

Jogando com o corpo e movimentando significados

Playing with the body and moving meanings

Samuel Barreto dos Santos¹, André Bocchetti²

Resumo

O objetivo deste artigo é potencializar a concepção de jogo corporal de Angel Vianna, a partir de uma discussão conceitual que apresenta as bases que sustentam o conceito de jogo a partir de Huizinga (1990) e Caillois (1990). Conceituamos o jogo na relação com o cultivo de si, entendendo que os modos nos quais o jogo funciona na vida das pessoas e nas práticas culturais movimentam os sentidos dos sujeitos sobre si, sobre o outro e sobre o mundo. Os jogos corporais se caracterizam como uma possibilidade de descobrir constantemente o corpo e explorar as aventuras que ele pode proporcionar. Ao trazer o jogo corporal articulado com um conceito mais amplo de jogo e produzindo diálogo entre os termos, sugerimos uma entrada no campo que contribui com a ampliação dos significados em novas articulações com outros autores.

Palavras-chave: Jogo; Jogo corporal; Cultivo de si.

Abstract

This article aims to enhance Angel Vianna's conception of body play, based on a bibliographical research that presents the bases that support the concept of play from Huizinga (1990) and Caillois (1990). The game is conceptualized in relation to self-cultivation, from the perspective that the ways in which the game works in people's lives and in cultural practices, moves the subjects' senses about themselves, others and the world. Body games are characterized as an opportunity for us to constantly discover our body and explore the adventures it can offer us. By bringing body play together with a broader concept of play and producing dialogue between terms, an entry into the field is suggested that contributes to the expansion of meanings in new articulations with other authors.

Keywords: Game; Body play; Self-cultivation.

¹ Doutor em Educação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. Professor da Fundação Municipal de Educação de Niterói (FME), Rio de Janeiro, Brasil. *E-mail:* samuelbarreto@educacao.niteroi.rj.gov.br

² Professor Adjunto da Faculdade de Educação e do Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. *E-mail:* andreb.ufrrj@gmail.com

Introdução

O presente artigo apresenta a concepção de jogo em Huizinga, com alguns pontos e contrapontos trazidos em Caillois, que possuem fortes considerações sobre o ato de jogar e que ajudam a nos aproximarmos dos jogos corporais. A partir de tais bases, conceituamos o jogo corporal a partir de Angel Vianna³, apresentando as propostas que nos ajudam a pensar nesse jogo como uma atividade possível para todos os corpos.

Uma das pensadoras do jogo corporal é Angel Vianna. Sua concepção de jogo corporal é conceituada e teorizada por Ramos (2007): uma etapa das práticas corporais que traz a sugestão de um jogo com o corpo, não no sentido de competir, e, sim, de dispensar o máximo de atenção na entrega aos movimentos. Os jogos corporais possuem temáticas diversas, como temas geradores dos movimentos que podem surgir no planejamento da aula ou no momento em que se dá a movimentação. Podem acontecer na relação consigo mesmo, com objetos e com o outro (duplas, trios e grupos).

O jogo corporal pode ser entendido como um acionador dos processos de produção de subjetividades e de experiência de si. Nesse lugar, os sujeitos têm um espaço para a invenção de si e do mundo, em situações que potencializam a criação de novas conexões consigo, com o outro e com o mundo. O acesso à dimensão de virtualidade de si é uma das potencialidades de práticas artísticas, em que pode surgir “[...] uma experiência de potência, de criação, o que possibilita, ao mesmo tempo, uma experiência de autocriação” (Kastrup; Barros, 2009, p. 87). As práticas de jogos corporais também podem apresentar-se com essas potencialidades, na medida em que favorecem a mudança na relação consigo mesmo e a experiência de autocriação.

Os movimentos-funções que os jogos corporais realizam nos sujeitos tornam possível a exploração desses movimentos nos processos de

produção de si. Proporcionam tensionamentos, movimentações e deslocamentos dos sujeitos de seus lugares comuns para regiões onde as práticas dos seus movimentos podem, intempestivamente, levá-los. Possibilitam conexões outras, num campo de afecção, permitindo diversos cruzamentos.

Apresentando o jogo corporal como uma possibilidade de cultivo de si, este texto, ao trazer o pensamento da epistemologia do jogo, reflete sobre a potência dos jogos corporais em produzir movimentos ou mudanças de compreensões nos sujeitos sobre si mesmos, sobre os outros e sobre o mundo, possibilitando a criação de um espaço outro de produções e ressignificações a partir do movimento corporal.

O jogo como um cultivo de si

Desde as mais antigas culturas, o jogo tem se apresentado como um instrumento que possibilita diversas movimentações na relação do sujeito consigo mesmo, com o outro e com os objetos que nele são disponibilizados. Ao colocar-se como um jogador que experimenta o jogo como uma prática lúdica, de disputa, de interesses e de diálogos, o sujeito produz relações consigo e, conseqüentemente, amplia o conhecimento de si ao experimentar suas próprias ações.

