

A SEMIOSFERA DO BRINCAR NO BAIRRO DA UNIÃO EM PARINTINS

Ângela Maria Rodrigues de Figueiredo; Samara Nunes Cativo; Rosemara Staub

Universidade do Estado do Amazonas–UEA- angelaf.uea@gmail.com; Universidade Federal do Amazonas–UFAM-
samaracativo@gmail.com; Universidade do Estado do Amazonas-UEA. F.chagas@gmail.com; Universidade Federal do
Amazonas–UFAM –E-mail: rosemarastaub@gmail.com;

RESUMO:

Este trabalho apresenta reflexões sobre os aspectos simbólicos do brincar e problematiza as brincadeiras como atividade que extrapola a ambiência imediata da criança e que dialoga com a semiosfera que perfaz a realidade em que brinca. Para colocar em ação nossas reflexões situamos os objetivos na perspectiva de uma análise semiótica das brincadeiras de crianças no bairro da União, periferia do município de Parintins-AM. Os caminhos que perfizemos para esta análise foi traçado a partir da observação in loco das brincadeiras, das rodas de conversas estabelecidas com as crianças enquanto brincavam e pela captação de imagens que retratassem as crianças em ação e as relações desta atividade com a semiosfera do ambiente em que as brincadeiras se situavam. Informações gerais.

Palavras-chaves: Brincadeiras-Crianças-Semiosfera



INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta reflexões sobre os aspectos simbólicos do brincar e problematiza as brincadeiras como atividade que extrapola a ambiência imediata da criança e que dialoga com a semiosfera que perfaz a realidade em que brinca. Para colocar em ação nossas reflexões situamos os objetivos na perspectiva de uma análise semiótica das brincadeiras de crianças no bairro da União, periferia do município de Parintins-AM.

Os caminhos que perfizemos para esta análise foi traçado a partir da observação in loco das brincadeiras, das rodas de conversas estabelecidas com as crianças enquanto brincavam e pela captação de imagens que retratassem as crianças em ação e as relações desta atividade com a semiosfera do ambiente em que as brincadeiras se situavam. Não foi nosso interesse problematizar as condições físicas do lugar ou a inviabilidade dos espaços utilizados, embora estas evidências tenham conjecturado algumas de nossas reflexões como condição para pensar o todo e não apenas uma parte desta semiosfera que compõe a realidade investigada.

Nesta empreitada faremos recortes da realidade tomando o brincar nas suas relações macrossociais. Para isso iniciaremos levantamentos sobre a brincadeira enquanto atividade simbólica, culturalmente situada, suas características organizacionais, as formas de funcionamento e as transformações sofridas no decorrer da história. Na etapa seguinte descreveremos o percurso delineado antes e durante a pesquisa assumindo que o itinerário tem muito a informar sobre a forma de produção do olhar lançado sobre o “objeto” na perspectiva da semiótica.

Em seguida dialogaremos com a realidade, ou seja, procuraremos dedicar um olhar sistêmico sobre o brincar, buscando dialogar com os conceitos e definições teóricas sobre a semiótica. O momento que antecede a etapa final é na verdade um entrecruzamento de concepções do ponto de vista social, geográfico, econômico e político que não se traduzem em classificações de competências ou de culpabilidade, mas de perspectivas interdisciplinares para “olhar” o mesmo fenômeno, neste caso as brincadeiras.

Diante deste entrecruzamento é que pudemos estabelecer conexões entre os sistemas de signos (a brincadeira e elementos) sem perder de vista a possibilidade de construção de uma significação semiótica da brincadeira. Neste sentido será preciso reunir os elementos desmontados e reconstruí-los, ou seja, buscar os elementos intrínsecos do signo, o que não se trata de uma síntese mais de um entrecruzamento de informações, numa perspectiva fenomenológica para a compreensão do signo à luz das teorias da semiótica.

TRAJETÓRIA DE EXPLORAÇÃO

A presença de crianças na sociedade é perceptiva, seja nas ruas, em casa, nos quintais de sua casa no interior das instituições sua presença marca a sociedade e nos desafia a conhecê-la. Num processo aproximativo com as crianças percebemos os desafios que se colocam para compreender suas manifestações culturais, especialmente as brincadeiras.

