

## JOGANDO COM A BELEZA E O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO EM CORPOREIDADE

**Edmilson Ferreira Pires (Doutor)**  
DEF-BACOR-PPGED/UFRN

### RESUMO

*O objetivo do estudo é contribuir com fundamentos para os estudos e pesquisas em corporeidade. Trata-se de uma reflexão filosófica em que destacamos as seguintes considerações: É no mundo da vida e na beleza do homem que joga que podemos evidenciar os fundamentos para uma corporeidade plena e humanescente. O lúdico como uma dimensão humana presente na corporeidade envolve o gosto pelo belo, o prazer, o viver e o conviver com plenitude. Como jogo lúdico, a corporeidade está em constante movimento. Na construção do conhecimento em corporeidade é preciso pensar, saber brincar, saber criar, saber sentir e saber pensar para saber humanescer.*

### ABSTRACT

*The objective of the study is to contribute with foundations for the studies and researches in corporeality. It is a philosophical reflection in that we detached the following considerations: It is in the world of the life and in the man's beauty that plays that can evidence the foundations for a full corporeality and humanescent. The ludic as a present human dimension in the corporeality involves the taste for the beautiful, the pleasure, the to live and living together with fullness. As game ludic, the corporeality is in constant movement. In the construction of the knowledge in corporeality is necessary to think, to know to play, to know to create, to know to feel and to know to think, to know humanescyng.*

### RESUMEN

*El objetivo del estudio es contribuir con las fundaciones para los estudios e investigaciones en el corporeidad. Es una reflexión filosófica en eso que nosotros destacamos las consideraciones siguientes: Está en el mundo de la vida y en la belleza del hombre que obras que pueden evidenciar las fundaciones para un corporeidad llenos y humanescente. El ludic como una dimensión humana presente en el corporeidad involucra el sabor para el bonito, el placer, el para vivir y viviendo junto con la llenura. Como el ludic listo, el corporeidad está en el movimiento constante. En la construcción del conocimiento en el corporeidad es necesario pensar, saber jugar, saber crear, saber sentirse y saber pensar para saber humanescer.*

### INTRODUÇÃO

Como uma aventura epistemológica, este estudo apresenta reflexões que englobam varias incursões na natureza da corporeidade em que foi possível experienciar o fenômeno da ludicidade na sua beleza, sendo envolvido por suas paisagens e imagens contagiantes, que conforme Maturana (2001) evidencia-se pelo amor que constitui nossa coexistência social.

Foram eventos e experiências prazerosas que convidam a várias ancoragens para meditação e contemplação, possibilitando visitar e re-visitar novas paisagens, novos

lugares, construir novos conhecimentos numa epistemologia poética, que se referencia numa razão aberta que se caracteriza na poética do devaneio (BACHELARD, 1993).

Nesse sentido, os sonhos e as utopias estiveram presentes e foram movidos por um ritmo vibrante da magia sensível, fazendo revelar a beleza da corporeidade que se apresenta como um jogo de nossa sensibilidade. Nesse jogo, pensamentos e emoções deram asas à imaginação, proporcionando perceber como pescador-pesquisador que “a certeza de hoje é a busca incerta do amanhã” (PIRES, 2000, p. 149). Nesse contexto florescem as emoções, os sentimentos, os sonhos, as intuições, as motivações e a nossa existencialidade.

Na esteira de Bachelard (1996), o caráter reflexivo da cultura científica é necessária colocando-a em estado de mobilização permanente, substituindo o saber fechado e estático por um saber aberto e dinâmico, que dialetize todas as variáveis possíveis, oferecendo enfim à razão razões para evoluir.

Assim, reconhecemos a finitude de nossas possibilidades na tarefa de pesquisar sobre corporeidade, e caminhamos nesta reflexão com o objetivo de fazer novas conexões trazendo a estética e a ludicidade para o eixo das discussões num imaginário que se revela a corporeidade, tendo a metáfora como companheira de viagem e campo fértil de novas paisagens.