Ao jogo, muitas vezes, é atribuída a característica de ser uma atividade que, comumente, é relacionada aos sujeitos desocupados ou em momento ocioso. Para Caillois (1990, p. 9), “[...] esta gratuidade fundamental do jogo é precisamente a característica que mais o desacredita”, e, em função disso, o jogo remete à noção de improdutividade. Porém, ele faz parte da vida, produz sentido na trajetória de muitos indivíduos e pode ser caracterizado como uma prática de si.

Foucault (1985) aborda o si como um processo no qual identificações se desenrolam, transformando o que somos no presente. Compreender

³ Bailarina, coreógrafa, professora, doutora (título Notório Saber) e fundadora da Escola e Faculdade Angel Vianna (Rio de Janeiro), cujo espaço é pioneiro na formação em dança contemporânea e nas linguagens de consciência corporal. É uma pensadora do movimento no Brasil, reconhecida no mundo. Seus saberes sobre o movimento são escritos por seus alunos e seguidores e possuem muitos registros em livros, artigos e documentários.

a si mesmo como um processo permanente em nossas vidas remete, em alguns momentos da história, ao cuidado daquilo que somos, pensamos, sentimos e de como transformamos isso no dia a dia. Nesse contexto, e nas palavras do autor, o cuidado de si é:

[...] uma maneira de ser, uma atitude, formas de reflexão, práticas que constituem uma espécie de fenômeno extremamente importante, não somente na história das representações, nem somente na história das noções ou das teorias, mas na própria história da subjetividade ou, se quisermos, na história das práticas da subjetividade (Foucault, 2006, p. 12).

Cabe, aqui, portanto, explorar a potencialidade do jogo de produzir experiências de si nos sujeitos, desde a qualidade do jogo em apresentar-se como fonte de prazeres até o perigo em que este oferece em tornar-se um vício. O jogo se configura como uma prática de si, pois quem joga busca algo além do que sobreviver (Huizinga, 1990)⁴. No jogo o sujeito experimenta a si mesmo de formas diferentes daquilo que a vida cotidiana oferece; por isso, pode observar-se numa situação de prazer, porém, também, de exigência, pois há regras a serem cumpridas. Por tratar-se de uma atividade lúdica, o prazer, a espontaneidade, a alegria e a imaginação criativa caminham juntos com a exigência apresentada pela regra, o que possibilita uma situação em que o sujeito se insere num tipo de prazer, mas com responsabilidade com a regularidade do jogo. A liberdade no jogo possui limites; contudo, até as regras são pensadas para que o prazer e a alegria aconteçam, tendo em vista o respeito que é necessário ao direito do outro de jogar e para que haja consideração do outro como um jogador que também possui seus direitos e deveres no jogo. Há um sentido no jogo que é essencial para a vida humana: o potencial relacional. Quantas outras características do jogo não são destacadamente relevantes para a vida dos sujeitos?

Desse modo, o jogo pode ser um instrumento de relação individual consigo mesmo e de relação com os outros. Ele ganha sentido quando inserido numa prática cultural e multiplica seus sentidos para os que o experimentam. O mundo pode ser melhor compreendido através da experiência de jogar, e as pessoas, na relação favorecida pelo jogo, se conhecem melhor, produzem trocas de experiências, dialogam e confraternizam através desse instrumento lúdico e cultural. Portanto, concordando com Huizinga (1990), afirmamos que o jogo é um elemento das diversas culturas e produz significados múltiplos para a vida das pessoas, possibilitando a experiência e o conhecimento de si na relação com o objeto do jogo, com o outro e com o mundo. Quanto mais os sujeitos experimentam determinado jogo, mais produzem novas descobertas, inovam suas formas de jogar, criam estratégias e se identificam com o mundo que o jogo constrói. Essa ludicidade está inserida nos cotidianos e se apresenta como uma forma de variar a rotina.

Para Ramos (2007), o jogo corporal é a criatividade em funcionamento para a percepção, em que a relação entre os corpos proporciona a capacidade de observação e a estimulação dos sentidos. Para a autora:

Uma vez desenvolvido o trabalho de percepção, que leva a um trabalho de consciência profunda, inicia-se o jogo. É um jogo do corpo criativo e comunicador. Não é para competir, e sim para se relacionar, para deixar aflorar toda a percepção corporal dentro do espaço interno, pessoal, parcial e total do sujeito (Ramos, 2007, p. 52).