A aproximação inicial com os sujeitos/objetos de estudo suscitou prudência por parte do pesquisador no sentido de entender o caráter essencial dessa atividade que tanto nos intriga. Por isto este processo se deu paulatinamente primeiro com o consentimento dos adultos que ali se faziam

presentes e depois da criança. Compete ressaltar que o fato da autorização do adulto não se sobrepôs ao desejo ou adesão da criança em querer participar. Se estas são as protagonistas de nosso objeto sócio não há como negligenciar seu poder de decisão.

Nossa perspectiva inicial era registrar por meio de imagem as brincadeiras e de recolocá-las em consonância com os espaços de execução, localizando-as no tempo e no espaço. Esperávamos adentrar no bairro (novo) e presenciar brincadeiras tradicionais como jogar bola, jogar pião, manja etc., afinal o ambiente não possuía parques, praças, e as ruas assim como quintais das casas eram opções privilegiadas para as brincadeiras.

Em contato com a realidade social e contextual da pesquisa nossas premissas não se confirmaram. Encontramos grupos de aproximadamente 20 crianças e grupos menores (04) correndo por toda a extensão da rua principal do bairro em busca de obter pequenos folhetos de propaganda eleitoral com fotos e número dos candidatos a cargo público. Bola, pião, boneca, bicicleta ou qualquer outro artefato haviam sido substituídos (temporariamente) por “santinhos”. De nossas intuições e expectativas apenas o fato de que as crianças brincam se confirmou como única assertiva.

Mas que brincadeira era essa que mobilizava grande parte das crianças do bairro? No que ela consistia? O que comunicava? Que finalidade lúdica ela constituiria? Diante da situação inesperada e inusitada, nossos olhares já não escolhiam fugas, eram as crianças que se impunham aos nossos anseios, guiavam nossas escolhas, nos desafiavam em conhecê-las. A partir de então nos pusemos a captar por meio de fotografias as brincadeiras, perceber a intensidade do empenho com que catavam os papéis, perguntar sobre o que faziam com aqueles materiais, a fim de compreender aquele signo e os aspectos intrínsecos a ele.

Para isso as imagens inicialmente coletadas foram ser devidamente interpretadas em níveis hierárquicos, mas não desvinculados tomando como base a perspectiva semiótica de Pierce. A fim de chegarmos a um nível mais promissor de entendimentos retornamos ao bairro em momentos distintos, ou seja, no auge da brincadeira detectada durante as eleições e alguns dias após este período para analisarmos as mudanças e permanências desta forma de brincar.

A semiosfera e a dinâmica do signo

O bairro da União é um bairro que constituído por pessoas que na maioria das vezes oriundas na zona rural do município de Parintins e de outros estados, pessoas de comunidades indígenas que trouxeram a família para a cidade em busca escolas para seus filhos. Surgido de uma ocupação “irregular” (do ponto de vista legal) o bairro tornou-se opção de moradia para aqueles que não tinham como fixar residência na cidade e que muitas vezes se via na iminência de delegar a parentes ou amigos a educação de crianças que precisavam vir para a cidade para estudar.

Resguardando os problemas sociais, econômicos e culturais que implicam neste processo migratório, ou seja, as mazelas que ele carrega em seu bojo, nos interessou compreender como as crianças constroem significações para as suas realizações sociais, em particular as brincadeiras a partir da semiosfera da qual participam.

Que possibilidades têm de brincar crianças que não possuem espaços reservados para elas? Em nossa perspectiva não há deliberação de outrem, as crianças criam itinerários, rotas de fuga para colocar em prática suas realizações. Do mesmo modo, a resposta a esta questão não está condicionada à decisão ou consentimento do adulto, tampouco à existência de lugares e artefatos “apropriados”, mas há uma dinâmica coletiva que parte da vida cotidiana para tornar-se brincadeira que contagia o bairro todo.

ANÁLISE A PARTIR DO PENSAMENTO SEMIÓTICO SOBRE A BRINCADEIRA

A semiótica peirciana considera que os signos não limitam seu universo à linguística, ela sugere que existe um complexo sógnico de mais variada natureza e que faz parte de um complexo ainda mais amplo do reino dos signos chamado semiosfera. Nesse entendimento não é correto limitar o elemento sógnico às percepções iniciais cujas aparências ficam parcialmente manifestas, ou seja, é preciso compreender o sógnico em seu universo de significação e em suas relações ou nexos com a semiosfera que os envolve e circunda.

Na proposição piagetiana todos os fenômenos que chegam à mente são constituídos por uma relação de informações triádicas de primeiridade, secundidade e terceiridade (SANTELLA, 1983). A hierarquia colocada em escala crescente denota ou supõe o aprofundar na análise dos fenômenos sógnicos, mas ao mesmo tempo estes níveis de percepção do mundo, embora distintos, não estão se desligados entre si, ou seja, cada etapa está em relação com a outra numa espécie de simbiose.

Em nossa análise sobre as brincadeiras infantis, procuraremos tomá-la como um fenômeno tecido na trama do ambiente natural e cultural em que ela acontece, buscando captar seus elementos de primeiridade, num primeiro momento, até atingir as simbologias provenientes da terceiridade. Deste modo “ Se toma como base el elemento más simple, con carácter de átomo, y todo lo que sigue es considerado desde el punto de vista de la semejanza con él [...] (LOTMAN, 1996, p. 10). Para ele a separação que se faz de seus elementos, se dá apenas por uma questão heurística, mas que em seu todo deve ser considerado como único, embora constituído de distintos ladrilhos.

Para explicitarmos os elementos que envolvem a semiosfera do brincar no bairro da União, o fizemos aplicando mecanismos de escalas crescentes de hierarquia, mas sem perder o elo ou a relação existente entre o fenômeno, os sujeitos entre si e a semiosfera circundante.

Elementos perceptivos de Primeiridades

Em relação à primeiridade na teoria piagetiana, segundo Machado (2006) refere-se à ocorrência sógnica imediata que chega aos nossos órgãos sensoriais, aquilo que o signo é em si mesmo no contato mediado por nossas percepções elementares. No caso da brincadeira das crianças nas ruas do bairro da União as percepções preliminares acusaram o perigo do trânsito ao qual as crianças estão submetidas; a carência de espaço físico para suas realizações lúdicas, pois não vimos parque ou praça, ou seja, locais instituídos normalmente tidos como apropriados.

Nessa primeira aproximação as aparências e os elementos de primeiridade nos levaram a valorizar as características básicas assumindo-as a partir dos referenciais já estabelecidos e aceitos como “normal”. O trânsito de veículos mais diversos circulando, acusou o perigo das ruas a que as

crianças parecem estar expostas e a “falta” de adultos determinando o que se poderia e o que não se poderia fazer, reclamando a relação a autoridade deste em relação à criança, algo facilmente aceito na sociedade.

A circulação de animais (cães) fazendo parte dos grupos, correndo juntamente com as crianças durante as brincadeiras nos causou certo estranhamento e sensação de compaixão acompanhado do desejo de minorar as carências que a imagem nos remeteu em princípio.

O fato é que as crianças brincam nas ruas e de não haver nenhum adulto por perto atento às suas ações em primeira instância trouxe à tona a ideia de negligência por parte destes que passam pelas ruas mas parecem não notar os grupos de crianças brincando, reduzem um pouco a velocidade dos veículos para que elas não sejam atropeladas e as deixam livres para suas brincadeiras, não há um ambiente controlado por um adulto e isso causa estranhamento para um olhar acostumado às regras sociais e apurado para denunciá-lo sem refletir sobre o que vem à aperiência e o que de fato é ou representa em um contexto específico, levando-nos a conclusões apressadas.

Não possuem brinquedos industrializados, criam seus próprios brinquedos e atribuem um valor que em primeira instância não pode ser facilmente compreendido. A presença de animais misturados às crianças como se formassem um só grupo, em nossa percepção primeira remete a descaso, pobreza, penúria, falta de zelo, pois correm descalços e às vezes vestem apenas calçinha, ou calção. Ao mesmo tempo em que brincam trabalham cuidando de outras crianças. O fato de estarem com os braços ocupados (carregando bebês) não impede que brinquem, recebem ajuda de outras crianças e não há recusa por parte dos membros.

As brincadeiras não se apoiam em brinquedos industrializados, ao menos naquela ocasião, são papeis descartados pelos adultos utilizados nas brincadeiras que são criadas num consenso que pode durar apenas um curto período. Mudam as regras, mudam as circunstâncias e as formas de brincar, mas a satisfação, o prazer advindo da realização do jogo em que se envolvem é mais aparente que as desavenças e confusões.

Não existem regras fixas, a liberdade parece imperar. Correm, gritam, falam ao mesmo tempo, interpelam as pessoas que passam nos veículos, acenam, fazem algazarra a cada arremedo de panfletos por parte dos carros de propaganda ou de pessoas que passam distribuindo “santinhos”, como costumam chamar.

Elementos de secundidade

Se as percepções primeiras correspondem à ocorrência sgnica propriamente dita, ou seja, do acontecimento sgnico em si mesmo, os de secundidade avançam para a percepção de relação destas ocorrências com seu significado menos ínfimos. Desse modo a partir daquilo que foi fornecido em primeira instância às nossas percepções, colocamos em ação as funções cognitivas necessárias para encontrar elementos que pudessem nos direcionar a entendimentos mais elaborados, aprofundados e menos suscetíveis às primeiras impressões.

Não há critérios de seleção dos parceiros, assim crianças de várias idades, adolescentes e até animais (cachorros) compõem os grupos de brincantes. O sentimento de conquista de liberdade, deprendimento, vibração, coragem contrastam com o tempo e o espaço destinado às brincadeiras. O cotidiano tomado por afazeres, muitas vezes do universo adulto, a escola, as obrigações e o local que é restrito às vias públicas.

Nesse cenário há tempo e espaço para as brincadeiras, há espaço de liberdade e de interações, construções de identidade e de coletividades. As brigas, as discussões e negociações são motes para uma nova regra, um novo modo de brincar. O cotidiano como sistema orientador da semiosfera que irrompe *com* e *na* brincadeira.

A brincadeira como objeto imediato encontra-se tecida na concretude de um cotidiano que subsiste ao próprio sistema em que se insere, ou seja numa sociedade onde a pressa e o grande afã pelo futuro parece guiar a temporalidade. No brincar o tempo e o espaço não cumprem a mesma proporção temporal, os adultos passam, cuidam de seus afazeres e muitas vezes ignoram ou fingem não perceber um outro “universo” funcionando com características próprias.

Este fato nos faz pensar sobre o que fazem, como fazem e muitas vezes não conseguimos encontrar vestígios que possam se conformar àquilo que, cá entre nós (adultos), não tem razão de ser ou não faz algum sentido. É o caso dos “santinhos” catados no chão, a surpreendente forma com que se jogam a fim de obter o maior número de papeis e, logo em seguida se redistribuem, desprezando a quantidade em função de uma escolha criteriosa que só pode ser compreendida num olhar atento e comprometido com a superação do julgamento adultocêntrico.

Os critérios de seleção, para além da aparência, se deslocam de um eixo quantitativo para o qualitativo, onde o valor atribuído conforme já mencionamos excede a perspectiva adulta de potenciais vencedores do pleito para aqueles mais raros de serem encontrados. Assim, o excedente ou repetidos acabam sendo descartados, trocados ou doados aos seus parceiros.

Segundo Santella (1983) a qualidade é apenas uma parte do fenômeno, certamente sua primeiridade, porém a qualidade para existir tem de estar encarnada numa matéria (secundidade). Nesse sentido o brincar é a corporificação material (qualisigno) do mundo como o percebemos, estas percepções não resistiriam ao sabor de nossos desejos se não fossem uma reação à nossa consciência se não nos tocasse enquanto materialidade.

Elementos de terceiridade

Os elementos de terceiridade são como a síntese intelectual, ou seja, combinam os dois primeiros e dizem respeito às simbologias e a um certo grau de inteligibilidade oriundos do signo. As brincadeiras recorrentes no espaço analisado parecem sintetizar bem aquilo que nos propomos a compreender, ou seja, brincar é um componente microsocioal dentro de um espaço social macro que funcionalmente “corre por fora” da estrutura uniforme dada pela sociedade, ou seja, encontra elementos de fuga como condição para incorporar novas formas de ser e de existir no mundo. O que queremos mostrar é que não há um mundo paparelo coexistindo, mas que a brincadeira com a qual nos deparamos no bairro foge a um padrão generalizante e se coloca às nossas percepções como um elemento novo diante e ao mesmo tempo distante dos padrões pré-estabelecidos. Esse distanciamento poderia significar ruptura total com a realidade, mas não o é. Ao brincar se criam novas formas de pensar o mundo e de se constituir como sujeito histórico, porém toda essa dinâmica relacional só é possível porque há um mundo posto, real e constituído servindo de base.

O meio ambiente e o mundo interior formam um *círculo hermenêutico* ecológico, pois o mundo interior já contém _como diríamos hoje_ um modelo cognitivo do meio ambiente e

é, não somente “percebido” pelo indivíduo, mas “construído” por ele. (WINFRIED, 1996, p. 238)

Os modelos apreendidos da realidade são tomados como referenciais, ou seja, as brincadeiras não acontecem num vazio, são tecidas na realidade e a partir dela, mas estas não têm compromisso com a reprodução do real, encontram desvios para serem concretizadas. Assim quando percebemos que não há espaço destinado às brincadeiras, ou que as crianças não têm onde brincar, vemos as ruas sendo tomadas como extensão de suas casas numa orientação espacial que foge às regras sociais que colocam a rua como lugar de passagem, de trânsito ou de permanência provisória.

Ao brincarem com “santinhos” poderíamos pensar naquilo que falta como condição para brincar conforme modelo aceito, ou seja, o brinquedo industrializado como desencadeador das ações e que por serem carentes desse tipo de material criam outros artefatos em substituição. Porém numa análise mais apurada, veremos que não brincam com os “santinhos” porque são carentes de brinquedos industrializados, mas porque a semiosfera em que se lançam dá dicas daquilo que funciona naquele dado momento (eleições). Assim acontece com o “tempo de papagaio” cujas ruas se enchem de crianças que olham para o céu e correm sem rumo com varas na mão na tentativa de conseguir alcançar o papagaio de papel.

Observamos ainda que os artefatos que foram refuncionalizados pelas crianças só substituíam outras formas de brincar temporariamente, as bolas, as bonecas ou qualquer outra brincadeira foram retomadas tão logo o momento efervescente das eleições passou. Também o trânsito que se modifica pela sua presença nas ruas ganha novas formas de organização após este período. O que podemos concluir que as brincadeiras não acontecem ao sabor dos brinquedos disponíveis apenas, mas são guiadas por um pensamento coletivo que tem sua origem na realidade.

A semiosfera que envolve o brincar não pode ser assim analisada fora do sistema com o qual dialoga e se relaciona. O brincar envolve-se numa trama tecida profundamente na percepção dos sujeitos que as vivenciam. “ Perceber não é senão traduzir um objeto de percepção em um julgamento de percepção, ou melhor, é interpor uma camada interpretativa entre a consciência e o que é percebido” (SANTELLA, 1983, p. 11). Nesse processo o texto age como mediador entre os fenômenos e nós, entre nós e o mundo numa relação intensamente recursiva.

Essa ação-mediação-ação do brincar das crianças naquela ocasião parecia ter tomado as ruas de modo geral, o bairro vivia uma dinâmica diferente da vida cotidiana, tudo parecia envolto de uma euforia que era experimentada não somente no rosto e no movimento frenético das crianças, mas no bairro e nas pessoas adultas como um todo.

O clima de eleições compunha esta semiosfera como um convite à alegria e à diversão. Para os adultos representava oportunidade de renda, ainda que temporariamente, para as crianças oportunidade de criar, de ocupar espaços públicos, de interagir com outras crianças e se permitir participar da cultura lúdica suscitada a partir do tempo e do espaço em que se vive.

Embora o caráter provisório do brincar as construções relacionais a partir dele podem ser definitivo enquanto processo de construção de identidade dos sujeitos. Em contrapartida no momento posterior o cotidiano parecia ser retomado naturalmente. Poucas crianças brincando nas

ruas, poucas pessoas circulando a não ser os próprios moradores a pé ou de moto, o trânsito pouco intenso o que nos levou a refletir a cerca do caráter sazonal daquela brincadeira.

Após as eleições vimos crianças brincando, mas em momentos determinados, geralmente final de tarde após o horário da escola. As brincadeiras de recolher e trocar santinhos para serem usados como *pife-pafe*¹ como se fossem cartas de baralhos ou como *bate-vira*² ou simplesmente para colecionar deram lugar a brincadeiras tradicionais como futebol, manja, esconde-esconde, entre outras. Ao questionarmos sobre os santinhos as respostas foi de que doaram na escola para outros colegas ou que haviam sido confiscados por seus professores em sala de aula porque estava perturbando a concentração nas aulas.

Mas o curso das brincadeiras seguia sem ressentimento ou apego àquilo que já parecia sido superado, ao menos temporariamente. Os interesses eram outros tanto que suas coleções de santinhos já nem tinham o mesmo valor de alguns dias atrás. Esse desprendimento não nos pareceu uma imposição externa, mas uma vontade coletiva e ao mesmo tempo pessoal que se comunicava implícitamente entre as crianças e seus interesses mudavam ao sabor de suas vontades, claro que circunstanciados pela semiosfera que permeia sua existência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como já fizemos menção não foi nosso interesse problematizar as condições físicas do lugar ou a inviabilidade dos espaços utilizados para as realizações lúdicas das crianças, mas perceber as construções de significação semiótica da brincadeira. Neste sentido foi preciso reunir os elementos desmontados, fragmentados e tentar reconstruí-los a partir de uma visão semiótica da cultura, pois esta enseja uma visão sistêmica dos fenômenos.

Por esta perspectiva tecemos nossas análises sobre o brincar no bairro da União e vislumbramos que não há um modelo imperando nas escolhas que fazem, mas há uma relação intrínseca entre a vida cotidiana dos sujeitos, o ambiente em que se brinca e tudo o que envolve essa ambiência dialoga para dar sentido à brincadeira.

Ao buscar os elementos intrínsecos ao signo percebemos que a brincadeira encontrada naquela ocasião não se tratava de uma síntese daquilo que a realidade disponibilizava para elas, mas de um entrecruzamento de informações, percepções, sensações que guiavam o “clima” do momento como se fosse um convite à brincadeira, à diversão, à liberdade. Tudo conspirava em favor de...A agitação dos carros de propaganda, o ir-e-vir dos cabos eleitorais, as conversas dos adultos nas esquinas ou em frente suas casas, o barulho dos carros etc., a semiosfera guiando a vida, sugerindo a brincadeira. Assim a brincadeira com a qual nos deparamos no bairro é uma possibilidade de reação ao conformismo social que tende a ditar regras, mas é também um espaço de invenção, criação e de curiosidade que não se isola do contexto social que o constitui, ou seja, faz parte da semiosfera, do espaço em que brincam, porém não se submete totalmente a ele.

¹ Jogo de cartas de que participam geralmente de quatro a nove jogadores, com dois baralhos de 52 cartas; as combinações de cartas de cada um são mantidas ocultas na mão até que se bata. (HOUAISS, 2002)

² O jogo consiste em virar as figurinhas (neste caso os santinhos de candidatos), para isso deve-se bater nas figurinhas, seja com a mão completamente aberta ou com a mão levemente em “forma de concha” até que se vire e se compare em pares como num jogo de memória.

REFERÊNCIAS

- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da Família**. 2. ed. Rio de Janeiro, 1981.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Sumus, 1984.
- BROUGÈRE, Gilles . **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2010.
- DEL PRIORI, Mary (org.). **História das Crianças no Brasil**. São Paulo: Ed. Contexto, 2010.
- HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002.
- LOTMAN, Iuri M. **La semiosfera**. (Org.) Sergio Sevilla y Jenaro Talens. Frónesis cátedra Universitat de València, 1996.
- MACHADO, Irene. Semiosfera. **Um novo domínio de ideias científicas para o estudo da cultura**, edição de Jan 04, 2006.
- VYGOTSKY, L . **Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes 1991.
- WINFRIED, Nöth. **A semiótica no século XX**. ANNABLUME, São Paulo, 1996.