## **A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO EM CORPOREIDADE**

Na construção do conhecimento em corporeidade a estética e o jogo trazem juntos a vibração do nosso Ser, as deliciosas experiências de fluxo (CSIKSZENTMIHALYI, 1999). A cognição do vivido em terras da corporeidade banhadas pela sensibilidade provoca no pesquisador emoções de êxtase, algumas ainda indescritíveis. É nesse estado emotivo de curiosidade intelectual que visitamos as bases teóricas para os fundamentos de uma teoria em corporeidade.

Começamos nossa caminhada pela estética, pisando em areia molhada e firme deixada pela maré vazante. Tal simbologia representa a firmeza da nossa convicção no poder da estética para o desenvolvimento humano, ao mesmo tempo que queremos mostrar a sua ausência nas teorias educacionais, e particularmente nas teorias sobre o jogo e o corpo.

Considerando que a estética tem uma abrangência de significados, uma amplitude e especificidade no contexto da filosofia como campo de estudo, principalmente em relação à arte, para uma melhor compreensão de nossas reflexões é necessário que se estabeleça de antemão a nossa compreensão na utilização do referido termo, referenciado para compreender o que ocorre no jogo da vida como beleza, imaginação, prazer e transcender. Nesse sentido, não se cogita um aprofundamento detalhado da estética, mas sim, manter com suas categorias algumas apreciações que possam contribuir para a compreensão do fenômeno pesquisado. Agindo dessa forma estamos fazendo estética, pois “[...] não é estética aquela reflexão que, não alimentada pela experiência da arte e do belo, cai na abstração estéril, nem aquela experiência de arte ou de beleza que, não elaborada sobre um plano decididamente especulativo, permanece simples descrição.” (PAREYSON, 1997, p. 8).

Segundo Pareyson (1997, p. 2), as sucessivas extensões que o termo estética sofreu fazem com que no momento se compreenda por estética “toda teoria que, de qualquer modo, se refira à beleza ou à arte”. Essa definição à estética abre-se como metafísica que deduz princípios sistemáticos de uma doutrina particular, ou como fenomenologia que interroga e faz falar a concretude dos dados da experiência humana, ou

como metodologia da leitura e crítica das obras de arte, ou mesmo como complexo de observações técnicas e de pressupostos que possam interessar aos críticos, aos artistas e outros pesquisadores, “onde quer que a beleza se encontre, no mundo sensível ou num mundo inteligível, objeto da sensibilidade ou também da inteligência, produto da arte ou da natureza”.

Na esteira de Duvignaud (1982, p. 11), “o que chamamos ‘estética’ aparece então como atividade sem objeto, desprovida de toda eficiência, sem dúvida colorida pelo ‘espírito do tempo’ ou pelos hábitos da civilização, porém sempre aberta a todas as combinações possíveis”. Portanto, na estética estão presentes os questionamentos, as renovações, as trocas de saberes, as variadas utopias do imaginário.

Com seu olhar crítico sobre a estética Koprinarov (1982), lembra-nos que seria mais conveniente, em vez de se dá definições mais ou menos exata do que seja a estética, deveríamos tratar de estudar o princípio estético no trabalho, na vida cotidiana, nas relações sociais, na vida dos homens. Ressalta o autor que essa tarefa é de suma importância por ser ela realmente válida desde o ponto de vista da educação, da formação do homem e desde o ponto de vista das tarefas da edificação da sociedade. Por outro lado, destaca também que essa tarefa não tem sido tão amplamente estudada: “a influência estética da vida tem uma importância fundamental, porque é cotidiana, permanente e imperceptível para a personalidade”. (KOPRINAROV, 1982, p. 5).

Três componentes básicos da vida cotidiana devem ser tomados do ponto de vista da estética: o mundo dos objetos ou o meio ambiente dos objetos; o modo da autoformação do homem e a comunicação que se realiza na esfera da vida cotidiana. Assim, toda a nossa vida está cheia de manifestações da arte, ou seja, tudo isso é “atividade artística”, mesmo que não se possa dizer que tudo na vida cotidiana é arte, mas sim uma “manifestação da atividade estética”, pois “os objetos não somente criam as condições para a satisfação das necessidades do homem, senão que criam ao seu redor um clima psicológico.” (KOPRINAROV, 1982, p. 6).