O jogo movimenta a vida das pessoas, possibilitando um espaço diferenciado da vida rotineira e proporcionando momentos de prazer. Nesse movimento que o jogo produz na vida, podem surgir infinitas questões que são colocadas ao sujeito jogador. Tais questões são desdobradas, mas a proliferação delas não pode ser estancada. A emersão

⁴ O livro “Homo Ludens”, de Johan Huizinga, teve sua primeira edição publicada em 1938. O conceito de jogo cunhado por Huizinga, nesse livro, possui a interpretação de vários autores. Um deles é Roger Caillois, usado nesta pesquisa.

dessas questões faz com que o jogo se torne uma prática de si, pois nele o sujeito se descobre.

Ao compor os conceitos de jogo (Caillois, 1990; Huizinga, 1990) e jogo corporal de Angel Vianna (Ramos, 2007), trazemos os modos nos quais o jogo funciona na vida das pessoas e nas práticas culturais, sugerindo que ele movimenta os sentidos dos sujeitos sobre si, sobre o outro e sobre o mundo. No jogo, os sujeitos questionam suas ações (Huizinga, 1990), e suas concepções sobre si são movimentadas, ganhando novos significados. As nossas versões de si são colocadas em jogo quando estamos em determinadas situações e quando jogamos com o melhor de nós mesmos, apostamos no si mesmo que nos agrada.

Pensar o jogo como um instrumento de movimentação da compreensão dos sujeitos sobre si mesmos nos leva a refletir para além das conceituações regulares sobre o jogo. Propomos pensar o jogo partindo de suas regularidades – espaço, determinação e regras –, mas indo para além delas, pois, a partir desses elementos, os sujeitos produzirão sentidos múltiplos quando experimentam o jogo, que entrarão no movimento significativo da experiência de jogar. Um único jogo pode sugerir regras diferentes, dependendo do *espaçotempo*⁵ em que está inserido. Esse jogo, também, pode possuir sentidos diversos atribuídos pelos sujeitos que jogam o mesmo jogo no mesmo espaço. Desse modo, ainda que possamos descrever o universo do jogo, haverá sempre algo de paradoxal⁶ nessa atividade, apresentando-se através dos sentidos que os diferentes jogadores podem atribuir ao mesmo jogo. Tais sujeitos produzem tais significados mediante suas experiências de vida, que os fazem compreender o mundo por meio da cultura em que estão inseridos, não obstante com certa particularidade no pensar e agir que os diferencia dos demais sujeitos. Essa forma pessoal de atribuir sentidos ao

mundo faz com que os sujeitos experimentem o jogo de modo singular, modo esse que os significa no mundo.

Sendo uma atividade que se faz de forma arbitrária, o jogo faz com que o jogador se coloque num lugar que se diferencia da vida rotineira, cheia de obrigações, abrindo espaço para certa liberdade em que os sentidos circulantes possibilitam uma descarga de energia vital. O jogo não possui a função de desenvolver uma capacidade específica no indivíduo, por mais que em alguns casos ele também seja usado para tal. “A finalidade do jogo é o próprio jogo” (Caillois, 1990, p. 193). Se podemos, então, destacar uma qualidade importante do jogo, é que ele é divertido (Huizinga, 1990). Para Huizinga (1990), quem joga o faz por gostar, e, caso o jogo não lhe proporcione prazer, em qualquer momento há a possibilidade de não jogar mais. Daí a possibilidade de o sujeito dispensar intensidade quando está jogando, com fascinação pelo que está fazendo. Essa excitação é uma das essências mais importantes do jogo (Huizinga, 1990).

Até mesmo as regras do jogo podem produzir certo prazer ao indivíduo, visto que, comparadas à confusão da vida e à imperfeição do mundo, sugerem certa perfeição, mesmo que temporária e limitada. Para Huizinga (1990), na desobediência e desordem, o jogo se desestabiliza, perde suas características. No entanto, para Caillois (1990), o jogo se reinventa ao ser jogado, pois os próprios participantes o significam. Mesmo com as regras postas, há a possibilidade de o jogador errar, reconhecer o erro e aprender novas estratégias através do jogo. Neste, os indivíduos aprendem com a própria experiência, errando e acertando, ganhando ou perdendo. É uma liberdade regrada para descobrir o imprevisível.

No jogo, o sujeito jogador se descobre a cada experiência. Esse jogo está para além de uma

⁵ Alves (2001) defende a possibilidade de existência dos termos espaço e tempo juntos em uma única palavra, dada a estreita relação que um tem com o outro. O *espaçotempo* é um campo de experiências em que são possibilitados o fluxo e a troca de saberes e conhecimentos.

⁶ Gil (2001) traz o conceito de paradoxal como algo que transcende a linguagem comum e cria uma linguagem de sentidos que se torna imanente. Expressa-se sob uma nuvem de sentidos, cuja imanência não se efetua na razão, mas no caos, no absurdo e/ou no desequilíbrio.

disputa (como definido por Huizinga) e possui objetivos próximos ao do relacionamento possibilitado entre os indivíduos que jogam, entre os jogadores e os objetos e entre os jogadores consigo mesmos. Na afirmação da potência relacional do jogo, há consenso entre a teoria do jogo conceituada por Huizinga (1990) e a conceituação de jogo corporal em Angel Vianna, teorizada por Ramos (2007).

