

A EDUCAÇÃO FÍSICA EM JOGO

PRÁTICAS CORPORAIS, EXPRESSÃO E ARTE

Profª. JOANA LOPES

Professora do Departamento de Artes Corporais
(Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas – Unicamp)
e professora visitante do Departamento de Artes, Música e
Espetáculo da Università degli Studi di Bologna (Itália)

Dndo. JOSÉ RAFAEL MADUREIRA

Professor de Educação Física e doutorando em educação (Unicamp)
E-mail: rafadanse@hotmail.com

RESUMO

Este artigo, sustentado pelos estudos de Huizinga (1938) e Caillois (1958), aponta o jogo (ludus) como fundamento da expressividade humana. O jogo é inteiramente revestido de materialidade histórica que se estende por campos diversos da ciência à arte, da natureza à cultura. Essa compreensão nos conduz a reflexões que o jogo, em suas diversas dimensões, estabelece entre a arte, as práticas corporais e a educação física.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo; educação física; expressão do corpo; arte.

O QUE ESTÁ EM JOGO?

A lei diz que não há nada mais belo do que manter a calma, tanto quanto possível, na infelicidade, e não se afligir, porque não se pode distinguir com clareza o bem do mal que ela comporta; não se ganha nada em indignar-se, nenhuma das coisas humanas merece ser tomada muito a sério, e, numa ocasião dessas, agindo com destempero, seria impossível ver o que estaria vindo em nosso socorro, porque nosso desgosto nos impediria
Platão, A República, X

A tarefa que se apresenta não nos parece fácil: escrever um artigo acadêmico sobre um tema fascinante e igualmente desvinculado das regras oblíquas e sisudas da ciência moderna. O jogo é nosso ponto de partida e de chegada e é também o percurso. Não desejamos dissecá-lo à luz das ciências naturais. Queremos evocar o espírito lúdico, trazer seus encantos. Este artigo foi amarrado (ou seria "emaranhado"?) a duas obras clássicas sobre o jogo: *Homo ludens*, de Johan Huizinga, publicada pela primeira vez em 1938, e *Os jogos e os Homens*, escrito pelo antropólogo francês Roger Caillois e publicado em 1958. Como o funâmbulo que toda noite coloca a vida em jogo, equilibramos nossas idéias num tênue fio condutor: como a Educação Física poderia expressar inteiramente a beleza, a alegria e o prazer do jogo num momento em que seus desdobramentos em dança, ginástica e esporte assumem absoluta seriedade?

O jogo (*ludus*) constitui-se conteúdo integrante dos saberes sobre o corpo privilegiados pela Educação Física. Há cerca de vinte anos insiste-se na presença do componente lúdico no fazer pedagógico e histórico da Educação Física. Perguntamos se, de fato, o espaço para a plena expressão do homem que joga (*homo ludens*) está aberto. Será que a diversidade e a potencialidade do *ludus* se revelam inteiramente em nossa sociedade, ou será que ele está encerrado na pura e esvaziada demonstração competitiva de forças e habilidades? Será que a diversidade e a potencialidade do *ludus* se revelam inteiramente em nossa sociedade ou será que o jogo está encerrado na pura e esvaziada demonstração competitiva de habilidades mecanizadas desprovidas de sopro vital?

De alguma forma, observamos que as aparições do corpo seguem uma tradição utilitarista e econômica do uso sempre moderado e comedido das forças físicas. Não restou muito espaço para a livre expressão do *ludus*, mas o jogo segue o seu curso como força propulsora da cultura, das artes e ciências. O jogo, muito mais do que a conhecida instrumentalização que se faz dele, poderia ser tomado como fundamento ético e estético da Educação Física. Ele é o alicerce do divertimento, da criação, do prazer e da plena expressão do corpo e das vontades.

ALGUMAS PEÇAS DO JOGO

Os métodos ginásticos europeus foram responsáveis pela formação da área de conhecimento denominada Educação Física (Soares, 2001). Em algum momento eles participaram visceralmente da organização de uma nova sensibilidade sobre a sociedade e, evidentemente, sobre o corpo. O corpo econômico, assim como o *espírito econômico* (Sombart, 1982), era extremamente bem representado por esses métodos de educação corporal, pedagogias que podiam ser visitadas como formas legítimas de um pensamento científico sobre o uso racional e austero das forças físicas. Participamos de outro momento histórico cujas práticas corporais seguem lógicas distintas. Não obstante, parece-nos que a ginástica científica novecentista se atualiza ininterruptamente, revestindo-se de novas roupagens e formas cada vez mais agudas, delgadas e ágeis. São os ideais do passado que se fortalecem e se adequam às novas formas de organização do capital.

Esse fenômeno é visível não apenas nas atualizações que a ginástica sofreu, em que a maquinização do corpo é evidente. A dança, a capoeira, ou mesmo a música e as artes eróticas acabam por seguir a ordem do *pensamento esportivo* (Courtine, 1995), ou, como afirma Huizinga (1996, p. 222):

As estatísticas de vendas e de produção não podiam deixar de introduzir na vida econômica um certo elemento esportivo. A consequência disso é haver hoje um aspecto esportivo em quase todo triunfo comercial ou tecnológico: o navio de maior tonelagem, a travessia mais rápida, a maior altitude etc.