Neste sentido acrescentamos que a estética tem subsidiado as bases metodológicas dos estudos da corporeidade e de seu próprio desenvolvimento. Além disso, ela tem uma importância fundamental para os estudos da corporeidade por estar acompanhado do fenômeno da ludicidade, pois a estética remete ao jogo n qual a vida se desenvolve, como forma de dar conta do significado, da estrutura e da possibilidade de seu alcance ao desenvolvimento humano. Trata de experienciar para então refletir e assim não ficar na pura descrição. Nessa situação, o pesquisador torna-se um esteta e sua pesquisa uma obra de arte, que conforme (1997, p. 9), “deve sempre tirar partido da experiência da arte, quer ele se inspire numa própria e eventual experiência direta, que ele se atenha ao testemunho alheio, devidamente aprofundado e interpretado”.

Para Eagleton (1993, p. 17),

[...] A estética nasceu como um discurso sobre o corpo. Em sua formulação original, pelo filósofo alemão Alexander Baumgarten, o termo não se refere primeiramente à arte, mas, como o grego ‘aisthesis’, a toda região da percepção e sensação humana, em contraste com o domínio mais rarefeito do pensamento conceitual.

Portanto, a estética abraça a totalidade de nossa vida sensível, onde se movimentam nossos afetos e aversões, de como o mundo penetra nosso corpo em suas zonas de superfícies sensoriais, enfim de tudo que emerge de nossa mais gratuita inserção biológica no mundo de nossa corporeidade.

A estética, como todo ramo de conhecimento, tem um conjunto de categorias que expressam e formulam conceitos específicos e válidos para seus estudos. Nesse sentido, conforme Koprinarov (1982) podemos afirmar de acordo com as tradições que as categorias fundamentais da estética são o belo, o sublime, o cômico e o trágico. Conforme evidencia Koprinarov (1982, p. 14), a categoria do belo pode estar em toda parte: na natureza, no homem, no mundo dos objetos criados pelo homem, na arte. “O belo é um fenômeno estético no qual se dá a correspondência entre o ideal e o objeto avaliado”, lembrando que em cada uma das esferas acima o belo sofre determinadas modificações, posto que muda o tipo de relação entre o ideal e a realidade. De uma forma mais direta, essa relação está no homem, “já que qualquer ideal social chega a contrastar com a idéia sobre o homem perfeito”. Nesse sentido, vê-se que o conteúdo da beleza humana é não só historicamente variável, mas também motivado pelo pertencimento a uma determinada classe social. Da mesma forma, ainda que menos direta, nós valorizamos como belos também os objetos da natureza ou os objetos criados pelos homens. No caso da criação humana, a beleza dessa criação é o reflexo da beleza que se encontra na realidade, e isso é indício de uma perfeita harmonia do ser que cria consigo mesmo, com os outros e com o mundo no jogo livre da imaginação.

Grahan (1997, p. 26) afirma que a beleza precisa ser apreciada subjetivamente, ou ainda, “chamar belo a algo não é só descrevê-lo mas também reagir a ele.” Por outro lado, não se trata de uma reação meramente pessoal, pois ao declararmos que algo é belo, estamos querendo dizer que ali há algo mais que outras pessoas venham a concordar.

Com relação ao sublime, observa Koprinarov (1982, p. 16) que esta é uma categoria estética que caracteriza a importância dos objetos e os fenômenos, incomensuráveis por seu conteúdo ideal com as formas reais de sua manifestação. “O sublime resulta ser uma categoria que se relaciona melhor com os aspectos internos das coisas, se relaciona com a beleza espiritual do homem”. Portanto, em momentos sublimes da construção de conhecimento em corporeidade nós experimentamos admiração e por vezes podemos chegar a experimentar emoções esteticamente negativas, por exemplo o medo. Esse é um traço característico que se acentua nas emoções negativas do sublime e que realmente se diferencia do belo, mas que traz efetivas reflexões sobre nós mesmos diante de nossas limitações e finitudes, refinando nosso ideal de vida.