Para Huizinga (1990), o homem é capaz de recriar-se de diversas formas numa partida de um jogo, percebendo-se e identificando essas mudanças. Desse modo, tanto na teoria mais antiga como na de Huizinga, passando por Caillois (1990) e na compreensão dos jogos corporais de Angel Vianna (Ramos, 2007), há este fenômeno possibilitado pelo jogo: a descoberta de si.

Os jogos corporais são uma prática composta por propostas de movimentação criativa, em que os sujeitos participantes, dispostos a experimentar determinada prática de movimentação, são convidados a desenvolver movimentos corporais, dentro das possibilidades que o corpo de cada um permite, guiados por orientações prévias que mediarão o acontecimento da movimentação. Um exemplo de jogo corporal é o denominado “sensibilizando o olhar”, em que os jogadores são convidados a produzir movimentos de relação consigo e de relação com o outro, através do olhar e seus diversos significados. Nesse jogo, movimentos outros são observados, por exemplo, a forma do outro nos olhar ou os movimentos expressivos que podem ser observados no outro quando paramos com atenção para fazê-lo.

A ideia de jogo corporal, partindo da mais simples até a mais elaborada, é para todos os corpos, com suas diferenças e limitações. É um jogo que convida o participante a movimentar-se em suas possibilidades. A partir desses movimentos, procura favorecer a (re)criação da vida, de si mesmo, do mundo, do outro e das relações que estabelece. O jogo corporal é, portanto, um convite a movimentar-se a partir de uma proposta, de um tema gerador dos movimentos.

Quando falamos de jogo corporal, encontramos um ponto de divergência com Huizinga (1990),

em sua afirmação de que as regras determinam o jogo, enquanto o querer e a vontade humana não possuem espaço no jogar – que, de antemão, já possuem suas ordens que determinarão previamente o destino da partida. Entendendo a diferença como marca dos sujeitos, não é possível prever o que pode acontecer na ocorrência do jogo, pois cada jogador reagirá de forma distinta nas diferentes circunstâncias apresentadas no ato de jogar. No jogo corporal, os sujeitos jogadores são orientados pelas regras, mas não estão totalmente presos a elas, podendo, também, ressignificar as orientações. É na possibilidade de ressignificação das orientações que, no jogo corporal, o sujeito produz novas descobertas a partir das relações que se estabelecem em determinada proposta. Tendo a diferença dos corpos e a subjetividade dos movimentos como importantes características a ter em conta no jogo corporal, torna-se pouco possível propor um jogo amarrado por regras universais que determinarão as direções tomadas pelos sujeitos.

Os objetivos do jogo podem fugir àquilo que se prevê, com possibilidades de acontecerem situações valoradas como positivas e negativas. As regras servem para orientar; todavia, a direção que se toma pode depender das circunstâncias apresentadas pelo espaço, pelo momento e pelos sujeitos que provocam a atmosfera em que o jogo acontece.

No entendimento de jogo corporal, Angel Vianna (*apud* Ramos, 2007) afirma que não há nele uma disputa, mas há relacionamento que pode ser entre pessoas ou de pessoas com objetos. A palavra “jogo” aparece com a intenção de fazer entender que, na proposta, a atenção e a percepção que é dispensada quando se está jogando são necessárias quando os movimentos são liberados. Para Angel Vianna, quando se está jogando há a necessidade de estar presente e atento o tempo inteiro, e a atenção é essencial numa proposta de conhecimento corporal e conscientização de si mesmo através do movimento (Ramos, 2007).

A ideia do jogo corporal elimina a característica que um jogo tem de disputar, competir e de finalizar com um ganhador que conseguiu superar

os outros participantes. O que Angel Vianna retira do significado da palavra “jogo” é a atenção, o movimento, a entrega, a dedicação e o aprimoramento da percepção. As regras, também importantes no jogo corporal, possuem uma forma diferente em relação aos demais jogos, visto que na maioria das vezes elas são determinadas no momento em que o jogo é proposto e podem ser elaboradas em conjunto com os jogadores. São regras criadas para a organização do jogo, mas, também, para estimular a criação, ajudando a elaborar o movimento. Assim, há inúmeras maneiras de jogar, contando que o jogador se deixe fluir na sua capacidade de criação e com as infinitas possibilidades de movimento do seu corpo. Na contramão da ideia de enquadrar-se nas regras do jogo, a ideia é que os participantes possam experienciar, despertar a curiosidade, caminhar em direção de novas descobertas nas diversas relações que eles podem estabelecer com os outros participantes, com os objetos, com eles mesmos e com o espaço. As regras nos jogos corporais servem apenas para que sejam dados os estímulos iniciais para o surgimento da movimentação. Após a emergência desses movimentos, as formas de fazer podem ser elaboradas pelo participante (Ramos, 2007).