Perguntamo-nos para onde foi o jogo e toda dimensão lúdica das atividades humanas. Esperamos encontrar alternativas que não se resumam aos imperativos do capitalismo (Wood, 2001). O homem que joga está sendo rapidamente substituído por outro que consome, compulsivamente, de forma quase que competitiva, sem que isso seja apontado como patologia, ou dito de uma forma mais incisiva, como catástrofe. Interessante notar, como refinamento desse processo, que o conhecido *happy hour* só tem sentido se todos os outros momentos do dia forem sombrios.

IDÉIAS GERAIS SOBRE O JOGO

O jogo, como nos apresenta Huizinga (1996) e Caillois (1990), é uma atividade livre e desobrigada das regras sociais. Os jogadores, crianças ou adultos, jogam por jogar, ou seja, pelo prazer que encontram na prática lúdica. Falar do jogo é, muitas vezes, cair num labirinto de ambigüidades fatais. Divertimento e alegria se opõem à seriedade atribuída às coisas objetivas e produtivas. Entretanto, a realidade

de do jogo (*ludus*) nos revela que não há produção de bens materiais durante sua prática, mas deslocamentos de objetos e honras. Pensemos nos jogos de azar. Os bens, materiais ou não, variam constantemente de mãos, e jogo é lançado ao estado inicial da partida, situação que se repete infinitamente. Ademais, “o maior dos ganhos que se possa esperar do jogo será sempre inferior ao preço da luz que o ilumina” (Caillois, 1990, p. 11). Encontramos nessa idéia uma resistência do homem que joga (*homo ludens*) contra o *homem econômico* (Sombart, 1982), enjaulado numa noção utilitarista da vida.

A pura avareza não comercia nem joga; nunca arrisca. E a essência do espírito lúdico é ousar, correr riscos, suportar a incerteza e a tensão. A tensão aumenta a importância do jogo, e esta intensificação permite ao jogador esquecer que está só jogando (Huizinga, 1996, p. 59).

Com efeito, uma característica do jogo é não criar nenhuma riqueza, nenhum valor. Por isso se diferencia do trabalho ou da arte. No fim do lance, tudo pode e deve voltar ao ponto de partida, sem que nada de novo tenha surgido: nem colheitas, nem objetos manufaturados, nem obra-prima, nem capital acrescido. O jogo é ocasião de gasto total: de tempo, de energia, de engenho, de destreza e muitas vezes de dinheiro (Caillois, 1990, p. 25).

Da criança ao adulto que joga, a repetição não é enfadonha, ao contrário, ela é desejada como um atrativo que desafia o jogador a tentar novamente na busca de um melhor desempenho. Benjamin (1994) irá dizer:

A obscura compulsão de repetição não é menos violenta nem menos astuta na brincadeira que no sexo. Não é por acaso que Freud acreditava ter descoberto nesse impulso um “além do princípio do prazer”. Com efeito, toda experiência profunda deseja, insaciavelmente, até o fim de todas as coisas, repetição e retorno, restauração de uma situação original, que foi seu ponto de partida (p. 252-253).

Todo e qualquer jogo é regido pela incerteza e imprevisibilidade de resultados. Os jogadores, tendo em vista essa regra cósmica, devem estar muito bem preparados para que o jogo alimente esperanças de triunfo. Em contrapartida, as tensões do jogo afrouxariam e a atividade lúdica perderia seu encantamento inicial. Mesmo o malabarista mais renomado reconhece que todo treinamento corporal não garante uma performance infalível. Ele, assim como o público, tem certeza de que suas claves irão ao chão, e isso não interfere em nada na magnitude de sua arte.

O jogo seduz, é uma atração que absorve jogadores e espectadores. Esse envolvimento social nos indica a abertura de um espaço extra-cotidiano orientado por um tempo próprio e independente dos acontecimentos que o cercam. A sus-

pensão da realidade ordinária encanta jogadores e observadores sempre desejosos de refazer indistintamente o encantamento inicial e seguros de que nada será como antes. Está instaurada uma nova realidade de caráter ficcional regida por uma legislação própria que diz respeito apenas aos jogadores.

Os fundamentos do jogo tornam-se evidentes para quem joga e também para quem observa. As origens desses fundamentos remontam eras passadas, mas são tão contemporâneas quanto a tecnologia mais avançada. Passado e presente não são, nesse contexto, tomados como fases da evolução de uma suposta linha do tempo, são sinais de estruturas constantes, são pertencimentos humanos.

O jogo solicita do jogador habilidade, força física e psíquica. São, no entanto, tensões corporais inteiramente diversas daquelas envolvidas numa linha de montagem. Mas, além do uso produtivo e controlado das forças físicas, o trabalho industrial desvia a pessoa do produto obtido, enquanto o jogo lança o jogador na própria interioridade.

A imaginação é uma faculdade imprescindível ao jogo, tanto quanto sentidos bem-afuçados. Não basta “fazer de conta”, para que o jogo conduza os jogadores ao *arrebato* (Huizinga, 1996), é preciso encarnar as funções mágicas que se assume. Se uma criança coloca uma máscara de pirata significa que ela irá duelar até o fim contra os soldados ingleses. Em outros jogos, além dessa capacidade mimética, é importante que os sentidos estejam despertos. A visão num pega-pega é vital para que o pegador acompanhe os deslocamentos do perseguido. O olhar predatório, nesse caso, cria a tensão desejada para que um certo tipo de suspense tome conta do jogo tornando-o imprevisivelmente encantador. Da mesma forma, se vendarmos os olhos do pegador as tensões serão intensificadas para ambos os lados, exigindo do pegador extrema acuidade auditiva e dos demais um silêncio absoluto.