No espetáculo trágico, a equivalência teórica desse postulado está no reconhecimento da paixão e da simpatia que provocam efeitos adequados a esse quadro. O trágico leva-nos inevitavelmente para a esfera de nossa natureza espiritual, estando aí a força de sua ação e de seu sentido filosófico. Na perda do homem belo vemos a perda do possivelmente bom e natural de sua humanidade.

O cômico, segundo Koprinarov (1982, p. 19), “pode definir-se como uma contradição objetiva de importância social.” É preciso considerar que toda realidade pode ser vista desde o ponto de vista “sério” e “cômico”. Geralmente a risada serve de sinal para o cômico, embora não seja suficiente para separar os fenômenos cômicos e suas vivências dos demais fenômenos e vivências que possamos ter. Assim, nem sempre a risada chega a ser sinal do cômico e nem sempre o cômico se manifesta com risadas. Por outro lado, também jogo e seriedade não se opõem como duas opções que mutuamente se excluem, mas sim como dois pólos de uma dialética na qual o jogo está sempre se requalificando e tomando sentido. Portanto, tanto no cômico como no jogo estão associadas às categorias do prazer, da alegria, da surpresa, do arrebatamento, do divertimento, da irrealidade e da seriedade.

Para percebermos o cômico necessitamos de uma capacidade, um sentimento que normalmente chamamos de sentido de humor, porque nem todas as pessoas são igualmente capazes de perceber o cômico, sendo que para possuir essa faculdade é

necessário estar perto da vida, conhecê-la em todas suas riquezas e contradições (KOPRINAROV, 1982. p. 22). Numa relação do cômico com o estético, observa Koprinarov que o sentido do humor é uma variante do sentido estético, na qual se pressupõe a existência das capacidades de se captar as contradições na realidade. Assim, o sentido do humor é inerente à personalidade esteticamente desenvolvida, que é capaz de valorizar os fenômenos e seus conteúdos de maneira rápida, emocional e lúdica. “O sentido do humor corresponde a um pensamento aguçado, ágil, insinuante, capaz de fazer associações inesperadas”.

Por fim, podemos destacar que o lúdico tem uma função heurística, na qual, como uma característica essencial do jogo, cria as condições para uma atividade heurística, ou seja, recorre-se a um conjunto de regras e métodos que conduzem à descoberta, à invenção e à resolução de problemas.

Portanto, todas essas categorias da estética contribuem nas análises do fenômeno lúdico, da imaginação humana e do desenvolvimento do jogo que aponta para novas possibilidades de se entender o ser humano na sua totalidade, na sua corporeidade. Ser humano que brinca, que sente, que pensa e age com intencionalidade.

No entrelaçamento da estética com o lúdico que podemos abraçar a concretude das ações humanas e na presença da sensibilidade que a vida vira existência e traz uma história, “o salto desregrado da alegria torna-se dança, o gesto informe torna-se harmoniosa atitude expressiva, os sons desordenados do sentimento desdobram-se, obedecem ao compasso e ordenam-se em canto” (SCHILLER, 1995, p.147).

Segundo Schiller (1995), se concebemos o homem em geral, observamos nele a pessoa e os estados. Mas isso não significa que a pessoa se deduz dos estados ou vice-versa, pois o homem ao mesmo tempo que é pessoa, passa por estados determinados. Nesse sentido, a corporeidade tem uma dupla tarefa: realizar o homem como pessoa e dar forma à realidade de seus estados. Na teoria estética de Schiller o jogo na vida torna-se uma verdadeira “práxis” com sentido educativo e até mesmo político, que vem, acima de tudo, mostrar as interações dinâmicas da corporeidade, as influências recíprocas entre dois aspectos fundamentais do homem, ou seja, entre a sua sensibilidade ou seus sentidos e a razão.

Para Schiller (1995) o lúdico ultrapassa a imediata relação com o prazer para se inserir no contexto da construção do Ser e da sociedade. Seu pensamento estético, que visa com especificidade o autoconhecimento, tem como enunciado maior compreender o próprio ser humano, advindo daí a relação que fazemos da importância do lúdico como uma dimensão da corporeidade que transcende as suas limitações para se tornar plena e bela.

Temos na contemplação estética de Friederick Schiller o momento em que a nossa sensibilidade e imaginação fluem, entrando num jogo harmônico com a nossa inteligência. É por meio desse jogo harmonioso que se integram todas as capacidades e potencialidades do homem, surgindo o prazer estético que como jogo se torna uma nova possibilidade de educação do homem. Nesse sentido, vemos que Huizinga (1999, p. 5) parece concordar com Schiller quando diz que o jogo tem um “caráter profundamente estético” e nisso está a sua característica fundamental que foge a todas as tentativas de explicações especializadas. “A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo.” Acrescenta o autor que, “[...] é com totalidade que devemos procurar avaliá-lo e compreendê-lo.” Isso tudo nos leva a ter o jogo como linguagem e matriz que se configuram nas sociedades de diferentes formas,

A sociologia que toma como referência o jogo para seus estudos nos lembra que durante muito tempo, no estudo do jogo tem sido dada muito mais atenção aos instrumentos e aos acessórios do jogo que a sua natureza, a suas características, a suas leis, aos instintos que supõem e aos gêneros de satisfações que provocam naqueles que jogam (CAILLOIS, 1986). O ser humano joga desde sempre, como afirma Huizinga (1999, p. 6) na sua tese “Homo Ludens”: a cultura provém do jogo. O jogo é liberdade e invenção, no qual fantasia e disciplina atuam dialeticamente. Esse objetivo de Huizinga (1999) de estudar o jogo como forma específica de atividade, como “forma significativa”, como “função social, muito se assemelha as proposições de Schiller, sendo que ambos procuram considerar o jogo a partir do que fazem os próprios jogadores, ou seja, nas suas significações mais originais e naquilo que se manifesta no jogador.

Desde o início da sociedade humana, as grandes atividades arquetípicas foram marcadas pelo jogo. Mesmo não sendo a estética do jogo objeto de seu estudo, Huizinga (1999, p. 13) percebe que o jogo tem tendência a assumir acentuados elementos de beleza, uma vez que a vivacidade e a graça estão originalmente unidas às formas mais elementares do jogo, e neste a beleza do corpo em movimento atinge seu ponto culminante, o jogo lança sobre nós um feitiço é “fascinante”, “cativante”. Para Caillois (1986, p.10), “a palavra jogo combina então as idéias de limites, de liberdade e de invenção.” Percebe-se que a palavra jogo traz consigo uma idéia de amplitude, de movimentos desenvolvidos com facilidades, uma liberdade útil, porém não excessiva.

Em suas formas mais complexas o jogo apresenta-se cheio de ritmo e harmonia que para Huizinga (1999, p. 10.) “[...] são os mais nobres dons de percepção estética de que o homem dispõe. São muitos, e bem íntimos, os laços que unem o jogo e a beleza” (grifo nosso). Foi precisamente isso que Schiller (1995) percebeu quando se utilizou do jogo para a sua educação estética, realçando a importância do impulso lúdico. Nesse sentido, “a alegria que está indissolivelmente ligada ao jogo pode transformar-se, não só em tensão, mas também em arrebatamento.” (HUIZINGA, 1999, p. 24).

Observa-se que é através do jogo estético que Schiller (1995) chega ao “homem estético” como ideal absoluto e no qual no estado lúdico vê a única possibilidade em que o homem é integralmente homem. Nessa condição, podemos considerar metaforicamente que o homem deve se tornar obra-de-arte, e assim, restabelecer em si a humanidade integral e perfeita que há muito tempo vem sendo desfeita pelas civilizações especializadas ou expressar-se na vida pelo instinto do jogo de forma harmoniosa. O jogar como experiência significativa, Caillois (1986, p.12-13) o destaca pela elasticidade e margem de movimento, os distintos sentidos implicam idéias de totalidade, de liberdade e de regra. “O jogo propõe e propaga estruturas abstratas, imagens de ambientes cercados e protegidos, em que podem exercitar-se competências ideais”.