Segundo Angel Vianna, os jogos corporais despertam, principalmente, a intuição e a espontaneidade (Ramos, 2007). Para que tais características sejam despertadas, é sugerido que os participantes tentem dar respostas rápidas para a maioria das propostas. Angel entende que, mesmo que as respostas sejam rápidas, o corpo utiliza o máximo de dispositivos possíveis, adquiridos com a experiência de vida, para responder espontaneamente às questões. Essa espontaneidade pode fazer com que os padrões sejam esquecidos, favorecendo novas descobertas.

Desde que o foco seja o conhecimento do próprio corpo, não existem critérios de aprovação ou desaprovação nos jogos corporais. Não existem movimentos certos ou errados, mas sim a liberdade para movimentar-se, perceber e experimentar as possibilidades existentes de movimento.

Assim, os sujeitos constroem para si suas corporeidades⁷ (Gil, 2001) a partir da imersão em si mesmo e da tomada de consciência de seus desejos e impulsos, vivenciando sua liberdade em negociação com o ambiente e as normas. É na dobra⁸ diante do mundo produzido que o corpo se estabelece, e é nessa relação entre corpo, mundo, pessoas, ambiente, cultura e outros elementos possíveis que o cuidado consigo se produz.

Nesse entendimento de experimentação no jogo, Huizinga (1990) descreve a relação entre os elementos identificados numa partida⁹, a saber: os jogadores, os objetos e o espaço. As relações podem acontecer dos jogadores para consigo mesmos, entre os jogadores da partida, entre os jogadores e os objetos (ou elementos) do jogo e entre os jogadores e o espaço. Para o autor, o espaço do jogo é definido, também, a partir dessas relações.

A existência de cada elemento no jogo é caracterizada mediante os significados possíveis e produzidos pelos próprios elementos, na relação entre eles. O espaço é descoberto à medida que os jogadores atribuem os sentidos que, no *espaçotempo* da ocorrência do jogo, flutuam. Na relação entre os sujeitos, entre os objetos e o espaço, tais sentidos se infiltram na prática. Na experimentação, descobrimos o espaço que nos lança para o mundo do jogo, fazendo com que possamos compreender a ordem estabelecida nas relações e tornando possível a emergência dos significados de cada elemento que está em jogo no jogo e que ganha as determinações da sua existência (Huizinga, 1990).

⁷ Para José Gil (2001), o conceito de corporeidade tem se definido no âmbito das “pequenas percepções”, um processo movente e complexo do sentir que abre o corpo para um campo sensorio-motor poroso, que a partir dos sentidos se expande, proporcionando-lhe maior plasticidade.

⁸ Para Deleuze (1991), a dobra pode ser considerada como desvios onde se constitui certa relação consigo, os modos pelos quais se produz um dentro do fora. A constituição de variadas formas de relação consigo mesmo e com o mundo é articulada por forças que estão em volta e constituem um tecido social.

⁹ O autor define partida como o momento em que o jogo se inicia e termina, com um vencedor ao final.

A ordem, diferentemente da regulação que fecha e estanca a fluência da significação no jogo, diz respeito ao modo de ser apresentado pelos sujeitos que se encontram na relação com os outros e com os objetos, partindo de uma suposta natureza primordial e possibilitando, através do lúdico, outras significações da mesma coisa. Essa determinação de ser é um processo contínuo e não acabado. Possibilita a existência e traduz provisoriamente a significação de cada elemento do jogo. A ordem diz respeito ao modo de ser no jogo, e esse modo é provisório tanto para os indivíduos quanto para as coisas, estando sujeito a mudanças de uma prática para outra. O próprio Huizinga (1990, p. 147) diz que a ordem: “[...] é uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material”.

Destacamos que a ordem, aqui entendida, não está ligada ao sentido de regulação, mas é referente ao modo no qual os elementos do jogo se organizam e ganham sentido em cada *espaçotempo* em que a prática acontece. A partir das relações, sejam elas explícitas ou implícitas, os elementos do jogo são ordenados e ganham seus significados. As regras, segundo Huizinga (1990), oferecem um limite ao jogador. A ordem possibilita que os elementos se disponham para que o jogo aconteça, a partir dos significados atribuídos a esses elementos pelos sujeitos jogadores.