As tensões que brotam do jogo determinam um equilíbrio delicado entre o que é necessário para uma bela partida e o que deve ser evitado para que essa não seja interrompida ou destruída. Esse equilíbrio materializa-se por meio das tensões que os jogadores administram a favor do pleno desenvolvimento do jogo. Se as tensões não são administradas com precisão o jogo pode esfriar, desfazendo-se, ou então poderá explodir como conseqüência do descontrole emocional e físico dos jogadores.

Os diversos jogos presentes na natureza e nas mais variadas culturas foram organizados por Caillois (1990) em quatro categorias. Essas categorias são nomeadas da seguinte forma: *agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx*. A categoria *agon* envolve os jogos de antagonismo, as competições desportivas, os desafios de força e habilidade física. A segunda categoria é denominada de *alea*, uma referência ao uso latino para o jogo de dados. Essa categoria engloba os jogos de azar, cartas, loterias, apostas em

que o jogador é lançado à própria sorte não tendo qualquer controle sobre o andamento do jogo. A terceira categoria denomina-se *mimicry* e circunscreve os jogos miméticos, os jogos de faz-de-conta, jogos de mímica, jogos de disfarce, além de envolver uma série de brinquedos e objetos como máscaras, vestimentas, espadas, caixas, perucas e maquiagem. Podemos acrescentar as artes como jogos *mimicry*, especialmente as artes cênicas como o teatro, as danças dramáticas, a ópera, o baile de máscaras e o carnaval.

O teatro que faço surge do jogo dramático. Que jogo é esse que não se inclui nas Olimpíadas, mas que entre todos é o mais antigo jogo humano? Ele que é a cabeça e o coração da Comédia de Arte italiana, dos folguedos dramáticos populares, das correrias dos mamulengos, teatro da representação das guerras e colheitas das tribos africanas e brasileiras? Ele é tudo o que o teatro da simulação, morto e sobrevivo nas casas de mercado da arte, não pode alcançar: o jogo dramático é um exercício poético de e para liberdade (Lopes, 1989, p. 9).

A última categoria, *ilinx*, refere-se à vertigem e à náusea. A montanha russa, o carrossel, o tobogã, a roda gigante e tantos outros brinquedos encontrados no parque de diversões traduzem esse fascínio pelo risco e a busca pelo descontrole provocado pela vertigem.

Caillois (1990) nos esclarece sobre o teor meramente formal e aproximado dessas categorias que, por muitas vezes, combinam entre si e até se opõem. Não se trata de um juízo de valores ou de uma hierarquização dos jogos. Estes apresentam uma realidade complexa e intangível. Algumas combinações são observadas com facilidade, outras não. Quando crianças representam aviões em pleno vôo, efetuando manobras e produzindo sons de um motor, notamos claramente a presença da faculdade mimética (*mimicry*) na brincadeira. Se, por um momento, alguém propuser uma disputa entre os aviões (crianças) para saber quem alcançará em primeiro lugar determinado local, observaremos uma combinação entre *mimicry* e *agon*. Quando um piloto salta com sua asa delta na busca pela vertigem (*ilinx*) e não se equipa com o pára-quedas de segurança, ele joga com a própria sorte (*alea*), pois está consciente dos riscos que corre durante o vôo. Outro exemplo dessas combinações pode ser encontrado nos chamados esportes radicais como a patinação, o *rafting* e o surfe. Mesmo sendo jogos altamente técnicos e físicos (*agon*), apresentam um componente de incerteza e risco (*ilinx*). São jogos que

[...] consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico. Em todos os casos, trata-se de atingir uma espécie de espasmo, de transe ou de estontejamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão (Caillois, 1990, p. 43).

A noção de oposição de forças é facilmente visível nos esportes de competição. Não menos evidente é a capacidade dos jogadores em interpretar personagens. Jogadores profissionais compreendem muito bem o papel e o significado que representam em cena (campo). O jogo mimético (*mimicry*) garante que jogos elementares se tornem um espetáculo mundial. A presença do público garante ao jogo esse *status* de espetáculo. Talvez o telespectador, tendo em vista os avanços da indústria televisiva, abra mão da presença física dos atores-jogadores, mas para estes o público é imprescindível, garante o tempero da encenação.

