

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **O jogo da cultura e a cultura do jogo**: por uma semiótica da corporeidade¹. 2003. 344f. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-graduação em Educação do Centro de Ciências da Saúde, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2003.

RESUMO

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

Palavras-chave: movimento; jogo; semiótica; corporeidade.

¹ Defesa 03/06/2003, teatro do Departamento de Educação Artística – UFRN. Orientação: Kátia Brandão Cavalcanti. Co-orientação: Reiner Hildebrandt. Membros da Comissão Examinadora: João Batista Freire, Ivone de Barros Vita e prof^a coord.do Programa de pós-graduação em Educação-UFRN.

[A1] Comentário: Página: 9
Temrase mesmo aqui???

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **The game of the culture and the culture of the game**: for a semiotics of the corporeity. 2003. 344 l. Thesis (Doctorate in Education) – Post Graduation Degree Program in Education of the Health Sciences Center, Federal University of Rio Grande do Norte, Natal/Brazil, 2003.

ABSTRACT

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

Key-Words: gesture, game, semiotics, corporeity

Comentário da tese - João batista Freire.

----- Original Message -----

From: "João Freire" <jbfreire32@yahoo.com.br>

To: "Katia Brandão" <kbc@eol.com.br>

Sent: Sunday, June 01, 2003 1:27 PM

Subject: Re: Reserva

Kátia: Estou lendo a tese do Pierre e cada vez gostando mais. Tenho aprendido muito com ela. Estou certo de que ele tem que publicar como livro.