Para Huizinga (1990), atuamos enquanto sujeitos em processos de identificação nos diferentes jogos que experimentamos. A ação no jogo faz com que as identidades se dinamizem, e enquanto a partida se desenrola tudo é alternância – há um giro de personagens emergentes da nossa própria identidade. Para o autor, desempenhamos o papel que nos é sugerido pela partida disputada. Em um jogo de futebol, por exemplo, ganhamos identidade de zagueiro, goleiro, meio de campo, entre outras,

em função da relação estabelecida com os outros jogadores. É interessante pensar nesses processos de identificação no jogo corporal, em que os principais elementos do jogo estão no si mesmo dos sujeitos envolvidos. Na relação com o outro e com os objetos, descobrimos outras versões de nós que não são meros personagens que desaparecem após o jogo. Essas versões compõem a performatividade¹⁰, o que possibilita que conheçamos e reconheçamos a nós mesmos em situações diversas. Quando jogamos os jogos corporais, atuamos conosco, com a nossa identidade e com aquilo que descobrimos no ato de jogar em relação conosco, com os outros e com os objetos disponibilizados pelo jogo.

Nessa atuação com os elementos disponibilizados no jogo há uma possibilidade de mergulho em si. Não se trata de uma imersão em uma interioridade isolada, mas na dobra que somos (Deleuze, 1991), como um revolver-se nas questões e encontros que nos moldam. Pedir para fechar os olhos, por exemplo, pode parecer simbólico, mas sugere uma atenção para si, por mais que o corpo, nesse momento, esteja cercado por outras situações. A experiência no jogo corporal pode caracterizar-se como uma imersão no imprevisível.

Para Caillois (1990), por sinal, jogar é mergulhar no imprevisível. Tal afirmação coaduna as características do jogo corporal, porque, uma vez imerso nas propostas de movimento, é pouco provável que se possa prever as direções que o jogo pode tomar e as reações dos sujeitos ao rumo que as propostas tomam. À medida que o sujeito jogador se permite mergulhar no jogo, ele se submete ao domínio do movimento e acentua os sentidos, possibilitando ouvir o ritmo que pulsa na atmosfera de movimento formada. Assim, cada experimentação é única; a vivência do mesmo jogo mais de uma vez não é realizada da mesma forma, sendo impossível repetir a mesma proposta de movimento num jogo com as mesmas respostas. Cada jogo é um mistério, e seu tom é dado pela imediatez e

¹⁰ Para Bhabha (1998), a performatividade é a forma na qual os sujeitos produzem diferentes modos de identificação, que se apresentam através de um tempo não linear, descontínuo. Essas identificações acontecem em meio a disputas de forças entre o passado e o presente, ou seja, na interação entre os signos da tradição e a ressignificação desses signos no aqui e no agora.

instantaneidade, fruto das relações possibilitadas. Desse modo, o jogo escapa de uma definição rigorosa e estática.

O jogo, segundo Huizinga (1990) e Caillois (1990), está no âmbito do fazer, do executar e do vir a ser. Ele se revela para nós como “função da vida” (Huizinga, 1990, p. 10) e possibilita diversas realizações aos sujeitos – entre elas, as possibilidades de ser. No jogo, o homem tem as possibilidades de ser em função de si mesmo, de ser com os outros e de ser junto às coisas, realizando um mundo de situações que só são possíveis quando sujeitos se encontram entre si e com esse universo de possibilidades apresentadas pela criação das coisas. A existência humana é compreendida como o ser do sujeito no mundo e, desse modo, o homem existe por realizar essas possibilidades, e o mundo só ganha significado para o homem quando este se compreende como ser no mundo.

Mundo, homem e coisas apenas possuem existência e significados quando estão em relação uns com os outros. O modo pelo qual o sujeito se deixa tomar pelos acontecimentos no mundo define, de certo modo, a existência de si no mundo, e, estando tais acontecimentos articulados aos discursos, a existência humana tece seus sentidos na relação de si mesmo com o mundo, ressignificando os sentidos desse mundo para si e produzindo outros significados para os discursos existentes.

No discurso regulado pela linguagem, somos comumente levados a compreender as coisas de forma predeterminada e, cotidianamente, não nos deparamos com a necessidade de questionar o que seria este ou aquele objeto, pois já nos encontramos lançados numa compreensão que diz o ser das coisas e de nós mesmos. No jogo, outras representações do mundo e das coisas são possibilitadas, pois nele o mundo é puro acontecer, pura emergência de sentido (Schöpke, 2012). No jogo, crio a possibilidade de uma invenção poética do mundo que o projeta, deixa e faz ver o mundo como um puro possível, como o próprio acontecimento de sentidos em que vários discursos podem articular-se. Para Huizinga (1990, p. 136), o jogo e a poesia estão articulados: “Em sua função original de fator

das culturas primitivas, a poesia nasceu durante o jogo e enquanto jogo – jogo sagrado sem dúvida, mas sempre, mesmo em seu caráter sacro, nos limites da extravagância, da alegria e do divertimento”.