Uma equivalência com processo de desenvolvimento humano pode ser trazido à corporeidade a partir do que Cavalcanti (2001, p.45) compreende: “O fenômeno motricidade-corporeidade como totalidade ontológica implica os processos superiores de desenvolvimento humano como auto-realização e a auto-transcendência. Através da corporeidade, o homem materializa o seu potencial para auto-realizar-se e auto-transcender-se.” Portanto, é com o processo de desenvolvimento humano que realmente estamos interessados nos estudos da corporeidade, assim a teoria estética de Schiller (1995) pelo impulso lúdico, que tem profundas raízes epistemológicas e sensíveis, inter-relaciona-se e se complementa à natureza da corporeidade que almejamos. Na corporeidade que almejamos destacamos as categorias da auto-realização, da ludicidade, da transcendência e da humanescência.

É a partir da estética e do jogo que precisamos perguntar pelo valor do vivido para o homem, principalmente no contexto do campo da Educação Física desde suas

atitudes diferenciadas ao agir de forma criativa diante das adversidades presentes na vida cotidiana e na cultural corporal Assim, apreendemos e compreendemos as vivências do movimento humano, seu grau de beleza, sua harmonia e o prazer que provoca no ser que se movimenta. Conforme Huizinga (1999, p. 11), para o adulto o jogo “só se torna uma necessidade urgente na medida em que o prazer por ele provocado o transforma numa necessidade”. Não se prendendo a isso, vemos também que o homem que joga é concebido como totalidade. O jogo é lugar onde o homem é mais completo.

Como forma de reforçar as análises das categorias escolhidas e avançar em relação à presença do jogo e da ludicidade na vida do homem, temos consciência de que toda sua origem reside na liberdade como algo primordial, na necessidade de relaxamento e em geral de distração e de fantasia. Essa liberdade é a locomotiva indispensável a todo ser humano, que traz a capacidade de improvisar e criar as realidades mais complexas, o gosto pelas atividades gratuitas como uma virtude civilizadora. É através dos jogos que se exemplificam os valores construtivos da corporeidade, ao mesmo tempo contribuem para que o indivíduo possa apreciá-los e desenvolvê-los. Aqui reside também o prazer que se sente ao resolver uma dificuldade criada no mundo da vida, uma esfera que é própria do lúdico, do entretenimento que normalmente deve desembocar na conquista de uma nova habilidade, uma maestria particular, o descobrimento de uma resposta satisfatória para um determinado problema.

Não podemos esquecer que ambos, o jogo e lúdico, são ilustrados por um ar de mistério que freqüentemente nos envolve e nos conduzem à felicidade. Nesse envolvimento profundo, somos diferentes e fazemos coisas diferentes que não se enquadram nas leis e costumes da vida cotidiana. Por outro lado, torna-se comprovado que a parte lúdica da experiência humana, presente na estética e no jogo, nos foi ocultada pelos historiadores, sociólogos, antropólogos ou quase todos, ao menos, passaram inadvertidamente pelo assunto. Mesmo os psicólogos e psicanalistas que se interessaram pelo lúdico, só o fizeram por sua relação exclusiva com a infância.

Ressalta Duvignaud (1982) que no transcurso do século passado, e de maneira sempre inesperada, o sistema de pensamento sério foi agredido e transformado por estalidos lúdicos, destacados pelo dadaísmo, o surrealismo, o freudismo, a exasperação cultural que acompanhou a Revolução de 1917 na Rússia, o movimento “hippie” nos Estados Unidos, o movimento de 1968 na França, foram muitas das diversas provas para uma cômoda racionalidade que imperava num reino absoluto. Da mesma forma, a lógica utilitarista recobre com bastante rapidez as chamas da efervescência lúdica. Para Duvignaud (1982, p. 24), “a área que delimita as atividades lúdicas é mais vasta e em todo caso mais específica do que os concedem Huizinga e Caillois”. Contudo, assegura o autor, que os aspectos que adotam essa experiência lúdica, sem dúvida, são mais diversos do que se crê.

