

FEV
200
PRETO

JOGOS E INVENÇÕES PARA UMA ESCRITA

POÉTICA E LIBERTÁRIA

I - JOGOS GRÁFICOS

Antonio da Costa Leal

145

À Graça, à Manuela ao Pedro
Germano; à Maira e ao Antô-
nio Gil, que nasceu em Tiradestes.

A vida é um sonho.

R E S U M O

Vão aqui sugeridos quase trezentos jogos gráfi-
cos, que vão desde o rabisco até a letra como alternativa poé-
tica e libertária para o processo de alfabetização. Processo
esse que se quer construído como vivência com a escrita, e
não como exercícios, cópias ou repetições escolares.

Essa alternativa poética e libertária, logo que
a criança começa a rabiscar, recoloca para essa criança a es-
crita como ritual, brincadeira, jogo - que irá certamente for-
talecendo a sua subjetividade. É preciso tirar a escrita do
estrito senso da razão escolarizada.

Todos precisamos revisitar os rituais primordi-
ais de escrever - e aí a escrita é tratada como jogo, como
adivinha, como poesia. Ir mil vezes à fonte de águas crista-
linas - percorrer os encantamentos de linhas e diagramas, gra-
fismos da natureza e do corpo e grafismos literais - que
se transmutam em símbolos, em signos, em códigos.

Ao invés de ensinar um código único a alguém, é
preciso descobrir com ele os registros de prazer que ele tem
quando se sente um inventor de códigos. E aí estaremos falan-
do da alfabetização não só agora - mas para o ensino da es-
crita no próximo milênio.

R E S U M É

Plutôt que défendre des idées, cette thèse suggère presque trois cents jeux graphiques - de la ligne à la lettre - comme alternative poétique et libertaire pour le processus d'alphabétisation ci-compris comme expérience vécue avec l'écriture, pas comme simple exercice, copie ou répétition scolaires.

Cette alternative poétique et libertaire arrivée lorsque l'enfant commence à dresser ses premières lignes, le remet devant l'écriture comme rituel, comme jeu qui rend sa subjectivité ainsi exprimée, beaucoup plus forte. Il faut retirer l'écriture de l'strict sens de la raison escolarisée.

Nous avons tous besoin de revisiter les rituels primordiaux de l'écriture - là où elle est traitée comme jeu, comme devinette, mais surtout comme poésie. Il faut aller mille fois boire à la source des eaux cristallines - et y parcourir les enchantements de lignes et diagrammes, des graphismes de la nature et du corps, des graphismes littéraires - que se transformeront en symboles, en signes, en codes.

1. INTRODUÇÃO

1.1- ESBOÇO CRÍTICO

Balancei entre duas maneiras de pensar e agir durante a produção de materiais que resultariam na minha tese de mestrado: de um lado produzi um texto de crítica às práticas pedagógicas - PEDAGOGIA VIVA, VIVA A POLÍTICA; por outro lado, produzi um texto de jogos e invenções - POR UMA ESCRITA POÉTICA E LIBERTÁRIA - LIVRO DOS JOGOS E DA INVENÇÕES - I-JOGOS GRÁFICOS e que constitui a matéria principal deste trabalho.

Durante o curso na Fundação Getúlio Vargas o que menos li, graças a Deus, foram os educadores. Terá sido para não cair nessa classificação que logo abandonei a idéia de transformar o meu primeiro texto em tese. Disse que balancei entre as idéias dos textos, mas não. Deixei-me balançar, absolutamente seduzido, apenas pelo segundo - a criação de jogos para uma escrita poética e libertária - invenções e prazeres experimentados para este nosso presente progressivo, e para o futuro próximo, talvez propostas para o próximo milênio.

Não será à luz do discurso pedagógico que defenderei o meu trabalho. Mas muito mais pela força prazerosa de poder pensar a prática do aprender e escrever como afirmação

do homem e do mundo, através do imaginário que a tudo decupa e a tudo compõe. É a linguagem o grande mestre que proclamo. Advém dos deuses, dos dias e das noites, do ser libertário e do todo. Essa força afirmativa da linguagem eu aprendi nas aulas de filosofia, mas principalmente numa prática sem mestre e sem patrão que instituí com as crianças da Rocinha, como professor alfabetizador entre 1980 e 1986.

Por mais atraente que possam parecer as produções dos linguistas, dos psicolinguistas, dos semiólogos, etc, no tratamento da linguagem, parece-me a mim que eles são os maiores inimigos de todo tratamento efetivamente poético e libertário que se dê à linguagem, dádiva de tudo e de todos, da Fala Maior, das forças vivas - a Fala do Um, do universo de cada uma das forças vivas e portanto forças subjetivas, que falam pelo canal de força maior, o canal do Um universal. O Um que é sempre ele e é sempre universo. Eis que aqueles prôceres da ciência subvertem o campo subjetivo, dividem o universo criando coisas, estabelecem a linguagem como campo de poder e criam os cavalos do poder que andam à deriva como almas sem corpo, sem sujeito, que desejam apenas encarnar e submeter os indivíduos. Com a fala compartimentada das coisas constroem o objeto científico, o campo dos outros, cercado pelo arame farpado de alta voltagem científica, proibido à inocência dos sujeitos que lhe ameaçamos flancos. O campo dos Outros se sustenta pelas suas palavras de poder, pelas suas cartilhas.

Essa escrita do poder não é a mesma que faz a cabeça da minha gente: índios e negros, crianças e adultos,

homens e mulheres, escritores, artistas, arte-educadores, pensadores afirmativos e libertários, Pierre Clastres, Nietzsche, Foucault, Deleuze, Castoriadis, e tantos poetas... São os balaões que jogam Ifá, é a Quiromancia, é a cabala, é toda escrita simbólica, é o I Ching, é a escrita mágica do TAO, são os grafitos dos banheiros, é a grafologia, são as escritas antigas, são as escritas infantis, são as escritas do corpo - é preciso trazer para dentro do campo da escrita a produção gráfica ligada ao mito, ao ritual e à magia - forças cósmicas - tudo que se irmana às forças poéticas para produzir novas alquimias, novos sentidos e a potência libertária para reconquistar a subjetividade, o campo do singular.

Se mudamos a maneira como as crianças aprendem a escrever, se passamos da prática da caserna, do serviço militar obrigatório, que existe atualmente em nossas escolas, a uma atitude de jogadores, o jogo entendido como símbolo do mundo, certamente mudaremos a maneira de pensar das pessoas. Pensamos atualmente pela via da cópia, da repetição, da obediência - essa via crucis da Cartilha como ordem imutável do mundo. Foi assim que aprendemos a escrever - foi esse o nosso contato de submissão à linguagem (e não de potencialização pela linguagem). Assim a linguagem se torna o meio eficaz de fazer o homem servil, massa silenciosa na escola, na empresa, no trânsito, nas relações com os poderes instituídos. São a via crucis de um pensamento cansado, letárgico. As massas até algum tempo atrás, ameaçavam tomar o poder, instaurar revoluções culturais, criar o seu próprio rito... mas só se vê e por todos os poderes centralizados em Cartilhas e a

opacidade das massas.

Instaurar vivências que ajudem os indivíduos a construir suas subjetividades fortes, eis a prática que desejamos. Ora, a escrita sedimenta a experiência do homem, desde os seus labirintos interiores até o lastro que vai marcando toda a produção cultural à sua imagem. A escrita é marca da potência do homem. Vivências abertas a processos que liberem desde as vivências interiores até as sobrevivências culturais — eis o que desejamos. E não seria muito afirmar o modo como aprendemos, assim, a escrever. Isso nos deixaria caras experiências para inventarmos novos modos de vida.

Aprender a escrever não é uma tecitura simplesmente que passa como um filme à distância e que nós vamos decupando seus passos. Escrever é mais que uma visão do mundo — é uma ação necessária do ser estando no mundo. A fala, a motricidade do homem e a escrita são elementos primordiais constitutivos da existência do homem. A fala, a motricidade é a marca. Enquanto marca a escrita é ação minimal do homem, não contida simplesmente numa técnica, mas elemento de representação, contraponto entre o interno e o externo, o céu e a terra, o trabalho pensado e o trabalho manual, o indivíduo e a sociedade, o sagrado e o profano, o apolíneo e o orgiástico, o jogo e a ordem social, o caos e a organização, etc.

Todo homem traz consigo a força da sua marca — sua fala necessária, inalienável.

Entender a escrita enquanto linguagem do Outros e não do UM, enquanto instância superior do saber separado

dele, enquanto objeto puro da ciência e do poder - eis alguns dos equívocos da ciência e do poder - eis alguns dos equívocos da instituição escola e da instituição saber linguístico.

Partir do ponto de vista de que a escrita é marca dos Outros (os Cristãos, os Ocidentais, os que emanam de um plano superior) cujas dádivas desejam levar até os povos ignaros (os mouros, os índios, os analfabetos, etc), ensinando-lhes a doutrina da sua "Santa Igreja" - eis um equívoco elementar. Pois assim se deseja ensinar ao povo analfabeto a doutrina e o funcionamento do estado moderno - que aceita cisão entre o UM e os OUTROS, entre senhores e escravos, letrados e iletrados, brancos e pretos, ricos e pobres, classe A e classe D. E assim, sob esse equívoco, os deuses dos outros tem se tornado cada vez mais o demônio do UM (se é que o UM tem demônio). A doutrina da Santa Igreja dos poderosos anda a catequisar os simples, que a sua letra, de longe, já suscita a recusa. Apresentam o corpo ao chicote.

— Só aprendo isso se você me bater -- não esqueço essa fala de um menino para sua professora, em João Pessoa, Paraíba.

A escrita medeia uma cultura cindida, capitaneando a própria cisão. Por cima, a escrita letrada, culta, por baixo a cultura subalterna, moura, ignara, analfabeta.

Assim como existe a norma que os linguistas chamam culta, existe uma escrita culta, que é também o que a burocracia do saber conhece, e que está contida nas primeiras cartilhas, nas histórias, nas técnicas que ensinam a escrever. Foi graças à minha prática artística e política que lu-

dibiriei os poderes dessa escrita culta e me lancei na busca da escrita o-culta, que está em todos os indivíduos, em toda a sociedade, mas especialmente naqueles que são massacrados pelo rolo compressor capitalístico - os lumpem. Esses são es tigmatizados como os que não aprendem a escrever, e são inca pazes. Pois esses são os primeiros com quem se deve trabalhar a escrita libertária.

Meu esforço nestes anos (depois de 1986, quando saí da Rocinha) tem sido o de abrir a escrita o-culta que está em todos nós, uma simbologia gráfica, fabulações mitográficas, gráficas culturais arquetípicas, representações de sagas, de gestas, de épicas, de poéticas e de ficções fantás ticas. E trazer isto para as nossas vivências. E a partir daí mudar a nossa maneira de aprender a escrever. E para se somar a outras práticas, como a desmitificação da ciência, a busca de novos modos de vida, a ampliação do campo da arte e da fi losofia, a luta da sociedade contra o estado, a luta pelas autonomias, etc. O princípio dessa educação que está por trás da escrita libertária que proponho é o de uma aprendizagem cósmica, holística, que corte suas amarras com os poderes da escola, das instituições e do estado. Um aprender civil, civilizado, que se dá pelas marcas arquetípicas que nos foram deixadas e das fantásticas viagens e peregrinações de um conhecimento que temos que buscar no futuro próximo.

Dão ao homem oito horas de trabalho, algumas de atrapalho no trânsito tentacular das grandes cidades, mais duas ou tres horas diárias de televisão. Só resta a noite. É o que está oculto na noite que nos interessa para ganhar o

dia. Vamos armar mil jogos noturnos, mil estratégias para re conquistar a luz. Do contrário, " the city is going to be destroyed". (Caetano Veloso)

É bom que a academia fique um pouco ressabiada comigo. "Essa prática do Leal só serve para o Leal", dizem alguns acadêmicos incapazes de tirar os sapatos e sentar a bunda no chão. Preferem montar no cavalo peagetiano de Emilia Ferrero, nas elucubrações dos linguistas, nessas montagens não de tres poderes, mas de trinta, trezentos, a que desejam atrelar milhões de crianças feitas soldados, no exército obrigatório dos sete anos de idade. Deixe-mo-los beber pelo pode res ministeriais. Deixe-mo-los engordar com os hormônios de uma cultura mole e oca, sonolenta e letárgica.

Castoriadis é quem afirma que as instituições não lutam por nenhuma filosofia, por nenhuma idéia - cada chefe-te, cada burocrata lutará sempre pela reafirmação do seu pró prio poder.

Assim, a aliança do estado com este ou aquele edu cador não quer dizer que o estado passe a pensar seriamente aquela filosofia. Que o estado eleja esta ou aquela figura como sua prócer, pouco quer dizer. Mas muito mais para a política do que para a filosofia. Muito mais para a história do poder.

Emília Ferrero está sentada hoje ao lado direito de todas as secretárias de educação do país. Os poderes destes estão reforçados pelo poder daquela. Emília Ferrero não tem propostas concretas. O estado também não. Mas os pro fessores usam as piores possíveis, mesmo escondidas. Em 1981

ajudei a produzir uma grande crise dos supervisores e orientadores educacionais no fim da ditadura militar, quando eles pouco mais faziam do que ser olheiros do sistema. Hoje, superada a crise, parece-me que viraram guardiães do saber, principalmente da Sra. Emília Ferrero.

Precisamos de uma crítica que desarme essa trama. Emília Ferrero tirou Paulo Freire da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo.

Tive oportunidade de estar com ele durante uma homenagem que lhe prestaram na Universidade de Recife. O velho mestre parecia passarinho estrebuchando, ressentido de não saber linguística, nem psicolinguística. Ressentido também pela crítica que faziam ao seu método:

- O Método Paulo Freire é simplesmente o método silábico.

Paulo Freire precisa tanto de linguística e psicolinguística quanto um escritor precisa de um gramático. Um aprisiona o outro libera. O escritor é um ser libertário.

Paulo Freire tem muitas interfaces de escritor no seu trabalho. Ele sabe construir um texto coletivo no puxa-puxa das palavras geradoras. No seu texto, as sílabas da palavra tijolo não significam o mesmo de uma cartilha qualquer. Existe sempre um arcabouço de linguagem nas suas construções.

Emília Ferrero com seus exércitos construtivistas, aniquila a capacidade de ação dos alfabetizadores. Tantos exércitos tem servido apenas para demolir as defesas dos professores, já mais que combalidas pelo fracasso escolar e

pela miséria geral do país. O construtivismo a demolir o alfabetizador.

Nunca me afastei no meu trabalho de alfabetizador do Projeto Construtivo. Leia-se aí o contrário do construtivismo em psicolinguística.

[Entendo por projeto construtivo em linguagem escrita toda a trajetória do processo criativo do sujeito em interação com sua linguagem gráfica movido pelo puro encantamento com a palavra e sua genealogia, longe da ordem, da disciplina, da palavra institucionalizada apriori ou de qualquer ciência e poder que cerquem ou cerceiem a potência do sujeito-escritor.]

A escrita é um trabalho libertário - uma espécie de paraíso - por onde se vai trabalhando a genealogia da subjetividade.

É nesse sentido que o processo construtivista de Emília Ferrero anula a subjetividade tanto dos professores quanto dos alunos.

Construir o sujeito poético é também ampliar o campo de força da linguagem na sua expressão libertária, política.

A escola, com tantas teorias contemporâneas de alfabetizar quase sempre acadêmicas, vem pisoteando sistematicamente professores e alunos. O que antes parecia ser uma frase típica de nossos alunos - "eu não sei isso" - é hoje dita e redita pelos professores, impotentes diante do saber instituído e das suas leis.

É preciso recriar a genealogia da escrita pela

desrepressão dos comportamentos aprendidos na escola - ordem, disciplina, negação do saber - todos ligados ao ato inaugural de aprender a escrever. Criar vivências com as expressões gráficas do corpo, com as expressões gráficas culturais, as expressões gráficas da história da escrita e ainda reconstituir a história individual das nossas construções de traços, formas e sentidos (estórias primordiais).

A construção da linguagem assim, será também a construção do sujeito poético e libertário, processo de desalienação via sujeito e não imposto pela linguagem institucionalizada.

O principal exercício do professor alfabetizador (professor-escritor) deve ser o exercício poético (este há de substituir o exercício disciplinar). Em lugar dos exercícios das cartilhas - em geral meramente condicionantes - o jogo vivenciado, criado pelo professor com as crianças - esse jogo, exercício criativo na arte de jogar - já será ele próprio produção poética.

Este " Jogos e Invenções para uma Escrita Poética e Libertária - I - Jogos Gráficos " trata da escrita primordial, aquela que devemos trabalhar com crianças pequenas, de 3 a 6 anos de idade, nos jardins de infância. Mas não só os jogos podem e devem ser trabalhados por adultos - alfabetizados ou não. Esses jogos, no seu nexos mais profundo, são uma verdadeira genealogia da escrita, recriada, sentida, produzida no âmbito do mais puro imaginário, do mais puro devaneio, pela construção do espaço da escrita, recria-se a potência do recriar o mundo poeticamente.

Dos jogos aqui propostos - desde o grafismo linear inicial até o grafismo literal (dos últimos cinquenta jogos) a ênfase é dada à visualidade na produção da escrita, à exploração do espaço mitográfico, antes de, mais tarde, fora do âmbito deste trabalho, construir o espaço lúdico na fonetização, na linearidade, na racionalidade da escrita burocrática e livresca.

Em momento nenhum, entretanto, se pode renegar a palavra. Pelo contrário - esta pode e deve acompanhar a criação da visualidade desde o balbúcio primordial, à blablação, à exploração das sonoridades poéticas.

Outro elemento que não pode ser subestimado é a construção das histórias, que é também criação de sentido, e que deverá, todo o tempo, ser pano de fundo do jogo gráfico.

1.2A CONSTRUÇÃO DA PRÁTICA LÚDICA

✓ A escrita que vimos aprendendo na escola, costumamos chamar escrita napoleônica. É uma lei, uma ordem imutável, que tem seu nascimento no mesmo pacto em que nasce o estado. A burocracia funda o poder da lei pela escrita. A escrita é a burocracia. São os deuses que criam a escrita: Nabu entre os babilônios, Tot entre os egípcios, Brahma entre os hindus, Maomé no Islã, e o Deus pai na Bíblia. Mas entre os chineses é Fohi, o fundador do comércio. O religioso contrapontua com a organização econômica que contrapontua com a organização política, que contrapontua com a escrita burocrática.

As escritas dos grandes estados mais antigos competem a mística da organização das coisas do além, mas principalmente das coisas da terra. A mística que divide o trabalho de quem administra do trabalho de quem produz, que divide o céu e a terra e os homens em classes. A escrita a construir a lógica imutável da organização do estado.

A escrita napoleônica instituiu a universalidade dessa maneira de aprender, como maneira única, o estado como grande e único mestre.

Todos os povos estão submetidos à mesma cópia, à mesma ladainha das intermináveis repetições, à mesma disciplina, aos mesmos castigos, à mesma tirania dos professores,

ao mesmo modo de repetir o ano, etc.

A ponto de as crianças terem visões, criarem mitos. Existe ou não uma Mulher Loura que invade os banheiros das nossas escolas, que pega as crianças, tira-lhes os olhos e põe algodão no lugar dos olhos, põe algodão nos ouvidos, nas narinas, na boca e a criança morre sufocada? É isto mesmo : para a professora ensinar a criança a ler e a escrever tem que fechar todos os buracos das suas cabeças, anular todas as suas percepções e sentimentos, anular o movimento e a vida.

Temos visto surgir nos últimos anos vários métodos de ensino da escrita e da leitura. São métodos fonéticos, globais, de silabação, são métodos naturais, são métodos montessori, piaget (leia-se Emília Ferrero :), são métodos Paulo Freire, etc. As práticas a que assistimos são essencialmente comportamentalistas - a cada estímulo, uma resposta; etapistas - domina-se uma fase para chegar à fase seguinte; ideologistas - deseja-se conscientizar os alunos através do processo de alfabetização; controladoras - os alunos são sempre objetos de estudos, de teorias, de ordens externas; criancistas - existem um comportamento ideal criancizado, estereotipado, tirado dos álbuns de figurinhas. Enfim, os alunos são vigiados e punidos. Exige-se uma ordem, uma seriação, uma sequência. Pode ser na fila ou na cópia, na disciplina ou na repetição do dever.

Os sete buracos da cabeça das crianças estão fechados. Elas não se movimentam (não podem brincar, não dançam, não representam); elas não sabem (não falam); não produz

zem uma visualidade (não desenham, não pintam livremente); não escrevem (não sabem escrever); não cantam, não fazem músicas, etc.

Por outro lado, a dança e a representação cênica são usadas nas festinhas escolares e as crianças representam como fantoches; copiam os desenhos estereotipados das cartilhas e das figurinhas; dizem versinhos, cantam as ridículas músicas das escolas, etc.

A escola mastiga e ruma as linguagens transformando-as em representações sem vida. Vejam os versos de uma música que se cantava na escola Paula Brito, na Rocinha:

Hoje a tia eu vou ver,
 Levar bronca e fazer dever
 E depois eu vou merendar
 E pagar a caixa escolar.

As crianças de lá possuem uma fantástica musicalidade. E são obrigadas a recusá-la para cantar coisas como essa.

A linguagem da escola é a linguagem da lei. Uma lei inteiramente entronizada nos professores e na sua prática de aula. Uma lei que está presente na sequência das lições e dos exercícios da cartilha; que está nos passos de cada método; na lei da fila, da hora pra tudo, na ordem do tempo escrita nos cabeçalhos, na lei geral do silêncio, na lei das notas, na lei do lápis vermelho, na lei do certo e do errado; na lei do bem e do mal...

É sobre esse raso senso comum estabelecido para vigiar as crianças que se estabelece uma racionalidade - a

✓ racionalidade dessas leis; e nesse sentido, a escola é racionalista. E por isso a escola não pode compreender que trabalhar com uma linguagem é mergulhar no sonho, no devaneio, e emergir no bojo de expressões descobertas e inventadas.

O trabalho com as linguagens é por si mesmo libertário. Ele não surge sob o Império da Lei e da Ordem Escolar, não se cria com a obediência, com o castigo, com a seriação. E esse trabalho com as linguagens deve ser a meu ver a base do aprendizado e do desenvolvimento mental de algumas crianças agora; e tenho esperança de um número enorme de crianças e adultos no futuro. Há muitas razões para acreditar-mos nisso. Temos que recusar a escrita napoleônica ao construir uma escrita poética e libertária.

Já lá vão mais de dez anos de democracia e as Mulheres Louras continuam a aparecer nas escolas, a atacar as crianças nos banheiros, e não se consegue trabalhar com o movimento expressivo, com o desenho, com a escrita, com a musicalidade da criança.

Venho desenvolvendo meu trabalho com a escrita poética das crianças desde 1980. De lá para cá viajei por quase todos os estados do país, conheci centenas de escolas públicas e posso contar nos dedos os professores com propostas revolucionárias que encontrei. Ainda assim, a maioria deles não estavam atrelados às escolas públicas do estado.

Não tenho nenhuma esperança na escola pública do estado. É campo de pura burocracia e poder. { Acredito que micro-experiências comunitárias multipliacadas, longe dessa burocracia, reinventarão certamente a cidadania e a civilidade. }

É aí que devemos investir as nossas escritas poéticas e libertárias.

De 1980 a 1985 trabalhei na escola Paula Brito , na Rocinha, RJ, como professor alfabetizador. Tive três turmas de 1ª série, depois desenvolvi tentativas de trabalhar com crianças de 1ª série de várias turmas diferentes e cheguei a fazer incursões com crianças de 2ª série, que precariamente alfabetizadas pelos métodos eram capazes de escrever "A vaca dá leite", "A menina é bonita" - mas não sabiam carregar de subjetividade e de expressão seu próprio texto, isto é, não tinham construído a sua linguagem, nem tinham se investido dos poderes e potências que a linguagem dá ao indivíduo que a domina e a expressa.

Antes de 1980 participei de várias oficinas da palavra: fiz redação com Othon M. Garcia; fiz textos na MAM com Geir Campos e Antônio Torres; fiz literatura infanto-juvenil com Flávia Lobo; fiz roteiro cinematográfico com Leopoldo Serran. Gostaria de sublinhar aqui a importância dessas oficinas para meus trabalhos futuros.

Como background ainda que resultaria nas experiências da Rocinha, sublinho o fato de ter traduzido do francês " A Poética do Espaço " de Gaston Bachelar; o fato de ter convivido com arte-educadores (e a alguns deles faço agradecimentos no livro Fala Maria Favela) e especialmente um estimulante convívio com o artista plástico Fernando Barata que desenvolvia na altura trabalhos minimais, primitivos, que me despertariam para o I Ching, para Jung, etc. Foi através dele que conheci o Pedagogical Sketchbook de Paul Klee.

Faço parte da geração 68: participei da guerrilha urbana, participei de um partido comunista em 1978/79 e das primeiras greves que eclodiram depois da "abertura democrática". Quero dizer isso para não separar em momento nenhum o percurso do educador-escritor do percurso de militância política (mesmo que essa militância seja na construção de um modo de vida e esteja fora do engajamento e da visão de fazer política pelos meios simplesmente político-partidários).

Não conheço no mundo inteiro nenhuma experiência de trabalhar a escrita com crianças com técnicas de arte-educação, de jogos dramáticos, de jogos gráficos, de oficina da palavra. Quero dizer com isso que durante todo o tempo em que estive na Rocinha procurei produzir jogos gráficos de palavras em que pudesse levar meu trabalho adiante e com que pudesse também ajudar outros educadores. E a partir de 1984 comecei a organizar estes jogos. Data desse ano o início da elaboração dos livros dos jogos e da invenções de que este é o primeiro volume.

Em 1984, reuni algumas idéias gerais sobre o ensino da escrita que foram lidas no Congresso Internacional de Arte Educação do Rio de Janeiro. São princípios essenciais para a escrita poética (escrita/linguagem) e para a escrita libertária (escrita/política), que já acenam para um como fazer mais estruturado que aquele pouco material que o livro FMF mostra.

Eis alguns dos princípios apresentados naquele congresso:

- 1) Há sincronia, na história do homem, entre mo-

tricidade primária, fala e escrita.⁽¹⁾

2) A escrita precede o desenho-imagem, a pictografia. E passa pela imagem, como ideografia, até voltar a ser abstração. Nada se inventa, no campo da história escrita. Se reinventa, a partir do traço minimal, arquetípico. E a escrita reproduz todo o tempo as marcas do corpo...

As churingas australianas e as pedrinhas de Mas d'Azil são representações gráficas abstratas de mais de trinta milênios. Antes, portanto, das pictografias de Altamira e Lascaux.

Reduções corporais, motoras, rítmicas...

Antes de saber isso, eu brinquei por alguns anos com as crianças da Rocinha "jogando" o I Ching. Meio inconscientemente, ao mesmo tempo que descondicionava as crianças da prática de alfabetização napoleônica, eu trabalhava sobre estruturas gráficas primordiais. Juntá-las, como juntei, ao som das palmas e do tambor, fazia uma redução minimal importante na percepção das crianças e buscava o caminho do ritual mitográfico.

Desde a reprodução gráfica da motricidade até as marcas dos pés, das mãos, da boca, dos olhos, até a representação dos sons emitidos pelo aparelho fonador, a escrita nunca perdeu a sua vinculação essencial com o corpo. É a marca corporal que cria a identidade, gera a afetividade, dá origem à linguagem, à comunicação escrita. ✓

(1) Estes dois princípios coincidem com algumas idéias de André Leroi-Gourhem, que aparecem no seu livro *O Gesto e a Palavra. Técnica e Linguagem*, capítulo VI - (Edições 70, Lisboa, 1985).

3) A escrita é uma linguagem, isto é, um caminho à produção subjetiva da expressão, à produção das formas singulares e à produção da potência medular. Ela germina onde germinam a música, o desenho, a dança, o teatro. A escrita é jogo, e é por essência uma expressão poética e libertária.

Antes de ser palavra a escrita é jogo gráfico. É por aí que ela se institui como linguagem. Não estou interessado nesse sistema, nem nos problemas do seu funcionamento, da mesma maneira que os linguistas ou os psicolinguistas. O jogo gráfico serve de leitmotiv à linguagem na sua função poética. E é essa função da linguagem que me interessa.


Para Jakobson a poética trata da estrutura assim como a análise da pintura se ocupa das estruturas picturais. Impressionam-me linguistas como Saussure e Jakobson que começam pelos sistemas vivos de produção das linguagens e sucumbem ao poder da linguística que cria a tirania de fórmulas, que erige o próprio sistema linguístico enquanto ciência e faz do estudo da linguagem ruína. É impressionante ver como F. Saussure se enfronha no espaço poético em "As Palavras sob as Palavras". Por outro lado é impressionante saber da grande recusa de Saussure em escrever, em produzir escrita e texto. Roman Jakobson não esconde o papel importante que tiveram para as suas teorias criadores como Picasso, Joyce, Stravinsk ou Braque, nem a amizade que manteve com Maiakovisky, Mach, Parternak e outros. São essas contiguidades afetivas e esses paralelismos reflexivos que vão levar o linguista a produzir textos como os contidos em "Huit Questions de Poétique" e principalmente no relevo que Jakobson dá ao longo de toda sua

obra à questão poética.

O estudo "científico" das estruturas deixa Jakobson ver na poesia pouco além da métrica e da versificação. Mesmo quando analisa a obra de Klee não consegue ver na poética desse pintor senão seus versos maltraçados, encontrados no escondido de alguma gaveta depois de sua morte. Para mim as linhas de Klee e seus grafismos é que são a fina-flor de sua produção poética. E a gramática que ele mesmo produz sobre sua obra é uma gramática importante na construção dos jogos gráficos. Tanto Saussure quanto Jakobson fazem linguística blefando com a poética.

A linguagem poética não começa com o alfabeto, nem com a gramática nem com a métrica. Ela começa com os traços da churingas australianas, das pedrinhas de Mas d'Azil, etc. Começa com os rabiscos das crianças, com as escritas sobre os corpos nas práticas ritualísticas, com as marcas de caça. A escrita poética começa com a marca.

Mas o que são escritas? Escritas são sistemas de marcas gráficas arquetípicas codificadas, de grande consonância cultural e alcance social. A escrita continua a ser o principal sistema de comunicação organizado, multimída, que apesar de poder ser automatizada, estereotipada, conserva viva a possibilidade de se constituir enquanto marca individual, enquanto força e forma subjetiva, de apropriação do código. O manuscrito é uma forma de comunicação suja, cheia de interferências, exigindo decifrações. Mas é fonte de produção primária de várias linguagens como o teatro, o cinema, a televisão a história em quadrinhos, a música, etc.



O criador, o inventor, pega a caneta, rabisca o papel e sente fluir com tinta azul, descobrindo mares e ares. Mesmo quando não se trata de poesia, das artes narrativas, das artes dramáticas e da música, os primeiros esboços já são pequenas gramáticas da obra que vai surgir. A maior parte das obras começa a ser parida a partir de inscrições gráficas, através das quais o criador evoca seus deuses e suas musas e estes lhes mandam os raios de luz na tinta que vai escrevendo.

Mas a escrita antes de ser frase, texto, é um jogo de composições gráficas, tal como a escrita chinesa: como montagem ideogramática.

A escrita, enquanto jogo, prepara a identidade, gera a afetividade e o sentido, produz a subjetividade e a singularidade. Entendida assim, os elementos supracitados não se constituem primordialmente ao nível do racional, mas emergem do inconsciente e do imaginário. Quando afloram, o consciente lhes dá um acabamento, um bordado, que certamente será muito menos expressivo que as baterias dos magmas interiores. De toda forma, a potência constituída para a luta, a potência libertária da escrita já está aí: do mergulho nas profundezas à emersão na superfície - eis o naufrago que se salva com um pequeno risco.

De posse da linguagem, o soldado não terá mais nada: só a experiência do mergulho e uma pequena marca que fez com as suas mãos.

Em seguida aos três princípios essenciais pelos quais penso a escrita, sugeri naquele congresso de Arte-Edu-

cação como trabalhar a escrita poética e libertária. Veja aqui algumas sugestões:

1. Desenvolver as escritas primordiais: marcas e traços, pontos e linhas, diagramas. Escritas divinatórias. Levar em conta movimento e ritmo;

✓ 2. Trabalhar relações gráficas básicas: escrita / corpo; escrita/natureza; escrita/cultura.

3. A escrita deve ser trabalhada no seio das linguagens, do jogo, das brincadeiras. Ela mesma é um jogo. Não pode ser dada como matéria, sem envolvimento. O processo essencial deve ser o da vivência ritualizada.

✓ Em 1976 eu fiz um curso de teatro na Escola de Teatro Martins Penna, RJ. Perguntaram-me na entrevista inicial do curso porque eu desejava fazer teatro. E eu respondi que era para escrever melhor. Ainda hoje parece-me que o jogo dramático e as representações cênicas sejam de grande valia para qualquer pessoa que deseje aprender e especialmente para aqueles que desejam aprender a escrever. É assim que vejo o aprender a escrever: no seio das linguagens. Há certos momentos em que um exercício de escrita pode parecer um exercício de dança, de artes plásticas, de teatro, de música. Acho essencial para o professor de escrita ter passado por oficinas de teatro, de corpo, de artes plásticas, etc. Ao invés da criança escrever sentada, em puro ato de controle corporal, ela deve escrever onde quiser, num espaço poético que ela mesma eleja, onde seu corpo esteja bem, onde ela possa se possuir das suas emoções. Para descolar a escrita da ca-

ra e da mesa, é preciso começar pelo movimento. Pelo movimento concentrado, pela construção do ritual.

Criar um ritual, um clima meio mágico, poético, será a melhor forma de poder trabalhar as escritas divinatórias (o I Ching e o Jogo do Ifá, p. ex.) e as relações gráficas básicas: escrita/corpo; escrita/natureza; escrita/cultura. É preciso criar um clima, um ritmo, um movimento; é preciso construir um espaço, mesmo que seja para que uma criança faça a simples marca da sua mão. Dizer para a criança:

- Faça a marquinha da sua mão no papel, querida...

✓ É não criar nenhum clima. É repetir um decalque, um estereótipo, onde a própria mão já não é da criança. Virou figurinha.

A palavra ritual é uma palavra central no meu trabalho. Ou criamos rituais, caminhos mágicos, sedutores, poéticos, ou exercitamos ordens.

4. Desenvolver a escrita ligada ao devaneio, ao prazer e à desobediência.

A produção poética é uma atitude geral de beleza e de prazer. Não está obviamente limitada à escrita alfabética. Qualquer criança que ainda não saiba escrever, já produz poeticamente quer nos seus grafismos, quer na sua fala. A idéia de prazer também está ligada à brincadeira infantil, que os jogos dramáticos e outros reproduzem para a vivência dos adultos.

Já o devaneio, vejo-o como espaço de erupção do imaginário, no sentido em que Bachelard o definiu na sua Poética do

Espaço.⁽¹⁾ É esse o canal principal onde deve aflorar a arte de escrever. Não compreendo uma linguagem senão como algo em parte visível e em parte invisível. As explorações do devaneio levam o escritor a tangenciar sempre as partes invisíveis. Chamo escritor a quem produz a escrita no campo do devaneio.

5. Descobrir as letras do alfabeto como construção gráfica. Trabalhar as representações na relação letra-som. Trabalhar as linguagens naturais, as onomatopéias.

Trabalhar a visualidade, o grafismo até quando for possível. Só depois buscar o som foneticamente articulado. O som TA em FMA é primeiro ritmo das palmas, depois som do coração, para finalmente ser TA acoplado à articulação fonetizada. ✓

Na verdade, as palavras que representam os sons produzidos pelo aparelho fonador continuam a ser as marcas que representam o corpo que fala. E apesar de toda a racionalidade que a fonetização deu à escrita...

Este livro trata dos jogos gráficos.⁽²⁾ Em outros, possivelmente tratarei dos jogos de palavras, dos jogos de construção poética, fabular, narrativa e dramática. E ainda pretendo tratar dos jogos para uma escrita multimídia.

Dá, pois, para perceber, que a questão do jogo é central no meu trabalho.

O jogo libera os sentidos, deflagra mil possibi-

(1) BACHELARD, Gaston - A Poética do Espaço - É nossa tradução desse livro para a língua portuguesa. Hoje ele está editado pela Abril Cultural, Coleção: Os Pensadores.

✓ (2) Pensei a princípio em chamar este pequeno livro de Manual dos Jogos das Escritas Imaginárias.

lidades de ver uma certa coisa, aqui e agora, ontem, depois, no infinito; produz escolhas ou recusas; dá sentido; potencializa o indivíduo pela vivência inventada, construída, e pela capacidade de, a partir dessa vivência, inferir novas projeções lúdicas, vislumbrar novas projeções relacionais.

A cada mergulho no jogo, o indivíduo emerge sendo capaz de trazer novas formulações, novas luzes, a um certo objeto cheio de bolor de significado, envelhecido. O jogo traz sempre novos sentidos para as palavras da tribo.

Ao invés de aprender de cor e salteado as afirmações definitivas, o jogo estimula em primeiro lugar o múltiplo, o provisório, o ambíguo. Ele potencializa o indivíduo. Enquanto o poder constrói a partir de afirmações definitivas, o jogo estimula a potência prazerosa do indivíduo, na multiplicidade, construindo possibilidades profundas de organizar a sua própria subjetividade.

Dizer que a base prática da escrita são os jogos gráficos, jogos de palavras, etc., é vincular, a meu ver necessariamente, o processo de produção dos jogos ao processo de produção da arte. No que diz respeito à escrita, ela deve imitar, recriar, redescobrir caminhos também a partir de certo processo lúdico identificado na obra de arte. Portanto, to da obra prima está sempre disponível para ser reescrita, na ordem da sua ludicidade.

Um dos mais importantes leitmotiven para a criação dos jogos gráficos e dos jogos de palavras é a história da escrita.

Quando usei com as crianças da Rocinha exercícios

gráficos a partir do I Ching, ainda não tinha em mãos nenhum livro que tratasse da história, embora já consultasse o assunto nos livros gerais sobre pré-história.

Trabalhar codificações com as crianças a partir de traços tirados de escritas divinatórias (O I Ching é apenas uma delas) é uma experiência fantástica. Reduz-se o mundo a meia dúzia de traços primordiais e é uma beleza lê-lo assim, brotando do imaginário.

A visualização pura e simples das escritas antigas já é um jogo. A decupagem da escrita alfabética em seus componentes gráficos mínimos, - é outra viagem.

A criança brinca. E brincar é um jogo múltiplo, sem princípio nem fim: percepção e expressão em cadeia.

Constuma-se afirmar, em arte/educação, que enquanto há alegria e prazer, há devaneio puro. E aí será o espaço da arte/educação - devaneio, alegria e prazer. A criança, mesmo falando da morte, fala rindo e jogando.

O devaneio deve ser abrangente: ele deve criar uma espécie de sentimento estético. O devaneio é um processo fabular e cenográfico, que fala da construção do espaço poético. Devemos, portanto, construir o espaço para o devaneio, o espaço para o ritual da escrita.

A dominância da produção poética não exclui questões limite entre arte e alma. Não chego a afirmar que a arte é uma terapia. Afirmo que no processo do jogo afloram as questões cristalinas do devaneio mas também questões densas da psiquê. Reafirmo que o jogo potencializa o homem. No jogo,

nas projeções dos espelhos, é o indivíduo que se potencializa. E pode afirmar o que quer que seja, dele e do mundo. Ele não quer se curar, não quer ficar bom, ele não é doente, ele quer dizer, mesmo com a crueldade de um Artaud ou com a consciência pessimista e de dor de um Kafka. Não há quem seja dono do jogo ou da palavra. Ele avalia. Avaliar quer dizer falar da genealogia da potência, da fala que veio do obscuro, mas que fala ali, no círculo do jogo, no fervor da palavra. Ele não quer o bem, a cura, nem o mal e muito menos a culpa. Ele se constrói, ele vivencia. A expressão que afirma, pura, sem mediações.

Logo que editei meu livro Fala Maria Favela fui convidado para falar do trabalho, mostrar minhas práticas. Era gente da Gestalt, mas eram principalmente os reichianos, os da bioenergética. Mais tarde compreendi o interesse deles pelo meu trabalho. É que os jogos da escrita e outros que eu trabalho liberam as emoções, promovem a desrepressão da sexualidade - abrem caminho para a construção da afetividade e da identidade. O objetivo é o princípio da vida, do prazer. O princípio afirmativo. O centro do trabalho com a escrita não é a folha de papel. É o próprio corpo. Quem produz a sua escrita a partir do seu próprio corpo, se potencializa, se constrói.

Mas o construir-se aí não é mergulhar na pura experiência labiríntica da psiquê. Uma mulher me disse na avaliação de uma vivência que minha proposta deveria ir mais fundo - projetar mais o corpo no labirinto. Não tenho pretensões analíticas. O toque é dos momentos do nascer, depois é

escrever e construir pelos passos do devaneio e seus labirintos fantásticos.

Minha proposta é, pois, desenvolver a escrita através dos jogos escriturais não separados de outras formas expressivas, avançando sobre a construção da pessoa.

Este primeiro livro da série " Por uma Escrita Poética e Libertária " - Livro dos Jogos e da Invenções I - Jogos Gráficos é produto do meu trabalho na Rocinha de 1980 a 1986, do meu trabalho na Escolinha de Arte do Brasil de 1982 a 1988, de várias oficinas da palavra que venho realizando até hoje, do meu encontro com grupos populares, do trabalho prático mas principalmente teórico da pesquisa que venho fazendo na FUNREI, desde 1987.

Devo ressaltar algumas coincidências afetivas que despertaram este trabalho: a convivência com artistas plásticos, o convívio com Gracinha Moraes que se especializou nos trabalhos de eutonia e de dança e dos meus filhos e filhas de Tiradentes, pequenos rabiscadores em torno da escolinha Espaço Livre.

Este livro se propõe a dar subsídios para o trabalho com a escrita primordial para artistas, escritores, psicólogos, professores, pedagogos, e para quaisquer seres brincantes.

Reconheço que estes jogos não serão de fácil manejo. Antes de fazer um curso de Teatro na Escola de Teatro Martins Penna, jogos como estes seriam quase estranhos, não fossem as estruturas de ludicidade que sempre existiram em

20

mim e que existem, aliás, em qualquer outra pessoa.

Só se aprende a escrever, escrevendo. E os escritores são quase unânimes em dizer que para escrever poeticamente é preciso escrever todos os dias. O jogo, o devaneio, como ato de escrever, exigem uma certa disponibilidade para poder vivenciá-los e uma certa força de trabalho para poder dominá-los e produzir. De qualquer forma não se pode admitir que uma pessoa deseje ensinar a escrever se ela não passa pelo aprendizado, se nunca foi disponível para vivenciar e produzir a escrita enquanto linguagem.

Existem, a meu ver, quatro elementos indispensáveis ao manejo dos jogos escriturais propostos neste livro e em outros a serem lançados posteriormente: a espontaneidade, a vivência, o conhecimento e a produção.

Em primeiro lugar é preciso manter viva e construir todo o tempo a espontaneidade. Pode parecer contraditório - construir a espontaneidade. mas isto quer dizer: continuar a brincar. Sabemos que as crianças aprendem, enquanto brincam, numa velocidade fantástica, até acharem que sabem e aí não aprendem mais, ou não brincam mais. Aprender ludicamente é aprender um tipo de registro, é um aprender ambíguo, incabado, múltiplo, multiface. Manter viva a capacidade de brincar, numa sociedade massificada, que controla a subjetividade e todos os comportamentos libertários, tem que ser o centro de um esforço enorme. Abrir a boca pra rir, correr atrás, soltar pipa, brincar de roda, fazer festa, falar alto, sentar no chão, abraçar sentindo o corpo do outro, andar de quatro - centenas de pequenos jogos como estes podem liberar energias

de prazer que estão dentro de nós e que são abafadas o tempo todo: só fala alto o mal educado, abrir a boca é feio, querer brincar de roda é parecer criança, etc. É preciso um esforço muito grande para manter viva a capacidade de brincar e para construir o jogo com as coisas e com o mundo, quando isso deveria ser espontâneo.

Os jogos propostos neste livro poderão ter respostas imediatas com pessoas receptivas, disponíveis, espontâneas.

Não existe, obviamente, nenhuma escola que ensine os adultos e as crianças muito menos, a brincar ou a serem espontâneas.

Existem, no entanto, práticas lúdicas pelas quais todos deveriam passar: os jogos dramáticos, os jogos de dança, os jogos plásticos, os jogos visuais (com fotografia e cinema). É difícil ter práticas como estas disponíveis para todo mundo. E prestam pouco quando são iniciativas do estado. São sempre pequenas iniciativas de pessoas ou grupos. Nas cidades grandes essas práticas são sempre em número razoável, nas pequenas cidades são acontecimentos mambembes. Para nos formamos, temos que buscar, que correr atrás de tudo que surge com uma luminosidade que nos atraia. Nós construímos a nossa formação. Não podemos deixá-la nunca a critério das instituições.

Além desses jogos já constituídos, há jogo em tudo quanto há. Jogo no ruído do caminhão ou no apito da fábrica, jogo no jogar um tijolo para fazer uma parede, jogo numa assembléia, há jogo na missa, há jogo no fazer a comida,

há jogo em se construir o jogo. Construir o jogo é exercitar
certa maneira lúdica de ver o mundo, como a criança faz com
as suas brincadeira. Jogamos espontaneamente e o mundo tam-
bém joga espontaneamente. O caracol com a sua casca, o mar
que enrola na areia, as nuvens e os ventos.

O segundo elemento indispensável ao manejo dos
jogos é a vivência. Ela exige disponibilidade, isto é, dese-
jo de estar ali: exige que se esteja efetivamente ali, sem
má consciência, sem fingir que se está; exige desconvençona
liadde, desprendimento; exige busca; exige disposição para
mergulhar. Exige o fazer de conta até o ponto onde não
se tenha mais noção de que aquilo é um fazer de conta. E fa-
zer de conta efetivamente não é fazer de conta. O devaneio
também é real.

Não acredito que os jogos que proponho possam
ser "dados" por alguém que não os tenha vivenciado, que não
os tenha feito como música de vida, experimentado. Esse é o
princípio do não-envolvimento. O professor deve não só pro-
por um trabalho que ele próprio tenha vivenciado, como viven-
ciá-lo de novo, justamente com o grupo onde estiver desenvol-
vendo a sua proposta. Cada vivência é diferente da outra. E
daí novos subsídios à avaliação.

O terceiro elemento indispensável ao manejo do
jogo é o conhecimento. Se me perguntassem o que eu conhecia
em 1980 quando comecei a trabalhar na Rocinha, eu teria di-
ficuldades de dizer alguma coisa. Eu diria que tinha experi-
mentado teatro e guerrilha. Que tinha visto Paul Klee. E is-
to seria muito pouco convincente.

31

Nestes últimos três anos tenho lido bastante. Mas a minha razão ainda é insuficiente e o meu conhecimento também. Comigo a ambiguidade, o poético, o jogo, vão sempre na frente, inexplicavelmente. Quando jogo, sinto-me fluir como se estivesse num rio.

De qualquer forma devo considerar aqui algumas referências bibliográficas para o meu trabalho.

Em primeiro lugar tem sido muito importante ler os artistas do construtivismo, especialmente os irmãos Haroldo e Humberto de Campos e Décio Pgnatari. Não menos importante, e numa linha semelhante, conhecer algumas produções da Bauhaus, especialmente os escritos de Paul Klee e de Kandinsky.

Dos linguistas interessa-me, além de Saussure, Roman Jakobson. Na semiologia, Eco, Pierce, Barthes.

Li o que pude de todos os autores clássicos da História da Escrita: Gelb, Düringer, Février.

Interessa-me as gramáticas do Imaginário - nesse sentido li Bachelard e Gilbert Durand. E não há como deixar de ser seduzido pelo canto surrealista.

Li os arte-educadores clássicos: Lowenfeld, H. Read, Roda Kellog.

Li alguma coisa de Jung e da Gestalt.

Conhecer estes autores foi muito importante. Eles me deram muitos elementos para pensar o que eu já sabia fazer.

Acho que as pessoas que forem trabalhar com este livro de jogos devem se preocupar muito menos em conhecer tu do para depois jogar do que criarem sua disponibilidade para

62

o jogo. Simultaneamente devem ir reunindo a sua própria bibliografia. Terei deixado passar aqui alguns autores importantes. Mas voltarei à questão bibliográfica em outros livros desta série, estudando especificamente os assuntos de cada um deles tratar.

Coloquei o conhecimento como terceiro elemento indispensável para o manejo do jogo. Fiz isso de propósito. A vivência acadêmica sempre prioriza o saber, o conhecimento, a grande tese. É claro que nada disso deve ser desprezado. Mas o conhecimento é apenas um dos elementos que me parecem importantes.

O quarto elemento é a produção.

Trabalhar a espontaneidade, a vivência e o conhecimento não será tudo da prática dos jogos deste livro. É preciso que nos sintamos produzindo. Fazer, primeiro em grupo, as propostas. Com os resultados nas mãos, avaliar. E voltar à produção solitária, aos convívios interiores. A produção a que me refiro não deve ser uma produção puramente escolar. Nem será preciso ter em vista uma "obra". E sequer devemos levar trabalhos de casa. É preciso que das primeiras experiências feitas decorram novas sedução, novos desejos.

Será preciso ainda, e sempre que possível, tirar o de cada um de dentro das gavetas. Será preciso buscar a companhia das artes gráficas - das reproduções. Será preciso que os outros leiam o que escrevemos. Trazer o imaginário ao público por meio da produção de cada um.

Tenho trabalhado com jogos ao longo deste anos.

E tal como a brincadeira, o jogo é elemento pra se trabalhar full time. Mas o jogo exige uma marcação pendente do tempo : o jogo, enquanto estiver bom para uma única pessoa, deve ser mantido. Não interromper a viagem.

O uso deste livro não exige sequência rigorosa que vá do grafismo à letra. Quem estiver dirigindo os trabalhos poderá começar pelo começo, meio ou fim do livro, não importa.

Os exercícios, com leves adaptações poderão ser trabalhados com adultos ou com crianças. A arte de enunciar o exercício não é fácil. Voz clara, ritualização, pés descalços, breve caminhada. Aí sim, na luz tênue, fazer nascer, partejar.

Administrar tudo isto será também fazer arte.

A espontaneidade, a vivência, o conhecimento e a produção são pois maneiras de encarar os jogos deste livro.

Nenhum professor encontrará facilidade em manusear este "manual da escrita imaginária". É que o plano em que os professores atuam é totalmente diferente daquele em que atuam os escritores e outros artistas. O primeiro explica - só trabalha ao nível do conhecimento e da parca razão. Os outros trabalham o devaneio, operam no imaginário. E qualquer proposta é persona non grata na academia. A academia sempre exige explicações.

Minha experiência com jogos, anterior ao trabalho que realizei na Rocinha, desenvolveu-se principalmente no campo do jogo dramático. O jogo teatral, na verdade, é um jogo multimída, jogo cenográfico, jogo coreográfico, jogo corporal,

jogo plástico, jogo de luz, jogo de palavras, jogo ritual,
 ✓ etc. Parece-me que as pessoas que venham a fazer uso deste li-
 vro não podem dispensar algumas práticas importantes nesse
 ✓ campo, facilmente encontráveis em alguns "approaches" de teatro
 na educação.

O espaço do jogo, qualquer que seja ele, é o es-
 paço poético, o espaço do devaneio a que se refere Bachelard
 em A Poética do Espaço. As propostas de jogo são difíceis de
 serem lançadas no espaço institucionalizado, burocrático, da
 escola. Ainda assim, será possível criar aí ambiente para o
 jogo. Criar, pois, um ninho macio, um espaço encantado, é
 elemento essencial da preparação para o jogo. Parece-me que
 ✓ além disso devemos intervir nos comportamentos padronizados
 que a escola produz. Coisas como tirar os sapatos, levantar-
 se, caminhar, poderão parecer propostas impossíveis dentro
 ✓ da escola. E se abordar com decisão, mas sem espanto, esse
 comportamento vitrificado, essa inércia corporal e mental, qual-
 quer jogo será impossível. Além de produzir um espaço encan-
 ✓ tatório, será preciso fazer com que as pessoas sejam pegadas
 por uma espécie de insólito, de situação de devaneio que po-
 derá começar a existir no momento em que comecem a andar des-
 ✓ calças, a tocar as mãos umas das outras, a olhar-se nos olhos,
 etc. Criar o espaço poético e a situação de devaneio são ele-
 mentos importantes na preparação dos jogos essenciais.

É absolutamente prioritário, para que as pessoas
 não fiquem esperando fórmulas, coisas acabadas, que elas sin-
 tam que sem que elas próprias sejam sujeitos, não existem jo-
 ✓ gos possíveis. Confesso, pela minha experiência, que a maior

dificuldade em trabalhar com professores está no fato de que para eles é algo à distância do próprio corpo, é algo tornado objeto. Os professores têm uma enorme dificuldade de serem sujeitos que aprendem, especialmente sujeitos de ludicidade, onde os objetos aprendidos são sensíveis, mas são aleatórios, estão nas sombras e respiram ar puro em lugares misteriosos, que vão além dos limites do que é estabelecido por lei.

Que propostas de jogos você encontrará neste livro?

O primeiro tipo de jogo que o leitor encontrará aqui é aquele que eu chamo de jogo gráfico (cerca de 60% do total dos jogos).

O que acentuo no meu método, digamos assim, de aprender a escrever, é a produção da visualidade. Antes de repetir os significantes já dados pela tradição alfabética, o homem produz traços significantes, que estão na área da simples marca, do símbolo, do ícone. A produção, portanto, da escritura, é uma produção gráfica para além da palavra, da frase e do texto tal como está convencionada na linguagem alfabética.

A escrita abstrata, as marcas arquetípicas - muito antes das pictografias, abrem caminho à escrita primordial, inconsciente, que deve ser trabalhada quer com as crianças, quer com adultos. Essa escrita primordial caminha junto com a escrita, todo o tempo, abrindo espaço para uma escrita total, poética e libertária.

Jogos gráficos são a reconstituição lúdica, a in

venção, a recriação de toda produção escrita através de rabiscos, linhas simples, codificações mínimas (como as que aparecem nos jogos divinatórios) diagramas, mandalas, marcas do espaço etc, até a recriação pictográfica pela imitação das figuras da natureza (a estes jogos chamo jogos gráficos naturais).

Depois de cada jogo, avalia-se, isto é, celebra-se os sentidos, as histórias, o envolvimento de cada pessoa com aquilo que pratica. Nenhum jogo, portanto, será estático e mudo.

Jogos gráficos são jogos com linhas, diagramas , labirintos etc., em relações imaginárias, girando em torno da idéia central da escrita, mas tangenciando sempre com outros universos (ou o mesmo): o inconsciente. o ritualismo , a adivinhação etc.

Embora mais de sessenta por cento dos jogos propostos sejam jogos gráficos, existe um número razoável de variantes, a saber: jogos dramáticos, jogos psicográficos (quando escrever incide em tangenciar a psique individual), jogos grafo-psicodramáticos (quando o jogo da psique individual é provocado pelo grupo), jogos ritualísticos, jogos corporais etc. Chamo jogos gráficos da natureza a escrita que fazemos tendo por modelo a abóbada celestial, o relevo, os bichos, as plantas etc. ✓

No que diz respeito aos jogos começamos pela preparação do espaço, e pela liberação das pessoas, antes de lançar a proposta. Lançada a proposta, será preciso sempre encaminhá-la, intervindo o mínimo possível no processo de

trabalho. Elemento imprescindível será a avaliação do jogo , e a construção de um nexos de jogos, de um fio condutor que vai ligando experiências, pessoas e o grupo, construindo um sentido para a relação estabelecida a partir dos jogos.

Ao escrever este livro tive em mente começar pelas linhas mais simples, linhas minimais e ritmicas para no final do livro chegar às linhas que delineiam as figuras e às letras do alfabeto. Sobre cada unidade construo um argumento, apresento os jogos e teço comentários sobre alguns deles, no seu encaminhamento prático.

Deixo a quem desejar encaminhar algumas destas propostas ou outros que inventar, a possibilidade de virmos a discutir o assunto por carta, por visita, etc. É importante que este livro, tal como aconteceu com FMF permita o contato direto entre o autor e os leitores. Ponho-me, portanto, à disposição de quem desejär, para poder ampliar a compreensão e o domínio sobre a matéria tão fascinante e fugidia que é o jogo da escrita.

2. GRAFISMO LINEAR

RABISCOS - ARGUMENTOS

Quando as visitas chegam em casa a mãe vai exibindo o desenho do menino de sete anos como uum grande troféu familiar: a casa, a figura humana, a paisagem etc. É esse "realismo" bonito, certinho, de bons modos que mamãe gosta de mostrar. Mas eis que entra na sala, imprevisível, um nenem que ainda não fala e que trás uma folha de papel na mão, rabiscada por ele. A mãe dirá, infalivelmente:

- Fulano, você ainda não está na escola, ainda não sabe desenhar.

Os rabiscos da pequena criança, são o caos, a sujeira, a confusão. Ao menos a família e a escola os verão assim.

A criança pequena, na fase do espelho, no entanto, adora fazer essas marcas. Essas marcas que parecem ser a continuidade do seu próprio corpo, mostram sua capacidade de transferir do corpo para o mundo alguma coisa. O rabisco não é, pois, uma coisa qualquer.

Costumo afirmar que todas as crianças escrevem. E cedo. para mim, o rabisco é uma forma de escrever. E todas as crianças rabiscam.

O rabisco é o caos sobre o qual todos devem montar a sua imagem e o mundo. É o olhar ali, que naqueles con-

tornos vai discernindo linhas significantes.

R. Kellog diz:

"... na minha experiência as crianças consideradas "criativas" ou dotadas em arte fizeram rabiscos muito cedo, que eram apreciados por seus pais ou por seus professores" (Kellog, 1969).

O que K. afirma para o desenho eu gostaria de afirmar para a escrita. A criança rabisca cedo, escreverá cedo. No rabisco, escrever e desenhar ainda são uma coisa só.

Subliminarmente traços, riscos, formas e imagens passam sob rabiscos. O exercício fundamental é a busca da visualidade ou da vidência, de quem quiser ver.

Tecendo comentários sobre o trabalho de R. Kellog, Herbert Read fala da evolução na criança que rabisca, das formas mais primordiais, mais essenciais, dos padrões gráficos até chegar a desenvolver símbolos consistentes. "Dos rabiscos amorfos da criança emerge primeiro, certas formas básicas, o círculo, a cruz, a cruz diagonal, o retângulo, etc. e então duas ou mais dessas formas são combinadas em símbolos compreensíveis como as mandalas, círculos divididos em quadrantes por uma cruz..." (Read, 1963, 4).

A escrita se constrói nessa ordem de visualidade. E o primeiro esforço de quem ensina a escrever deve ser o de trabalhar essa visualização primordial.

Crianças pequenas, com pouco mais de um ano, produzem as linhas básicas que usamos para desenhar qualquer coisa na natureza, do real ao abstrato. Quando rabiscam são

capazes de traçar cerca de vinte espécies de marcas. Vejamos algumas:

- . pontos e vírgulas
- . linha vertical simples
- . linha horizontal simples
- . linhas diagonais
- . linhas curvas
- . linhas verticais múltiplas
- . linhas horizontais múltiplas
- ✓ . linhas em zig-zag
- . linhas espirais
- . círculos com linhas múltiplas
- . círculos etc.

Na verdade, o aparato gráfico subjacente ao rabisco constitui material necessário para escrever qualquer escrita. As linhas estão na criança. A partir delas é que é necessário discernir e construir o mundo. E todas as crianças saberão construir traços simples, combinados, diagramas, pictogramas, letras, imagens.

A experiência da criança com os rabiscos não deve se limitar ao trabalho bidimensional. O embaraço de linhas, o envolvimento das linhas com o corpo, a multiplicação espacial desse "caos" provoca sentimentos e visualidades fantásticas. O uso dos barbantes, das linhas, de cordas, elementos lineares que saem do espaço do papel, que saem do domínio do indivíduo para serem emitidos pelo grupo, produzem sensações maravilhosas. Crianças que apenas sentiam o gosto da água, agora passarão a poder nadar.

A criação da escrita, mesmo com a criança pequena, é um ato de criação coletiva. A criança se vê e vê os outros no ato de rabiscar. Esse ato também não exige tal concentração ou tal quietude. Ao contrário, deve ser exercitado enquanto movimento, enquanto representação, enquanto jogo coletivo.

O jogo com rabiscos e com embaraços é absolutamente central no meu trabalho com a escrita, quer com crianças pequenas, quer com adultos. Partir do emaranhado de cada um para chegar às construções de base, pelo imaginário.

2. RABISCOS - JOGOS

1. Rabisque sobre um cartão, suavemente.
2. Rabisque sobre uma cartolina inteira, deitado no chão.
3. Comece a rabiscar em seu próprio papel, saia com seus rabiscos escrevendo sobre o solo; encontre com o rabisco dos outros, cruze-o, dê voltas, faça zig-zag. De pé, preencha o espaço com sua linha imaginária, volte ao chão, volte ao seu desenho, incorporando o grande no pequeno.
4. Rabisque quase involuntariamente, falando ao telefone ou assistindo a uma aula qualquer.
5. Vá rabiscando. Mas agora crie ritmos a partir dos sons que você estiver ouvindo.
6. Vá rabiscando, mas responda agora aos sons de uma música.

7. Vá rabiscando rabiscos neutros. Agora você terá diante de você lápis cera de várias cores para preencher espaços, etc. Buscará sentimentos fortes expressos a cores : paixão, dor, resistência, morte, etc. Esse exercício deverá ser feito num cartão pequeno. Quando o espaço estiver totalmente tomado pelas cores, passe talco sobre o cartão, usando a ponta dos dedos, sob pressão média. Depois cada pessoa deverá pincelar nankin preenchendo inteiramente o quadrado. Depois de seco, faça rabiscos suaves com um estilete sobre a superfície do cartão. Essas linhas revelarão cores sob a superfície negra.

8. Faça rabiscos e depois procure cobri-los com cola. Depois com barbante.

9. Faça rabiscos e depois procure cobri-los com cola. Ao usar barbante, como no exercício anterior, vá usando barbantes grandes de vários, de maneira que as pessoas possam intervir nos trabalhos dos outros com as suas linhas.

10. Rabisque sobre um pequeno cartão, suavemente. Depois cada pessoa do grupo irá interferindo em cada cartão que circulará, com canetinha hidrocor, buscando cobrir linhas, encontrar formas, ocupar espaços com as suas cores. O ritmo dependerá de quem estiver conduzindo o exercício - a um sinal seu cada pessoa passará seu cartão para quem estiver à sua direita. Assim será até que o seu cartão chegue de novo às suas mãos, depois de ter passado por todos os participantes. Veja como as formas encontradas diferem de tudo ou quase tudo aquilo que você pensou no início do jogo.

11. Rabisque. Agora busque grafismos nessas linhas.

12. Rabisque. Agora busque formas.

13. Rabisque. Agora busque as imagens que estão por trás dessas linhas.

14. Vá folheando uma revista. Rabisque o que quiser, onde quiser. Reflita sobre os lugares que você rabiscou

15. Um grupo de pessoas está de pé, de olhos fechados e um único barbante vai envolvê-las dos pés à cabeça e umas às outras. Depois, ainda de olhos fechados, elas vão se livrar suavemente daqueles embaraços.

16. O mesmo exercício. Agora, o embaraço do barbante que envolveu todos os participantes está despojado sobre o chão. Cada um escolherá um pouco daquele fio tal como está no chão e ali mesmo irá criando partes de um corpo, etc

17. Pense: qual é no meu corpo a parte embaraçada. Desenhe essa parte do seu corpo só com embaraços, rabiscos.

18. Rabisque usando apenas linhas retas. Descubra graficamente formas existentes sob essas linhas.

19. Copie na folha branca as formas que você desenhcou.

3. RABISCOS - COMENTÁRIOS

1. Fiz um curso de teatro de bonecos com Pedro Turon em 1980. Trabalhávamos a criação de personagens a partir de rabiscos sencundários feitos em pequenos cartões. Parece-me que foi dessa experiência que pude pensar em outras utilizações do mesmo exercício.

2. Os j 4 e j 14 são quase espontâneos. Um adul-

to rabisca enquanto fala ao telefone. Uma criança rabiscará um livro, uma revista. Pergunte a ela o que é que ela rabiscou.

3. Tenho trabalhado os exercícios J7 e J 10 em várias oficinas da palavra feitas na Escolinha de Arte do Brasil. São jogos centrais no meu trabalho com adultos.

4. Os J 15 e J 16 também foram feitos com adultos na FUNREI. Mas veja o que aconteceu quando trabalhei o J 15 com crianças da Rocinha (in FMF, 1981, 13).

5. Em 1981, trabalhando apenas com retilíneas, sugeri para as crianças que alfabetizava na Rocinha (RJ) que descobrissem grafismos sobre as linhas de fundo - J 18 e J19. Depois pedi a eles que copiassem os mesmos sinais numa folha branca. Verificando que alguns haviam descoberto letras sobre linhas de fundo retilíneas. É claro que as crianças só visualizavam o que já conheciam. Ou se surpreendiam em identificar o que já viram como verdadeira proeza inventiva.

Existe uma grande diferença entre os rabiscos e os rabiscos retilíneos (ou quase-rabiscos). Neste já existe toda uma atividade motora controlada. Já não são mais o caos.

IV - GRAFISMO LINEAR

1. PONTOS E LINHAS - ARGUMENTOS

Diria que o desenho infantil é mais um ideograma que um pictograma. Rabiscos vão se transformando em células, em cruces, em asteriscos, em círculos que podem ser sóis, em mandalas, em diagrama, em formas geométricas, em formas geométricas que se combinam. Digo que esse desenho é semelhante a um ideograma pela leitura de conotações que lhe são imputadas pelas crianças, sucessivamente. Mutações gráficas que jogam com o sentido. Fora do rabisco, o olhar parece orientar os traços que vão compor, com linhas descontínuas, os quadriláteros - e esse olhar que orienta a forma é já uma idéia.

A ordenação das linhas simples, abstratas da pictografia, é construída ao mesmo tempo em que ele constrói a sua fala, em que ele anda em pé, em que ele constrói seu próprio equilíbrio. Os primeiros traçados são ritmos, não são formas. E estão na base da construção motora.

É fantástica a rede de coincidências que se pode traçar entre a história antiga da escrita e o grafismo infantil. De uma coisa estou certo: para se construir uma escrita poética não se pode prescindir de toda a visualidade gráfica que, não subordinada à expressão fonética, mas em igualdade de condições com ela, compõe a escrita alfabética. E esse

✓ trabalho é fundamental para se tirar da linguagem escrita ✓
seu aparato burocrático, funcional, seus determinismos grama
ticais e formais - despi-la desses paramentos a fim de dis-
cenir a sua medula libertária.

Trabalhei mais de cinco anos com crianças da Rocinha, RJ, como professor alfabetizador. Eram crianças que
✓ não aprendiam a ler e a escrever. Os sistemas oficiais de
educação armam, para que os professores trabalhem com esse
tipo de crianças, verdadeiras baterias de exercícios para que
eles aprendam. São exercícios fornecidos pelos psicomotricist
tas que todo tempo afirmam a necessidade da reeducação moto-
ra, que é uma espécie de radicalização da educação formal: é
uma ortopedia, uma prática de levar os ossos ao lugar por
meio da incrível máquina torturadora que é a educação: são
exercícios de cópia, repetição, de passar por cima, de fazer
o mesmo movimento - reaprendizagem que dá uma dimensão hi-
perreal ao padrão que tem que ser aprendido. A reeducação mot
tora como educação de massa é um processo criminoso e fascist
ta contra as classes populares.

Muitos dos jogos aqui propostos foram experimen-
tados por mim com crianças da Rocinha, além de poderem ser
trabalhados com qualquer criança, como já trabalhei com meus
filhos. Como não acredito na maioria dos exercícios propos-
tos pelos psicomotricistas, já que tem por base a fisiologia
da reeducação motora, sugiro a quem trabalhar com qualquer
criança, mas especialmente a quem trabalhar com turmas com
dificuldades de aprendizagem, que usem estes exercícios e

outros que elas mesmas criem, a partir da sua própria experiência com a construção linear.

✓ Acredito na conquista do real e da razão não por um real e uma razão despedaçados e servidos fragmentados, mas tigados e desgastados pela maquinação capitalística, tal como está organizada na escola. O real e a razão construídos por uma retomada reflexiva, a partir de uma imersão no imaginário, no jogo, caleidoscópios que aumentam a nossa capacidade de ver, que nos potencializam; o contrário dos puros exercícios racionais, dos princípios de realidade que só trabalhem com formas estereotipadas e absolutamente redundantes e extenuadas - puras formulações da razão instrumental porque servis à máquina da dominação.

✓ O psicomotricista, como eu, interaciona linguagem, corpo, fala e escrita. Mas, geralmente como prática de trabalhos com a linguagem não vão mais fundo do que remeter ao padrão do cotidiano e do real entendido como coisa: executar ordens simples como abrir a porta e acender a luz; nomear partes do corpo; identificar a utilidade das coisas, etc.

Ao sugerir exercícios com a escrita, a letra ou o traço, estes são também considerados como coisas, como estruturas externas à pessoa que para serem aprendidas exigiram um tônus repressivo. A criança simplesmente executará tal ou qual exercício com os dedos a fim de educar a mão para a motricidade fina; ela seguirá com o dedo um traço feito a cor no quadro ou cobrirá uma forma já dada; ou copiará triângulos em folhas quadriculadas; ou tracejará da esquerda para a direita; ou colorirá dentro dos limites da figura; ou fará

exercícios grafomotores a partir de formas que devem ser copiadas ou repetidas.

É nesse sentido que caminham todos os exercícios que as crianças farão durante anos no jardim de infância. São erros graves que o professor não poderá cometer.

✓ Ao interrelacionar corpo, fala, escrita, movimento e representação, mergulho no imaginário com as crianças, de onde elas construirão imagens que serão suas e somente suas, do real e do cotidiano. Ao invés de tratar a linguagem como princípio de realidade, prefiro tratá-la como princípio da produção de realidade. A reeducação motora trabalha com a cópia e a repetição de uma certa ordem imutável do mundo, de uma ordem disciplinar todo-poderosa, que parece emergir da positividade da natureza ou por mãos de algum ser divino.

Ponto e linha são sempre princípios abstratos pelos quais as crianças verão tudo antes, todo o universo será pontos e linhas antes de ser figuras. Ponto e linha serão sempre princípios de devenir e de devaneio muito mais que princípios formais de realidade. E assim como não podemos viver fora do princípio do real, também não devemos deixar de exercitar todo o tempo o nosso imaginário. Ele e o inconsciente são princípios produtores do nosso real. É claro que o elemento racional também produz o real (penso aqui na razão emancipatória). Assim, o imaginário, o inconsciente e o consciente/razão são os elementos formadores das estruturas básicas de cada pessoa. A educação é hiperreal no que ela subordina tudo isso a meros princípios de razão instrumental e de

puro poder. Temos que inventar processos de produção do real que potencializem a criança, o homem.

Quando comecei a trabalhar a questão da alfabetização de crianças com dificuldades de aprendizagem, verifiquei que em nenhum caso se deva começar a alfabetizar pelo alfabeto. As palavras poderão tornar-se para as crianças monstros hiperreais, simulacros terríveis, grafismos poderosos e inatingíveis.

Ávido por materiais que pudessem me ajudar, logo que comecei a trabalhar como professor alfabetizador, encontrei o I Ching e comecei a trabalhar com linhas retas, breves e longas e com composições dessas linhas em hexagramas, codificações gráficas extremamente simples. Outro livro que foi importante para o meu trabalho inicial foi "Ideograma", coordenado por Haroldo de Campos.

Caiu-me nas mãos, e seria de grande valia, o "Pedagogical Sketchbook", de Paul Klee. Nesse pequeno texto o autor inventa uma teoria gráfica e cromática a partir da sua própria produção artística. Uso alguma coisa da terminologia de Klee, em jogos gráficos aqui sugeridos: falo em "linha ativa" ou em "linha passiva" a primeira deve entender-se como linha em perpétuo movimento, a outra como aquela que vai compor algum plano. Mais tarde eu conheceria um outro livro, de Wassily Kandinsky, semelhante ao de Klee - o livro intitulado "Ponto, Linha, Plano". As reflexões sobre esses dois livros também me levaram a produzir e experimentar novos exercícios com pontos e linhas com as crianças.

Roman Jakobson, um linguista seduzido pela poética, chega a escrever um texto sobre a poesia-pintura de Paul Klee. Só que nunca chega a falar da poesia de Klee enquanto jogo gráfico, enquanto brincadeira linear e as suas codificações. Mas vai buscar um poema engavetado por Klee durante a sua vida (~~só seria publicado por Klee~~ durante a sua vida (só seria publicado por ser filho)). Jakobson abandona o verdadeiro poema gráfico que é toda a obra de Klee para comentar um ^{pequeno} memazinho de palavras.

Para mim a poesia começa como construção gráfica. Assim os traços de uma criança podem ser pura poesia sem que ela saiba sequer a escrita alfabética.

Não vou entrar aqui na questão dos limites entre desenho e escrita. As crianças da Rocinha que não aprendiam a escrever, desenhavam. Eram grandes desenhistas. Mas o seu desenho, de tão codificado, era ele mesmo uma espécie de escrita muito pessoal. Ali onde se codifica, se gramaticaliza, ali já é a escrita que nasce.

É interessante observar como a notação gráfica mais simples adquire força simbólica e ritual. Uma simples linha vertical ou horizontal -, composta numa certa forma codificada, costuma ser notação de práticas divinatórias muitíssimo antigas. Veja-se aqui duas composições gráficas bem próximas de nós.

A primeira, o Jogo do Ifá, está na nossa tradição cultural negra: || |

[illegible]

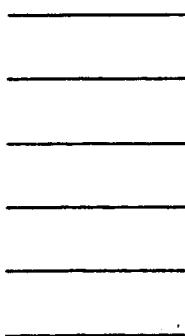
1	1
2	2

— 111 —

Joga-se com um colar de quatro metades de caroço de mangas em cada semicírculo. Ao se jogar o colar os caroços cairão ou côncavos ou convexos, atribuindo-se uma linha vertical ao côncavo e duas linhas verticais ao convexo. Daí surgirão inscrições e as leituras são feitas pelos babalaões mais sábios, únicos a saberem o significado mágico das 256 composições diferentes que podem ser feitas ao se jogar o colar.

As brincadeiras, segundo se diz, tem origem nos rituais antigos. Sempre proponho brincadeiras em cima desses jogos divinatórios. É claro que despidos do caráter religioso. Mas sempre mantendo um certo ritual, como se fosse um cerimonial de introdução aos percursos imaginários. Brincar de ler traços primordiais. Brincar de fazê-los nomear, brincar de ler, brincar de dar significado às coisas.

Outro jogo, o I Ching, o livro chinês das mutações, é usado por mim na busca da escrita e da leitura primordial. Ler o que é um traço, que é quase nada. E atribuir a isso a força significativa. Veja-se uma inscrição do I Ching:



✓ Esse hexagrama significa criativo. Sua imagem é o céu, sua essência a energia. Sua força é movimento. Seu ? é o tempo, a duração. Bela e estranha maneira de ler, seis linhas simples.

C.G. Jung fez o prefácio da versão I Ching de ✓ R. Wilhelm. Não chegou a atribuir nenhum nome aos hexógramas do I Ching. Para mim, os traços simples do I Ching (como os do Jogo de Ifá) são traços arquetípicos. Traços primordiais que as crianças devem ritualizar em suas brincadeiras.

2. PONTOS E LINHAS = JOGOS

1. Anote, com uma linha não interrompida, a melodia de uma certa música;

2. Faça desenhos usando uma linha única, não interrompida;

3. Crie labirintos com uma única linha;

4. Crie labirintos retilíneos;

5. Alguém, em pé, faz uma expressão linear e pára. O outro pegará essa expressão e a essa juntará a sua própria expressão linear;

6. Imagine uma linha que vá entrar pelo alto da sua cabeça. Depois chegará ao braço direito, percorrendo in ? teiramente, inclusive os dedos. Essa linha percorrerá todo o seu corpo. Sinta por onde ela passará.

7. No princípio era uma linha única, infinita, que percorria a terra, vinda do universo. Uma linha ativa sem fim.

E foram surgindo pontos e mudanças de direção. Faça esse mapa e busque situar-se nele.

8. Essa linha ativa foi construindo planos: quadrados, triângulos, círculos, etc. O universo é um círculo, etc. A terra é um quadrado. Ordene o mundo criado por essa linha, saído do caos, do embaraço e construa formas coloridas, já com linhas passivas. Não é preciso dar nomes a essas formas.

9. Construa caminhos. Linhas da vida. Busque o que é importante para você nesse percurso. Conte a sua história pessoal.

10. Concentre-se num antepassado seu. Escreva com cola branca ou colorida usando espirais, linhas retas e grupos de pontos. Cada espiral, linha ou conjunto de pontos terá um sentido. Construa o sentido.

11. De posse desse mapa você fará contatos com esse antepassado e recitará palavras mágicas, lidas com a ponta dos dedos.

12. Você tem uma linha longa _____ e duas linhas breves _____. Combine-as horizontalmente, em grupos de seis. Você terá os hexagramas do I Ching. Veja quantos hexagramas você poderá compor diferentes, usando essas linhas.

13. Atribua a cada hexagrama seu, um fator de base na constituição do universo. Dê um nome primordial a cada um dos hexagramas que você encontrou.

14. Construa agora, para cada hexagrama ao qual você atribuiu um nome, a sua história de origem. O mito mais essencial daquela palavra.

15. O I Ching, Livro das Mutações, é o livro construído pelos 64 hexagramas que podemos construir combinando linhas breves e longas. Pegue agora os seus hexagramas e veja os correspondentes no I Ching. Leia atentamente os comentários desses livros das mutações. Veja o mito que você formulou. Agora construa poemas.

16. Vamos brincar com grafismos. Uma linha contínua, ativa, uma linha interrompida e uma sequência de pontos. A linha contínua vai corresponder a uma caminhada sem tirar os pés do chão - um fluxo contínuo. A linha interrompida é a linha dos passos. Os pontos significam saltos, pulos. Faça um mapa para o percurso que você fará dentro da sua sala. Depois, levante-se e faça o percurso usando o mapa.

17. Agora você vai construir um novo percurso, com a linha contínua, a linha interrompida e uma sequência de pontos. Só que neste percurso você colocará nomes e uma narrativa épica, fabular. Pense e execute uma performance para esse percurso narrado.

18. Agora vamos jogar o I Ching. Rode uma moeda. Se der cara, escreva uma linha longa; se der coroa, duas breves. Rode seis vezes a moeda, até construir um hexagrama.

19. É hora de ler os hexagramas. Atribua um som longo à linha longa e dois breves às linhas curtas.

20. Vocês são dois prisioneiros. Inventem um sistema de comunicação intermuros usando o I Ching, pois cada prisioneiro possui um desses livros. Só que eles atribuem valores seus aos hexagramas.

21. A turma está dividida. Alguns no corredor, ou tros no interior da sala. Os dois grupos convencionam alguns sinais, a partir do I Ching que não podem ser conhecidos de toda a turma. Trocam informações, acontecem coisas. Os que não estão na brincadeira terão que adivinhar.

22. Faça uma pequena fábula para um hexagrama que você tiver construído, depois de jogar a moeda. História de deuses, de reis, de bruxas, de fadas, de heróis - o que seja.

23. A pauta das suas folhas de caderno é previamente estabelecida. Agora você vai pensando, você vai jogando e vai enchendo a página de hexagramas, dando pequenos espaços entre eles. E você escreverá agora pensando no signifi cado de cada hexagrama. E virão poemas a partir dos próprios traços.

24. Estamos sentados em círculo. Jogando a moeda e construimos o nosso hexagrama. Refletimos sobre os seus significados. Olhamos em volta: cada um está construindo o seu. Agora vou construir outros hexagramas caminhando na direção do centro do círculo. Todos os outros fazem o mesmo. Pensar na necessidade da simetria. Pensar e jogar para os ou tros. Todos já fizeram vários hexagramas e estão cada um com o ombro colado no ombro do outro. Gira alguma música de Ravi Shankar num disco.

25. Você tem as linhas do I Ching - essas linhas simples. O que você é capaz de construir com elas?

26. Agora você tem pequenos pausinhos - uns mais longos, outros mais pequenos. O que você é capaz de constru ir com eles?

27. Caminhe paralelamente a um companheiro em linha reta, ombro a ombro. Até um certo ponto. Depois cada um deve fazer o que o outro fizer, em paralelismo - um evolui para a esquerda, o outro evoluirá para a direita. Fazendo linhas idênticas, paralelas.

28. Trace com giz duas linhas retas no chão. Essas linhas, a certa altura farão evoluções em paralelismos retilíneo. Duas crianças serão convidadas para fazerem esse percurso.

29. Caminhe lateralmente, em linha reta, mantendo o equilíbrio linear. Após quatro passos, o da direita alternará o sentido e o outro deverá fazer o mesmo.

30. Faça um desenho com paralelas retilíneas, com direção única.

31. Faça um desenho com paralelas de direção lateral.

✓ 32. Repita este desenho fazendo-o com as duas mãos simultaneamente.

33. Faça uma linha que defina você.

34. Faça traços como se estivesse escrevendo da esquerda para a direita. Depois crie direções, da direita para a esquerda; de cima para baixo; de baixo para cima; em diagonal.

35. Construa traços dentro de papel quadriculado, criando direções, ritmos, etc.

36. Construa traços de escritas inventadas dentro de um álbum de selos.

37. Invente uma assinatura para você usando ra-

biscos, traços, nada que pareça com as letras do alfabeto.

3. PONTOS E LINHAS - COMENTÁRIOS

1. Que os jogos de j1 a j9 sejam de sensibilização, tudo bem. Mas servem para tantas outras coisas, tão profundas. Não gosto de classificações: esse jogo serve para isso ou para aquilo. Devemos fazê-los e senti-los.

2. Para o jogo j11 e j11 pensei nas Churingas Australianas. Esses jogos, de propósitos claramente ritualísticos deviam, na verdade, ser feitos a partir da construção de um espaço ritual. Tais churingas datam de muito mais de vinte milênios de idade. Eram espécies de aide-mémoire para relembrar os ancestrais, gravados em paus ou ossos (V. Leroi Gourhan, André, O Gesto e a Palavra I, 188).

3. Jogos primordiais primorosos podem ser feitos e jogados a partir do I Ching, entrando-se no espírito desse livro. Trabalhei expressões-base de ritmo "lento" traços do I Ching com as crianças da Rocinha (j18). Líamos com palmas as semelhanças que marcavam o ritmo do samba ou das sessões de umbanda. Todas as crianças eram capazes de jogar, de escrever e de ler os traços do I Ching. Essas expressões gráficas minimais aproximavam a todos. Todos trabalhavam respeitosamente com essas codificações simples. Também tenho trabalhado com adultos, em oficinas da palavra, jogos fortes tipo os j23 e j24.

4. Muito mais que algum tipo de jogo sobre lateralidade ou qualquer motricidade, os jogos de j27 o j37 visam construções lineares belas e verdadeiras coreografias. Os jogos aqui sugeridos não podem ser jogos de ortopedia. Mas jogos de prazer, usando-se a linguagem gráfica e a linguagem do corpo.

3- DIAGRAMAS

ARGUMENTOS

Fico com esta definição mais simplória de diagrama: " representação gráfica de determinado fenômeno", encontrada no Novo Dicionário da Língua Portuguesa, do Aurélio.

Trabalhamos até aqui, rabiscos, pontos e linhas. A escritura dos diagramas aparece progressivamente nas crianças indicando crescente habilidade para fazer um uso controlado da linha e para usar a memória. A criança desenvolve o todo, a Gestalt, e vai desdobrando sua capacidade de ver as partes, de construir através de um avanço contínuo da atividade visual e cerebral. Surgem, a partir dos três anos, círculos, cruces, quadrados, mandalas, elipses, labirintos e sóis, e espontaneamente, na criança. Se o rabisco contém todas as linhas para que cada um de nós escreva ou desenhe o que quer que seja, a construção dos diagramas abre o caminho para o manejo completo das formas. Num inventário mesmo superficial dos diagramas arquetípicos, encontramos os elementos de base da história da construção dos signos. Encontraremos aqui representações primordiais de fenômenos inconscientes, imaginários e mágicos do homem, produzidos não por uma verve racional, mas por uma ligação cósmica indeterminada, por pura necessidade de expressão, por substratos emocionais,

por incursões mágicas, pela simples brincadeira de escrever sobre tabuleiros de damas jogadas para uma conquista maravilhosa do mundo.

Jung chama arquétipos aquilo que Freud chamava "resíduos arcaicos" - formas primitivas e inatas, herança da mente ao se construir enquanto tal.⁽¹⁾ A essas imagens primordiais deveríamos voltar sempre, revivenciando-as. O homem urbano, racional, parece estar se afastando cada vez mais delas. Acredito, pelos exercícios desse tipo, que tenho experimentado com adultos e com crianças, que trabalhar sempre essas formas primordiais é no mínimo oxigenar o sangue, limpar a mente, construir subsídios imaginários, inconscientes, que nos dão prazer, potência e força de conquista para encarar a desmedida razão decadente, produzida como mercadoria.

✓ O diagrama é vislumbre e é a brasa eterna. Penso que é espaço da "arrière pensée", dos labirintos da mente a ser revisitada. Revisitá-los é construir a potência do homem, pelo exercício dessa linguagem poética.

Mas não devemos entrar com nenhuma razão nesse jogo. Entrar nele pelas beiradas de algum ninho, pelos acessos de algum sótão, pelas escondidas de algum porão. E entrar nele pelo secreto, pelo mágico, pelo ritual.

Na linha da semiótica de Pierce, diagramas são ícones que representam um objeto por traços de semelhança ou analogia com ele, em algumas de suas partes. Diagramas não

(1) JUNG, Carl - O Homem e Seus Símbolos, 67.

são símbolos, embora apresentem traços simbolóides. São formas em construção, das quais se pode deduzir o objeto.

Essas formas simples, dotadas de força icônica, de prontidão para simbolizar, aparecem em certas camadas do pensamento humano - nas produções mentais das crianças e dos primitivos, além de aparecer em certos estados de regressão. Tal força icônica mantém no diagrama uma capacidade de ser forma primordial das coisas, ponte entre o imaginário puro ainda antes de ser linguagem, lei, convenção, generalidade. A simbolização levaria à linguagem. O diagrama é ainda propensão, propulsão, é ponte, é pura emoção, sem compromissos com o mundo.⁽¹⁾

A força comunicativa dos diagramas advém do sagrado, do que ainda é ritual. O diagrama faz dançar, faz brincar, sensibiliza, provoca vidências e falas labirínticas.

Um diagrama tomado socialmente, principalmente sendo utilidade pública, torna-se logo símbolo. Se, por outro lado, permanece ligado ao jogo, vira plano de emoções, espaço de jogadas. Se no plano religioso, permanece no sagrado, já no campo simbólico. Todas estas afirmações vão criando muitas referências teóricas nos campos da linguística, da semiótica, da psicologia, da antropologia, etc. Aprofundá-las, foge da alçada deste pequeno livro.

Fica para as minhas curiosidades futuras elabo-

(1) Sugiro adiante jogos a partir do que chamo diagramas ativos. E aqui o símbolo é idêntico ao da linha ativa de Klee, isto é, são diagramas compostos por linhas infinitas, que nunca chegarão a ser formas.

rar mais teoria. Ou ainda para o leitor analisar diagramas ligados às brincadeiras infantis, como o campo de futebol, a amarelinha, o zep da bola de gude; os ligados ao simbolismo religioso como os pontos riscados da umbanda e a simbologia ligada ao catolicismo, etc.

Sempre trabalhei com crianças os diagrams encontrados na sua própria cultura e produzi o que eu chamava jogos gráficos culturais. Trabalhar traços simples, formas simples, que a criança reconheça e possa trabalhá-las de maneira emocionada, conduz a uma visualização confiante e vidente, a uma vida potencializada, a uma experiência com o aprender que principaliza o que emerge do inconsciente e do imaginário. Do ponto de vista do aprender, trabalhar assim os diagramas levará necessariamente a criança a uma abordagem da escrita não dessacralizante, não desritualizada. As crianças perceberão o sentido cósmico, planetário, do ato de escrever. Sentirão a semelhança entre aqueles diagramas que fazem espontaneamente e tantos outros que junto com o seu vão construindo a ordem do mundo.

1. JOGOS - DIAGRAMAS ATIVOS

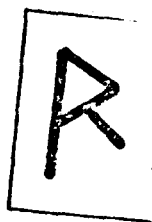
1. Deixe correr a linha na ponta do lápis ou da caneta. Essa linha agora vai construindo círculos, retângulos, triângulos, infinitamente.

2. Rabisque um cartão com lápis. Sobre essas linhas grafitadas, de posse de uma canetinha hidrocor, você irá assinalar círculos, retângulos, triângulos, formas combi

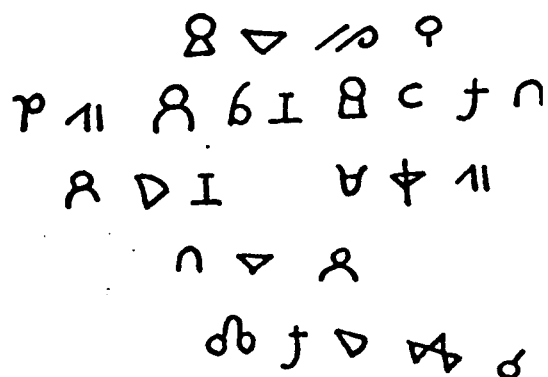
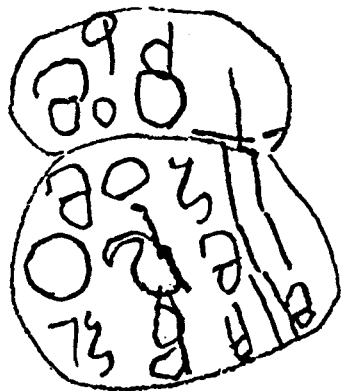
nadas e linhas ativas, infinitas.

3. Rabisque com lápis um cartão. Agora você buscará não as formas, mas linhas ativas combinadas em cruces , em asteriscos, em letras que existam e que não existam.

4. Vejam a série de signos, de sinais, abaixo. Agora rabisque um cartão, buscando ver naquelas linhas sinais e signos semelhantes aos sugeridos. Você pode ver algum signo desses nas suas próprias mãos?



5. Veja abaixo os diagramas feitos por uma criança e ao lado diagramas encontrados - como estado dos



6. De novo, tendo rabiscos de fundo, agora predominantemente retilíneos, visualize letras fora da sua posição normal, linear. Veja letras espelhadas. Agora brinque com a visualidade dessas letras, inscrevendo-as grandes ou pequenas em grandes painéis.

7. De novo rabiscos, descubra diagramas e mesmo que se assemelhem, atribua a eles uma simbologia.

8. Busque entre os diagramas ativos aqueles voltados para o céu. Dê-lhes um sentido mais puro, seja colocando-os no centro da página, em tamanho grande, seja buscando outras transcendências. ✓

9. Busque entre os diagramas ativos aqueles voltados para a terra, para o sul, buscando para eles um sentido mais puro, tal como no jogo anterior. Parece-me importante usar não só o grafite, mas pincéis, penas, etc.

10. Diagramas ativos, letras, estão voltados a contragosto para o leste, para o sol. procure dar-lhes luz, vida.

11. Diagramas ativos estão voltados para o por do sol, para o fim da linha. Imagine para onde eles caminham. E construa esse itinerário.

2. DIAGRAMAS CIRCULARES

12. Faça círculos pequenos a princípio, depois maiores, maiores- em ordem crescente, sempre tangenciando uns com os outros. Faça uma composição gráfica com esse material.

13. Uma elipse vai da terra ao sol. Outra elipse vai do sol à terra.

14. Faça uma elipse num muro. Use todo o corpo para acompanhar o movimento da mão.

15. Ao telefone você faz uma elipse num pequeno bloco de papel. E insere algum símbolo na parte larga e na parte interior da elipse.

16. Junte numa elipse coisas que você escolheu na sua vida.

17. Junte outra elipse coisas que você inclui acidentalmente na sua vida.

18. Sentado no chão, faça um círculo em volta de você. Agora busque lentamente todas as possibilidades circulares que você é capaz de atingir com seu corpo.

19. Faça a mandala do tempo.

20. Faça a mandala da família.

21. Faça o círculo cósmico.

22. Faça a mandala das estações do ano.

23. Faça a mandala da fantasia.

24. O círculo do medo, o círculo das vaidades, o círculo dos prazeres, o círculo macabro, o círculo dos segredos, etc.

3. DIAGRAMAS DE ESCRITAS

25. Busque escrever uma escrita inventada. Componha com ela um trabalho gráfico.

26. Busque construir letras que não existam, e

27. Invente seus traços e diagramas para construir grafitos.

✓ 28. Invente grafitos que só sejam entendidos por você e por sua namorada.

29. Invente grafitos para por no banheiro (abstratos, ainda).

30. Faça uma escrita a partir de tipos de nuvens que você imaginar (ver exemplos).

31. Daí, faça um código relacionado ao seu tempo interior.

32. O Taoismo produziu uma linguagem secreta de diagramas, talismãs, simpatias, objetos e esculturas. Veja exemplos torados do livro. "Tao Magic" (1)

33. Faça diagramas da fumaça no ar. Fumaça de cigarro, de charuto, de incenso...

34. Imagine que a fumaça do incenso, tal como você a desenhou no ar, penetra em você.

35. Construa em torno do seu corpo um diagrama de concentração de energia vital.

36. Depois de construído esse diagrama, feche o seu corpo, juntando as suas extremidades (pés e mãos) e voltando à posição fetal.

✓ 37. Faça o diagrama de um talismã para " longa vida". (*5)

38. Faça o diagrama do seu talismã para para a chuva. (*5)

39. Faça uma simpatia escrita para facilitar o parto. (*5)

✓ (1) Tao Magic - The secret Language of Diagrams and Calligraphis - Laszlo Legeza, Thames and Hudson, London.

40. Faça uma simpatia gráfica para proteger contra a perda da voz. (*5)

4. MAPAS, TERRITÓRIOS E LABIRINTOS (*6)

✓ 41. Faça o mapa dos percursos épicos de sua família.

42. Faça o mapa dos embates arquetípicos do seu imaginário.

43. Desenhe o mapa mais geral do planeta e depois o seu território inscrevendo-se nele.

44. Construa no seu território fortificações. Você está em guerra. Identifique por onde virá, como é, etc., o inimigo.

45. Construa seu território identificando os invasores que estão a miná-lo.

46. Prepare uma máquina gráfica de guerra.

47. Sentados em círculo, pedi às pessoas que fechassem os olhos. Em seguida, passei as mãos deles um barbante, de que eu mantive o novelo em minhas mãos. Sugeri então a viagem de uma linha azulada, de luz, por dentro deles, uma linha que ia circulando os órgãos do tórax, do abdome e que chegava ao cérebro, saindo depois pelo alto da cabeça. Em seguida envolvi a todos no mesmo fio, de olhos fechados. Finalmente pedi que se desvencilhassem jogando o barbante no chão. Aquele barbante no chão representava agora o território que cada um ia construir no chão, como parte sua daquele mapa do grupo.

48. Crie um labirinto que chegará a um templo.

49. Crie um labirinto que chegará a um tesouro.

50. Faça um labirinto a partir da idéia de poço, de prisão, de caverna, de cemitério. Se tiver fôlego, invente ' v uma brincadeira para introduzir as pessoas no labirinto que você criou.

✓ 51. Construa seu gráfico sagrado. Pegue uma folha ✓ de computador mais ou menos longa. Depois, vá riscando esse papel com linhas, símbolos, diagramas, sinais. E comece a anotar, a cada dia, alguma interseção num ponto. será seu diário gráfico.

5. DIAGRAMAS CULTURAIS (*7)

52. Escreva um campo de futebol grande no papel. Várias pessoas serão jogadores farão um planejamento gráfico para ganhar a partida, a partir de uma estratégia (possível ou não) de jogar a bola.

53. Escreva um campo de futebol numa folha pequena de papel. Faça uma simpatia gráfica para o seu time ganhar o jogo.

54. Faça uma enorme amarelinha com giz no chão. More no céu. Você e as outras pessoas irão construir seus espaços poéticos dentro de cada casa da amarelinha. Provoque interferências.

55. Veja que diagramas compõem cada um dos pontos riscados de umbanda abaixo.

56. Agora construa uma fábula para um dos pontos riscados acima.

57. Construa com um finco de ferro na terra macia um diagrama que seja o caminho perfeito do seu desejo.

58. Faça como eu vi fazer as crianças de João Pessoa: desenhe um peixe no chão de terra, divida-o em postas. Aquele que acertar com um finco todas as postas e chegar até a cabeça mais depressa ganhará a brincadeira.

59. Exorcise em silêncio coisas que sejam indesejáveis para você, fazendo com que o finco fure cada uma delas. Vá unindo todas as coisas que você não deseja, até traçar um círculo: o círculo da renúncia, que cerca você. Saia desse círculo e apague-o com o pé.

60. Você tem um triângulo e bolinhas de gude para você desenhar. Faça uma composição do triângulo com essas bolinhas de gude.

61. Faça a planta de uma casa, cômodo por cômodo.

62. Agora faça a planta da sua casa.

✓ 63. Faça os diagramas da roupa que você gostaria de usar.

64. Que símbolos você conhece da igreja?

65. Jogue o jogo da velha.

66. Veja quantas formas diferentes podem ser feitas com o jogo da velha. Eu exemplifico com duas.

0	X	0
0	X	X
X	0	0

0	0	↗
↘	0	↑
0	↗	0

67. Agora crie um código a partir do jogo do velha,

✓ 68. Faça bandeiras. Cite países, crie comemorações, crie festas que façam jus a essas bandeiras.

69. Você conhece o código de bandeiras dos navios?

✓ 70. Vamos ver que sinais de trânsito você conhece?

71. Você já viu guarda apitando, comandando o trânsito? Brinque com o apito. Veja quais são as ordens que ele dá. Faça um código escrito para representar os diferentes apitos.

72. Agora experimente apitando você mesmo.

6. COMENTÁRIOS

(*1) - Dividi, por mero espírito classificatório, os jogos diagramáticos em 1) Diagramas Ativos - de 1 a 7; 2) Diagramas Circulares - de 8 a 20; 3) Diagramas de Escritas - de 21 a 36; 4) Mapas, Territórios e Labirintos - de 37 a 47; e 5) Diagramas Culturais - de 48 a 68. Não existem, necessaria-

mente, limites entre esses jogos. A maioria deles é de diagramas combinados, feitos de mais de um dos tipos de diagramas sugeridos.

É sempre bom ressaltar que os diagramas são formas simples que as crianças produzem espontaneamente desde 3 anos de idade. Essa produção espontânea deve ser estimulada. Parece-me que podemos sugerir caminhos, mesmo para a produção espontânea de diagramas. falar aqui e ali, "da pedra caindo no lago", "do vento que faz redemoinhos.", do poço onde o menino caiu", "do fim do céu", "do centro da terra", "do menino que escrevia por todos os cantos", "dos lugares por onde andam fadas e bruxas, etc. É sempre bom preferir uma condução mais taoista, mais harmônica desses trabalhos. Mas nenhum enfoque racional, geometrizzante, disciplinar, deve ser feito.

Sempre devemos fazer painéis com esses trabalhos espontâneos. E dar a eles o principal espaço.

Diagramas Ativos (de 1 a 7) - sigo aqui um pouco o que Paul Klee diz sobre linhas ativas - aquelas que não perfazem uma forma, que caminham soltas. Diagramas ativos são aquelas combinações de linhas que criam uma certa forma, forma que ainda libera essas linhas, linhas que não param naquelas formas. Grande parte desses diagramas ativos são as próprias letras alfabéticas e outras.

K M F E V

Trabalho aqui sobre rabiscos feitos em pequenos cartões. Eles ajudam a construir uma visualidade que descobre. Se as linhas do rabisco são retas, são inúmeros os diagramas possíveis.

(*2) Uso aqui no jogo 4, exemplos de escrita rúnica.

(*3) Reflito sobre o significado profundo dos diagramas ativos, no horizonte da escrita linear alfabética. A linearidade põs tais diagramas a olhar para a frente, a perder o sentido espacial e toda referência com um pensar cósmico. Perderam todo seu sentido mitográfico. As letras, mesmo ayivas, só se ligam com o que está à sua frente na linha, voltadas para a direita, sempre, para o fim da linha, para o crepúsculo. Para a escrita há pauta, não há plano, no sentido plástico. Perderam-se as dimensões de céu e terra. A escrita cursiva é geralmente uma escrita de linhas circulares encadeadas umas nas outras, numa enorme pobreza de variações de visualidade. Observo, ao longo das minhas experiências, que quando as pessoas estão distraídas, sem interesse, tendem a escrever linhas assim:



como se estivessem copiando sempre a mesma coisa. Acredito que essa forma de escrever influi seriamente nas formas de pensar. Os exercícios de 7 a 10 são feitos buscando dar um sentido mais puro aos diagramas ativos, especialmente às letras, fada das à linearidade. O objeto básico das construções - os diagramas ativos - devem ser ou descobertos na gafia de quem estiver fazendo os exercícios. Essa grafia é diagrama de base.

(*4) A forma mais essencial de se comungar com os

outros, de estar com eles em ritual, e de aprender em conjunto, é a forma circular. Em consonância com os diagramas circulares, deve-se trabalhar jogos dramáticos e brincadeiras a partir da forma da roda. E deve-se exercitar sons tribais, movimentos corporais de base.

Advindos do sol e da lua ou dos seios maternos ou das mandalas arquetípicas, os diagramas redondos seduzem a criança como padrão visual mais simples, mas como conquista do todo, do cosmos, da forma completa, da idéia de completude.

(*5) Sugestões para o devaneio. Busca dos marcos da subjetividade, bandeira fincada no nosso território. Peleja : em vigília contra os inimigos. No mapa, amplos percursos, em vales e montanhas, florestas e rios - aqui não necessariamente só. O mapa deve ser a simples marcação de territorialidade. Mapa, espaço, tempo, companhia na viagem. Sim ou não?

Mapas, territórios, labirintos - são diagramas feitos com linhas. Ou feitos com barbante, como os que usei na Escolinha de Arte do Brasil, em 1986 (j.47). Me lembro que ao ver as pessoas todas envolvidas num enorme embaraço pensei no mapa que une assim - estamos todos no mesmo barco, unidos umbilicalmente, mas também atados pelas pernas, pelos braços , pelo pescoço. Nosso mapa não é simplesmente uma linha de fronteiras, estamos todos enleados por todas as extensas veias e capilares que circulam todos os tecidos sobre a terra - humanos e animais, vegetais, feitos de areia ou de pedra, o vento e tantos outros tecidos imateriais.

(*7) Existem diagramas que as crianças produzem es-

pontaneamente: cruzeiros, asteriscos, mandalas, lestras, sóis, etc. Uma escrita sempre produzida a partir do interior das crianças, em fluxo necessário, inato, inalienável. É por isso que as crianças do mundo inteiro resistem e resistirão às formas disciplinares totalizantes.

No campo da cultura existem também formas diagramáticas, verdadeiros mores da comunicação infantil, espaço-e-plano a sugerir expressões, movimentos, participação. Grafismo mais convidativo que as letras, por ser espaço quase exclusivo das crianças, deve ser também transformado em espaço de poder para as crianças. O professor gosta de dizer: você não sabe escrever. Mas a criança sabe escrever amarelinhas no chão, campos de futebol, zaps para jogar bola de gude, etc. A criança sabe escrever isso, sabe o sentido disso. E o professor geralmente já perdeu esse sentido, já é um estrangeiro para os grafismos da sua própria cultura. Perdeu os poderes do jogo.

Quando comecei a trabalhar com esses tipos de diagramas com as crianças da Rocinha, chamei-os de jogos gráficos culturais. As crianças não sabiam escrever palavras. Não importa. Sabiam escrever campos de futebol, campos cheios de regras, diagramas altamente codificados. Ora desenhávamos simples campos de futebol no chão, ora um tabuleiro com pregos que significavam jogadores e uma moeda que significava a bola, ou inventávamos outros jogos possíveis com que brincávamos em campos de futebol desenhados no papel.

Os gráficos culturais ligados às brincadeiras infantis são conhecidos de todas as crianças, havendo portanto, uma afinidade, uma identificação entre a criança e o gráfico. E

aí poderemos construir outras representações plásticas, construir outros movimentos, inventar outros jogos, provocar outras expressões da criança.

Esses diagramas, espaços brincantes, fazem parte do ritual da criança e são originários de rituais ancestrais, arquetípicos.

Existem diagramas culturais advindos de práticas mágicas ou religiosas que atingem espaços mais definidos na convenção simbólica - a cruz de Cristo pode ser um exemplo.

Cheguei a fazer, na Rocinha, jogos com pontos riscados de umbanda. Chamei a mão de aluno e pedi que ela riscasse no chão um desses pontos. Ela era analfabeta. E foi e riscou no chão, com giz. Em seguida eu lhe pedi que lesse, que interpretasse. E ela decodificou o riscado, dizendo-lhe o sentido. Em seguida escrevi uma palavra qualquer no chão e pedi que lesse. Ela não elu. Aí eu disse:

-- Vejam: eu não sei ler o que ela escreveu e ela não sabe ler o que eu escrevi.

Eu queria dizer para as crianças que tanto eu quanto ela tínhamos poderes sobre a escrita. E que era importante que cada um fosse construindo seus poderes de codificar e de decodificar o mundo.

Os jardins de infância, cada vez mais fechados entre quatro paredes, costumam comprar amarelinhas prontas ou pintá-las bonitinhas no chão. Nada mais absurdo. O que há de mais importante é que a criança escreva no chão, ou risque com um pausinho a sua amarelinha na terra, a despeito de sujar o chão ou de "fazê-la mal feita".

O efeito do trabalho com outros jogos cultuaris muito codificados é muito menor e, o material é mais amplo, passando a sua feitura pelo asseio, pela assepsia da máquina, pelo belo acabamento gráfico. Veja que jogos que você pode criar a partir do código gráfico do trânsito, do código sonoro do trânsito (os apitos do guarda e seu significado), dos códigos de bandeiras feitos entre navios, etc. Vão algumas sugestões do jogo 64 ao 68. Invente outros. Mas insistam mesmo naqueles em que as marcas possam ser feitas pelas próprias crianças.

4. A ESCRITA DO CORPO

ARGUMENTOS

A escrita vem de um movimento interno do homem. É difícil separar escrita e corpo. Quero afirmar com isso que explorar as escritas do corpo é explorar o epicentro da minha proposta. Estão aí formas arquetípicas, formas ritualísticas, que revivenciadas certamente trarão novas expressões de nascimento à linguagem escrita. A escrita está no corpo e exige envolvimento, garra subjetiva. A escrita não passa com as folhas, nem no abecedário que segue seriado como um filme diante de nós. Nosso corpo está marcado e com essas marcas desejamos marcar o mundo: seja com os nossos órgãos interiores, seja com as linhas das mãos e as próprias mãos, seja com os pés, com a boca, seja com a marca completa e inefável do nosso corpo inteiro no chão.

Gostaria de assinalar aqui algumas coincidências de fatos e comentários em torno das relações escrita/corpo tiradas de várias histórias da escrita, que são verdadeiras genealogias dos traços arquetípicos escriturais.

André Leroi-Gourhan, em "O Gesto e a Palavra", diz o seguinte:

"Nos dois polos do campo operatório constituiu-se, a partir das mesmas fontes, duas linguagens: a da audição que está

ligada à evolução dos territórios coordenadores dos sons e a da visão que está ligada à evolução dos territórios coordenadores dos gestos traduzidos em símbolos materializados graficamente. Isto explicaria o fato de os mais antigos grafismos conhecidos serem a expressão pura de valores rítmicos" (193).

E diz mais adiante:

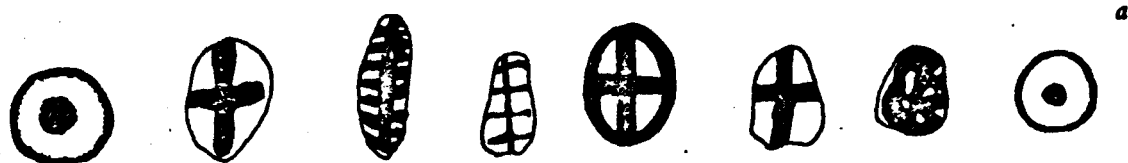
"Temos agora a certeza de que o grafismo começa não por uma representação inocente do real, mas sim do abstrato."

Para o autor, inscrições surgidas por volta do ano 35000 estão na origem da escrita. Veja-se abaixo os dois exemplos que aparecem no livro.

Se essa escrita é abstrata, ela está na origem dos sistemas de representação e é uma expressão gestual e rítmica - quer dizer, o homem, ao construir o seu pensamento, a sua linguagem, tem como eixo a sua própria constituição motora, o seu próprio corpo. A primeira escrita é portanto rítmica do corpo. Ela não representa o aparato-corpo real, mas é abstrata.

Pequenas pedras do leito dos rios, tendo sinais escritos avermelhados como "pedrinhas Pintadas de Mas d'Azil", antiquíssimas como as churingas australianas, sugeriram a H. Obermeier (Février, 34) representações estilizadas de persona

gens humanos e tanto Février quanto Diringier são atraídos pelo enigma das pedras d' Azil, sendo que para este último podem ser curiosamente comparadas às churingas australianas. Quer as pedrinhas de Mas d' Azil, quer as churingas australianas têm a ver com representações de esquemas corporais.



Pedrinhas de Mas d' Azil.

Numa teoria mais sofisticada e talvez mais extravagante e audiciosa, Jacques Von Geniken chega a afirmar que as escritas antigas representam gestos e que os gestos e as escritas são anteriores à linguagem articulada.

Não nos interessa aqui discutir a tese de Geniken , mas apenas anotar as idéias convergentes que tendem a ver nas primeiras escritas representações gráficas do corpo do homem.

Sublinho aqui a tese de Leroi-Gourhan: as primeiras escritas são abstratas e são notações gráficas da ritmica corporal.

Algumas dessas teses são delirantes. E deixam transparecer, com toda a exuberância, a força arquetípica das escritas primordiais. Não há palavras, na história da escrita ,

a menos que sejam poéticas, que possam dar a compreender a pujança da expressão das múltiplas escritas pré-históricas. Jacques Derrida estrila, no seu "A Escrita e a Diferença:"

"Na história da escrita, campo imenso do qual só se fizeram até agora trabalhos preparatórios; por mais admiráveis que sejam, ainda dão lugar, para além das descobertas empíricas, a especulações desenfreadas." (226)

O campo da história da escrita é ainda virgem, campo propício a especulações poéticas; e isso é muito bom. Nossas projeções lúdicas, nossos jogos, partem daí, de certas estruturas gráficas do imaginário para produzir novos devaneios, para deixar muita coisa no ar.

Entre as primeiras marcas gráficas que o homem produziu estão as suas próprias mãos sujas de tinta, estão seus pés, estão seus órgãos sexuais.

As imagens do próprio corpo devem ter sido intermediárias entre as forças gráficas rítmicas e a força de construir imagens. A primeira coisa que produzimos, então, não é uma coisa do mundo, mas o reflexo de nós mesmos. Só depois de nos vermos nesses reflexos é que vamos selecionar as imagens que vamos construir do mundo.

As imagens que vão servir à escrita são anteriores à pictografia. As marcas do corpo não são, portanto, pictografias, mas elementos ideográficos. vejamos o que nos diz Leroi-Gourham:

"... a ideografia é anterior à pictografia e toda a arte paleolítica é ideográfica."

Quando falamos das marcas do corpo, não estamos ainda falando do desenho, enquanto tal. Mas os limites entre a ideografia e a pictografia demandariam uma discussão mais ampla do que a nossa disponibilidade nos propõe discutir aqui.

Reivindico para todo este livro e especialmente para este capítulo A Escrita do Corpo que se acentue, no jogo, a idéia de movimento, de representação e de ritual.

Uma das coisas que a escola propõe de imediato ao "ensinar" a escrever, é aprisionar o corpo e sua múltipla visualidade e expressão. Condiciona-se o corpo e o olhar à linearidade. E se fecharão todos os buracos da cabeça das crianças.

Aqui, a escrita deve acompanhar o corpo - o gesto, o jogo, a brincadeira, a dança, a representação. Não me importam as paredes das escolas. Não é para quatro paredes que buscamos a expressão.

Quaisquer atividades que nós trabalhemos com a escrita, podem ser precedida de um jogo corporal. Se vamos trabalhar a escrita do corpo, inscrita no próprio corpo, o jogo gráfico já é em si um jogo corporal.

Gostaria de falar aqui de um certo triângulo de humanidade do homem gerado pela busca da expressão e da identidade. O primeiro vértice é aquele da construção egocêntrica, que vai até os dois anos de idade; o segundo é o reconhecimento do outro e das continuidades do nosso próprio corpo (a escrita é uma delas), das nossas marcas do mundo; mas o triângulo só vai se constituir na construção da afetividade, do toque - é quando expomos nosso corpo ao olhar do outro, aos seus

toques, às suas marcas, ao seu reconhecimento. É o reconhecimento tátil do outro que compõe o triângulo da nossa humanidade. O nosso corpo resplandece, deseja leituras.

Não podemos separar a escrita corporal do movimento, nem da afetividade, da identidade e do reconhecimento.

Parece-me que estamos tangenciando aqui vários campos psi. Posso saber disso. Não me interessa, entretanto, produzir "emoções" históricas, mas emoções estéticas. O campo é ritual, é sagrado e é de percurso delicado. O que interessa é o devaneio, o toque macio e prazeroso.

Posso querer que as pessoas façam no chão ou no papel as marcas dos seus pés, da sua boca, etc. Não posso, porém, dizer secamente:

— Façam as marcas de seus pés no chão.

Falando assim, não há sacralidade, não se abre nenhuma porta para o devaneio. É preciso então construir poeticamente o espaço e veremos as marcas dos pés nas nuvens e no arco-íris.

Pés, mãos, boca, olhos, ouvidos, nariz, o corpo todo, os meridianos, as linhas da quiromancia, os ossos, a púbis, a pélvis, o pênis, a vagina, as marcas dos dentes, as dentadas, as marcas digitais, os fios de cabelo, as veias, os músculos—projetar tudo isso como escrita, ludicamente, com todos os sentimentos ao redor.

1. JOGOS GRÁFICOS CORPORAIS

1. De que brincadeiras vocês sabem brincar com as

mãos? Então brinquem. Agora, dois a dois, cada um observe bem as mãos do companheiro. Depois fechem os olhos. E assim, de olhos fechados, vocês percorrerão lentamente o espaço, primeiro fugindo de encontros, dos corpo-a-corpo. Depois, e naturalmente, e se for bom, deixe-se encostar numa parte de algum desses corpos, caminhando assim com o seu par. Finalmente, ainda de olhos fechados, cada um vai procurar as mãos daquele seu companheiro, de quem conheceu as mãos. Quando vocês se encontrarem abrirão os olhos e se abraçarão. (*1)

2. Depois do jogo 1, cada um fará no chão as marcas da mão do outro, do seu par.

3. Cada um, em presença da sua mão, pensará e traçará os caminhos que saem dela.

4. Faça um desenho que comece dentro da sua mão e que continue pelo espaço.

5. Encha um pequeno cartão com as suas impressões digitais. Depois de seco, procure compor algum gráfico, alguma escrita, a partir dele.

6. Veja as linhas das mãos de um companheiro. Diga-lhe o que está escrito. Deixe que ele revele o que está escrito nas suas.

7. Esconda a marca de sua própria mão em algum lugar. Escreva na palma da sua mão a sua palavra escondida. A sua mão é secretamente sua e a cada dia você irá ajudando-a a fazer nascer raízes. E sairão pelos dedos novas palavras, emblemas, símbolos...

8. Desenhemos nossas mãos num grande papel comum. Agora, tendo muitos fios de lã colorida e cola, passaremos a

construir um único desenho a muitas mãos.

9. Caminhe, caminhe. Depois caminhe com a ponta dos pés, com os calcanhares, com as bordas internas, com as bordas externas. Mexa no seu pé, massageie.

10. Alguém vai continuar a massagem no seu pé, fazendo linhas nele, depois.

11. Agora você vai fazer a marca do seu pé no chão. Depois fará mil contornos, dentro e fora do pé. Pés enormes, diagramas.

12. Três caminhos estão abertos. Por um andam pés pequenos (faça a marca do seu pé, quando você ainda era pequeno), pelo segundo andam seus passos agora-agora (faça a marca do seu pé através do caminho). Pelo terceiro caminho andam pés enormes, pés de gigante (faça os pés do gigante pelo terceiro caminho). Agora ande pelos caminhos traçados, fale, balbucie, grite, brinque, emita sons, sentindo cada sequência de pés. (*2)

13. Alguém vai escrever uma mensagem no seu pé. Você vai caminhar. E vai sentir as cócegas da mensagem. Vai adivinhar o que escreveram?

14. Você é um acrobata. Caminhe sobre um barbante estendido no chão. É o fio que liga um edifício ao outro, uma margem do rio à outra.

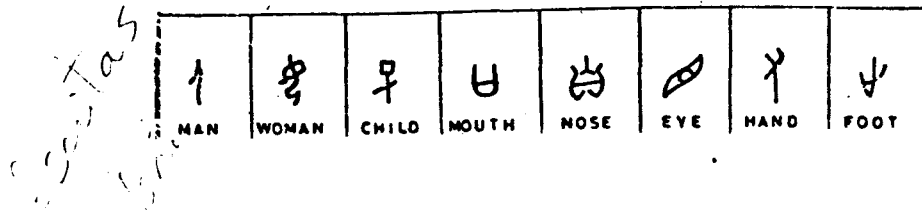
15. Invente uma briga de pés.

16. Decifre os segredos do seguinte gráfico de pés...

17. Ler, na sola dos pés do companheiro os percursos topográficos da terra, montanhas, rios, vales, curvas, lagos, etc.

18. Alguém fará no seu rosto uma máscara com gase ges sada. Depois de feita, olhe-se no espelho, busque seus traços profundos e trace-os na sua máscara. (*3)

19. Observe as escritas antigas abaixo. Sublinhe as marcas do corpo que aparecem nessas escritas.



20. Colha e mostre para o grupo pinturas indígenas do corpo. Depois peça a alguém que fique no centro do círculo. Esse alguém escolherá alguma pessoa que descobrirá com baton ✓ a escrita do seu corpo, revelando-lhe traços.

21. Agora alguém estará de novo no centro do círculo. Só que todos colocarão nele, não as marcas do seu corpo, mas as marcas da tribo. (*4)

(1) 22. A este exercício eu chamo de jogo das costelas. Cada um fará diante de si, no chão, as marcas das suas próprias costelas. Essas marcas deverão ser principalmente retilíneas. E sobre elas serão cruzadas de todas as formas possíveis, outras costelas. (*5)

Agora é buscar o que está escrito nas interseções.

23. Busque o que está escrito no seu corpo. Depois conte, você mesmo, para um canto da parede.

24. Pinte o seu rosto, naturalmente. Agora fale da pintura do seu rosto.

25. Pintem os rostos uns dos outros. Este é um salão de beleza que buscará sentidos. Não será simplesmente um modelador de subjetividades. Busquem os traços singulares de cada um. Construam singularidades.

26. Faça a marca do rosto num pano branco. Busque di zeres, traços simbólicos. Faça um estandarte.

27. Todos juntos construirão um Judas. E escreverão sobre ele escritas esotéricas, exorcisantes.

28. Que letras cabem em que parte do corpo?

29. Escreva órgãos genitais e grafitos de banheiro.

30. Invente percurso para veias, artérias, capilares. Faça percursos venosos. Linhas grossas, finas, finíssimas que passam por dentro de um corpo.

31. Suas veias, linhas grossas, finas, finíssimas que sairão de você e irão ser seiva de...

32. Que palavras entram pelo seu nariz. Desenhe o na riz e faça as palavras entrando nele.

33. Que palavras lhe são postas pela boca abaixo? De senhe.

34. O mito básico da escola é o da Mulher Loura. Ela fecha com algodão os sete buracos da cabeça das crianças. Faça uma cabeça e escreva que palavras é que fecham os sete buracos, na escola.

35. Escreva, desenhe, componha a partir de fios dos seus cabelos colados no papel.

36. Faça marcas da sua boca no papel. Escreva coisas. Faça uma composição gráfica.

37. Faça o mapa do seu próprio corpo. Depois assinale as funções mais evidentes dos seus órgãos na sua vida. E fala disso para o grupo. (*6)

38. Dois a dois, em diagonal, em pé, dois companheiros. Eles se olham profundamente nos olhos. Caminham em direção ao centro. Aproximam-se o mais que podem. Estão quase encostados um no outro. Um dos dois cairá, abandonará seu corpo, como um desmaio. O outro não deixará o companheiro cair. Irá segurá-lo com decisão e com carinho, levando-o até o chão, com cuidado para que nada aconteça àquele corpo. (*7)

39. Aquele que levou o companheiro até o chão, registrará a marca inteira do corpo do companheiro caído no chão, com giz, carinhosamente.

40. E chamará todos os outros elementos do grupo, convidando-os a cantar para o companheiro canções de ninar, canções de roda ou outras que juntamente com o ato de acariciar embalarão suavemente esse corpo, que agora se encontra num ritual de afetividades que possivelmente não acontecerá dessa maneira outra vez na sua vida.

41. Agora são várias as marcas de corpos desenhados no chão, tal como caíram. Todos são convidados a intervir nesses corpos, delicadamente. Poderão trazer oferendas: flores, jarros d'água fresca, enfeites. E intervirão com símbolos, sinais, desenhos, palavras, nesses corpos.

42. Todos são convidados a escrever palavras nos corpos, ali onde acharam que é a parte expressiva do corpo escrito.

43. Quando todos estiverem envolvidos, voltar a cantar músicas da infância e sons rituais.

44. Você tem mãos, pés, boca, olhos, corpos inteiros, em vários escritas antigas. Agora procure listar/dar significados diferentes para olho, boca, etc.

45. Veja agora as figurações de partes do corpo humano feitas por crianças e abaixo figurações do corpo humano de escritas ideográficas.

46. Escreva sons emitidos pelo seu aparelho fonador que não sejam escritos.

47. Escreva as linhas do seu rosto.

48. Observe microscopicamente a pele de um companheiro. Pense nos métodos de tatuagem. Com uma pena fina de canetas esferográficas você vai fazer uma tatuagem no corpo da pessoa que você gostar e que seja receptiva a você.

49. Construa os pictogramas do corpo. Depois comece a reduzí-los e estilizá-los até poder escrevê-los em velocidade.

50. Observe vários livros de tatuagens.

51. Brinque de ler as mãos de uma pessoa, antes e depois de ter passado pelos segredos da quiromancia.

52. Descubra sinais, símbolos e letras que possam ser construidos nas linhas das mãos.

2. COMENTÁRIOS

1. Este é o jogo com que costumo iniciar os jogos

gráficos corporais. A princípio, pura brincadeira de mãos (e são tantas as brincadeiras desse tipo que praticamos na infância!). Costumo partir, então, de uma brincadeira. Ao pedir que fechem os olhos essa brincadeira já é um jogo dramático, um jogo psicodramático - e provoca reações. Junto aos jogos formulados no primeiro conjunto de exercícios, avanço sobre as marcas das mãos feitas no chão que cada um fará da mão so seu par (j. 2). A marca da nossa identidade construídas pelas mãos e pelos olhos do outro! Esta série de jogos implica relações profundas, inconscientes, imaginárias.

Todo jogo gráfico em que o corpo se expressa é também um jogo dramático com grande carga ritual. A expressão dá sempre uma dimensão de trabalho, de afazer, de afazer concreto e imaginário, quer produza uma linha, um traço, uma marca corporal, um diagrama ou uma letra.

2. Este jogo aparece em FMF pág. 7. Costumo recapitular passos, recriar posturas, fazer brincar o grande e o pequeno e a mágica dessas relações.

Depois de um jogo é possível estar solta a verve fabular e dramática. É hora então de dar asas à imaginação. Pelos pés grandes podemos reconhecer o bicho e o seu nome. E quem era o dono daqueles pés pequenos?

✓ 3. Faz-se a máscara de gase gessada no próprio rosto do companheiro. Primeiro protege-se todo o rosto com um creme ou óleo neutro. Molha-se a gase e vai se recobrando o rosto da pessoa deixando livres as narinas e os olhos, para que ela possa ver e respirar, embora a pessoa costume estar com os olhos fechados durante os trabalhos. A máscara só deve

rã ser retirada e sempre cuidadosamente depois de seca no pró
prio rosto. Toda essa operação demanda paciência.

4. Sugiro, pelas relações possíveis com este jogo, o
texto " Da Tortura nas Sociedades Primitivas ", cap. X do li-
vro A Sociedade Contra o Estado, de Pierre Clastres. Que es-
crita o poder escreve no nosso corpo?

5. Este jogo é central nas provocações de visualidade
de gráfica, com vista à descoberta de letras, diagramas, etc.
Aparece, também, com matriz diferente, em FMF.

6. Sinceramente, gosto mais do jogo plástico com ar
gila equivalente a este mapa do corpo. As pessoas estarão sen
tadas em círculo, de olhos fechados. Será dada então argila
para que cada um modelo um corpo, de olhos fechados. E se ve-
rá a fantástica coincidência entre os corpos feitos assim e o
corpo da pessoa que o fez.

7. Outro exercício central no meu trabalho. Não só
este, mas a sequência que vai do j. 38 ao j. 43. São jogos ri
tualizados sobre as marcas do corpo no chão. Já foi feito por
mim com mais de trinta grupos diferentes. E é sempre um desa-
fio e um mistério.

61

VII- A ESCRITA FIGURATIVA

ARGUMENTOS

✓ A escola se apropria das figuras dos animais, das plantas, das marcas celestiais para massacrar as crianças. Patos, gatos, ratos, coelhos viram os Donald, os Mickey, os Tom e Jerry, os coelhinhos da Páscoa, etc. - formas vazias que vampirizam as paredes da escola. A essas figuras seguem-se os carimbos de figuras que ~~devem~~ ser preguiçosamente copiadas - e as crianças nunca saberão desenhá-las e se sentirão derrotadas. Se a relação da criança com a produção figurativa é miserável, a relação da criança com a natureza mediada pela educação também é extremamente pobre. O convívio com a natureza na sua simples observação praticamente não existe. (1)

As fantásticas possibilidades de se trabalhar a imagem, não só na sua vertente plástica, enquanto desenho, pintura ou escultura - mas na vertente do jogo escritural e através dele num imenso manancial de conhecimento que deriva do aparato olho-lápis-mão-cabeça a reconstituir as linhas do universo, de maneira sempre refletida. Ao dar um tratamento criativo à escrita figurativa, estaremos dando um tratamento criativo às relações da criança com todo o universo.

A escrita, para os chineses, terá surgido no reinado do Imperador Huang Ti (séc. XXVI antes na nossa era) como invenção de um ministro, após ter estudado os corpos celestes

92

e suas formações, bem como os objetos que o cercam, e particularmente as pegadas dos pássaros e dos animais.

A origem meio mítica da escrita constituída a partir da natureza, parece ter perdido a importância para nós, já que a nossa escrita é abstrata, embora ainda hoje seja fácil, por exemplo, reconstituir uma cabeça de boi a partir da letra A.

✓ A tradução da natureza através da transcrição de sinais naturais nos desperta a inteligência em muitos sentidos, mas entre eles ao menos três me fascinam: a propensão à narratividade, a capacidade simbolizadora e a potência de codificar. Essa inteligência nos põe a par da "intelligentzia" que constrói os meios de comunicação. ✓

Os primeiros grafismos produzidos quer pela criança, quer através da História da escrita de toda a humanidade, são motores e abstratos. Só bem avançado nas idades, quer da criança, quer da humanidade, vemos surgir o figurativismo. A arte figurativa paleolítica data de cerca de 15000 anos, quando os antropóides são muito mais antigos.

Não estou interessado aqui em estudar a expressão pictográfica, a expressão plástica, mas em levantar algumas questões relativas à construção da figura como linguagem escrita.

Não se pode dizer que a pictografia paleolítica seja pintura de idéias - mas toda produção mitográfica é uma composição ligada aos sentidos, mais que puramente expressão de beleza. A pictografia paleolítica, pela forma dos signos (d) tão convencionais e pela composição mitográfica, - por essa

Q'

sintaxe da figura - se aproxima sobremaneira da sintaxe da escrita. Talvez não seja equivocado afirmar com A. Leroi Gourhan que "toda arte paleolítica é ideográfica".

A leitura de toda composição mitográfica da pictografia, pela carga sugestiva das imagens, leva a uma leitura cheia de comentários, de matizes, de interpolações, de fugas, de referências, de ambiguidades, de possibilidades de atribuir novos sentidos. Essa quase assimetria, essa quase desordem, esse quase aleatório é o espaço fantástico da inscrição gráfica a que o escritor deve sempre voltar.

A criança pequena dialoga com o sol e a chuva, com a terra e a água, com seus bonecos, seus aviões, suas motocicletas. Sem começo nem fim. Tudo é fábula. Tudo é diagrama para ser simbolizado.

Romper com a linearidade, voltar sempre ao mitograma, a uma produção gráfica não desligada da enorme trama cósmica que nos cria e seduz.

Começar manuseando objetos, soltando as palavras , buscando relações espaciais para esses objetos, deixar livre a fabulação, deixar livre a ligação do verbo mais espontâneo com a própria coisa. E aí várias linguagens estarão juntos: a cinética, a cênica, a plástica, a escrita.

Partir para a construção de imagens meio aleatoriamente no espaço, meio fora dos conformes e tamanhos, dos formatos, meio assimétrica. Romper com o espaço já dado, definido, ressacralizar o espaço. E ir produzindo figuras. Aqui não se busca forma acabada, nem nexos, nem avaliações. As coisas falam pela nossa boca e pronto. Será possível pedir que outras

peessoas leiam aquilo.

Quem primeiro ouvi falar de leitura pictográfica foi Regina Yolanda, educadora criativa, artista plástica e grande ilustradora de livros. Também tenho dado alguns passos nesse sentido, mas de toda forma tenho consciência de que apenas estou começando alguma coisa. Começar pelo mitograma, pela fabulação - etérea, mas fantástica capacidade simbolizadora que jamais devemos perder.

Depois construir imagens vegetais, zoológicas, cômicas, etc. Relacioná-las umas com as outras, procurando sentido (e estaremos diante da produção da ideografia). Esforço agora para produzir imagens mais e mais despojadas, cada vez com menos traços, imagens rápidas, em sequência - até transformá-las em quase signos e em signos. Criar codificações. Criar escritas ideográficas, criar cartas enigmáticas. Cifrar e decifrar. E começar a escrever em linha, com esses códigos inventados.

A escrita hieroglífica egípcia é principalmente uma escrita monumental. A escrita figurativa que criamos poderá ter esse caráter: adornar monumentos.

Outro exercício com a escrita figurativa seá explorar as possibilidades de narrar, a partir de figuras, da criação de situações, e até mesmo de bonecos. A narratividade, a criação de personagens combinam muito com a escrita figurativa.

Convém frisar que a mitografia produz a fábula e o ✓figurativo codificado produz a narratividade. Estrutura fabular, nesse sentido, é bem diferente de estrutura narrativa.

A escola estipula, antes da escrita, a dominação audiovisual da criança, que se pontua por imagens absolutamente estereotipadas, que conspiram contra o imaginário da criança e não condicionando e subordinando a imagem primeiro à cópia, à repetição, para chegar finalmente à fonetização e atingir o alfabeto.

O exercício imaginário é fundamentado no desenvolvimento da inteligência. E mais: "uma sociedade em que a propriedade de forjar símbolos está enfraquecida tende a perder sua propriedade de agir."

JOGOS GRÁFICOS NATURAIS

1. ZOOGRAFIA

1. Pense em alguns animais e no seu habitat. Faça a marca do pé do bicho no lugar onde ele mora.

2. Imagine como é a "cidade" onde esse bicho mora. Conte a história dos seus apuros cotidianos.

3. Forre a sala com jornal. Pinte os pés de alguns bichos: cães, galinhas, patos, ratos brancos, preás, etc.

4. Faça as marcas de um animal predador, que vive dos outros animais.

5. Cuidado! Bichos ferozes! (Um jardim zoológico instituiu um curso: cartazes sem palavras alertando da periculosidade de cada animal).

6. Da mesma maneira: lugar ótimo para caçar aves.

7. "Aves de arribação passam aqui."

08. "Este rio tem poços fundos."
09. "Correntezes abaixo!"
10. "Peixes subindo - piracema"
11. Animais em reprodução. Não cace.
12. Perigo: cobras.
13. Fruteiras para espera de animais (jacus, viados, etc.)
14. Ouça o disco com as vozes dos animais.
15. Imite as vozes dos animais.
16. Represente graficamente (ou sem palavras) os pios
✓ de alguns pássaros que você escolher.
17. Desenvolva o seu totem - aquele animal que você identifica com você.
18. Você vai descobrindo as marcas do bicho, a forma como ele pisa no chão, o lugar onde ele mora, etc. E você vai se transformar nesse bicho.
19. Faça a marca de um animal preso.
20. Faça um relógio onde apareça a cada hora o bi-
cho ou pássaro que faz sua aquela hora. ✕
21. Escreva o gesto do bicho.
22. Imagine que partes de que bicho você usaria no seu corpo. Desenhe.
23. Cubra um corpo de mulher nua, tipo playboy, com os bichos de que ela fez uso para vestir-se, adornar-se, ter prazer, comer, etc.
24. Reduza um pássaro à sua expressão mínima.
25. Crie palavras onomatopaicas a partir de pássaros e animais(zumbidos, chiados, nomes dos próprios bichos).

26. Quais são as vozes dos animais?

27. Faça um mapa imaginário do lugar onde você vive, acentuando os animais que nele habitam.

28. Pegue um corpo de uma mulher moderna de revista de moda e reconstrua a sua imagem como se fosse uma mulher primitiva.

29. Faça adornos com penas, pelos, peles, escamas , etc.

30. Faça uma lista:

animais masculinos;
animais femininos;
animais diabólicos;
animais santificados.

31. Atribua qualidades de animais a pessoas:

mulher felina;
homem peixe;
menino gambá.

32. Desenhe, do que você se lembre, um bestiário criancizado (ratos, cães e gatos, patos, urubus, etc.)

33. Observe, nos caminhos, a forma dos bichos.

34. Vamos ver quantos nomes de passarinhos que você vai soltar você é capaz de dizer.

2. COSMOGRAFIA

1. Olhe o céu em noite escura. E observe.

2. O que está escrito no céu?

3. O sol, a lua, as estrelas, os cometas... Faça o

céu no chão.

4. Identifique nas constelações:

o Cruzeiro do Sul;

a Ursa Maior;

o Escorpião.

5. Tudo que é redondo vem do sol e vem da lua. Vá experimentando partir desse figurativismo cosmográfico para encontrar outras formas.

6. Veja e represente a linha do horizonte.

7. Como é o espaço por cima do horizonte, no céu, é circular, é sem limites. Desenhe a linha do horizonte com a abóbada celeste.

3. FITOGRAFIA

1. Escreva, de maneira reduzida, o que existe de vida vegetal:

. árvores;

. plantas, folhas;

. produtos agrícolas.

2. Você sabe como é que as plantas dão:

. Milho?

. Feijão?

. Arroz?

. Legumes?

. Amendoim?

3. Faça um convite para a festa do milho.

4. Faça um calendário atribuindo a cada mês uma planta da época.

5. Imagine que você vai entrar numa floresta. Cuidado para não se perder. Ninguém nunca entrou nessa floresta. Todas as pessoas que forem depois seguirão suas pegadas. Marque a sua pisada, os perigos do caminho e as suas pegadas.

6. Marque seu lápis com um poema gráfico, sem letras, escrito a canivete.

7. Usando folhas como carimbos, produza marcas vegetais.

8. Faça o desenho da parte mais importante do seu corpo. Dela sairão raízes.

9. A maçã tem uma enorme carga simbólica. Crie símbolos para ela e para outras frutas.

10. Escreva um perfume bom - que vem da rosa, do patchuli, etc.

11. Pegue nomes de chás. Faça quadrinhas com eles e seus efeitos, que vão constar no almanaque da flora medicinal.

12. Marque pétalas de flores sobre o papel. Escreva dentro.

13. Você vai fazer uma oferenda. Comidas, ramo de flores, etc. Represente isso no papel branco.

14. Invente um jogo para cativar a pessoa amada, a partir de algo vegetal.

✓ 15. Estude a forma das folhas e relacione com os efeitos os órgãos a serem curados por essa folha medicinal. (Pn)

16. Esconda, num desenho, um pássaro no capim, nos ramos das árvores, etc.

17. Escreva um segredo no tronco de uma árvore.

18. Lembre de ditados populares que se refiram à vegetação ou à fauna:

- . cada macaco no seu galho;
- . quanto maior a árvore, maior o tombo, etc.

4. REPRESENTAÇÕES DE OBJETOS (1)

1. Procure um objeto natural que seja fascinante ou insólito.

✓

2. Faça uma intervenção numa paisagem natural.-

(in)

3. Você já fez coleção de objetos da natureza: sementes, pedrinhas, conchas, etc.?

4. Pense nos objetos existentes numa tenda indígena. Cada participante deve trazer um desses elementos para a próxima aula.

5. Cada objeto desses vai se relacionar, vai interpretar uma relação com o índio.

6. Anime um objeto, atribuindo-lhe sons, vozes, falas.

7. Relacione um objeto natural com um cultural.

8. Objetos da natureza que servem de adorno para a casa e para as pessoas.

9. Pegue um objeto e represente outras vidas que ele teve antes de ser aquele objeto.

10. Quando o objeto é a mensagem...

11. Faça seu inventário particular de objetos minúsculos que habitem as gavetas.

12. Invente, faça o inventário de objetos primordiais de um índio.

13. Faça uma cordinha com objetos que sirvam de lembrete.

14. Construa amuletos.

15. Conte a sua história a partir de pequenos objetos.

16. Veja esta afirmativa de Jakobson "... o signo não se confunde com o objeto... porque ao lado da consciência imediata de identidade entre o signo A e o objeto ($A \text{ é } A_1$), a consciência imediata da ausência dessa identidade ($A \text{ não é } A_1$) é necessária: essa antinomia é inevitável, pois sem contradição não há jogo de conceitos, não há jogo de signos, a relação entre o conceito e o signo se faz automática, o curso dos acontecimentos param, a consciência morre" (in Huit Questions de Poétique - "Qu'est-ce que la poésie?", pág.46/47).

17. Tenho uma bola, não é bola, é uma...

18. Jogue damas. Só que este jogo não vai ser pensado. Vai ser falado - uma peleja.

19. Jogue bola sem bola.

20. E agora a bola imaginária se transforma num ... e o jogo continua.

21. Relação com objetos que escrevem: a caneta é o livro sagrado.

22. Você é um objeto. Alguém vai pegar você com esse objeto até que você cumpra as funções dele.

23. Você possui algum objeto natural bizarro, insólito-conchas, pedras, dentes, presas de animais, marcas de fósseis?

24. Leia: "... a arte figurativa propriamente dita é precedida por algo de mais obscuro ou de mais geral que corresponde à visão refletida das formas" - Gourham, André L.- O Gesto e a Palavra, 2, 183.

25. Escolha um objeto sobre o qual você produzirá marcas suas, marcas do seu corpo.

26. Escolha um objeto sobre o qual você produzirá movimentos seus.

27. Escolha um objeto sobre o qual você produzirá gestos.

✓ 28. De olhos fechados alguém dará um objeto na sua mão. Decifre-o.

29. Alguém lhe dará um objeto e você terá que saber o que ele significa.

30. Que objeto você daria para tal amigo?

31. Faça o objeto falar;

- . pela função dele;
- . pelas suas vidas anteriores;
- . pela cabeça de quem o possui.

32. Objeto em função.

Objeto em relação.

Objeto em relação insólita, quebrada - surrealismo.

. diga uma palavra que pareça com caneca - banana- casa;

. agora uma palavra trazida do inconsciente para se relacionar com caneca - banana - casa.

33. Crie marcas para você pôr em seus objetos.

34. Escreva alguma coisa só com objetos.

35. Crie uma narrativa a partir de objetos. Os objetos serão guardados e a qualquer momento a história poderá ser contada a partir dele.

"... é com o signo material herdeiro do símbolo, que começa verdadeiramente a escrita."

(Février, J.G. Histoire de l'Écriture, 17).

36. Envie um objeto a alguém, com um objetivo seu.

37. Que objetos significam azar, morte?

5. COMENTÁRIOS

(1) É preciso ir construindo alternativas a esse universo de imagens estereotipadas, que é campo aberto à ditadura da ordem e do dever. O pré-escolar antes da alfabetização. A derrota da criança diante da imagem antes da sua derrota diante da escrita.

É preciso reabilitar elementos primordiais produzidos pelos homens, até poder brincar de produzir valores de uso primordiais das crianças.

Acredito que se quisermos lutar contra a burocracia, contra os valores burgueses, etc., - esse é um dos campos de luta. Se não podemos acabar com as imagens-fantoches imperialistas - patos que viram Donald, ratos e gatos que viram Tom e Jerry, cachorros que viram Plutos - todo esse mundo de fantasia disneyana que nos afasta do nosso bestiário arquetípico, centro nervoso da nossa construção simbólica.

Além dessas imagens-fantoches, o poder institui de zenas de figurinhas estereotipadas em carimbos, que os alunos devem copiar e repetir. As crianças terão então dificuldades - e aí é que a escola se institui: se você não sabe é preciso copiar, repetir, aquelas formas únicas, imitáveis, do desenhar casas, canecas ou bananas - e começar a ser um menino aplicado e obediente.

É impressionante colocar lado a lado o trabalho de ilustração dos livros infantis, e o trabalho de ilustração das cartilhas que ensinarão as primeiras letras: estas são de uma pobreza crassa, sem nenhuma vocação de trabalho artístico.

As sugestões de jogos deste capítulo estão muito mais ao nível de uma leitura do mundo do que da escrita pictográfica. O grafismo "natural" ou naturalista que explorei com as crianças da Rocinha limitava-se às representações gráficas de fenômenos naturais como raios, nuvens ou a elementos geográficos, astronômicos.

Entendo hoje que essa exploração gráfica - o grafismo naturalista primordial - é uma espécie de arqueologia gráfico-arquetípica que deve estar na base de tudo que aprendemos sobre o mundo, não só sob a inspiração do grafismo - zoografia, cosmografia, fitografia, etc. Além destas formas naturais, as formas daquilo que o homem produz com as suas próprias mãos - os objetos da sua cultura - objetos também representados nas escritas figurativas antigas.

(2) Cada objeto tem a sua própria cartografia - aquele mapa que vai desde a criação do objeto mais antigo até a sua forma atual, passando por várias concepções, ou melhor,

várias codificações, por vários designs e pela própria história do uso do objeto que vai desde a sua função mais objetiva até a sua representação mais simbólica e geral.

Um jogo gráfico tradicional em que se usa representar objetos são as chamadas cartas enigmáticas (rebus, palavra latina que franceses e ingleses usam com sentido idêntico ao das cartas enigmáticas, que significa pelas coisas, pelos objetos - frases ou palavras ou histórias que se representam através das figuras das coisas).

Afora as cartas enigmáticas, aproximar e escrita do objeto é algo ousado. Depois de ter enumerado vários jogos com objetos, fui recusando um sem número deles. Se é simples a relação da coisa natural com o signo escrito, parece distante o paralelismo entre o objeto cultural e o signo escrito.

Resolvi finalmente incluir este pequeno capítulo dos objetos não pelas verdades que recolhi sobre eles lendo Abraham Moles, mas pela riqueza que experimentei em alguns aqui propostos, pela relevância da relação objeto-signo e até mesmo pela viagem que essa relação propicia quando é criada.

Ao brincar com o objeto será possível "colar o objeto no real" - e isso é simples. Desrealizar o objeto, levar do real ao imaginário, eis a questão. Passar do realismo ao surrealismo, ao simbólico mais aleatório, à pura abstração. E aí as crianças perceberão que as palavras não foram feitas para ficarem coladas às coisas instituídas pelas cartilhas. As palavras também alçarão vôo como os aviões e aí serão poesia.

6. GRAFISMO LITERAL

ARGUMENTOS

Não dá para se apresentar o alfabeto ou a palavra escrita de chofre, para a criança.

— É preciso recriar todo o tempo, reinventar mesmo, através da história da escrita, do surgimento simbolismo gráfico na criança - viagens de mil arquétipos, formas originárias, existentes, reais e ao mesmo tempo voláteis e pertencentes às esferas gasosas, do que paira como alma, em volta da nossas vidas, até ser alcançado pelo inconsciente, pelo imaginário, e ser reescrito. Ave palavra.

Existe um grande número de teorias sobre a origem do alfabeto - a teoria egípcia, a teoria cretense, a teoria ideográfica, a teoria do Sinai, etc. - apesar disso, um certo mistério parece envolver o surgimento do alfabeto. Na verdade, o alfabeto foi produzido num caleidoscópio de escritos hieroglíficos, cuneiformes, ideográficos, silabários e escritas consonânticas.

Não será preciso afirmar numa teoria que os alfabetos derivam de signos geométricos pré-históricos como faz Sir W.M. Flinders Petrie. Parece-me óbvio que a nossa escrita foi construída graficamente ao longo de milênios, quer de elementos pictográficos, quer de elementos abstratos. Ela não deri-

va simplesmente da escrita egípcia, da escrita cretense ou da escrita fenícia. Ela deriva de grafismos paleolíticos, passa pelo figurativo ideográfico neolítico até ser o alfabeto abstrato que conhecemos. A existência de ideogramas, como os egípcios, está em regra semeada de signos silábicos abstratos.

✓ Não há como não relacionar o alfabeto aos grafismos ✓
arquetípicos das mandalas, das práticas divinatórias, das inscrições mágicas, das representações mneumônicas dos gestos e da motricidade humana. Ao enquadrarmos aqui e ali elementos da história da escrita, elementos do grafismo infantil - tal qual diagrama estaremos fazendo emergir um imaginário poético e libertário.

✓ Diringer afirma que o grande achado da invenção do alfabeto não foi a criação de signos, mas a adoção de um sistema meramente alfabético que denotava cada som por um único signo (163).

Argumento que um pensamento irradiante, múltiplo, criativo, não pode aceitar a escrita alfabética simplesmente como relação som-fonema. É preciso reconstituir a relação mais abrangente da letra com todas as gamas da construção visual e tramas codificantes construtoras do sentido.

É interessante notarmos que na sua etimologia a palavra gramática deriva de gráphein, escrita. A gramática, rainha das formas da razão ocidental, criaria suas razões internas nos anexos principalmente da sintaxe, abandonando toda a produção do sentido que deriva da imagem, forma essa que emerge apenas na cabala, na escrita rúnica e na produção poética do séc. XVII, com força de escrita cósmica.

17

A invenção do Alfabeto é o epicentro de uma das maiores mentiras da história do homem: a de que as civilizações pré-alfabéticas são civilizações pré-filosóficas, pré-científicas, pré-literárias - quase pré-históricas. Em nossa razão ocidental, fundada na Grécia, tudo que a antiga musa canta não tem valor nenhum. Ora, a escrita, que carrega nas costas o peso de toda racionalidade, é também, meio a meio, veículo poético, imaginário, mágico, mítico e racional - produtor de muitas e muitas razões que a nossa pobre "razão ocidental" teima desconhecer. ✓

A escrita alfabética parece subordinar o grafismo à fonetização; cria a mítica da univocidade dessa convenção da escrita alfabética contra a ambiguidade das outras formas de escrever; trilha pesadamente sobre o massacre do aprendizado por puro reflexo e automatismo contra um aprendizado construído, inclusive pelo inconsciente e pelo imaginário.

Dizer-se que o grafismo não significa nada, que a escrita alfabética não é ambígua e que se deve aprender a escrever por puro reflexo e automatismo - eis três dos maiores equívocos sobre a aprendizagem em nossos dias.

Das pictografias às ideografias, dos silabários aos alfabetos vejo um caminho, que é múltiplo, construído por cinquenta mil anos de produção gráfica (de graphein, escrita - repito) com sentido codificado.

Não dá prá dizer que o sistema alfabético possa prescindir do sistema gráfico, que terá perdido todo significado. É preciso coordenar o sistema gráfico-sonoro do alfabeto, a fim de manter viva a fala e o cosmo na hora de escrever. Não

/ ✓

109

existe linguagem sem ambiguidade. Não existe linguagem no puro automatismo.

Na verdade, a linguagem escrita reproduz primordialmente o próprio corpo e o gestual do homem. É uma projeção do seu corpo no mundo. Ora, a apropriação da fala pela escrita é um fortalecimento desse sentido profundo. A escrita é uma linguagem à imagem do homem. A fonetização biologiza ainda mais a escrita.

Os professores massacram seus filhos com a ordem unida da alfabetização. Se achamos que a escrita é puro automatismo e reflexo, e é por aí que aprendemos a pensar, nosso pensamento será pouco mais que ordem, cópia, repetição, disciplina, manu militari.

Se por um lado buscamos um pensamento múltiplo, libertário, de composição livre e aleatória, então temos que buscar alternativas ao ensino do alfabeto como mercadoria, como cineminha já dado, como máquina.

Os primeiros passos nesse caminho estão na brincadeira de reconstruir o mundo pelas múltiplas representações da escrita na história infantil e na história do homem e principalmente na "rehistória" que cada um vivencia quando produz linguagens, sincronizando singularidade, multiplicidade e comunicação.

1.CONSTRUÇÃO LINEAR

1. Faça rabiscos retilíneos. Em seguida busque nesse pano de fundo várias letras retilíneas. (*1)

110

2. Faça rabiscos circulares. Busque letras circulares e percursos manuscritos. (*2)

3. Veja que letras você é capaz de compor com estas linhas.

4. Veja que letras cabem nestas formas.

5. Que letras estão voltadas para o céu?

6. Que letras estão voltadas para a esquerda?

7. Que letras estão voltadas para a frente?

8. Construa letras ao contrário, voltadas para trás.

9. Imita a escrita "espelhada", a escrita da desobediência.

10. Veja que letras você é capaz de escrever com as seguintes linhas.

2. DIMENSÃO ESPACIAL

11. Escreva linearmente o abecedário.
12. Escreva o abecedário em todos os sentidos.
13. Escreva as letras que você gosta mais em papel pequenino.
14. Escreva a letra que você mais gosta em papel do seu tamanho.
15. Faça desenhos só com letras.
16. Organize as letras não na sua ordem alfabética, mas na ordem das suas semelhanças.
17. Existem várias letras que abrem caminho a linhas ativas. Desenhe o prolongamento dessas linhas.
18. Faça uma composição gráfica usando letras e números.
19. Escreva com números e faça contas com letras a partir da seguinte tabela:

0 = Z	6 = F
1 = A, E, I, O, U	7 = G
2 = B	8 = H
3 = C	9 = J
4 = D	5 = E
20. Pegue uma palavra. Passe a implodi-la nas letras que a compõe, grandes e pequenas.
21. Faça a sua marca de grafiteiro.
22. Reinvente a visualização das letras reinventando a relação deles com o espaço.

3. LETRAS - CORPO - RELAÇÕES (*4)

23. Que relação você vê entre as letras e o seu corpo. Busque as letras relacionando-as com a parte do corpo que a seu ver lhe corresponde.

24. Faça o desenho de algumas letras acompanhando partes do corpo como:

- . As mãos - M m
- . Os olhos - o
- . A boca -
- . Os membros inferiores - h
- . A cabeça - R
- . O pênis - I
- . Os membros superiores - F
- . Os ângulos corpo/braço -
- . A medula e a barriga -
- . A mulher grávida -
- . Os braços abertos sobre o tórax - T

25. Faça o mesmo exercício sobre órgãos internos do corpo.

✓ 26. Faça letras com grandes pincéis. Faça-o lentamente para que você sinta o movimento do seu próprio corpo ao escrever. (*5)

27. Escreva nas paredes, com o corpo, as letras do seu nome. Use a cabeça-pescoço; use as nádegas; use o joelho, use o ventre, etc.

✓ 28. Que letras estão escritas nas linhas das mãos? (*6)

✓
115

4. A DIMENSÃO PICTOGRÁFICA

29. Aleph em fenício quer dizer boi. É o mesmo alfa = A.

Bet em fenício quer dizer casa. É o mesmo beta grego = B.

Viaje graficamente nessas relações e pense.

30. Outras coincidências:

Dort em fenício = Delta em grego = Porta = D

✓ Gammal em fenício = Gama em grego = camelo = G ✓

31. O M representa as ondas agitadas da água. Tente representar essas ondas.

32. Discuta estas duas questões:

1. As letras são abstratas ou figurativas?

2. Associar a palavra ao objeto que ela representa faz algum sentido?

33. Pegue uma letra que derive de uma figura. Vá simplificando o desenho até chegar à letra.

5. JOGOS LITERO-SONOROS

34. Caminhe pelo espaço onde você vá dizendo o seu nome. Pense nas vogais desse nome - sons minimais, primordiais. Diga-os expressivamente.

35. Dê um nome para cada vogal do seu nome.

36. Os sons alfabéticos representam onomatopéias primordiais. Assim, palmas, choque de corpos grandes, fazem...(A) (#7)

37. Isso mesmo. Vamos todos na direção do centro até que nossos corpos batam uns aos outros. E nós soltaremos o ar... (A)

38. A letra E suscita emoções moderadas e simples...
 Buscar no espaço um andamento moderato E E E E E E E E

39. Sensações de estreitamento, emoções de angústia ou dor aguda dizem ... I

40. As idéias de acuidade e sutileza dizem... I

41. Suscita uma emoção de obscuridade e tristeza, de repulsão ou desprezo... (U)

42. Suscita emoções de grandeza, admiração... (O)

43. Vamos buscar elementos para fazer a cantata do
 A E I O U

44. Veja em que parte do corpo se produz cada som vocálico.

45. Veja as tonalidades:

O A de parede

O A de rã

O A de pá

O O de ônibus

O O de vovô

O O de põe

O O de ótimo

46. Veja e brinque com o poema Júnior, que mora na
 rua da Alegria S/n na Bahia: (*8)

115

a pé di verso	U pé de cantiga
e pé di verso	O pé di cantiga
i pé di verso	i pé di cantiga
o pé di verso	e pé di cantiga
um pé di verso	outro pé di cantiga

47. Produza, no jogo do enforcado, as vogais fantas-
ma.

___ C ___ L ___ PT ___

48. Brinque de enforcado usando nomes de pessoas.

P ___ DR ___

___ LB ___ N ___

49. Escreva uma frase deixando em branco as vogais.
Em seguida peça a alguém que decifre.

50. Conte uma história ou cante uma canção usando a
vogal A no lugar de todas as outras vogais.

51. Pense nos ruídos que produzem as percussões e
deslizamentos das coisas da natureza. Represente-os com letras.

52. Que letras representam batidas densas e frotas
de coisas que não tem boca? (K, T, P)

53. Exemplifique batidas fortes, vozes de animais com
K, T, P.

54. As letras oclusivas sonoras G, D, B, representam
percussões brandas. Veja os exemplos:

bamboleio

balanço da gôndola

gluglu de uma garrafa

Você terá outros exemplos?

11

55. A letra R, produzida por uma vibração da língua é a letra mais própria para pintar o ruído de um corpo em movimento vibrante. Dê cinco exemplos.

56. O L representa o que é líquido, o que flui. Dê exemplos.

57. O CH é expressivo de forte ruído do que desliza vencendo grande resistência. Dê exemplos.

58. veja que ruídos semelhantes na natureza aos do CH, S e Z.

59. Você ainda sabe balbuciar? Então balbucie:

B B

60. Como é que você, quando era pequenino, chamava o papai?

P P

✓ 61. Como é que nenempede comida?

DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA

62. Como é que o nenem diz nenem?

N N

63. Como é que você gostaria de ser ninado para dormir?

SSSS SS SSS SSSSSSSSSSS SS SSS SSSSS SSS

64. Como é que o bebê chama pela mãe?

MMMM MM M M M M M M M M M M M M M M M M M

6. INVENÇÕES LETRISTAS (*9)

65. Crie uma letra inexistente, mas forte, arquetípica, na pista de uma letra existente.

66. Várias letras inexistentes criarão um alfabeto inexistente. Brinque de escrever com ele.

67. Atribua cores às letras.

68. Cada vez que aparecer num texto D, R, M, F, S, L, S, D, você completará a vogal da escala musical dó, ré, mí, fá, sol, lá, si, dó, continuando a escrever a palavra. Depois cante a palavra.

Dedo	Rico	Santo
Doedo	Réico	Solanto

69. Atribua nomes diferentes a cada letra, pelo encanto de cada uma.

70. Escreva cifrado: substitua cada letra pela que lhe é posterior na ordem alfabética: (*10)

assim: Letra = MFRSB

71. Escreva com números. Cada letra, de ordem alfabética, vai ser substituída pelo número correspondente na ordem numérica.

72. Depois de cada vogal haverá R S ou T. Assim:

A mata é verde.

Ar martar es vesrdet.

73. Invente um manifesto de uma palavra só.

74. Projeto para uma palavra escrita no muro para dizer tudo à mulher amada.

75. Escreva os sons de um edifício em construção das 10 h30 às 12h30 (com intervalo para almoço).

76. Escreva os barulhos de uma aula em maio à fala do professor.

77. Um menino chora, suspira, soluça e no meio disso

diz alguma coisa.

78. No meio de um discurso cacete surge um ritmo inesperado, com palavras inesperadas.

79. Usando o espaço de uma folha simples de papel, expresse as relações entre as pessoas pelo emprego do tamanho, da intensidade, da fraqueza, etc. das iniciais nesse espaço. Enfim, a simbolização de cada pessoa pela expressão literal da inicial do seu nome.

80. O I Ching representa o mundo com pequenos traços horizontais. Represente o mundo no papel usando as letras.

7. COMENTÁRIOS

A escrita das letras do alfabeto vai aqui esmiuçada na sua dimensão estrutural, poética e libertária. Um alfabeto reconstruído por vários caminhos, insubordinado à própria ordem linear e alfabética (que é um pouco o caminho concretista), descontente de se ver apenas na palavra dicionarizada (à maneira dos poetas letristas).

O meu trabalho é até agora a única tentativa já experimentada no país e fora dele de trabalhar a questão da escrita na instituição escola e fora dela através de uma ação contundente contra a escrita da ordem imutável do mundo que é gerada na escola. Uma escrita nova para um homem novo: que joga com a ordem, a disciplina, a cópia e a repetição - pilares de sustentação da própria escola.

A escrita não cabe na "sala de aula" nem na relação

autoritária professor-aluno. É preciso revolucionar o próprio espaço físico da sala feito à imagem dos escritórios, das burocracias. É preciso uma nova arquitetura para receber esta escrita.

A letra tem que ser experimentada na sua dimensão estrutural: na construção linear, na dimensão espacial, nas relações letras-corpo, na dimensão pictográfica e na dimensão litero-sonora. O alfabeto todo vivenciado, afetivizado, sempre como se fosse criado pela primeira vez.

Desde que trabalhei numa das minhas turmas na Rocinha, o poema Lixo-Luxo de Haroldo Campos, entendi a profundidade do uso poético das letras pelos concretistas e do aproveitamento dessas experiências na alfabetização de crianças. Mais tarde conheceria a poesia Letrista e também me apropriaria dela - escrever palavras inexistentes, fazer viver sons existentes.

De tanto que estão condicionados na escola até as crianças acham estranho brincar com letras, pelo puro prazer, por algum impulso insólito - aprender primeiro com o coração. A obsessão da escrita escolar é introduzir a criança no campo da razão instrumental, burocrática, linear - por pura obediência. Campo de despotismo, de autoridade, de conhecimento unívoco, seriado, decorado. A escrita precisa trabalhar também o campo do não-saber, o campo não discursivo - o trinado ao invés do dever.

A exploração poética - puramente visual, rítmica, de rimas, etc. deve ser trabalhada desde quando a criança ainda não domina o código. E o esforço deve ser dominar o código

170

go a partir dos elementos poéticos que o compõem e que lhe são estruturais.

(*1) - Este exercício é um dos exercícios importantes que aparecem no livro FMF. Depois de 1982, comecei a chamá-lo de Jogo das Costelas. Após fazermos as marcas nas costelas de algum aluno, eu pedia que escrevessemos, cada um da sua maneira, as suas marcas no chão. Depois íamos cruzando outras costelas, para chegar à pergunta: o que é está escrito nas costelas? O objetivo principal é vincular os traços e as letras ao corpo - tudo está escrito no corpo.

(*2) - Dos meus alunos na Rocinha alguns saíram alfabetizados, outros não. Mas mesmo os que não sabiam escrever escreviam apenas com letras maiúsculas. E logo veio a questão: como passar de um tipo de letra para o outro. Este exercício é o início dessa busca.

(*3) - É importante que você visualize livros de poesia e de artes gráficas, plásticos, etc. ligado à produção construtiva, concretistas, néo-concretistas, etc. Sempre tive sob meus olhos o livro Projeto Construtivo Brasileiro, antologia publicada por ocasião de uma exposição realizada em SP e no RJ em 1977. Se você trabalhar com crianças será importante levar para elas esses materiais para serem apreciados por elas.

(*4) - As relações das letras com o corpo deixarão de ser a partir daqui puramente gráficas. O alfabetismo surge com a associação do grafismo com os sons foneticamente articulados. para alguns autores pelo reducionismo das representações gráficas a 25 ou 30 letras, a aprendizagem se torna auto

mática e não pensada e a sonorização aniquila o grafismo. O desejo com os jogos aqui propostos é realimentar o grafismo e a sonorização expressiva, sempre como projeções corporais. Isso garante a não automatização e a não aprendizagem por mero reflexo. A aprendizagem estará no campo do poético, do expressivo e da biologização da escrita com a fonetização - a escrita representa os sons produzidos pelos órgãos do aparelho fonador.

Os jogos litero-sonoros propostos adiante, como são projeções do som vocálico, são exercícios do corpo. Ainda temos muito poucas propostas lúdicas com relação à ludicidade oral para além da palavra. Brincar com a palavra é apenas uma instância dessa ludicidade. O balbucio da criança é um belíssimo exemplo desse jogo. Temos que recriar uma oralidade a partir desse balbucio.

(*5) - A origem desse jogo está numa proposta com a escrita chinesa no livro " Expansão e Recolhimento"que é um livro sobre Tai-chi, essa "ginástica" chinesa. A relação entre o corpo e a escrita está trabalhada no capítulo Caligrafia*

(*6) - