intenção ética no jogo não é decorrente da consciência moral do jogador, mas da sua gratificação. A ética da altivez é plasmada no jogo e para o jogo. Não é uma grandeza psicológica racionalizada, nem é irracionalismo. Essa ética é uma vontade contrária à consciência do dever comum. Não é a ordem comunitária que a cria, mas uma força comovente, provinda dos “instintos do organismo”. Os lances de pureza e ingenuidade dos jogadores acontecem conjuntamente aos lances de agressividade e perversidade.

Do ponto de vista da moral como decência e ordem, a vontade de dominação do jogo é “imoral” e “aventureira”. Na verdade, o que a lei geral dessa vontade ativa nos indica é um outro tipo de moral. Uma moral que se estabelece a partir dos “instintos do organismo”, que ratifica a vontade individual, ao considerar-se como causa de suas condições e de seus atos superiores. É uma moral cujo sentimento é de orgulho crescente. Todos os jogadores querem



se sentir poderosos. Dominadores do que lhes causa ansiedade. No jogo, o jogador não enfraquece sua vontade, não dissolve sua ação instintiva.

A moral no jogo não indica o círculo dos valores fixos da consciência, mas os instintos fundamentais da vida. O que rege o jogo não é o aumento da bondade, mas o aumento da força. Então, a moral que se manifesta no jogo é um reforço da vida, favorece o crescimento dos impulsos vitais. É uma “Moral Natural”, terminologia nietzschiana (1983, p.190) utilizada para distinguir da fórmula do ‘homem ideal’, dos valores de decadência, no qual se prefere obedecer à lei que criar outra. Natural, ao contrário dos rousseauianos, se refere à complementaridade entre bondade e maldade, amor e ódio, gratidão e vingança, mansidão e cólera, fazer e não-fazer. Além de entendermos que a moral no jogo é natural, tanto por causa da convivência condicional de valores antagônicos, quanto porque pertence ao conceito de coisa viva — “o que é vivo aumenta sua força e, conseqüentemente, absorve as forças estranhas” (NIETZSCHE, 1983, p.261).

A conduta ética no jogo é caracterizada pela capacidade do jogador de dominar, de pôr sua vontade nas coisas, de reagir contra a menor excitação sofrida. É mais um poder no sentido político, que um dever no sentido moral. Sendo assim, o propósito das ações dos jogadores está para *Além do bem e do mal* (NIETZSCHE, 1981). Ao contrário de um jogador dócil, movido por um ideal contra a natureza, anêmico, vemos um jogador que se sente no direito de atacar e defender. Um jogador que mantém sua soberania pessoal através de gestos vingativos e tiranos. É a moral natural que guia a conduta dos jogadores, esse é o legi-signo indicativo dicente do jogo.



Figura 20 Metáfora da soberana vontade ao brincar, príncipe Balthasar por Velázquez

Fonte: Diego Velázquez, *Balthasar Carlos a cavalo* (1635-1636). Óleo s/ tela 209x173 cm. Museu do Prado, Madri (Espanha).

### c) Legi-signo Símbolo Dicente do Jogo

A conduta ética do jogo (signo) orienta-se pela moral natural (objeto) por causa da vontade de dominar do jogador (convenção). Esse é o legi-signo decorrente das classes anteriores. Mas para que estabeleçamos o símbolo (enunciado) é preciso lembrar que essa primeira relação só foi possível porque a intenção do jogador assemelha-se ao conceito de “vontade de potência” de Nietzsche (1993). Uma vontade provinda dos “instintos orgânicos” que deseja tornar-se um centro de força, “de forma alguma conservação de si, mas desejo de se apropriar, de se tornar senhor, de aumentar, de se converter em mais forte.” (NIETZSCHE, 1983, p.240). A vontade de potência, de guerra, de conquista, de vingança, “é a forma mais primitiva das paixões, que todas as outras paixões são apenas configurações dessa vontade”(ib., p.245).

Essa vontade de potência não deve ser refletida somente do ponto de vista de um jogador, esquecendo-se da vontade de potência do jogador adversário, seja ele pessoa ou objeto. Por exemplo, T. repele o objeto contra o adulto, exercendo sua vontade de potência, e o adulto interpõe o obstáculo contra T., num exercício de sua potência. É assim que vai se estruturando a moral natural do jogo. Ninguém no jogo se arrasta como verme, pois a tirania de um, não funciona aniquilando o outro, mas exigindo desse exercício de sua vontade de potência. Momento de conquista da liberdade. Por isso Nietzsche afirma, “necessitamos de tiranos contra nós, para nos tornarmos tiranos, isto é, livres. Não é magra vantagem ter cem espadas de Dérmoles suspensas sobre nós: assim aprendemos a dançar, assim alcançamos a ‘liberdade do movimento’” (NIETZSCHE, 1983, p. 263).

Analisando os jogos de azar e de exercícios, chegamos a um enunciado simbólico diferente de Piaget que analisou o julgamento moral no jogo de bolinhas. Para Piaget (1977, p.342-351) a evolução do duplo aspecto da consciência (moral e lógica) atravessa três estágios. O do “egocentrismo intelectual”, no qual a criança está entregue às próprias forças, acreditando em todas as idéias que surgem em sua mente, em lugar de considerá-las como hipóteses a verificar. Esse estágio, caracterizado por uma espécie de “alogismo” e de anomia, é o “bel-prazer do Eu”. O segundo estágio, superior ao primeiro, é quando a criança se submete aos valores do adulto. O verdadeiro e o falso, impostos pelo exterior, contribuem para favorecer ao primeiro tipo de controle lógico e moral da criança. Mas esse estágio é considerado insuficiente para eliminar o egocentrismo infantil. Pois ele apenas transfere o tipo de coação, da anomia do pensamento egocêntrico à heteronomia da coação de um superior sobre um inferior. É o “bel-prazer de uma autoridade soberana”. A verdade racional é alcançada quando o conteúdo das afirmações corresponde com a realidade. Essa autonomia é

obtida por um comportamento ativo da razão. Quando a própria razão está em condições de controlar o acordo ou o desacordo de seus julgamentos com a realidade. No último estágio, chamado de “verdadeira moralidade”, a conduta individual não apenas estabelece um acordo exterior entre seu interesse e o das regras, como tende a apreciá-las como um bem autônomo. Isso se realiza exclusivamente através das relações de cooperação, porque só elas exercem, no domínio moral e lógico, “um papel ao mesmo tempo libertador e construtivo” (PIAGET, 1977, p.349).

Segurando na mão de Nietzsche, entendemos que a moral natural, plasmada no jogo, é arranjo coletivo de vontades de potências individuais. Esse arranjo não tem mesmo sentido que o conceito de “cooperação” em Piaget, apesar de ambos estarem apontando para a liberdade do sujeito. A cooperação, segundo Piaget, é quem conduz a autonomia, porque ela é fonte de crítica, visto que o controle mútuo repele a convicção espontânea. Além de ser fonte de valores construtivos, por ser a cooperação mútua das intenções íntimas e das regras que cada um adota, produz um julgamento objetivo dos atos e ordens.

Piaget parece deixar de considerar que os indivíduos que estão em cooperação já abandonaram as vontades pessoais egocêntricas, em detrimento de um realismo moral (interiorização das regras exteriores). Nietzsche é enfático ao afirmar que o sujeito enfraquecido em sua vontade não cria valores, prefere obedecer a criar. Só há criação de valores libertadores, longe da moral decadente de rebanho, por aqueles que continuam com a certeza instintiva na ação. Então, as vontades de potência individual não se encontram, mas se chocam, produzindo um arranjo. A forma dessa configuração não é cooperativa, no sentido do serviço mútuo, mas de aumento de força. Esse processo, visível no jogo, é descrito pelo filósofo da potência da seguinte forma:

Imagino que todo corpo específico aspira a tornar-se totalmente senhor do espaço e a estender sua força (vontade de potência), a repelir tudo o que resiste à sua expansão. Mas incessantemente choca-se com as aspirações semelhantes de outros corpos e termina por arranjar-se (“combinar-se”) com os que lhes são suficientemente homogêneos: então conspiram juntamente para conquistar a potência. E o processo continua... (NIETZSCHE, 1983, p.245).

#### 8.3.4 Interpretante Final Pragmático Argumentativo do Jogo

Por o legi-signo símbolo dicente servir como signo ao argumento e o caráter pragmático desse interpretante ser o controle crítico sobre o hábito, retomemos o enunciado anterior para finalizar nossa semiótica do jogo motor. O controle crítico, que fazemos da

moral de conspiração de potências no jogo, é relacionado com a sua representação em termos estéticos.

Anteriormente mencionamos que o resultado do confronto dos tiranos é a formação do dançarino. A beleza do dançarino nietzschiano é sua divina leveza, ao contrário da fealdade ou “pesadez” do espírito. A moral de tornar o conjunto de potências mais potentes produz um efeito artístico. A arte atua aumentando a força e alumando o prazer. E a consequência da força aumentada é o embelezamento. Podemos considerar o embelezamento, segundo Nietzsche, “como a expressão de uma vontade vitoriosa, de uma coordenação mais intensa, de uma harmonização de todos os desejos violentos, de um peso que exerce uma infalível ação perpendicular” (1983, p.275).

A moral natural, baseada no sentimento de alta potência produz um estado de prazer, que Nietzsche chama de “embriaguez” (1983, p.275), em que as sensações de tempo e lugar são transformadas; os órgãos se afinam para a percepção das coisas menores e fugazes, os músculos e sentidos são ativados. Ora, se a moral natural do jogo é consequência do embelezamento, então, afirmamos que é da estética que vem a indicação da direção para onde o empenho ético deve se dirigir. “O fim último da ética, reside, portanto, na estética. O ideal é estético, a adoção deliberada do ideal é o empenho para atingi-lo”, ratifica Santaella (2002, p.131).

Fica estabelecido que o caráter da conduta ética dos jogadores no jogo é estética. Ou seja, a moral natural é guiada pela estética do “embelezamento”. Então, tomando essa natureza do interpretante final, justamente com as seis categorias remáticas e as três classes dicentes, como premissas de um silogismo, definimos nosso legi-signo simbólico argumento: 1- Se a criação da beleza é o objetivo fundamental da arte. E a finalidade da beleza é produzir um sucedâneo de gozo, ao criar um novo universo que supera o que a vida tem de rotineiro e indiferente; 2- Se o jogo cria uma beleza que produz sucedâneo de gozo. 3- Logo, o jogo é uma produção artística. O jogo é uma produção artística do corpo. Mas para que esse juízo argumentativo tenda a ser verdadeiro, verifiquemos a lei, segundo a qual fizemos a passagem das premissas para a conclusão. O jogo é arte porque possui a marca da gratificação, do entretenimento, proporciona agrado e satisfação.

Porém, vimos que o prazer que o jogo produz é mais do que “usufruir de um objeto, ou de uma sensação, é a energia que garante e orienta a corporeidade para se manter em equilíbrio consigo mesmo e com o mundo” (SANTIN, 1996, p.98). Pois afirmar que o jogo motor é arte porque proporciona agrado, não significa praticamente nada. Porque uma deliciosa comida ou um filme emocionante também proporcionam prazer e não são jogos

motores, propriamente ditos. Saímos desse estetismo no momento em que ultrapassamos a noção de estética kantiana, ao especificarmos o tipo de produção artística do jogo.

O jogo não é um deleite estético no sentido kantiano, de um juízo que é livre das determinações práticas (razão prática) e das determinações cognitivas (razão pura). Para esse filósofo, o juízo estético não é um juízo do gosto pessoal ou de utilidade geral, mas um juízo originado no sentimento de prazer ou desprazer que o sujeito experimenta, mediante a imaginação. Visto que, segundo Nietzsche, “o contentamento não é medida para avaliar aquilo a que se refere como tampouco a falta de contentamento pode servir de argumento contra o valor de algo” (1983, p.169).

O prazer estético do jogo não é um juízo do gosto, originado na inteligência imaginativa, mas é engenhosamente talhado pelos ‘instintos do organismo’. A arte do jogo não está objetivamente nas propriedades do objeto (Aristóteles), nem está subjetivamente na abstração do espírito do contemplador (Kant), mas na criação de beleza.

A arte é criação de beleza, ou como diz Suassuna, “a criação de beleza é o objetivo fundamental da arte” (1996, p.242). A arte é o impulso fundamental para a beleza. Pela estética kantiana não é possível estudar a beleza do jogo, porque esse filósofo se dedica, não ao objeto artístico, mas ao ato de consciência que cria a beleza. O jogo é arte porque é uma criação de beleza. E por entendermos beleza não como reflexo do “mundo autêntico” que dá significação e luminosidade ao “mundo sensível” (Platão), nem como propriedade harmoniosa ou ordenação das partes desse objeto (Aristóteles). Mas, orientados por Plotino, entendemos que “A beleza não é uma harmonia, é uma luz que dança sobre a harmonia” (apud SUASSUNA, 1996, p. 64).

Adotamos esse conceito de Plotino porque estabelece uma síntese entre a luz platônica, reflexo da beleza absoluta, e a harmonia aristotélica, ordenação das partes. Com isso estamos dizendo que a beleza do jogo não está nos objetos em si, nem no juízo do jogador, mas no momento do jogo, quando o jogador joga com os objetos da circunvizinhança. A luz dança sobre a harmonia quando o jogador joga. Quando, através de suas ações, o universo ao seu redor é recriado e com isso ele se recria. A luz que dança é a fruição que o jogo provoca no jogador, e a fruição ou a alegria que o jogador sente é uma certa intensificação do ser. “A beleza é os seres em máximo de ser”, conceitua Plotino (SUASSUNA, apud, 1996, p.64).

A beleza do jogo não é harmonização entre imaginação e entendimento pelo sentimento de prazer, mas resulta do domínio da forma sobre o obscuro da matéria. A arte do

jogo localiza-se essencialmente na configuração comunicativa dos gestos, na interação entre o corpo do jogador e o espaço do jogo. Por isso, a beleza artística produzida no jogo é semelhante à plástica dos gestos criados na dança e no balé, apesar de se distinguir desses porque a obra criada não é coreografia predeterminada. O arranjo dos gestos, no jogo, não é repetível como no balé, onde os acordes determinam movimentos e espaços da bailarina.

O jogo também se distingue da dança e do balé, porque nessas artes, os atores renunciam voluntariamente à palavra, como meio de expressão; enquanto no jogo, as palavras fazem parte do espetáculo comunicativo, sendo que elas podem estar auxiliando os gestos ou contradizendo-os, como no caso da finta. Diferente da dança, o jogo não está ligado à música, e diferente do balé, o jogo não se vincula a uma narrativa. Narração e música produzem-se internamente no jogo, durante a sucessão rítmica dos movimentos. O jogo é um certo modo de realização de uma certa beleza.

A tendência dos gestos, na cultura do jogo, é a configuração de uma linguagem metafórica, semelhante a dos sonhos e da poesia, cujas características podem ficar assim descritas:

- o arranjo das cores dos objetos nos olhares dos jogadores;
- a marcação rítmica e a delimitação espacial no jogo;
- o caráter comunicativo e social dos jogadores;
- a fluência acional de fluxo e corte no transcorrer das jogadas;
- a veemência das ações dos jogadores;
- o caráter volátil da ludicidade;
- a leveza do gestual criativo;
- a entrega energética sem comedimento;
- a ambiência da zona de corporeidade entre os participantes;
- a ratificação da eroticidade do corpo;
- a força compulsiva ao jogo;
- a sensação de expansão divina ao destemporalizar o tempo comum;
- a operação lógica abdução ao apostar em hipóteses intuitivas;
- a transfiguração impressionista dos elementos pela ação dos jogadores;
- a composição inventiva da sequência dos gestos nas jogadas;
- a regeneração dos sentimentos;
- a rediagramação comunicativa e reconfiguração do modo de jogar;
- a construção ficcional sobre o caos;
- a moral soberana de aumentar a potência ao jogar;

Ou numa perspectiva mais sistemática, podemos apresentar todas estas categorias da linguagem do jogo, distribuindo-as em suas respectivas classes semióticas.

	PRIMEIRIDADE	SECUNDIDADE	TERCEIRIDADE
<b>SIGNIFICAÇÃO</b>	<b>Quali-signo</b> Exuberância das ações, cores, sons e fisionomias	<b>Sin-signo</b> Distinção do espaço-tempo, da observação e da participação	<b>Legi-signo</b> Classe de jogo de azar e classe de jogo de exercícios
<b>REFERENCIALIDADE</b>	<b>Objeto Imediato Descritivo</b>  Fluência do jogo  <b>Objeto Dinâmico Abstrativo Icônico</b>  <i>Abstrativo:</i> Leveza criativa gestual  <i>Ícone:</i> Técnica pictórica do irreproduzível	<b>Objeto Imediato Designativo</b>  Entusiasmo dos jogadores  <b>Objeto Dinâmico Concretivo Indicial</b>  <i>Concretivo:</i> Veemência dos gestos  <i>Índice:</i> Esbanjamento energético	<b>Objeto Imediato Distributivo</b>  O estado de ludicidade é volátil, independe de qualquer que seja o tipo de jogo  <b>Objeto Dinâmico Coletivo Simbólico</b>  <i>Coletivo:</i> Sensibilidade comunicativa  <i>Símbolo:</i> Codificação comunicativa entrópica e reversível
<b>INTERPRETAÇÃO</b>	<b>Interpretante Dinâmico Emocional</b>  <i>Simpático:</i> Experimenta um horizonte tensivo.  <i>Sugestivo:</i> Sente prazer. Corpo-erótico.  <b>Interpretante Final Remático</b>  <i>Gratificante:</i>  Qualidade de Sentimento  <i>Quali-signo icônico:</i> Transfiguração estética dos elementos  <i>Sin-signo icônico:</i> Composição inventiva surrealista  <i>Legi-signo icônico:</i> Linguagem poética: regenera sentimentos e rediagrama o código  <i>Sin-signo indicial:</i> Construir harmonia sobre o caos  <i>Legi-signo indicial:</i> Transformar a comoção em hábito  <i>Legi-signo Símbolo:</i> Prazer de dominar	<b>Interpretante Dinâmico Energético</b>  <i>Percursivo:</i> Jogador está ávido por jogar.  <i>Imperativo:</i> Reage jogando com compulsão.  <b>Interpretante Final Dicente</b>  <i>Prático:</i>  Conduta moral no jogo  <i>Sin-signo indicativo:</i>  Vontade de suplantar as vontades contrárias  <i>Legi-signo indicativo:</i> Moral natural  <i>Legi-signo Símbolo:</i> Arranjo coletivo de vontades de potências individuais.	<b>Interpretante Dinâmico Lógico</b>  <i>Usual:</i> Esquece-se de tudo que não está em jogo.  <i>Indicativo:</i> realiza a lógica da inferência abdutiva.  <b>Interpretante Final Argumentativo</b>  <i>Pragmático:</i>  A ética do jogo é a estética do embelezamento.  <i>Legi-signo Símbolo Argumento:</i>  O jogo é uma obra de arte.