Existem personagens-espectadores de vários tipos: ingênuos, apaixonados, violentos e apáticos. Do mesmo modo, os personagens-jogadores multiplicam-se em estilos diversos. Ambos envolvem-se calorosamente em seus respectivos papéis até que o jogo acabe, momento em que estes são abandonados. A festa celebrada pelos vitoriosos apresenta-se como uma nova dramaturgia, solicitando novos jogos e papéis a serem encarnados. É também observável uma certa incapacidade de alguns jogadores e de muitos espectadores na administração das tensões provenientes do jogo. Muitos não percebem que se trata apenas de um jogo, de uma guerra fictícia e simbólica entre lados opostos de uma mesma força. Alguns, não poucos, ultrapassam o limite muito claramente estabelecido pelo seu papel como espectador, passando a protagonizar uma dramaturgia da violência. Esse descontrole dos “maus” jogadores coloca em xeque todo divertimento inerente ao jogo que: “Acima de tudo, contribui infalivelmente para uma atmosfera de descontração ou de diversão. Acalma e diverte. Evoca uma atividade que se realiza sem consequências na vida real” (Caillois, 1990, p. 9). Talvez a força da *liturgia olímpica* (Almeida, 2001) desorganize a consciência dos jogadores e da massa de espectadores.

A capacidade das técnicas sociais modernas para organizar manifestações de massa com um máximo de efeito exterior no domínio do atletismo não impediu que nem as Olimpíadas, nem o esporte organizado das Universidades norte-americanas, nem os campeonatos internacionais tenham contribuído um mínimo que fosse para elevar o esporte ao nível de uma atividade culturalmente criadora. Seja qual for sua importância para os jogadores e os espectadores, ele é sempre estéril, pois o velho fator lúdico sofreu uma atrofia quase completa. Provavelmente esta opinião é contrária à atitude popular atualmente dominante, segundo a qual o esporte constitui a apoteose do elemento lúdico em nossa civilização. Acontece que esta atitude popular está errada (Huizinga, 1996, p. 220).

Podemos falar de um jogo com traços particulares como é, por exemplo, o futebol brasileiro, desejado como futebol-arte. Evidentemente futebol não é arte, se tomarmos a figura de linguagem ao pé da letra. O conteúdo principal dessa expressão revela que o jogador constrói seu fazer não apenas com habilidades treinadas, mas sobretudo por meio de uma gestualidade própria que não pode ser

reproduzida. Muitas vezes nem mesmo o autor de determinada “evolução” é capaz fazê-la novamente. É a capacidade do jogador em expressar sentimentos e pensamentos que aproxima suas jogadas do fazer da arte.

No jogo dramático, não necessariamente da criança, é notório que o gesto é mais que um movimento ocasional e mais que um signo a ser decifrado. Ele é a expressão de uma totalidade: idéias, emoções, sentimentos e percepções do mundo. Mané Garrincha é um exemplo dessa atitude mimética e da capacidade irreverente e lúdica de desordenar os oponentes sem tocar nas regras estabelecidas. Ele era o autor de suas jogadas, um “artista” de uma ópera popular. Contudo, é esclarecedor não confundir com arte resultados estéticos ou expressão das paixões. A beleza, como a paixão, por si só não constitui poesia.

No teatro, como no esporte, a faculdade mimética preside um processo de criação voltado sempre para o outro. A brincadeira infantil é um território que abarca um tipo de jogo que denominaremos função mimética do jogo dramático (Lopes, 1989). O faz-de-conta e as imitações formam a base dos comportamentos humanos mais elementares e também da mais refinada expressão da linguagem.

A natureza engendra semelhanças: basta pensar na mímica. Mas é o homem que tem a capacidade suprema de produzir semelhanças. Na verdade, talvez não haja nenhuma de suas funções superiores que não seja decisivamente co-determinada pela faculdade mimética. Essa faculdade tem uma história, tanto no sentido filogenético como ontogenético. No que diz respeito ao último, a brincadeira infantil constitui a escola dessa faculdade. Os jogos infantis são impregnados de comportamentos miméticos, que não se limitam de modo algum à imitação de pessoas. A criança não brinca apenas de ser comerciante ou professor, mas também moinho de vento e trem. A questão importante, contudo, é saber qual a utilidade para a criança desse adestramento da atitude mimética (Benjamin, 1994, p. 108).

O JOGO E O GESTO NA HISTÓRIA RECENTE

A sociedade de corte, imersa num delicioso ócio, era absolutamente movida pelo divertimento. O caráter lúdico era evidente nas danças, concertos e mesmo nas vestimentas e perucas que vigoraram até meados do século XVIII (Huizinga, 1996). As artes e os artistas encontravam-se no fazer doméstico juntamente com os outros criados, com os artesãos, cozinheiros e soldados (Elias, 1995). Sua tarefa era recrear a nobreza durante os eventos, festas e jantares reais. Somente muito tempo depois a arte, afastando-se de sua natureza lúdica, torna-se uma atividade séria e comprometida com a utilidade de suas obras.

O jogo, no entanto, encontrava-se distanciado do corpo, ou ainda, ausente nas manifestações do gesto. O corpo e a expressividade do gesto estavam cons-

trangidos por convenções muito claramente definidas (Castiglione, 1997). O corpo era apenas um suporte para que os tecidos, mantos, chapéus, jóias e demais riquezas fossem ostentadas. O gesto eloqüente, tradutor das vontades e paixões da alma, encontrava-se subjugado por uma retórica fria e afetada.

Ora, o que podemos concluir sobre a ascensão destes movimentos entre aqueles constituídos como nobres? Devemos acusá-los indiscriminadamente de falsidade? Aqui poderei, de imediato e sem hesitar, responder com afirmação: sim, todos os nobres mentem! O ambiente onde eles vivem, denominado belo mundo, é uma perpétua mentira (Delsarte apud Randi, 1993, p. 57).

