

COMUNICAÇÃO LÚDICA: A RUA ENQUANTO MEIO E MENSAGEM

Scheila Espindola Antunes, Mestranda do Programa de Pós-Graduação do CDS/UFSC

Marli Hatje, Doutora – CEFD/UFSC

Giovani de Lorenzi Pires, Doutor – CDS/UFSC

Resumo

*O texto apresenta algumas reflexões desenvolvidas durante o Curso de Especialização do Programa de Pós-Graduação em Pesquisa e Ciência do Movimento Humano, na subárea: Comunicação, Movimento e Mídia na Educação Física do Centro de Educação Física e Desportos da Universidade Federal de Santa Maria. No estudo monográfico, buscou-se refletir a Rua enquanto meio e mensagem lúdica, com base na articulação fenomenológica entre as questões estudadas: corporeidade, ludicidade, comunicação humana, educação física e lazer. **Palavras-chave:** rua; comunicação humana; educação física.*

Abstract

The following text aims to present some reflexions developed, during the specialization course at the Programa de Pós-Graduação em Pesquisa e Ciência do Movimento Humano at the Centro de Educação Física e Desportos da Universidade Federal de Santa Maria in the sub-area of Communication, Movement and Media in Physics Education. In this monography, it is reflected the street as a means of leisure message, based on phenomenal articulation between the studied issues: subject body, leisure, human communication and physical education. Key words: street, human communication, physical education.

Resumen

El texto siguiente apunta presentar algunas reflexiones desarrolladas, durante el curso de la especialización en el Programa de Pós-graduação em Pesquisa e Ciência do Movimento Humano en el Centro de Educação Física e Desportos da Universidade Federal de Santa Maria en la subzona de la Comunicación, Movimiento y Medios en la Educación Física. En esta monografía, se refleja la calle como los medios del mensaje del ocio, basados en la articulación fenomenal entre las ediciones estudiadas: cuerpo sujeto, ocio. Palabras claves: calle, comunicación humana, educación física.

Tecendo as Primeiras Considerações

“Em memória do Profº Drº Roque Luiz Moro pela sua dedicação aos estudos do lazer e da comunicação humana no CEFD/UFSC. Orientador, colaborador e principal idealizador deste estudo.”

Enquanto pesquisadores inseridos no contexto das “descobertas” na Educação Física, realizamos nossos estudos e reflexões tendo como base o movimento humano, seja ele mecânico, social, cultural ou intelectual. Para a presente reflexão, buscou-se discutir o movimento humano no campo de suas relações comunicacionais com o seu espaço, o mundo real e objetivo de suas intervenções, bem como com a realidade social com a qual somos acometidos desde o nascimento. No decorrer deste artigo, refletiremos sobre alguns elementos julgados fundamentais ao ser humano, não apenas ao seu processo de humanização, mas ao ato de mantê-lo em movimento, garantindo sua sobrevivência no

mundo. Sendo assim, nos propusemos a discutir a ludicidade e a corporeidade enquanto elementos inerentes à comunicação humana através do lazer. Elementos capazes de revelar necessidades e desejos do homem, bem como ajuda-lo no processo de descoberta de sua condição *Ser/Estar* num mundo real, objetivo e construído simbolicamente. Para esse tópico específico, tomaremos a rua enquanto paisagem na vida social.

Essas primárias considerações nos permitirão atingir o objetivo do estudo do qual se origina o presente trabalho. O de refletir a rua enquanto uma das paisagens que vêm a compor o mundo e, conseqüentemente, instalar-se quase que imperceptivelmente em várias esferas da vida social. Considerando, *a priori*, que o lazer caracterizar-se-ia, segundo Moro (2002), um estágio da comunicação humana através da manifestação lúdica e corpórea do homem que brinca seu lazer.

Para que tenhamos um mínimo de linearidade em nosso discurso e, que essa atitude nos permita ter coerência nas sínteses conclusivas, bem como proporcionar ao leitor um entendimento acerca do que ora apresentamos, julgamos necessário refletir o processo de apreensão de signos e símbolos, que compõem as mais diversas paisagens na qual o homem é acometido desde sua “chegada” no mundo. Nesse sentido, estaremos refletindo a corporeidade e a ludicidade enquanto matrizes comunicacionais do homem; para que mais adiante possamos discutir a rua enquanto paisagem construída e reconstruída, simbolicamente, no contexto das vivências e experiências da vida humana na sociedade contemporânea.