Ao observar alguns fenômenos que estiveram presentes na história da Europa como o movimento barroco, a corrente libertina do século XVIII, a moda das máscaras e as metamorfoses com as formas e com o corpo, sugere Duvignaud (1982, p. 25) que “o que sem dúvida se impõe é medir a importância desse ‘fluxo’ que atravessa em determinada época a experiência coletiva e individual”. Importante também compreender a visão de homem que implica essas formas ou esses comportamentos e reconstituir as crenças, as práticas ou as atividades que caracterizam essa ludicidade.

Percebe-se que é importante reconhecer na vida individual e coletiva, essa região lúdica que invade nossa existência, trazendo divagação, sono, sonhos, convivialidade, festa, prazer e inúmeras especulações do nosso imaginário que advém do jogo. Esse campo da ludicidade deve ser descoberto, senão compreendido, no contexto desse oceano das sensibilidades que estamos explorando nesta reflexão. Caillois (1986,

p.18) reconhece que o jogo não prepara para nenhum ofício definido: “[...] de uma maneira geral introduz na vida, acrescentando toda capacidade de saltar obstáculos ou de fazer frente às dificuldades”.

Nessa discussão envolvente sobre a temática do jogo e do lúdico, prolongamos nosso entendimento a partir das palavras de Duvignaud (1982), no capítulo “O preço das coisas sem preço”, quando conta uma história que ocorreu numa tarde entre dois especialistas – um soviético e outro americano - que após saírem da casa de um amigo no Rio de Janeiro, entraram no bosque da floresta da Tijuca até as proximidades de uma das cascatas, onde em certos momentos os descendentes de africanos celebram o culto de Yemanjá, com as oferendas feitas e dançando em estado de transe. Então os dois especialistas se surpreendem e numa só voz perguntam: “isso para que serve?”

Isso, desde logo, não serve para nada: o sagrado não serve para nada, o amor e o prazer não servem para nada! o imaginário não serve para nada! E inclusive nas sociedades cujos representantes são aqueles ‘especialistas’ se abre uma imensa região de atos lúdicos que eles não podem conhecer, região sem dúvida em parte clandestina, porém mas desbordante do que pensam. Não está em absoluto à mercê de uma revolução concebida mediante conceitos racionais de Ocidente como o mundo muda ou mudará, senão graças ao surgimento do inútil, do gratuito e do imenso fluxo do jogo [...].(DUVIGNAUD, 1982, p. 31).

Percebe-se que esses dois especialistas não sabem o que é prazer, sensibilidade estética e o viver das subjetividades que partem do imaginário. Para Maffesoli (1996), a possibilidade de ter prazer é uma forma de expressão que não se pode reprimir, pois está impregnada no espaço social, evidenciado pelas pequenas aquisições presentes na vida cotidiana.

Desde a antiguidade o fenômeno lúdico tem sido apontado como elemento inerente ao desenvolvimento do ser humano e da sociedade. No entanto, com o advento da sociedade industrial, por ser algo considerado não sério, o lúdico foi posto deslocado do mundo do trabalho, talvez por isso as atitudes e expressões dos especialistas no exemplo acima assim sejam explicadas, mas não convincentes, por entendermos o fenômeno da ludicidade como uma dimensão humana, portanto, algo que trazemos na nossa corporeidade e que nos acompanha por toda a vida.

A categorização do homem adequada a uma determinada época tem sido enunciada no decorrer da história como forma de exaltação de suas potencialidades. Assim, tivemos o homem “sapiens” para lembrar a sua superioridade perante o reino animal pelo uso da razão e do homem “faber” que o destaca pelo seu poder de fabricação de objetos. Nesse sentido, Huizinga (1999) compreende que a expressão “homo ludens” também merece um lugar de destaque nessa categorização do homem, por observar que o jogo tem sido uma constante na vida do ser humano e de alguns animais, tendo a convicção de que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Nas dinâmicas relações que apresentamos na construção do conhecimento em corporeidade evidenciamos que a corporeidade se revela como jogo que é força viva de nossa existência, sendo a beleza uma condição essencial à construção do conhecimento e



fonte espiritual ao corpo que flui, que o jogo acontece no prazer de viver, vinculando-se aos sentimentos e as sensibilidades de forma fecunda e motivadoras nas quais podemos Ser lúdico, Ser belo, ser verdadeiramente Humano.