Os exercícios físicos assim como os banhos ainda não haviam sido preconizados pelos higienistas. Toda gestualidade da corte resumia-se em alguns pequenos gestos com os braços e com os dedos, além de algumas poucas danças de corte encadeadas com pequenos giros e saltitos moderados. Além disso, exercitar-se não era uma atitude digna da aristocracia. O trabalho manual e físico estava reservado aos servos.

Aliás, a importância atribuída pelos humanistas ao saber e à erudição contribuía para perpetuar o velho desprezo pelo corpo, do mesmo modo que o zelo moralista e o severo intelectualismo da Reforma e da Contra-Reforma (Huizinga, 1996, p. 218).

A nova classe em ascensão desde as navegações (Sombart, 1982), a burguesia, orientou-se, em sua busca pelo poder, pelos modos nobres do agir e do comportar-se em público. Os corpos que outrora vagavam lânguidos e sujos se endireitaram assumindo uma postura austera e irrepreensível. As cidades e suas ruas forradas de lama e excrementos foram limpas e drenadas (Corbin, 1987). Tomemos Paris como exemplo dessa transformação radical da sensibilidade e do pensamento sobre as cidades e o corpo. Ouviremos, em 1797, o seguinte discurso: “Paris, centro das ciências, das artes, das modas e do bom gosto, impõe-se como o centro do fedor” (Pierre Chavet apud Corbin, 1987, p. 41). Cerca de um século e meio depois (1939), Maurice Chevalier entoará a canção: “Paris será sempre Paris, a cidade mais linda do mundo”.

Somemos a essa realidade o caráter produtivo e econômico do século XIX e observaremos a falência do componente lúdico no corpo cotidiano, nas festas e nos jogos realizados livremente. Mesmo as crianças são vestidas de forma “adequada” e colocadas atrás dos cinzentos muros escolares. A tradição milenar das brincadeiras infantis é rapidamente substituída por práticas físicas orientadas pelo pensamento médico e higienista. As práticas corporais privilegiadas nesse momento estavam limitadas por regras impenetráveis e não podiam provocar qualquer atrati-

vo às crianças e jovens. A dança e os jogos eram substituídos por exercícios físicos monótonos e incapazes de qualquer iluminação. Evidentemente, alguns jogos e danças foram convocados como ferramentas dessa educação pueril. Mas, ao ser instrumentalizado, o jogo perde a função social que o compõe e, sem dúvida, o encantamento que provocaria. É como retirar da dança a música ou da pintura as cores e mesmo assim esperar que comovam.

Parece haver pouco lugar para o jogo no século XIX. Já no século XVIII o utilitarismo, a eficiência prosaica e o ideal burguês do bem-estar social (elementos que foram fatais para o barroco) haviam deixado uma forte marca na sociedade. Estas tendências foram exacerbadas pela revolução industrial e suas conquistas no domínio da tecnologia. O trabalho e a produção passam a ser o ideal da época, e logo depois o seu ídolo. Toda a Europa vestiu roupa de trabalho. Assim, as dominantes da civilização passaram a ser a consciência social, as aspirações educacionais e o critério científico (Huizinga, 1996, p. 212-213).

JOGO E A EDUCAÇÃO DO CORPO

O jogo (*ludus*) é uma forma privilegiada da educação do corpo expressivo. Caillois (1990, p. 34) diferencia os jogos de caráter muscular (*agon*) daqueles mais cerebrais como o xadrez ou o jogo de cartas. Aqui, nos referimos aos jogos físicos (danças, acrobacias aéreas, jogos dramáticos), ou seja, jogos que evoquem inteiramente o corpo, suas sensibilidades e inteligências. Esses jogos provocam as tensões do corpo, conduzindo-o à plena expressão da vontade. No jogo ou no *estado de jogo* (Caillois, 1990) as tensões são legítimas e revelam aquilo que François Delsarte¹ nomeou como fundamento da expressão humana, a lei da correspondência: “Todas as funções do espírito possuem uma correspondência física. A cada função do corpo temos um ato espiritual como resposta” (Delsarte apud Porte, 1992, p. 259). Podemos traduzir esse pensamento como correspondências que o gesto, imerso na experiência lúdica, pode evocar nos domínios esparsos de um saber cósmico.

1. François Delsarte (1811-1871) nasceu em Solesmes, em um pequeno vilarejo ao norte da França. Seguiu, com a idade de 14 anos, para a capital, onde pôde aprofundar seus estudos de canto na Escola Real de Música e Declamação de Paris. Devido a uma condução irresponsável de seu talento, o jovem virtuose foi obrigado a encerrar prematuramente uma carreira inquestionavelmente brilhante, uma vez que teve sua voz, instrumento primeiro de seu trabalho, completamente danificada. Desde então, dedicou-se à fundamentação de um pensamento sobre a expressividade do corpo, revelada pela tríade voz-palavra-gesto (emoção-pensamento-vontade). Sobre a obra de François Delsarte consultar: *François Delsarte: une anthologie* (Porte, 1992); *François Delsarte: le legge del teatro* (Randi, 1993); *François Delsarte: personagem de uma dança (re) descoberta* (Madureira, 2002); entre outros.