Corporeidade e Ludicidade: o homem apreendendo a comunicar-se com o mundo

Desde seu nascimento, o ser humano está envolvido com o problema da relação entre aquilo que é objetivamente percebido e aquilo que é subjetivamente concebido (Winnicott, 1975). Sua realidade é determinada por sua vida cotidiana, organizada em torno do seu corpo e do seu momento presente, entrelaçando objetividade e subjetividade no emaranhado de signos e símbolos presentes, constantemente, em seu “viver”.

Em seu “viver” no mundo, o homem habita lugares geograficamente determinados e construídos por uma ordem de objetos naturais e sociais, os quais foram designados culturalmente como tais. Dentre esses lugares, teremos a rua enquanto paisagem composta e construída por objetos naturais e sociais – que fará parte de nosso objeto de reflexão, na perspectiva do lazer. E, para discuti-la, foi preciso considerar, além do mundo enquanto espaço das vivências humanas, a realidade da vida diária – a qual tem permitido o movimento humano nas mais variadas e ilimitadas situações cotidianas – e a corporeidade e a ludicidade como elementos constantes nesse mundo e no processo de comunicação humana.

Sob essa ótica nos pareceu pertinente crer na realidade da vida diária como movimento circunscrito ao aqui e agora da corporeidade humana, a qual, segundo Berger & Luckmann (1996) vem experimentado a vida cotidiana em diferentes graus de aproximação e distanciamento espacial e temporal, através das relações que tem estabelecido com os objetos naturais e sociais da vida cotidiana. Sendo assim, o homem na possibilidade de *Ser* o corpo que tem e por meio desse corpo, tem conseguido assimilar e apropriar-se desses objetos num processo de incorporação de “informações” ao seu repertório de vivências e experiências (Daolio,2001). Nesse sentido, ousamos dizer do corpo como meio e mensagem comunicacional da existência humana por sua possibilidade de incorporação de signos sociais ou ainda por ser sede de signos sociais como nos diz

Daolio (2001). No entanto, nossas colocações, nesse momento, somente têm sentido quando pensamos na imagem do corpo como algo além da estrutura física com fronteiras definidas pela epiderme. É necessário que tenhamos consciência de que o corpo enquanto matriz anátomo-fisiológica possui elementos os quais permitem o homem revelar-se ao mundo enquanto sujeito capaz de agir nesse mundo, manifestando-se através de sua corporeidade.

A corporeidade então, ao nosso modo de reflexão, estaria estreitamente ligada ao processo de inserção do homem num mundo significativo, real e simbólico prestes a ser apreendido e (re) construído enquanto realidade personal daquele que dele se apropria. Assim, a relação dialética do corpo consigo mesmo, com outros corpos expressivos, com objetos naturais e objetos sociais possibilita designarmos o corpo como sede, como lugar e caminho pelo qual a identidade humana vêm se processar e expressar a existência da essência humana. Assim como a corporeidade vem sinalizarmos a presença do homem no mundo, a manifestação lúdica também está presente nesse processo, bem como no de identificação do homem enquanto parte significativa desse mesmo mundo.

A ludicidade, entendida como forma viva e ação sentida e vivida é a magia, a fantasia, a imaginação e os sonhos que se constroem com materiais simbólicos. Brincar, acima de tudo, é exercer o poder criativo do imaginário humano, construindo um universo através de simbologias originais, mesmo que inspiradas no universo real de quem brinca. Pois, os mundos fantasiosos do brinquedo conseguem revelar o poder inesgotável de simbolizar do impulso lúdico que habita o imaginário humano (Santin, 1994). Esse imaginário pode constituir-se das diversas emoções do ser humano, mas sobre tudo, das experiências extraídas da realidade cotidiana, transferidas – a sua maneira e conveniência – ao mundo da fantasia.

Moro (2002) defende o poder simbolizador do impulso lúdico através do ato de brincar o lazer, sob a premissa de que lazer e comunicação humana podem ser considerados produtos funcionais decorrentes da necessidade humana de expressar-se e relacionar-se com o mundo e com a realidade social. Considerando que essa realidade social fora construída histórica e culturalmente por outros sujeitos dotados de corporeidade que apreenderam o mundo também manifestando suas necessidades e desejos.

Nesse sentido, defendemos a importância do brincar enquanto comportamento fundamental ao homem no processo de criação, através da fantasia enunciada em sua corporeidade, de novos espaços, de outras realidades, de novos personagens, de novas falas. Ainda que se considere tal processo como atitude decorrente de um desejo de fuga, mesmo que momentânea de uma realidade que se nega, ou ainda como reflexo de uma realidade com a qual se sonha (SANTIN, 1994).