Trouxemos o lúdico e a beleza para o contexto desta reflexão por acreditar na ludicidade como primeiro valor para o desafio dos desafios propostos por Santin (2002), quando evoca a necessidade de se trabalhar não em nome dos valores do mercado competitivo, mas em nome da solidariedade, da cooperação, da gratuidade, da confraternização, da liberdade, da criatividade, da participação, da festa, do encontro, da alegria, do prazer e de vários outros valores que entoam essa melodia que é a vida.

Assim, reconhecemos que as relações do lúdico com a natureza da estética e do jogo fornecem valiosos fundamentos para os estudos da corporeidade, tendo como fundamental a idéia de se perceber o jogo como um ato de criação e inspirador de situações de nossa existência, no jogo não encontramos as pessoas divididas, pois o ideal de beleza presente torna-se fonte do impulso lúdico e harmonia que o homem tem presente na intermediação de sua sensibilidade com a racionalidade. Já a estética se torna princípio básico para que o jogo da construção do conhecimento se manifeste como atendimento das fontes inspiradoras que objetivamos a beleza nas pesquisas, na abundância da vida plena, configurando-se como contemplação permanente do devir, do transcender e da existência humana.

Nesse sentido, trazemos uma provocação epistemológica como forma de mobilizar e sensibilizar novos parceiros para desbravar novos mares de sensibilidades de onde poderão emergir novos fundamentos para a construção de uma teoria sobre corporeidade.

Enfim, para não concluir, fazemos um chamamento aos profissionais da área de Educação Física, educadores em geral, pesquisadores do jogo e da corporeidade para juntos continuarmos nessa viagem epistemológica, com mais profundidade e liberdade procurando revelar e re-significar a afirmação de Schiller (1995, p.80) “[...] o homem joga somente quando é homem no pleno sentido da palavra, e somente é homem pleno quando joga”.

## REFERÊNCIAS

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. Trad. de Antonio de Pádua Denesi. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

\_\_\_\_\_. *A formação do espírito científico: contribuições para uma psicanálise do conhecimento*. Trad. Estela dos S. Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.

CAILLOIS, Roger. *Los Juegos y los hombre: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica S.A., 1986.

CAVALCANTI, Katia Brandão. *Para a unificação em ciência da motricidade humana*. Natal: EDUFRN, 2001.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *A descoberta do fluxo: a psicologia do envolvimento com a vida cotidiana*. Trad. de Pedro Ribeiro. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

DUVIGNAUD, J. *El juego del juego*. México: Fondo de Cultura Económica, 1982.

EAGLETON, Terry. *A ideologia da estética*. Trad. Mauro Sá Rego Costa. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1993

GRAHAN, G. *Filosofia das artes: introdução à estética*. Tradução de Carlos Leone. Lisboa: Edições 70, 1997.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. Trad. de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1999.

JIMENEZ, Marc. *O que é estética*. Trad. de Fulvia M. L. Moretto. São Leopoldo, RS: UNISINOS, 1999.

KOPRINAROV, Lazar. *Estética*. Havana: Editora Política, 1982.

MAFFESOLI, M. *No fundo das aparências*: Trad. de Bertha H. Gurovitz. Petrópolis: Vozes, 1996.

MATURANA, H. R. *Cognição, ciência e vida cotidiana*. Trad. de Cristina M. e Victor P. 1ª reimpressão. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001.

PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. 3. ed. Trad. De Maria H. N. Garcez. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PIRES, Edmilson F. *Corporeidade e sensibilidade: o jogo da beleza na educação física escolar*. Natal: EDUFRN, 2000. (Teses & Pesquisas – Ciências da Saúde).

SCHILLER, F. *A educação estética do homem*. 2. ed. Trad. Roberto Schwarz e Márcio Suzuki. São Paulo: Iluminuras, 1995.

#### ENDEREÇO:

Rua: Guilherme Lins de Queiroz, Casa 13, Bloco B, Quadra 18

Bairro: Capim Macio – Natal/RN

CEP: 59078-490

Email: edpires@ufrnet.br