Delsarte concebe esses estudos sobre a natureza e as correspondências que o gesto estabelece com o cosmos como uma filosofia da expressão poética do corpo. O jogo revela toda beleza e expressividade do corpo. Sinaliza também a musicalidade e a capacidade do corpo em encarnar demônios e deuses, mitos e outras formas híbridas.

A vivacidade e a graça estão originalmente ligadas às formas mais primitivas do jogo. É neste que a beleza do corpo humano atinge seu apogeu. Em suas formas mais complexas o jogo está saturado de ritmo e de harmonia, que 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 (Huizinga, 1996, p. 10).

No jogo as tensões físicas não podem ser fingidas ou afetadas, o que comprometeria imediatamente a efervescência de uma partida, de uma dança ou de uma representação teatral. Simular um jogo ou simular as tensões do jogo é arrancar dele o encantamento. Não nos referimos aos blefes, fintas, trapaças e infinitos truques que o jogador possa apresentar. Se a trapaça não é evidente, infringindo a legislação do jogo, este segue normalmente ou dilatará ainda mais a tensão dos demais jogadores e dos espectadores. Simular lances, comprometer o entendimento do oponente é fundamental em certos jogos. Os jogadores preferem os trapaceiros aos estraga-prazeres (Huizinga, 1996). O espaço e as regras estabelecidas num determinado jogo são muito bem definidas. Dentro desses limites o jogador é livre para criar situações novas e nunca antes imaginadas. O jogo é um espaço de criação ou, dito de outro modo, de arte.

Tomemos como exemplo jogos arcaicos de competição viril como os lançamentos, corridas e saltos. Lembremo-nos que

[...] a igualdade de oportunidades é criada artificialmente para que os adversários se defrontem em condições ideais, suscetíveis de dar valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor. Trata-se sempre de uma rivalidade que se baseia numa única qualidade (rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade, engenho), exercendo-se em limites definidos e sem nenhum auxiliar exterior, de tal forma que o vencedor apareça como sendo o melhor, numa determinada categoria de proezas (Caillois, 1990, p. 33-34).

Dentre tantas possibilidades vamos escolher o lançamento de pedras. O objetivo do jogo é lançar a pedra o mais longe possível. Os jogadores, em plena igualdade de forças e condições, se preparam. Entram num estado de jogo cujas tensões físicas e espirituais se concentram numa única ação: lançar a pedra. O corpo não se move. A respiração é lenta e pesada. O olhar desloca-se numa linha magnética estabelecia entre um ponto imaginário no horizonte e a interioridade do jogador. Nada ou ninguém é capaz de romper esse magnetismo. O tempo e os

apelos cotidianos se dissolvem. É o jogador e somente ele quem determina o início e o ritmo da ação. Mesmo o pensamento não é invadido pelos ruídos exteriores à ação que se arma. O encantamento está instaurado. Espectadores constroem seus corpos até mais que os competidores. A respiração do público é suspensa. Em um segundo, o jogador contrai o espírito com toda vitalidade e a pedra está lançada: fim do jogo. Os resultados, de fato, pouco importam. Todo jogador sabe que está fadado a errar e perder. É uma lei cósmica do jogo.

Observemos que o lançador conseguiu reunir num só gesto natureza e cultura, o sagrado e o profano. Naquele instante ele se vestiu de um semideus, um Hércules a serviço da justiça, da honra e da verdade. Um jogo arcaico e elementar foi escolhido como celebração dos deuses, pois não é a complexidade do gesto que o qualifica, mas o estado espiritual e o envolvimento do jogador.

O FIM DO JOGO

Diante desse quadro apresentado, observamos o declínio da atitude lúdica nas práticas corporais. O esporte, como o teatro e a dança, torna-se, tanto para o profissional como para o amador, um trabalho árduo e sério. Na verdade, pouco se joga em relação ao treinamento que se realiza. O treino é como um ensaio sem o público, não ilumina, é um simulacro separado da realidade social, norteado por padrões definidos por ciências que desprezam o espírito lúdico e a natureza ambígua e contraditória do corpo. Práticas corporais como a capoeira, o circo e as artes guerreiras (lutas), localizadas do campo da expressão dramática, também perdem o encantamento original. Mesmo a dança, entendida por Huizinga (1996, p. 184) como “[...] a mais pura e perfeita forma de jogo”, também sofre essa mutação, sendo visualizada como exercício físico ou ginástica, sendo colocada na lógica das competições esportivas.

A dança não é, como se tende a acreditar, um conjunto de passos mais ou menos arbitrários que são o resultado de combinações mecânicas e que, embora possam ser úteis como exercícios técnicos, não poderiam ter a pretensão de constituírem uma arte (Isadora Duncan apud Garaudy, 1980, p. 57).