O estágio de entendimento alcançado através de algumas reflexões acerca do assunto proposto nesse primeiro momento do artigo nos possibilita defender que ao apreender o mundo, construir e identificar-se com uma realidade através de sua corporeidade e ludicidade, o homem consegue autocriar-se constantemente naquilo que sonha ser. Essas colocações vêm ao encontro de nossas convicções quanto à ludicidade ser algo subjacente à corporeidade que brinca e manifesta o lazer humano. Atitude que possibilita ao homem desfrutar, conhecer e compreender o mundo através de uma comunicação primária e lúdica que permite a construção e reconstrução de uma realidade *personal* e social. Por essas colocações iniciais, acreditamos que a educação física deva apropriar-se cada vez mais de tais discussões, no sentido de tentar contribuir de forma significativa no processo de formação de um sujeito humanizado e humanizador, bem

como de uma realidade social que esteja cada vez mais próxima de atender às necessidades e desejos desse sujeito.

A Rua enquanto Paisagem Simbólica na Comunicação Lúdica

O homem expressa e reconhece sua presença no mundo através do espaço social. No espaço social, além do homem e suas criações, temos alguns elementos que o compõem, como os lugares e as paisagens. Os lugares diriam das regiões, de determinados espaços-físicos de maiores proporções, alguns deles tomados e “organizados” pelo homem. Já as paisagens, estariam compondo os lugares, estariam dizendo das características sócio culturais

específicas de um lugar e sua região (Santos, 1997). Nesse sentido, adotamos a cidade enquanto lugar e a rua como paisagem.

Segundo Santos (1997), a cidade pode ser concebida como um lugar geograficamente delimitado e determinado por objetos naturais e sociais. Já a rua, ao ser considerada como paisagem, revela-se como elemento da vida humana composta por signos e símbolos sociais, refletindo uma representação dos tempos, desvelando dados contemporâneos através de construções simbólicas específicas.

Santos (1997) sinalizou a possibilidade de compreendermos a rua, enquanto cenário das vivências humanas; enquanto paisagem que influencia e sofre influências advindas de uma realidade social; bem como permitiu percebermos a dificuldade de entendimento pleno quando visualizamos esta paisagem. Pois, dificilmente conseguimos entendê-la em sua mais profunda realidade, em sua totalidade. Geralmente temos uma forte tendência a negligenciar o todo nos detendo a apreciar apenas fragmentos; a observar frações do todo, mesmo que nosso campo visual consiga abranger muito mais do que pequenas porções. Damos-nos direito apenas a uma aparência; mas a paisagem possui duas faces: a verdadeira, que não se entrega diretamente ao observador e a face visível, a qual geralmente é moldada por uma ideologia.

A ideologia da qual se fala nesse momento está marcada pelo mercantilismo. E nessa perspectiva as construções, sejam elas de qualquer ordem, submetem-se às regras de uma sociedade de produção. Onde os objetos naturais e sociais não passam de objetivações e individualizações regidas pelo movimento geral da sociedade capitalista (Santos, 1997). Nesse contexto, a paisagem acaba sendo funcionalizadora de uma estrutura técnico produtiva, atendendo às necessidades do organismo social.

A rua enquanto caminho, passagem, meio de comunicação é, no organismo da sociedade, umas das primárias artérias de circulação das relações humanas. Por mais insignificante pareça a atividade de relacionamento humano, seja o ir às compras, à escola, à igreja, etc. A rua constitui sempre o meio básico de encontro entre pessoas no meio urbano (Rolnik, 1995). Pode ser encarada como um dos primeiros “diálogos com o mundo” fora do lar, por ser rede circulatória do organismo social, movimentando relações convenientes e inconvenientes de uma vida social. Por essa razão, quanto melhor nutrido o organismo cidadão, maiores serão as relações humanas e os problemas circulantes e denunciados na rua. Isso se deve em muito, ao fato do homem estar em constante processo de apropriação ou alienação do mundo e de sua realidade social.

A oportunidade de interação entre homem e mundo na rua também se dá através da criação de signos e significados a partir de códigos específicos existentes nessa paisagem.

E essa criação está intimamente ligada à capacidade simbolizadora do impulso lúdico, uma vez que vivemos num mundo onde os signos são criações livres da capacidade imaginativa do ser humano, segundo proposições de Bordenave (2002).