A noção de jogo unida à noção de poesia possibilita o jogo como um espaço de acontecimento do mundo, e esse modo de entender o jogo remete à descoberta de si e do mundo, produzida pelo jogador em cada proposta de jogo. Esse fazer poético no jogo possibilita, também, a releitura contínua de si e do mundo, pois em cada proposta acontece uma atualização de determinado jogo e de suas regras, evidenciando novas possibilidades de o jogo acontecer. A poesia se refere ao dizer projetante de mundo que mostra este da forma que foi determinado, porém, com um jogo (lúdico ou criativo) de significantes demonstrado no enunciado poético, mostrando que, por mais que o discurso disponibilize o mundo como dado, ele pode ser recriado e imaginado. Assim, a existência se mistura ao contínuo fazer-se no mundo na existência poética e lúdica possibilitada pelo jogo. O jogo pode ser caracterizado como um cultivo de si, como um modo mais próprio do sujeito existir no mundo.

Um dos princípios dos jogos corporais é a experimentação, e, ao passo que o indivíduo se permite experimentar movimentos, ele aprimora seus modos de perceber o seu corpo, e sua criatividade é potencializada, favorecendo, também, movimentos poéticos.

Na proposta dos jogos corporais, o que esperamos é que os indivíduos experimentem seus próprios movimentos, livres das estruturas fixadas, caminhando para a aceitação de si mesmos como seres únicos e diferentes, descobrindo-se constantemente através das possibilidades que o corpo e o movimento oferecem, possibilitando melhores modos de vida. Objetivam a percepção do próprio corpo com alegria e prazer, respeitando-se como ser único. O jogo corporal vai na direção do aprofundamento das possibilidades e potencialidades do corpo de cada um, na direção de uma conversa consigo mesmo (eu com o meu corpo), experimentando ao mesmo tempo os movimentos para saber aquilo de que nosso corpo é capaz, e não tinha conhecimento

(Ramos, 2007). Segundo Santos (2018), quando a descoberta das potencialidades do corpo é possibilitada, a percepção é aprimorada, e reconhecemos os sentidos através de outras perspectivas, abrindo espaço para novas experimentações de cada sentido. Através dos sentidos, nos relacionamos com o mundo: com o outro, com os objetos, com a natureza e com o espaço. Caminhamos, assim, para uma exploração dos fenômenos que possibilitam o corpo a ter novas experiências por meio das relações que estabelece, produzindo novos significados através dessas relações. O potencial criativo é trabalhado na direção de fazer com que cada um possa elaborar novas concepções sobre o mundo, sobre o outro e sobre si mesmo na experimentação dos movimentos, nas sugestões colocadas no jogo e nas formas nas quais cada um consegue apropriar-se daquela mesma proposta (Santos, 2018).

Se no jogo o indivíduo pode ser criativo, pode também manifestar seus modos de ser. Jogar pode caracterizar-se como uma experiência que o indivíduo tem de si mesmo, em meio à criação de possibilidades lúdicas para chegar-se a um objetivo. Quando se trata de jogar com a expressão e os movimentos corporais, sugerimos uma relação mais autônoma com o corpo, descobrindo infinitas novas possibilidades. Tais potencialidades possibilitam a experiência de si (Foucault, 1986).

Numa breve reflexão sobre o pensamento como atividade criadora a partir de Deleuze (1998), vemos que no pensar as coisas são recriadas para si, produzindo novas apreciações dos objetos e do mundo. O corpo e tudo aquilo que o faz existente, como o movimento, é o que significa esse mundo criado. A arte de ressignificar as coisas, interpretar os objetos de outras formas e ultrapassar o sentido fixado no mundo é um ato de rompimento com a reconhecimento e com a generalidade. Quando o pensamento se retira desse lugar da reconhecimento e passa a fazer uso do direito e da liberdade de significar, ele sai do lugar de acomodação, incomoda, promove crise, confunde, sacode e conduz a um lugar inseguro. Essa violência causada pelo pensamento leva a uma busca por uma (in)determinada “verdade”, agindo o pensamento em direção a sua

própria criação. Pensar é, assim, resultado de uma força externa que, violentamente, tira do lugar da reconhecimento (Deleuze, 1998).

No corpo, somos constantemente provocados a novas percepções que são aguçadas, e tais percepções, por vezes, se cruzam com nossas ideias e formas de (re)criar o mundo. Assim, o corpo, através da performatividade (Bhabha, 1998), enuncia significados que surgem da originalidade e intensidade dos afetos. O pensamento se mistura com a própria vida quando reinventa a existência em sua atividade criadora, não se submetendo aos valores dogmáticos (Deleuze, 1998). Na performatividade o corpo reinventa os modos de ser e estar no mundo, produzindo significados em meio a disputas de forças entre o passado e o presente, ou seja, na interação entre os signos da tradição e a ressignificação desses signos no presente (Bhabha, 1998).

Com isso, nos jogos corporais, somos convidados à criação a partir de situações vividas em nosso cotidiano, avançando no imaginário para uma composição de outra imagem do vivido, atribuindo sentido poético na criação de movimentos organizados numa partitura que poderá ser apresentada. O jogo está encharcado de proposições que carregam outra forma de ver os sentidos da vida, articulando aquilo que é vivido cotidianamente com o que é criado no jogo. No jogo, os participantes podem ser levados à compreensão de que a vida se apresenta como uma força que interfere na realidade e na constante luta para construir e transformar o que somos e o que nos tornamos, atravessando as próprias forças de invenção de nós mesmos. Mediante essas forças, a criação é um potencial crucial na invenção de si.

O ser existente é o puro movimento contínuo. A todo momento muda e produz mudanças por meio das infinitudes de estados que experimenta. As mudanças não estancam os seus fluxos. As sensações e sentimentos se modificam a todo instante, transformando continuamente a memória do que já vivemos em nossa história. Em cada momento da vida nos lembramos das histórias de modo diferente e surge uma nova forma de conceber e compreender a vida. Isso é o enriquecimento da própria vida

através de cada nova experiência, fazendo crescer, ao mesmo tempo que conserva, o passado. Nesse sentido, o presente não passa de um instante, como a ponta de um crescente *iceberg* (Schöpke, 2012).

Concluindo...

A concepção de jogo em Huizinga, com alguns pontos e contrapontos trazidos em Caillois, provoca considerações importantes sobre o ato de jogar, que potencializam a conceituação dos jogos corporais. Os jogos corporais se caracterizam como uma possibilidade de descobrir constantemente o corpo e explorar as aventuras que ele pode proporcionar.

Trazer o jogo corporal articulado com um conceito amplo de jogo, produzindo diálogo entre os termos, sugere uma entrada no campo que contribui com a ampliação dos significados em novas articulações com outros autores. Debater o conceito de jogos corporais de Angel Vianna junto com outros autores teve, aqui, o objetivo de potencializar os debates sobre os jogos corporais.

O jogo é mais do que podemos descrever, e algumas características dos jogos corporais são difíceis de transformar em palavras, de escrever. Mas estão lá e têm a ver com o que se conceituou sobre o jogo, desde Huizinga (1990), passando por outros teóricos e recaindo na concepção daquilo que chamamos de jogo corporal. Afinal, o que de tão humano existe no jogo que pode torná-lo uma prática de si?

Os jogos não possuem a função de, simplesmente, fazer as pessoas se movimentarem. O movimento e o corpo não possuem fins neles mesmos, mas em relação à vida das pessoas. Os jogos corporais podem fazer emergir os discursos dos movimentos e trazer à superfície questões ligadas à experiência de si até então deixadas de lado por quem os experiencia. Não obstante, podem ser uma prática recreativa, em que as pessoas se divertem movimentando-se e observando o movimento dos outros. Jogar com os movimentos é experimentar a si mesmo, o que pode proporcionar outra relação consigo, com os outros e com o mundo através do

corpo. Pode, também, sugerir uma troca de sensações, em que os sujeitos participantes entram em contato com o outro, numa tentativa de acesso ao campo desconhecido da alteridade. Os movimentos corporais são mais do que podemos mensurar: são paradoxais e podem estar além daquilo que podemos compreender.

Referências

- ALVES, Nilda. Imagens das escolas: sobre redes de conhecimentos e currículos escolares. *Revista Educar*, Curitiba, n. 17, p. 53-62, 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/myqn3zHj9Xgbx8zJpnbXFnt/>. Acesso em: 20 out. 2024.
- BHABHA, Homi. *O local da cultura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
- DELEUZE, Gilles. *Proust e os signos*. Trad. Antonio Piquet e Roberto Machado. 8. ed. Rio de Janeiro: Forense, 1987.
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1998.
- DELEUZE, Gilles. *A dobra: Leibniz e o Barroco*. Trad. Luíz B. L. Orlandi. Campinas: Papirus, 1991.
- FOUCAULT, Michel. *A arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense, 1986.
- FOUCAULT, Michel. *Hermenêutica do sujeito*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- FOUCAULT, Michel. *História da sexualidade: o cuidado de si*. Rio de Janeiro: Graal, 1985.
- GIL, José. *Movimento total: o corpo e a dança*. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2001.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1990.
- KASTRUP, Virgínia; BARROS, Regina. Movimentos-funções do dispositivo na prática da cartografia. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana. *Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina, 2009. p. 76-91.

RAMOS, Enamar. *Angel Vianna: a pedagoga do corpo*. São Paulo: Summus, 2007.

SANTOS, Samuel B. *A Lei 13.278/16 e o processo de produção curricular para a dança na educação básica*. 2018. Dissertação (Mestrado em Educação, Cultura e Comunicação) - Faculdade de Educação da Baixada Fluminense, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Duque de Caxias, 2018.

SCHÖPKE, Regina. *Por uma filosofia da diferença*: Gilles Deleuze, o pensador nômade. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

Recebido em: 14 out. 2024

Aceito em: 12 dez. 2024