Não desejamos, como os autores que nos iluminaram, fazer um julgamento de valores. Trata-se de um posicionamento conceitual sobre a natureza do jogo presente nas práticas corporais. O jogo não tem objetivo, é uma prática de divertimento e integração social e cósmica. O encantamento do jogo serve apenas ao prazer dos jogadores e só pode ser criado na negação do trabalho. Tudo isso é, paradoxalmente, muito sério e essencial para o desenvolvimento “saudável” de uma sociedade. Huizinga parece prever: “Já há muitos anos vem crescendo em

mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve" (1996, prefácio). O jogo tem um força bem maior do que a nossa percepção é capaz de notar. Benjamin (1994, p. 110) aponta que os resultados obtidos no jogo dos astros (astrologia) não podem ser superados pelo astrônomo, apesar de toda precisão dos seus instrumentos de observação. Ao jogar, é possível estabelecer uma ligação com o universo incognoscível (Huizinga, 1996). Também a linguagem é fruto de um certo jogo mimético:

A linguagem seria a mais alta aplicação da faculdade mimética: um *medium* em que as faculdades primitivas de percepção do semelhante penetraram tão completamente, que ela se converteu no *medium* em que as coisas se encontram e se relacionam, não diretamente, como antes, no espírito do vidente ou do sacerdote, mas em suas essências, nas substâncias mais fugazes e delicadas, nos próprios aromas. Em outras palavras: a clarividência confiou à escrita e à linguagem as suas antigas forças, no correr da história (Benjamin, 1994, p. 112).

As primeiras histórias, as primeiras alocações, as primeiras leis foram em versos: a poesia foi descoberta antes da prosa; devia Ter sido assim, visto que as paixões falaram antes da razão. O mesmo aconteceu com a música: a princípio não houve outra música além da melodia, nem outra melodia além do som diversificado da palavra; os acentos formavam o canto, as quantidades formavam o compasso, e falava-se tanto através dos sons e do ritmo quanto através das articulações e das vogais (Rousseau, 2003, p. 148).

Os jogadores, na verdade, vestem-se de consumidores. Passam mais tempo se equipando do que jogando. Não se aprende a jogar nos santuários do consumo. O uso de determinadas grifes não é garantia de boas jogadas. Somente o jogo realizado no espaço extracotidiano é capaz de preparar o jogador para belas manobras. Ao jogar é preciso administrar tensões e oposições corporais, leis fundamentais da retórica silenciosa do gesto. Evidentemente os jogadores não precisam de lições. Eles reconhecem sem esforço a seriedade quase sacra de um jogo. O problema surge quando o jogo (*ludus*), ao ser pervertido pelo mercado, não é capaz de encontrar espaços de expressão, limitando-se a um treinamento físico esvaziado de sentido e desligado da consciência coletiva. Parece-nos que o narcisismo tem conduzido a sociedade e seus jogadores a formas únicas de expressão lúdica como os jogos de guerra. O homem que não joga ou, que joga sozinho, é incapaz de tolerar a casualidade da vida. Esse simulacro de jogador mantém-se num estado de *infância cultural* (Almeida, 1994)² e acaba, numa possível derrota, aniquilando coi-

2. Conforme Almeida (1994, p. 27-28), "[...] infância cultural é uma metáfora que uso para um conjunto de estados sociais e psicológicos, tais como: interação com produtos da indústria cultural de

sas, objetos e pessoas que estejam ao seu redor. Não raramente, também acabam com a própria vida que assume, nesse instante, um valor relativo.

Talvez, hoje, estejamos no limiar de uma substituição do espírito de jogo por uma realidade ainda oculta nos jogos eletrônicos. O corpo no jogo eletrônico é colocado à parte, comportando-se de uma forma diversa daquela que experimentamos, inclusive nos jogos de infância. O jogador de “simuladores da realidade” também sofre tensões, para ele o jogo é extremamente real. No entanto, ele não é capaz de administrar as tensões ou de relaxar. Esse jogador movimenta apenas as pontas dos dedos e acaba por acumular tensões que progridem até o descontrole quando, inclusive, o próprio objeto intermediário do divertimento (a máquina) pode ser destruído, encerrando definitivamente a possibilidade de novas jogadas. A realidade simulada nos *games* apresenta-se limpa e acabada. Bem sabemos, em contrapartida, que a imaginação é infinitamente superior à percepção dos sentidos. Esses jogos eletrônicos, extremamente privilegiados contemporaneamente, podem ser tomados como expressão de uma certa transformação ou declínio da faculdade mimética. Benjamin (1994) aponta uma preocupação histórica quando se refere à modernidade como um período em que as correspondências das semelhanças são pouco percebidas. E bem sabemos que a faculdade da percepção das semelhanças é energia decisiva para a nossa necessidade de exteriorização por meio da linguagem falada e gestual.

A gestualidade do jogador volta para um esquema primário de expressividade. As alternâncias de soluções imprevistas que ocorrem nos jogos como os conhecemos até então estão sendo substituídas pelas limitações da máquina em relação às tecnologias do corpo. Os jogos, assim como a arte, perdem o *status* promovido pela casualidade entrando no território das probabilidades controladas.

Percebemos que deformações de ordem ética e estética estão em andamento. Não sabemos como a inteligência engendrará soluções para as deformidades que percebemos nessa passagem. Podemos olhar para a arte, o jogo e o amor

maneira singela, repetitiva. A necessidade de sempre ver/ouvir o mesmo; absorção imediata e ingênua das novidades culturais, principalmente as de grande divulgação, e o conseqüente abandono quando a estimulação mercadológica diminui e a moda passa; rejeição a coisas da cultura que demandem esforço de entendimento, sensibilidade ou atenção, como filmes ou textos considerados difíceis ou complexos; insegurança e medo ante objetos da cultura que não se apresentem já legitimados e autorizados pelos produtores de opinião ou pelo mercado. Dificuldades em ter uma visão pessoal, levando à busca de juízos de autoridade ou a defender-se em conceitos opacos como: elitista, popular, moderno, pós-moderno, conservador, progressista, avançado, de vanguarda, atual etc., que produzem no usuário certa sensação de segurança intelectual”.

como expressões da beleza, da alegria e do prazer cujos princípios vitais podem estar condenados. Observamos que o corpo ou a presença viva do outro, espectador, parceiro ou amante, já não é imprescindível para que o “encontro” se realize. A constatação dessa realidade não reflete um posicionamento nihilista ou mesmo de resignação, é bem o contrário.