A rua faz uso de recursos humanos e eletrônicos, de códigos próprios, os quais conduzem um processo de transmissão de mensagens à sociedade que se utiliza dessa paisagem. São códigos específicos, convencionados à signos que permitem um certo grau de entendimento à vida social (Bordenave, 2002). Podemos fazer algumas interpretações, naturalmente incompletas, acerca desses recursos. Alguns deles, utilizados na comunicação urbana da rua, transmitem mensagens que transitam entre o que é e não permitido fazer. A presença de uma faixa de segurança pode sinalizar-nos o direito de utilizar a rua, enquanto pedestre. Porém, sua ausência poderá sinalizar-nos o impedimento da travessia, uma limitação no transitar. Já, ao admitirmos a rua enquanto possibilidade de cenário ao lazer, pode-se dizer que outros elementos transmitiriam mensagens diversas. Um buraco na rua poderia sinalizar o limiar entre o permitido e o possível ao desejarmos brincar nosso lazer ou organizar algum evento, assim como a falta de espaço físico disponível no ambiente residencial poderia conduzir à rua uma possibilidade de jogo, ao divertimento, independentemente da qualidade de suas condições estruturais.

A rua há algum tempo tem se constituído palco de diversos eventos/movimentos sociais, políticos e/ou culturais. Não raros são os eventos trazidos à rua, no sentido de viabilizar a participação massiva das comunidades em prol de um objetivo em comum. Temos *incorporado* à nossa cultura, eventos que acontecem na rua, que manifestam a alegria daqueles que participam e, até mesmo, daqueles que apenas observam a distância. São comemorações geralmente calcadas na cultura popular, seja ela local, regional ou nacional. Poderíamos citar sucintamente alguns exemplos, tais como, a massiva participação dos foliões em seus blocos de “Carnaval de Rua”; procissões religiosas, comemorações ao “Dia do Vizinho”. Também manifestações estudantis, movimento de classes trabalhadoras diversas, caminhadas pela Paz ou mobilizações de outra ordem além da comercialização de produtos, “prestação de serviços” e panfletagem nos semáforos dos centros urbanos.

Essa reflexão nos permite, ainda que de forma restrita, perceber a existência de outras possibilidades expressivas nessa paisagem urbanizada, estejam elas embasadas na alegria de partilhar experiências agradáveis com *outrem*, na obrigação de garantir a sobrevivência no mundo – imposta dia-a-dia, pelo trabalho, pela educação –, na percepção dos problemas políticos e sociais, ou apenas como caminho transitável ao trabalho, à escola, ao clube, à igreja, etc.

Algumas Sínteses Conclusivas

As sínteses conclusivas foram construídas com base na articulação entre proposições dos autores utilizados no estudo à busca de certo grau de compreensão sobre a rua ser meio e mensagem lúdica.

Na rua encontramos parte do mundo das vivências do ser humano. Uma vez que, ela faz parte da vida humana diária através da busca por caminhos ao trabalho, à educação, ao lazer, ao ócio, à informação, à ilusão, etc. Por isso faz-se necessário perceber e até mesmo compreender o que está ao redor, admitindo-se não apenas a estrutura física/rígida de sua construção, mas os demais elementos que compõem essa paisagem.

XIV CONBRACE - Porto Alegre - 2005

O homem faz uso da rua, de alguma forma, para desempenhar suas obrigações sociais. Mas, também poderá fazer uso dessa mesma paisagem para usufruir da alegria, da descontração, do passeio e do divertimento através do impulso lúdico simbolizador, o qual permitirá (re)criar realidades. Porém, para tal atitude é necessário que se tenha em mente que a rua ao estar inserida no organismo social, estará em algum momento tornando-se reflexo da própria estrutura social vigente, revelando essa estrutura, por meio de signos e símbolos contidos não apenas em seus códigos específicos, mas também nas atitudes humanas cotidianas. Considerando que tais atitudes resultarão nos signos e símbolos lúdicos, qualificados, segundo Moro(2002) pelo mesmo viés teórico e existencial do homem, a partir do desenvolvimento de diferentes significados. Concebemos a rua como meio e mensagem, codificada e decodificada pela capacidade simbolizadora do impulso lúdico existente na atitude cotidiana do ser humano.

A rua como possibilidade à comunicação lúdica do ser humano, ainda possui um potencial libertário das pressões geradas no campo das obrigações sociais ao constituir-se como paisagem composta por signos próprios, porém, não intocáveis, muito menos impossíveis de se permitirem uma ressignificação. Pois, é uma paisagem que poderá ser renovada a ponto de atender as necessidades do *“jogo da sobrevivência humana”*. Considerando que construímos um conceito próprio, amplo e subjetivo do que seria esse *“jogo da sobrevivência humana”*. Estaríamos tentando sinaliza-lo como o conjunto das mais variadas relações cotidianas, bem como o jogo/brinquedo enquanto elemento revelador da ludicidade humana e oportunizador de tal revelação. Pois, o jogo, seja ele encarado como estratégia da vida humana ou enquanto atividade lúdica é um ato de comunicação fortalecido pelas relações sociais que se estabelecem e são modificadas através dele. O “jogo” na vida humana permite através da comunicação, seja ela lúdica ou não, a modificação dos significados que as pessoas atribuem às coisas. E, através da modificação de significados, tanto educação quanto trabalho, lazer e as demais esferas da vida social, colaboram na transformação de crenças, valores e comportamentos humanos. Nossas reflexões a cerca do tema proposto nos permitiram perceber que a rua oferece, através de sua paisagem simbólica, uma possibilidade comunicacional ao homem, tornado-se mensagem justamente pela simbologia que a compõe e meio, pela viabilização da manifestação expressiva do homem através de seu movimento contínuo no mundo. Sendo assim, cremos que o professor de educação física ao apropriar-se desses elementos da vida humana para uma reflexão pedagógica, estará recriando o campo de suas ações e intervenções enquanto educador. Pois, deve-se permitir a manifestação do impulso lúdico do homem em todos os níveis e fases de seu desenvolvimento.

A percepção, criação e recriação de novos espaços onde se possa atuar pedagogicamente poderão surgir de ambas as partes – professores e alunos. Nessa perspectiva, estarão sendo construídos, simbolicamente, novos espaços à movimentação humana corporal, social, cultural, intelectual, etc. Talvez dessa forma, a Educação Física consiga contribuir na formação de um ser humano pensante o qual não se limite à olhar apenas o que lhe é imposto, detendo-se a contemplar apenas uma aparência superficial da paisagem. Mas, que se abra em questionamentos, que busque descobrir o mundo, que se permita sentir e compreender através do pensamento e do movimento como fontes de expressão comunicacional e que faça uso do impulso lúdico para (re) criar mundos e concepções próprias.

Bibliografia Básica

BERGER, Peter L. & LUCKMANN, Thomas. A Construção Social da Realidade: tratado de sociologia do conhecimento. 13ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.

BORDENAVE, Juan E.D. Além dos Meios e Mensagens: Introdução à Comunicação como processo, tecnologia, sistema e ciência-10ªed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

_____.O que é Comunicação. 67ª reimpressão, São Paulo: Brasiliense, 2002.

DAOLIO, Jocimar. Da Cultura do Corpo. São Paulo: Papirus, 1995.

FREITAS, Giovanina G. de. O esquema corporal, a imagem corporal, a consciência corporal e a corporeidade. Ijuí, RS: Ed. UNIJUÍ, 1999. (Coleção Educação Física)

MORO, Roque L. O Lazer enquanto Comunicação Humana: uma síntese sócio-cultural do “Ser Lícito” e do “Ser Necessário”. Tese de doutorado. Santa Maria, RS: PPGCMH/Centro de Educação Física e Desportos/UFSM, 2002.

RECTOR & TRINTA, Mônica.; Aluísio L. Comunicação do Corpo. São Paulo: Ática S.A., 1990.

ROLNIK, Raquel. O que é cidade. São Paulo: Brasiliense, 1995. (Coleção Primeiros Passos)

SANTIN, Silvino. Educação Física: da alegria do lúdico a opressão do rendimento. 1ª Ed. Porto Alegre: Edições EST/ESEF-UFRGS, 1994.

_____. Educação Física: Uma Abordagem Filosófica da Corporeidade. Ijuí/RS: UNIJUÍ, 1997.

_____. Educação Física: Outros Caminhos. 2ª edição, Porto Alegre: UFRGS, 1993.

SANTOS, Milton. Pensando o Espaço do Homem- 4ªed. São Paulo: Hucitec, 1997.

Scheila Espindola Antunes
Rua Fernando Machado N°268, apt°33
Centro, Florianópolis/SC
CEP: 88010-510
e-mail: scheila_antunes@yahoo.com.br
Tecnologia de apresentação: datashow