Quadro 21 A LÓGICA DA LINGUAGEM ESTÉTICA DO JOGO

Fonte: Do autor, síntese da discussão do capítulo 8

O jogo é arte e o valor dessa arte manifesta-se nas dimensões da beleza criada. Sua beleza atravessa as emoções (categorias de primeiridade), a conduta ética (categorias de secundidade) e, por fim, o entendimento da experiência humana (categorias de terceiridade). O jogo é arte porque é também fonte de conhecimento. A linguagem do jogo em seus arranjos é formada pelas possibilidades icônicas da expressividade e pelas propriedades indiciais da distribuição dos elementos. Por ser arte, o jogo é o campo da percepção e da reinvenção do real. E sendo assim, ele favorece significado da existência humana.

O conhecimento que o jogo favorece ao entendimento não se assemelha à verdade proposicional, porque ela está plasmada na conduta ética do jogador. De modo que, seguindo a orientação do “cognitivismo estético” de Gordon Graham (1997, p.91), ao invés de compararmos o jogo com o mundo, estamos comparando o mundo com o jogo. Pela conduta da altivez e da repetição, a linguagem do jogo sugere uma corporeidade construída num êxtase de dominação sobre o mundo, atitude de preservação da soberania pessoal, e uma sabedoria do retorno às coisas amadas. Ao repetir o jogador faz com que tudo retorne sem cessar, aproximação de um mundo do devir com o mundo do ser. É a astúcia do “eterno retorno” de jogar com o mundo como joga Alexei Ivanovich, “sozinho em terra estranha, longe de amigos e da pátria, e sem saber se se terá o que comer nesse dia, arrisca o último florim! O último florim!” (DOSTOIEVSKI, 2001, p. 163). Nessa corporeidade não se perde a coragem e a ousadia de tomar decisão.

Dessa forma, chegamos à resposta da questão-problema que deu origem ao capítulo. A tendência dos gestos na cultura do jogo é da possível criação de uma obra de arte, de fulgurante beleza sensitiva, ética e cognitiva.



## CONCLUSÃO

*E uma vez quis bailar como nunca bailara; quis bailar além de todos os céus (NIETZSCHE, 1983, p.101)*

Depois das duas questões de estudo respondidas, temos condições de defender nossa tese, solicitada pelo problema desde o primeiro capítulo. As configurações da corporeidade no mundo vivido podem ser visualizadas no instante em que a cultura está dando significado aos gestos e simultaneamente, quando os gestos estão criando a cultura. Por isso, de forma complementar, afirmamos:

*A cultura é um jogo de gestos que se configura fluando entre corporeidades do atiramento e corporeidades poetantes.  
E o jogo é uma cultura de gestos que se configura em linguagem estética, semelhante a poesia e ao sonho.*

Mas dessa forma, esse enunciado categórico não explicita que a preocupação de nossa tese é com a educação. Ou seja, estivemos defendendo durante toda a tese que a tarefa educativa é ética e estética, portanto, deve operar no entendimento de que o homem é um jogador, de que a cultura é uma possibilidade de reinvenção poetante da existência e de que o jogo motor é um arranjo artístico. Por isso, aproveitamos as páginas que nos restam para desvelar as implicações educativas dessa tese, fazendo-as fluírem em torno do rosto do pesquisador e da pesquisa.

### **Nessa tese reaprendemos a jogar, no sentido do retorno das coisas amadas**

Durante o processo, não foram poucas as brincadeiras e os brinquedos da infância que foram reavivados e revividos. Sentimos saudades, por exemplo, do trator de madeira feito de carretel de linha, que anda vagarosamente, por uma mecânica feita com brochas, palito de dente e liga de borracha. A coisa amada/perdida saiu do túmulo, ressuscitou. Retornou das cinzas, como faz a Fênix. Assim, não só redescobrimos a verdade do jogo, mas nos redescobrimos a nós mesmos. O mundo do jogo e o mundo do pesquisador se entrelaçaram em busca de luz e de prazer.

### **Nessa tese reaprendemos a jogar, no sentido da ousadia do jogador**

Assim como o jogador se arrisca em suas jogadas também nos arriscamos tentando ocupar espaços epistemológicos vazios. Pretendemos uma tese extemporânea porque

assumimos a comunicação corporal como cerne pedagógico para a prática educativa. Ao fazermos isso, inspirados em Berger (2002) e Ardoino (1998a,b,c,d), estamos:

*a) Ultrapassando a dicotomia entre corpo e mente, presente nas práticas educativas*

Na maioria das práticas educativas se privilegia a mente do educando, supondo-se ser ela que define o humano. Por isso, o ato formador dirige-se quase que exclusivamente para as operações lógico-abstratas. Nesse entendimento, o corpo ocupa o lugar do indesejado, do corruptor da mente, portanto precisa ser disciplinado para não atrapalhar o processo. O papel da Educação Física, nesse modelo, é exaurir as forças do corpo para que, assim, “voltando à calma”, não perturbe o “esforço mental”. Uma das tarefas centrais e mais permanentes do currículo escolar é tornar controláveis os corpos. De modo que colocar a comunicação corporal no foco da atenção, para além do dualismo tradicional, significa que falar do corpo é também falar das inteligências, das emoções, das percepções, dos processos orgânicos, das marcas culturais, dos preceitos morais e da ideologia política. Não há aprendizagem sem corpo. O ato de aprender é decorrente de uma relação comunicativa entre o corpo e o mundo (espaço, objetos, pessoas, memórias, imaginação). A cognição é uma adaptação ativa do corpo no mundo. Uma relação de congruência com a circunstância;

*b) Rompendo com a definição do corpo biomédico, predominante nos currículos escolares*

Na figuração anátomo-fisiológica (células-tecidos-órgãos-sistema-organismo) o corpo é apresentado na escola como universal, a-histórico e dessexualizado. Ao afirmarmos que as ações do corpo formam uma linguagem cultural, estamos ratificando seu significado histórico, étnico, sexual e político. Pois os corpos se comunicam, usando os códigos culturais do seu grupo. Assim, estamos denunciando a maneira como os currículos tratam os corpos sem relacioná-los às pessoas, através das narrativas biomédicas. Pois até o próprio organismo é comunicativo: a ansiedade tem cheiro, o medo produz frio na pele e a alegria produz calor contagiante (SANTOS, 1999, p.207). Esse silêncio que descorporifica professores e alunos é rompido ao nos preocuparmos com a comunicação dos corpos, tornando o ato educativo uma abertura sensível para ouvir/ver/cheirar/tocar as vozes do outro.

*c) Tornando evidente as diferenças individuais*

Ao contrário do discurso biomédico que torna todos iguais pela interioridade (sangue, músculos, p. ex.), o enfoque da comunicação corporal localiza-se na exterioridade. A diferença está na superfície, onde se inscrevem os códigos da cultura: a pintura de urucu entre os índios Timbiras (Ma), as tatuagens entre os roqueiros, os *piercing* entre os panques, os

vestidos indianos entre os esotéricos, a laycra entre os ginastas, o “bronze” entre os surfistas... É entre as exterioridades, envolvendo as marcas, os adereços e os valores sociais, que se localiza a comunicação corporal. Tratar da comunicação corporal é desmascarar essa camuflagem da igualdade no sistema educacional “democrático”, que faz prevalecer o modelo hegemônico, escondendo as diferenças. Num currículo em que se problematiza a comunicação corporal dos alunos, não é possível negar a exteriorização da diferença e nem deixar de assumir a heterogeneidade e defender a mestiçagem. O desafio não é apenas fazer da escola um espaço de variedade e pluralidade, que inclua os diferentes, mas também em aceitar a diferença que os diferentes trazem;

*d) Demarcando o lugar do outro como condição imprescindível do diálogo*

Quando a escola quer transformar todos em iguais (alunos iguais aos professores, professores iguais à escola, escolas iguais ao sistema educacional), o outro deixa de existir. Nesse caso, o outro é projeção do mesmo. Teorizar a comunicação corporal, enquanto diálogo entre um Eu e um Outro, é introduzir a necessidade de desenvolver a heteronomia. A noção de autonomia, baseada na capacidade racional do eu, suspende a ação do outro e escamoteia o conflito existente entre eles. É preciso aprender a vincular o desejo do eu ao desejo do outro e à lei, visto ser a regra o limite exterior do desejo. Na temática da comunicação é impossível ser cidadão sozinho. A deliberação é coletiva, o outro tem poder na decisão do eu, sem, contudo, negar seu desejo. O desafio posto é desenvolver uma ação educativa na heteronomia, isso significa descobrir e aceitar a alteridade de forma mútua. Esse reconhecimento da alteridade, da aceitação do outro, desdobra-se na educação como a valorização do “saber de convivência”. Tratar da comunicação corporal é denunciar o ciclo do mesmo, do impessoal, e assumir o modo heterogêneo de estar com o outro, no mundo;

*e) Destacando a ambiência afetiva das comunicações corporais*

É um equívoco sustentar a prática educativa num modelo de comunicação, no qual um emissor transmite informações aos receptores. Quando pensamos na comunicação corporal, estamos enfocando a zona de corporeidade entre os interlocutores. A troca, nesse âmbito, são mais sutis, acontecem na viscosidade intersubjetiva dos falantes. É impossível visualizar a comunicação fora da ambiência afetiva (empatia). Na comunicação corporal os sentimentos de atração ou de repulsão, de acolhimento ou de ameaça são imediatamente sentidos. Isso significa admitir que as relações educativas não acontecem num espaço asséptico às energias afetivas, pelo contrário, a simpatia ou antipatia dos membros da comunicação interferem na

aprendizagem. Assim, estamos admitindo que o conhecimento não é transmitido como informação do professor ao aluno. Mas acontece num processo comunicativo, dado no entremeio do espaço corporal dos participantes, no qual a mensagem é filtrada e deformada. É nos espaços corporais em que acontece a apropriação da cultura: maturidade afetiva, autonomia relativa, abertura para outrem, tolerância, senso de responsabilidade e capacidades criadoras;

*f) Distinguindo-se dos discursos predominantes da Educação Física.*

O movimento humano não se reduz à funcionalidade dos efeitos físico-químicos, da imagem corporal, da cultura de movimento ou da expressão de sentimento. A busca não é pelas causas, mas pela criação de sentido comunicativo. Ao contrário da teoria e prática da Educação Física hegemônica que trata os movimentos como destrezas ou habilidades motoras padronizadas, nós os tratamos como linguagem. Assim, estamos transitando do paradigma da tecnociência (ênfase no mundo objetual de relações e de funções) para o paradigma ético-estético (ênfase na produção auto-organizativa de afetos e de perceptos). Posturas, posições, deslocamentos, feições, roupas, objetos não são tomados como fragmentos inocentes da comunicação, mas como constituintes de configurações múltiplas e cambiantes de uma teia de significados. Os movimentos e os não-movimentos são identificados como dizíveis;

*g) Deslocando o centro de gravidade da maioria das pedagogias da Educação Física*

Sob o prisma da comunicação corporal, o objetivo pedagógico primeiro não é ensinar padrões de movimento, mas compreender os significados do vocabulário corporal existente, para ampliá-lo. Antes da Educação Física querer imprimir aos seus educandos um repertório padronizado, é necessário entender o significado tanto desses códigos generalizados, quanto dos códigos “particularizados” que os educandos possuem. Os educandos possuem uma linguagem corporal, própria do seu pertencimento coletivo. A tarefa educativa é tornar esse educando consciente de sua própria linguagem, para que ele mesmo, diante da oferta, possa enriquecê-la ou transformá-la. O trabalho educativo nem é para simplesmente constatar o existente, nem para impor uma outra linguagem, desvinculada das inquietações, dos sonhos e das reivindicações dos educandos.

Ensinar a linguagem corporal é instrumentalizar os educandos para que eles façam novos arranjos nos repertórios motores e nas representações sociais que possuem. Trabalha-se o vivido para sair dele. Pois educar é fazer o educando sair do seu território familiar. O trabalho de construção de identidade é de pertencimento e separação desse pertencimento.

Identificação e desidentificação. O esforço educativo é estabelecer a mediação entre as antigas e as novas linguagens. Dessa forma, não nos identificamos com a “criança selvagem” durkheimiana, que precisava ser civilizada, nem com o “Emílio” rousseuniano, que precisava ser protegido das alienações da sociedade. Pela comunicação corporal, o fim é favorecer a aquisição de novas linguagens. A ampliação da linguagem ou o aumento da capacidade de se comunicar, tem um valor político, aprender as linguagens é ao mesmo tempo adquirir a capacidade de modificá-las.

f) *Redefinindo a otimização da ação do professor de Educação Física.*

É necessário competência para comunicar-se corporalmente e para compreender os significados da interação comunicativa de que se faz parte. Para lidar com as sutilezas da zona de comunicação corporal é preciso não apenas competência procedimental (estratégias de ensino), como também o domínio de um “saber de relação”, que inclui a intenção de atitudes, afeições, valores e desejos. A comunicação é construída pelas ações e inações do professor, por isso mesmo é exigido que ele se coloque não como um mestre-proprietário-possuidor de um objeto, mas como aquele que está numa contínua relação com o mundo do outro, aproveitando as possibilidades do ambiente educativo. Por isso, é mister que o professor se coloque de maneira prático-reflexiva: tendo consciência de suas decisões, das suas comunicações e de que a aquisição de linguagem se dá na interação. A otimização da sua ação educativa depende do desenvolvimento desse saber de relação. Esse saber é tanto uma habilidade (destreza) em compreender objetivamente os significados dos gestos, quanto é uma sabedoria em compreender a condição humana intersubjetiva.

**Nessa tese reaprendemos a jogar, no sentido de fazer combinações inventivas**

Como no filme *Brincando nos campos do Senhor* (Hector Babenco, 1991), estivemos, durante a tese, embrenhados em mundos não familiares a um educador, tais como: filosofia existencial, psicanálise freudiana, estética e antropologia interpretativa. E nas brenhas desse cipoal quase fomos sucumbidos. Estivemos muitas vezes no redemoinho da demência; na insensatez de conciliar o irreconciliável. Por isso, jogamos com duplas: Freud com Nietzsche, Heidegger com Doria, Foucault com Guattari, Huizinga com Benjamin, Bastide com Mauss, Merleau-Ponty com Deleuze, Jakobson com Mukaróvský, Peirce com Barthes. A última combinação foi a mais trabalhosa. Brincamos com dois modelos semióticos distintos,

irreconciliáveis para o precursor da semiótica no Brasil, Décio Pignatari (1987), que os definia como modelos auto-excludentes.

Na semiótica peirceana, o sentido é produto das relações dos termos entre si, formando um sistema. Por isso, o acesso à significação é dado pela gramática especulativa. Nesse modelo, é a disposição lógica dos elementos significativos e as possíveis combinações entre eles, que produzem significados para um sistema. Na semiótica barthesiana, o interesse não está na relação dos termos entre si, nem no sistema, mas no próprio termo, em sua individualidade. O código não é convertedor de mensagens, mas abertura, fuga do texto. O fim é a Escritura. Por isso estuda sempre um sentido sobredeterminado, que se constitui na proposição de um acréscimo de significado àquele definido pelo código, cuja razão se encontra fora dele. Uma semiótica é denotativa e outra conotativa, ou seja, uma generaliza pela regularidade dos acontecimentos (*legi-signo*) e a outra pelo conjunto das diferenças (*estruturação*). Numa o significado é determinado pela grade lógica, noutra o sentido é virtual, cuja existência e valor escapam a qualquer determinação.

Realizamos um jogo combinatório por entendermos a complementaridade entre esses dois caminhos metodológicos. É desdobrando o âmbito das proposições e significados (*denotação*) e apreendendo como um todo a cadeia de sentidos parciais (*conotação*) que chegamos à intencionalidade do “texto” corporal. Não há texto sem código, ou estrutura sem termos. Sem referência não há sentido, e sem sentido não há encadeamento interno de significações fragmentadas. Explicação (*ciência natural*) e compreensão (*ciência social*), estrutura analítica e unidade intencional complementam-se no ato de apreender o rumo do sentido. Pois se há várias maneiras de construir a trama da comunicação corporal, há também várias maneiras de interpretar essa ação.

Jogamos assim para avançar num instrumental interpretativo, porque era preciso tecer um novo e complexo arranjo metodológico. A tecnologia disponível na educação e na Educação Física, em particular, nos era insuficiente. Pois deixaria escapar os sentidos produzidos pelos encadeamentos dos gestos, pelos silêncios entre eles, pela cumplicidade da ocupação dos lugares, pelas artimanhas frente aos adversários. Para estudar essa trama embaralhada foi que jogamos com dois modelos semióticos, e foram eles que nos permitiram recortar e montar quadros. Nessa montagem de pedaços e combinação de quadros, interpretamos o denso espaço de fios afetivos criado pela comunicação dos gestos. Foi assim que vimos o invisível, as configurações da corporeidade no jogo da cultura e na cultura do jogo.

**Nessa tese reaprendemos a jogar, no sentido da criação**

Toda a tese foi um jogo criativo. Não foram poucas as vezes que nos sentimos montando um quebra-cabeça, sem conhecermos a figura completa. Iniciamos precisando um conceito de corporeidade, depois o consubstanciamos durante a tese. E, por fim, criamos um instrumental sócio-analítico, que não só valida nosso enunciado categórico, mas oferece uma contribuição efetiva para o avanço do conhecimento da Educação Física, no âmbito da estética: com esse instrumento conseguimos ouvir a música do jogo. Dentro dessas criações formou-se uma outra. Um jogo triádico auto-organizou-se. Os gestos foram tomados como signos que nos dariam o conhecimento do ser do jogo, através de nossa interpretação. Então, o jogo se deu entre três personagens: os Gestos dos Jogadores, o Mundo do Jogo e o Eu Interpretante. Dentro desse jogo tricotômico construiu-se um outro jogo triádico, formado pelos cacos de vidro que coletamos: os gestos no sonho, os gestos na poesia e os gestos na ação motriz. Com esses cacos compomos um vitral.

O jogo poético, o jogo onírico e o jogo motor formam, numa imagem maior, o jogo humano. De modo que o jogo de imagens (sonho), o jogo de palavras (poema) e o jogo de gestos (motor) possuem uma estrutura de linguagem semelhante: uma linguagem estranha, cheia de elipses, incoerências e emendas suspeitas, constituída não com os símbolos convencionais, mas com vestígios sensíveis do humano. Colocar juntos sonho, palavras e gestos significou transformar objetos-fragmentos em figuras inteiras, isso foi para nós uma criação artística. E o mais importante, nessa criação o corpo não foi limpo de sua complexidade. Não fizemos do corpo um conjunto de símbolos abstratos, quando um corpo não é mais corpo; ao contrário, pensamos ter celebrado a ressurreição do corpo, vivo em seus instintos e em sua exuberância erótica.

Toda essa tese foi uma experiência de jogo, conduzida com intensa busca e com surpreendentes descobertas. Por isso, esperamos que ela contribua para uma melhoria profissional do educador. Não apenas pela oferta do instrumento analítico da comunicação gestual no jogo, nem pelo enunciado da tese em si, mas, principalmente, pelo reencantamento do movimento humano. A esperança é que essa tese provoque um amor pedagógico. Uma sensibilização estética produzida pela observação da beleza do jogo, pelo prazer de construir leituras para a sucessão de movimentos, pela educação que os gestos dos jogadores favorecem aos atentos educadores, pela gratificação de colecionador que vê um mundo em cada jogo particular. Isso porque entendemos que, se o professor estiver sob o efeito de visões de beleza, ele lutará por um mundo mais feliz.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, José Américo. A ciência faz um poeta. In: MELO FILHO, Murilo; PONTES, Juca (Orgs.). **Augusto dos Anjos**: saga de um poeta. RJ: FBB; João Pessoa: Governo do Estado(PB), 1994, p.43-49.
- ALVES, Rubem. **O enigma da religião**. 3.ed. SP: Papirus, 1984a.
- . **O suspiro dos oprimidos**. SP: Paulinas, 1984b.
- . **Variações sobre a vida e a morte**. 2.ed. SP: Paulinas, 1985.
- . **A gestação do futuro**. 2.ed. SP: Papirus, 1987a.
- . **Da esperança**. SP: Papirus, 1987b.
- . **O poeta, o guerreiro, o profeta**. 2.ed. Petrópolis: Vozes, 1993a.
- . **Retorno e terno**. 2.ed. SP: Papirus, 1993b.
- . **O quarto do mistério**. 3.ed. SP: Papirus, 1995.
- . **Sobre o tempo e a eternidade**. 3.ed. SP: Papirus, 1996.
- . **O amor que acende a lua**. 2.ed. SP: Papirus/Speculum, 2000.
- ANDRADE, H. M.; REJANE, C.; AMORETTI, R. (Orgs.). **Corpo e psicanálise**. PA: UNISINOS, 1998.
- ANJOS, Augusto. **Eu e outras poesias**. SP: Martin Claret, 2001.
- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1999.
- APOSHYAN, Susan. **Inteligência natural**: integração corpo-mente e desenvolvimento humano. SP: Manole, 2001.
- ARDOINO, Jacques. **Das evidências pedagógicas à conscientização crítica**: articulação problemática entre as ciências e as práticas sociais. Trad. Lucie Didio, Paulo Coelho Filho e Rogério Córdova. Brasília: UnB: (tx. mimeo.), 1998a.
- . **A identidade das ciências da educação**. Trad. Rogério Córdova. Brasília: UnB: (tx. mimeo.), 1998b.
- . **As ciências da educação**: analisadores paradoxais das outras ciências? Trad. Rogério Córdova. Brasília: UnB (tx. mimeo.), 1998c.
- . **Educação e Psicanálise**: diálogo de muitas vias a propósito do sujeito. Trad. Rogério Córdova. Brasília: UnB (tx. mimeo.), 1998d.
- ASSMANN, Hugo. **Paradigmas educacionais e corporeidade**. 3.ed. Piracicaba: UNIMEP, 1995.
- . **Reencantar a educação**: rumo à sociedade aprendente. Petrópolis: Vozes, 1998.
- BACHELARD, Gaston. **O novo espírito científico**. SP: Martins Fontes, 1988.
- . **O direito de sonhar**. SP: DIFEL, 1995.
- . **A poética do devaneio**. SP: Martins Fontes, 1997.
- BARTHES, Roland. **S/R**. Lisboa: Edições 70, [1970].
- . **Elementos de semiologia**. SP: Cultrix, 1975.
- . **O sistema da moda**. SP: Ed. Nacional- USP, 1979.
- . **Lição**. Lisboa/Portugal: Edições 70, [1980].
- . **A câmara clara**: nota sobre a fotografia. RJ: Nova Fronteira, 1984.
- . **Mitologias**. 7.ed. SP: Betrand Brasil-DIFEL, 1987.
- . **O rumor da língua**. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- . **O óbvio e o obtuso**. RJ: Nova Fronteira, 1990.



- BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. 5.ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- . **Aventura semiológica**. SP: Martins Fontes, 2001.
- BASTIDE, Roger. **Sociologia e psicanálise**. SP: Melhoramentos, EDUSP, 1974. BATAILLE, Georges. **Erotismo: O proibido e a transgressão**. Lisboa: Moraes, 1980.
- . **Experiência anterior**. SP: Ática, 1992.
- . **Teoria da religião**. SP: Ática, 1993.
- BAUDELAIRE, Charles. **Obras estéticas: filosofia da imaginação criadora**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- . **Poema do vinho e do haxixe**. RJ: CEN, 2001.
- BAUMGARTEN, Alexander G. **Estética: a lógica da arte e do poema**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- BAYER, Raymond. **História da estética**. Lisboa: Estampa, 1995.
- BEAINI, Thais Curi. **À escuta do silêncio: um estudo sobre a linguagem no pensamento de Heidegger**. SP: Cortez, 1981.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. SP: Summus, 1984.
- . Textos de Walter Benjamin. In: **Os Pensadores** v. XLVIII. SP: Abril Cultural, 1975, p.7-94.
- BERGER, Guy. **Epistemologia das ciências sociais**. Seminário ministrado aos alunos de pós-graduação em educação da UFRN. Natal/RN, 22-27/novembro de 2000.
- BETTI, Mauro. O que a semiótica inspira ao ensino da educação física. **Revista Discorpo**, São Paulo, v.3, p. 25-44, out.1994.
- BÍBLIA SAGRADA. Bíblia de Jerusalém. SP: Paulinas, 1981.
- BILAC, Olavo. **Antologia poética**. PA: L&PM, 1998 (Seleção de Paulo Hecker; v.38)
- BOHN, David; PEAT, David. **Ciência, ordem e criatividade**. Lisboa: Gradiva, 1989.
- BORGES, Sherrine Njaine. **Metamorfoses do corpo: uma pedagogia freudiana**. RJ: Fiocruz, 1996.
- BOUGNOUX, Daniel. **Comunicação: introdução às ciências da informação e da comunicação**. Petrópolis: Vozes, 1994.
- BRACHT Valter. **Educação física e ciência: cenas de um casamento (in)feliz**. Ijuí: UNIJUÍ, 1999.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: Educação física; Arte. v.7; v.6. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular para a educação infantil: Conhecimento de mundo. v. 3. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BROWN, Norman. **Vida contra a morte**. 2.ed. Petrópolis, Vozes, 1972.
- BUZZI, Arcângelo. **Introdução ao pensar: o ser, o conhecimento, a linguagem**. 18.ed. Petrópolis: Vozes, 1989.
- CALLOIS, Roger. **Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo**. México(DF): Fondo de cultura económica, 1994.
- . **O homem e o sagrado**. Lisboa: Edições 70, 1988.
- CAMPELO, Cleide Riva. **Cal(e)idoscorpos: Um estudo semiótico do corpo e seus códigos**. SP: Annablume, 1995.
- CARROL, Lewis. **Alice no país das maravilhas**. Porto Alegre: L&PM, 2002.
- CASCUDO, Luís da Câmara. **História dos nossos gestos: Uma pesquisa da mímica no Brasil**. SP: Melhoramentos, 1976.
- CAVALCANTI, Katia Brandão. **Para a unificação em ciência da motricidade humana**. Natal: EDUFRN, 2001.

- CHAUÍ, Marilena (Org.) **Arte pensamento**. São Paulo: Cia das Letras, 1998.
- . Vida e obra. In: MERLEAU-PONTY, Maurice. Textos selecionados. In: **Os pensadores**. 2.ed. SP: Abril Cultural, 1984, p. vi-xv.
- CHOMSKY, Noam. **Problemas actuais em teoria linguística**: temas teóricos da gramática generativa. México: siglo Veintiuno, 1977.
- CIVITA, Victor (Ed.). **Mitologia**. v.2. SP: Abril Cultural, 1973.
- CLIFFORD, James. **A experiência etnográfica**: antropologia e literatura no século XX. RJ: UFRJ, 1998. (Org. José Reginaldo Santos Gonçalves).
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia da educação física escolar**. SP: Cortez, 1992.
- COMBLIN, José. **Antropologia cristã**. Petrópolis. RJ: Vozes, 1985.
- CONDILLAC, Étienne de. **Tratado das sensações**. Campinas: Ed. UNICAMP, 1993.
- COSTA, Vera Lúcia Menezes. **Práticas esportivas de lazer na praia**: estudo da peteca. RJ: UGF, [1994]. (tx. mimeo.).
- . **Jogos desportivos populares**: estudo das redes de comunicação motrizes. Relatório técnico-científico apresentado ao CNPq. Processo nº 52030/93-3(NV). RJ, setembro, 1995a.
- ; PASSOS, Katia. **O lúdico na escola**. RJ: UGF, [1995b]. (tx. mimeo.)
- ; TUBINO, Manuel G. Práticas populares de esporte na praia: estudos dos jogos de frescobol. In: VOTRE, S.J.; COSTA, V.L.M. **Cultura, atividade corporal e esporte**. RJ: UGF, 1995c, p. 31-44.
- . **Esporte de aventura e risco na montanha**: um mergulho no imaginário. SP: Manole, 2000.
- CRESPO, Jorge. **História do corpo**: memória e sociedade. Lisboa: DIFEL, 1990.
- D'AMBROSIO, V. **Educar para uma sociedade em transição**. Campinas: Papirus, 1998.
- DARWIN, Charles. **A expressão das emoções nos animais e no homem**. SP: Martins Fontes, 1998
- DAVIS, Flora. **A comunicação não-verbal**. SP: Summus, 1979.
- DE FRANCESHI, Antônio Fernando (Ed.). Ariano Suassuna. **Cadernos de literatura brasileira**. Instituto Moreira Sales, n.10, nov. 2000.
- DECAMPS, Mac-Alain. **Le langage du corps et la communication corporelle**. Paris: Press Universitaires de France, 1993.
- DEELY, John. **Semiótica básica**. Petrópolis: Vozes, 1990.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O Anti-Édipo**: capitalismo e esquizofrenia. Lisboa: Assírio & Alvim, 1966.
- . Postulados da lingüística. In: **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. v. 2. RJ: Ed. 34, 1995, p.11-60.
- . Como criar para si um corpo sem órgãos. In: **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. v. 3. RJ: Ed. 34, 1996, p.9-29.
- DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. 4.ed. SP: Perspectiva, 1998.
- DORIA, Francisco. **O corpo e a existência**: psicanálise do cotidiano. Petrópolis, RJ: Vozes, 1972.
- DOSTOIEVSKI. **O jogador**. SP: Martin Claret, 2001.
- DOYLE, Conan. **Um estudo em vermelho**. 7.ed. SP: Ática, 2002.
- DURKHEIM, Émile. Da divisão do trabalho social. In: **Os Pensadores**. SP: Cultural, 1978, p. 1-70.
- DURAND, Gilbert. **Estruturas antropológicas do imaginário**. 2.ed.SP: Martins Fontes, 2001.
- ECO, Umberto. **Sobre espelhos e outros ensaios**. RJ: Nova Fronteira, 1989.
- . **Obra aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. 8.ed. SP: Perspectiva, 1997.

- ECO, Umberto. **Os limites da interpretação**. SP: Perspectiva, 1999.
- . **Tratado geral de semiótica**. 3.ed. SP: Perspectiva, 2000.
- ELIAS, Norbert. **Processo civilizador**: uma história dos costumes (v.1). RJ: Jorge Zahar, 1990.
- . **Processo civilizador**: Formação do Estado e civilização (v.2). RJ: Jorge Zahar, 1993.
- ; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1992.
- . On Human Beings and Their emotions: a process-sociological essay. In: FEATHERSTONE, M; HEPWORTH, M; TURNER, B.S (Org.). **The body**: social process and cultural theory. Londres: Sage, 1996.
- EPSTEIM, Isaac. **Teoria da informação**. 2.ed. SP: Ática, 1988.
- ERIKSON, Erik. **Infância e sociedade**. RJ: Zahar, 1971.
- FAST, Julius. **A linguagem do corpo**. Lisboa: Edições 70, [1983].
- FEATHERSTONE, Mike; HEPWORTH, Mike; TURNER, Bryan (org.). **The body social process and cultural theory**. Londres: Sage, 1996.
- FONTANELLA, Francisco Cock. **O corpo no limiar da subjetividade**. SP: UNIMEP, 1995.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**: história da violência nas prisões. Petrópolis: Vozes, 1983.
- . **História da sexualidade**: o uso dos prazeres. v.2. RJ: GRAAL, 1984.
- . **História da sexualidade**: o cuidado de si. v.3. RJ: GRAAL, 1985.
- . **Microfísica do poder**. 11.ed. RJ: GRAAL, 1993 .
- FREIRE, João Batista. **De corpo e alma**: o discurso da motricidade. 2.ed.SP: Summus, 1991.
- . **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da educação física. SP: Ática, 1989.
- . Questões psicológicas do esporte. In: MOREIRA, W.W.; SOARES, R. (Org.). **Esporte como fator de qualidade de vida**. Piracicaba: UNIMEP, 2002, p. 336-377.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**. 39. ed. SP: Cortez, 2000.
- . **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 12.ed. RJ: Paz e Terra, 1999.
- FREUD, Sigmund. **Dicionário de termos da psicanálise de Freud**. Porto Alegre: Globo, 1978.
- ; BREUER, José. **Estudo sobre a histeria; Três ensaios sobre a teoria da sexualidade**. In: Obras completas, v. II. RJ: Imago, 1980 (Edição Eletrônica Brasileira – CD-ROM).
- . **Interpretação dos sonhos**. In: Obras completas, v. IV; V. RJ: Imago, 1980 (Edição Eletrônica Brasileira – CD-ROM).
- . **Escritores criativos e devaneios**. In: Obras completas, v. IX, RJ: Imago, 1980 (Edição Eletrônica Brasileira – CD-ROM).
- . **Além do princípio do prazer**. In: Obras completas, v. XVIII, RJ: Imago, 1980 (Edição Eletrônica Brasileira – CD-ROM).
- FREYRE, Gilberto. **Nota sobre Augusto dos Anjos**. In: MELO FILHO; PONTES, Juca (Orgs.). Augusto dos Anjos: saga de um poeta. RJ: FBB; João Pessoa: Governo do Estado, 1994, p.23-29.
- GADAMER, Hans-Georg. **A atualidade do belo**: a arte como jogo, símbolo e festa. RJ: Tempo Brasileiro, 1985.
- GALVÃO, I. Henri Wallon. **As origens do caráter na criança**. SP: Nova Alexandria, 1995.
- GARDNER, Howard. **Mentes que criam**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.
- . **O verdadeiro, o belo, e o bom**: os princípios básicos para uma nova educação. RJ: Objetiva, 2000.
- GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. RJ: LTC, 1989.

- GOMES, Antônio Carlos. Princípios científicos do treinamento desportivo. In: GEDES, Onacir Carneiro. **Atividade física: uma abordagem pluridimensional**. JP: Idéia, 1997, p. 181-190.
- GOUVÊA, Rute. **Expressão corporal: a linguagem do corpo**. RJ: Edições de ouro, 1979.
- GRAHAN, Gordon. **Filosofia das artes: introdução à estética**. Lisboa: Edições 70, 1997.
- GREIMAS, Algirdas Julien. **Semântica estrutural**. SP: Cultrix, 1973.
- ; FONTANILLE, Jacques. **Semiótica das paixões**. SP: Ática, 1993.
- GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. RJ: Editora 34, 1998.
- . **Revolução molecular: Pulsões políticas do desejo**. SP: Brasiliense, 1989.
- GUINSBURG, Carlo. **Mitos, emblemas e sinais: morfologia e história**. SP: Companhia Letras, 1986.
- GUIRAUD, Pierre. **A linguagem do corpo**. SP: Ática, 1991.
- GUTIÉRREZ, Gustavo. **Beber em seu próprio poço**. SP: Loyola, 2000.
- HEIDEGGER, Martin. **A origem da obra de arte**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- . **Ser e tempo. Parte I**. 9.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- HESSE, Herman. **O jogo das contas de vidro**. SP: Brasilense, 1969.
- HOLANDA FERREIRA, Aurélio Buarque de. **Novo dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. 2.ed. rev. e amp. SP: Nova Fronteira, s/d.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4.ed. SP: Perspectiva, 1996.
- JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. 16.ed. SP: cultrix, 1999
- JAPIASSU, Hilton. **Dicionário básico de filosofia**. 5.ed. rev. e amp. RJ: Zahar, 1996.
- JONES, Ernest. **Vida e obra de Sigmund Freud**. 3.ed. RJ: Zahar, 1979.
- JUNG, Carl Gustav. **Aion: estudos sobre o simbolismo do si-mesmo**. Obras completas. v. IX/2. Petrópolis: Vozes, 1982.
- JUNQUEIRA FILHO, Luiz U. (Org.) **Corpo-mente: uma fronteira móvel**. SP: Casa Psicólogo, 1995.
- KATZ, Helena. **Um, dois, três: a dança e o pensamento do corpo**. 1994, 191 fl. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo- PUC, São Paulo.
- KEHL, Maria Rita. A razão depois da queda: utopias e psicanálise. In: FERNANDES, Heloisa Rodrigues. (Org.) **Tempo do desejo**. 2.ed. SP: Brasiliense, 1991, p. 35-64.
- KIERKEGAARD, Sören. **O desespero humano**. SP: Martin Claret, 2001.
- KLEIM, Melaine. **Contribuições à psicanálise**. SP: Mestre Jou, 1970.
- KNAPP, Mark L.; HALL, Judith A. **Comunicação não-verbal na interação humana**. SP: JSN, 1999.
- KRISTEVA, Júlia. **História da linguagem**. Lisboa: edições 70, 1969.
- KUNS, Elenor. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Unijui, 1994.
- . **Educação Física: ensino e mudança**. Ijuí: Unijui, 1991.
- . **Didática da Educação Física**. Ijuí: Unijui, 1998.
- KURTZ, Ron; PRESTERA, Hector. **O corpo revela: Um guia para leitura corporal**. SP: Summus, 1989.
- LABAN, Rudolf. **Dança educativa moderna**. SP: Ícone, 1990.
- . **Domínio do movimento**. SP: Summus, 1978.
- LAPIERRE, André; AUCOUTURIER, Bernard. N SP: Manole, 1984.
- . **A simbologia do movimento: psicomotricidade e educação**. 2.ed. PA: Artes Médicas, 1988.

- LAPLANCHE, Jean. Problemática II. **Castração e simbolizações**. SP: Martins Fontes, 1988a.
- . Problemática III. **A sublimação**. SP: Martins Fontes, 1989.
- . **Freud e a sexualidade**: o desvio biologizante. RJ: Jorge Zahar, 1997.
- . **Problemática I. A angústia**. 3.ed. SP: Martins Fontes, 1998.
- ; PONTALIS, Jean-Baptiste. **Fantasia originária, fantasias das origens, origens da fantasia**. RJ: Jorge Zahar, 1988b.
- LAPLANTINE, François. **Aprender antropologia**. SP: Brasiliense, 1996.
- LE BOULCHE, Jean. **A educação do movimento**: a psicocinética na idade escolar, Porto Alegre: Artes Médicas, 3.ed., 1986.
- . **O desenvolvimento psicomotor: do nascimento aos seis anos**. Porto Alegre: Artes Médicas, 5.ed., 1988a.
- . **Rumo a uma ciência do movimento humano**. 5.ed. PA: Artes Médicas, 1988b.
- LELOUP, Jean-Yves. **O corpo e seus símbolos**: Uma antropologia essencial. 4.ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
- AUCURE, Maria Lenira; CARNEIRO, Rosane. **Comunicação verbal e não-verbal**. RJ: SENAC, 1996.
- LEVINAS, Emanuel. **Totalidade e infinito**. Lisboa: Edições 70, 1980.
- LEVI-STRAUSS, Claude. Vida e obra. In: MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia**. v.2. SP: EPU/EDUSP, 1974, p.1-36.
- LEVI-STRAUSS, Levi. **Antropologia estrutural**. 5.ed. RJ: Tempo Brasileiro, 1996.
- LIMA JR., José. Brincadeira. In: MOREIRA, W.W.; SIMÕES, R. (Orgs.). **Esporte como fator de qualidade de vida**. Piracicaba: UNIMEP, 2002, p. 253-262.
- LIMA, Ronaldo. O poeta da originalidade. In: MELO FILHO; Murilo; PONTES, Juca (Orgs.). **Augusto dos Anjos**: saga de um poeta. RJ: FBB; João pessoa: Governo do estado, 1994, p.37-42.
- LIMEIRA, Eudenis de Albuquerque. **A comunicação gestual**: análise semiótica das danças folclóricas nordestinas. RJ: Editora Rio, 1977.
- MAFFESOLI, Michel. **Elogio da razão sensível**. RJ: Vozes, 1998.
- . **No fundo das aparências**. RJ: Vozes, 1996.
- MAGIL, Richard. **Aprendizagem motora**: conceitos e aplicações. SP: Edgard Blücher, 1984.
- MARCUSE, Herbert. **Eros e civilização**: uma interpretação filosófica do pensamento de Freud. 7.ed. RJ: Zahar, 1978.
- MATOS, Leo. **Corpo e mente**. Petrópolis: Vozes, 1994.
- MATURANA, H. **A ontologia da realidade**. Belo Horizonte: UFMG, 1997.
- . **Emoções e linguagem na educação e na política**. BH: UFMG, 1999.
- MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia**. v.2. SP: EPU/EDUSP, 1974.
- MELO FILHO, Murilo Augusto dos Anjos eterno e universal. In: MELO FILHO; PONTES, Juca (Orgs.). **Augusto dos Anjos**: saga de um poeta. RJ: FBB; João Pessoa: Governo do Estado(PB), 1994, p.15-18.
- MELO, José Pereira; ARAÚJO, Allyson Carvalho. Sacrifícios do corpo no esporte rendimento e na pedagogia do esporte. In: CONGRESSO CIENTÍFICO LATINO-AMERICANO DA FIEP-UNIMEP2, 2002, Piracicaba. Anais... Piracicaba: UNIMEP, 2002, p.404-409.
- MENDES, Mirian Garcia. **A dança**. 2.ed. SP: Ática, 1987.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. SP: Martins Fontes, 1994.
- . **O visível e o invisível**. SP: Perspectiva, 1984.
- . Textos selecionados. In: **Os pensadores**. v. XLI. 2.ed. SP: Abril Cultural, 1975, p.193-450

- MINDEL, Arnold. **O corpo onírico**: o papel do corpo no revelar do si mesmo. SP: Summus, 1989.
- MOLES, Abraham. **Teoria da informação e percepção estética**. RJ: Tempo Brasileiro, 1968.
- MONTAGU, Ashley. **Tocar**: o significado humano da pele. 7.ed. SP: Summus, 1988
- MORENO, José Hernández. La praxiología motriz: ¿Ciencia de la acción motriz? Estado de la cuestión. In: Apunts. **Educación Física y Deportes**, 32. Junio, 1993, p. 5- 9.
- MORGAN, Thomas. **A linguagem do corpo**. SP: Tecnoprint, 1989. MORIN, Edgar. **Amor, poesia e sabedoria**. RJ: Bertrand Brasil, 1998.
- . **Os sete saberes**. São Paulo: Cortez; Brasília: Unesco, 2000
- MUKARÓSVSKY, Jan. **Escritos sobre estética e semiótica da arte**. Lisboa: Estampa, 1981.
- NEVES, Costa. Dostoiévski. **Jogador**. In: DOSTOIEVSKI, Fiódor. O jogador. SP: Martin Claret, 2001.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Além do bem e do mal**. SP: Hemus, 1981.
- . **Vontade de potência**. RJ: Ediouro, [1983]
- . **Assim falava Zaratustra**. RJ: Ediouro, [1984].
- . **O nascimento da tragédia ou Helenismo e pessimismo**. SP: Companhia das Letras, 1992.
- NUNES, Benedito. **Passagem para o poético**: filosofia e poesia em Heidegger. 2.ed. SP: Ática, 1992.
- O'NEILL, John. **The communicative body**: Studies in communicative philosophy, politics and sociology. London: University Press, 1999.
- OLIVEIRA, Paulo Salles. **Brinquedo e indústria cultural**. Petrópolis: Vozes, 1986.
- PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. SP: Martins Fontes, 1997.
- PARLEBAS, Pierre. **Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice**. Paris: ISEP, 1981.
- . **Éléments de sociologie du sport**. Paris: Presses Universitaires de France, 1988.
- . **Sociométrie réseaux et communication**. Paris: Presses Universitaires de France, 1992.
- . **Jeux, sports e sociétés**: lexique de praxiologie motrice. Collection Recherche. Paris: INSEP, 1998.
- PEASE, Allan. **A linguagem do corpo**. 3.ed. RJ: Record, 1995.
- PEIRCE, Charles. **Escritos coligidos**. In: Os Pensadores. SP: Abril Cultural, 1974.
- . **Semiótica e filosofia**. 3.ed. SP: Cultrix, 1984.
- . **Semiótica**. 2.ed. SP: Perspectiva, 1995.
- PESSOA, Fernando. **Livro do desassossego**. SP: Companhia das Letras, 1999.
- PIAGET, Jean. **O julgamento moral na criança**. SP: Mestre Jou, 1977.
- . **A formação do símbolo na criança**. 3.ed. RJ: Zahar, 1978.
- . **Seis estudos de psicologia**. RJ: Forense-Universitária, 1987.
- PICARD, Dominique. **Du code au désire**: les corps dans la relation sociale. Paris: Dunod, 1983.
- PIGNATARI, Décio. **Semiótica da arte e da arquitetura**. SP: Cultrix, 1981.
- . **Informação, linguagem, comunicação**. 3.ed. SP: Cultrix, 1982.
- . **Semiótica e literatura**. SP: Cultrix, 1987.
- PRADO, Adélia. **A faca no peito**. 2.ed. RJ: Rocco, 1988.
- . **Componentes da banda**. 5.ed. SP: Siciliano, 1992.
- RAMOS, José. **A semiologia e a educação física**: um diálogo entre Betti e Parlebas. Revista Brasileira Ciências do Esporte, Campinas, v. 21, n. 2,3, p.121-128, jun./maio, 2000.

- RAMOS, José; et al. "Pique na cachoeira": sua análise e aplicação a partir da teoria praxiológica. In: CONGRESSO CIENTÍFICO LATINO-AMERICANO DA FIEP-UNIMEP2, 2002, Piracicaba. Anais... Piracicaba: UNIMEP, 2002, p.320-325.
- RECTOR, Mônica; TRINTA, Aluizio. **Comunicação não-verbal**. RJ: Vozes, 1986.
- . **Comunicação do corpo**. RJ: Ática, 1993.
- REICH, Wilhem. **A revolução sexual**. 3.ed. RJ: Zahar, 1976. RICOEUR, Paul. **Da interpretação**. Ed. Imago, RJ, 1977.
- . **Teoria da interpretação**. Lisboa: Edições 70, 1988.
- RILKE, Rainer Maria. **Cartas sobre Cézanne**. Buenos Aires: Paidós. 1985.
- RODRIGUÊS, Adriano Duarte. **Comunicação e cultura**. Lisboa: Presença, 1994.
- RODRIGUÊS, José Carlos. **Tabu do corpo**. RJ: Achiamé, 1979.
- ROZA, Eliza Santa. **Quando brincar é dizer**: a experiência psicanalítica na infância. RJ: Relume Dumará, 1993.
- RYLE, Gilbert. **Expressões sistematicamente enganadoras e outros ensaios**. In: Os Pensadores. v. LII. SP: Abril Cultural, 1975.
- SAFRANSKI, Rüdiger. **Heidegger**: um mestre da Alemanha entre o bem e o mal. SP: Geração editorial, 2000.
- SAINT- EXUPÉRY, Antoine de. **O pequeno príncipe**. 18.ed. RJ: Agir, 1975.
- SANTAELLA, Lúcia. **A percepção**: uma teoria semiótica. 2.ed.: experimento, 1998.
- . **A teoria geral dos signos**. Semiose e auto-organização. SP: Pioneira, 2000.
- . **Semiótica aplicada**. SP: Pioneira/Thonson, 2002.
- SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. 10.ed. SP: Brasiliense, 1990.
- SANTIN, Silvino. **Educação física**: por uma abordagem filosófica da corporeidade. PA: EST/ESEF, 1987.
- . **Educação física**: ética, estética e saúde. Porto Alegre: EST/ESEF, 1995.
- . **Educação física**: da alegria do lúdico à opressão do rendimento. 2.ed. PA: EST/ESEF, 1996.
- SANTOS, Luís H. S. **Pedagogias do corpo**: representação, identidade e instâncias de produção? In: SILVA, Luiz Heron da (Org). **Século XXI**: qual conhecimento? Qual currículo? Petrópolis: Vozes, 1999.
- SAUSSURE, Ferdinand. **Curso de lingüística geral**. 4.ed. SP: Cultrix, 1972.
- SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem**. 3.ed. SP: Iluminuras 1995.
- . **Poesia ingênua e sentimental**. SP: Iluminuras 1991.
- SÉRGIO, Manuel. **Para uma epistemologia da motricidade humana**. Lisboa: Compendium, 1987.
- . **Educação Física ou ciência da Motricidade humana?** 2.ed. Campinas, SP: Papyrus, 1991.
- . **Motricidade Humana**: um paradigma emergente. Blumenau: FURB, 1995.
- SEVERINO, Antônio Joaquim **A filosofia contemporânea no Brasil**. SP: Vozes, 1998.
- SILVA, Ignacio Assis (Org.). **Corpo e sentido**: a escuta do sensível. SP: UNESP, 1996.
- GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **A formação da imagem corporal**: uma análise na pré-escola, 1994. Monografia (Especialização em Pesquisa Educacional) – Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.
- . **Uma teologia da libertação fundada na erótica**: a contribuição psicanalítica para um novo paradigma. 1996. Dissertação (Mestrado em Teologia) – Mestrado em Ciências Teológicas do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Educação física escolar**: uma apresentação de suas propostas pedagógicas. In: GEDES, Onacir Carneiro. *Atividade física: uma abordagem pluridimensional*. JP: Idéia, 1997, p. 89-105.

———. **A cultura corporal burguesa**: seu contexto histórico e suas primeiras sistematizações pedagógicas. 1998, 303 fl. Dissertação (Mestrado em educação) – Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

———. Compendio de gymnastica escolar: o corpo e a pedagogia no início do século XX. In: FERRERIA NETO, Amarílio (Org.) **Pesquisa histórica na educação física**. Aracruz: Facha, 1999, v.4, p. 27-50.

———. Por uma semiologia da corporeidade. In: CONGRESSO CIENTÍFICO LATINO-AMERICANO DA FIEP-UNIMEP2, 2002, Piracicaba. Anais... Piracicaba: UNIMEP, 2002, p.426-431.

SIVADON, Paul; FERNANDEZ-ZOÏLA, Adolfo. **Corpo e terapia**: uma patologia do corpo. Campinas: Papirus, 1988.

SNYDRES, Georges. **A escola pode ensinar as alegrias da música?** SP: Cortez, 1992.

SOARES, Carmem Lúcia. **Imagens da educação no corpo**. Campinas: Aut. Assoc., 1998.

STRECK, Danilo Romeu. **Correntes pedagógicas**: aproximações com a teologia. Petrópolis: Vozes, 1992.

SUASSUNA, Ariano. **Iniciação à estética**. 4.ed. Recife: UFPE, 1996.

TANI, Go et al. **Educação física escolar**: fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista. São Paulo: EPU, 1988.

TAVARES, Gonçalo. **A temperatura do corpo**. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.

TEILHARD DE CHARDIN, Pierre. **O fenômeno humano**. SP: Herder, 1965.

TEIXEIRA COELHO NETTO, J. **Introdução à teoria da informação estética**. Petrópolis: Vozes, 1973.

———. **Semiótica, informação e comunicação**. 5.ed. SP: Perspectiva, 1999.

TILLICH, Paul. **A coragem de ser**. 6.ed. RJ: Paz e Terra, 2001.

VARELA, F. **Sobre a competência ética**. Lisboa: Edições 70, 1995.

VASCONCELOS, Leite. Opúsculos. In: **Etnologia**. Lisboa: Imprensa Nacional, 1938, v. 5.

VIANA, Chico. **O evangelho da podridão**: Culpa e melancolia em Augusto dos anjos. JP: EDUEPB, 1994.

VIGOTSKI, L.S. **A formação social da mente**. 5.ed. SP: Martins Fontes, 1994.

WALLON, Henri. A importância do movimento no desenvolvimento psicológico da criança. In: **Psicologia e educação da infância**. Antologia. Lisboa: Estampa, 1975.

WEILL, Pierre; TOMPAKOW, Roland. **O corpo fala**: a linguagem silenciosa da comunicação não-verbal. 50. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

WEISS, Gaill; HABER, Honi Fern. **Perspectives on embodiment**: the intersections of nature and culture. New York and London: Routledge, 1999.

WILLIAMS, Simon J. BENDELOW, Gillian. **The lived body**: sociological themes, embodied issues. Londres: Routledge, 1998.

WINNICOT, D. **O brincar e a realidade**. RJ: Imago, 1975.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **O livro azul**. Lisboa: Edições 70, 1992.



## ICONOGRAFIA

A INSUSTENTÁVEL leveza do ser. Direção: Philip Kaufman. Produção: Saul Zaentz. Intérpretes: Daneil Day-Lewis; Juliette Binoch; Lena Olin, Derek de Lint; Erland Josephson, Donald Moffart. Roteiro: Jean-Calude Carriere; Plhilip Kaufman. Música: Mark Adler, Leos Janacek. Condor Vídeo LTDA, 1988. 1 videocassete (160 min.), VHS, som, color. Baseado no romance de Milan Kundera.

BRINCANDO nos campos do senhor. Direção: Hector Babenco. Produção: Saul Zaentz. Intérpretes: Ton Berenger, John Lithgow, Dsarly Hannah, Aidan Quinn, Ton Waits, Katy Bates, Stenio Garcia, José Dumont. Roteiro: Jean-Calude Carriere. Música: Zbgnew Preisner. Fotografia: Lauro Escorel. Condor Vídeo LTDA, 1991. 1 videocassete (187 min), VHS, som, color.

MUITO além do jardim. Direção: Hal Ashby. Produção: Jack Schwartzman; Andrew Braunsberg. Intérpretes: peter Sellers; Shirley MacLaine; Melvyn Douglas; Jack Warden. Warner Bros Vídeo-Brasil, 1990. 1 videocassete (129 min.). Comédia, VHS. Baseado em Videota de Jerzy Kosinski.

O HOMEM da máscara de ferro. Direção: RandallWallace. Produção: United Artists Corporation. Intérpretes: Leonardo DiCaprio, Jeremy Irans, John Molkovich, Gerard Depardieu, Gabriel Byrne. Música: Nick Glennie-Smith. Columbia Pictures Home Vídeo, 1997. 1 videocassete (132 min.). Aventura, VHS, som, color. Baseado no romance de Alexandre Dumas.

O PRINCÍPE das marés. Direção: Bárbara Streisand. Produção: Bárbara Streisand; Andrew Karch. Intérprete: Bárbara Streisand, Nick Nolte, Blythe Danner. Roteiro: Pat Canroy; Becky Johnston. Música: James Newton Howard. Columbia Pictures Trit-Star Home Vídeo, 1992. 1 videocassete (132 min.) Romance, VHS, som, color. Baseado no livro de Pat Conroy.