Não seria possível acompanhar os companheiros musicistas, os atores e os funâmbulos? Evidentemente não nos referimos aos técnicos formados à luz da rigidez e da seriedade que desfazem a natureza lunar da prática poética. Imaginamos essas figuras na antiguidade, quando vagavam à deriva. Não seria possível aceitar de bom grado a deliciosa condição que se oferece de um saber supostamente ingênuo e desprovido de utilidade?

O fim do jogo aproxima-se. É preciso não perder o ritmo da partida. Encerraremos, mantendo sempre em vista o espírito lúdico, por meio dos versos iluminados do poeta Arkadis:

Desta vez é uma peça com cantos; cada qual tem o seu papel, ou quase. Trouxemos as máscaras antigas. Chama-se o círculo de giz, vem-nos dos chineses. Naturalmente nós a representamos em forma modificada. Camaradas, é uma honra para nós diverti-los depois de um debate difícil. Esperamos que sejam da opinião que a voz do velho poeta ressoa igualmente bem à sombra dos tratores soviéticos. É um erro misturar vinhos diferentes, mas a antiga sabedoria e a nova casam admiravelmente. Agora, espero que vão dar-nos a todos alguma coisa para comer, antes de começarmos. Isso dá forças (Brecht, 2002, p. 49-50).

Physical education in check: body practices, expression and art

ABSTRACT: The considerations made in this article are supported by the studies of Huizinga (1938) and Caillois (1958). Game (ludus) can be defined as basis for human expressivity. Game is completely wrapped in historical materiality which permeates different fields from science to art, from nature to culture. This leads to reflections on the relation, established by the various dimensions of game, among art, body practices and physical education.

KEY-WORDS: Game; physical education; body expression; art.

Educación Física en jaque: prácticas corporales, expresión y arte

RESUMEN: Los estudios clásicos de Huizinga (1938) y Caillois (1958) nos permiten imaginar el juego (ludus) como fundamento de la expresividad humana. El juego es enteramente revestido de materialidad histórica que se extiende por campos diversos de la ciencia hasta el arte, de la naturaleza a la cultura. Esta comprensión nos conduce hacia reflexiones acerca de las relaciones que el juego, en sus distintas dimensiones, establece entre arte, prácticas corporales y educación física.

PALABRAS CLAVES: Juego; educación física; expresión del cuerpo; arte.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Milton José de. *Imagens e sons: a nova cultura oral*. São Paulo: Cortez, 1994.
- _____. A liturgia olímpica. In: SOARES, Carmen Lúcia (Org.). *Corpo e história*. Campinas: Autores Associados, 2001.
- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BRECHT, Bertold. *O círculo de giz caucasiano*. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os Homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CASTIGLIONE, Baldassare. *O cortesão*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- CORBIN, Alain. *Saberes e odores: o olfato e o imaginário social nos séculos XVIII e XIX*. São Paulo: Cia. das Letras, 1987.
- COURTINE, Jean-Jacques. Os stakhanovistas do narcisismo: body-building e puritanismo ostentatório na cultura americana do corpo. In: SANT'ANNA, Denise Bertuzzi (Org.). *Políticas do corpo: elementos para uma história das práticas corporais*. São Paulo: Estação Liberdade, 1995.
- ELIAS, Norbert. *Mozart: sociologia de um gênio*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995, 150 p.
- GARAUDY, Roger. *Dançar a vida*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento de cultura*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- LOPES, Joana. *Pega teatro*. Campinas: Papyrus, 1989.
- MADUREIRA, José Rafael. *François Delsarte: personagem de uma dança (re)descoberta*. Campinas: Faculdade de Educação da Unicamp, 2002.
- PLATÃO. *A República*. São Paulo: Nova Cultural, 1999 (coleção Os pensadores).
- PORTE, Alain. *François Delsarte: une anthologie*. Paris: IPMC, 1992.
- RANDI, Elena (Org.). *François Delsarte: le legge del teatro – Il pensiero scenico del precursore della danza moderna*. Roma: Bulzoni, 1993.
- ROUSSEAU, Jean-Jacques. *Ensaio sobre a origem das línguas*. 2. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2003.
- SOARES, Carmen Lúcia. *Educação Física: raízes européias e Brasil*. 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2001.

SOMBART, Werner. *El Burgués*: contribución a la historia espiritual del hombre economico moderno. 4. ed. Madrid: Alianza Editorial, 1982.

WOOD, Ellen Meiksins. *As origens do capitalismo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

Recebido: 2 jun. 2005

Aprovado: 31 jul. 2005

Endereço para correspondência

José Rafael Madureira

Rua José Lório, 44

Sousas-Campinas/SP

CEP 13105-016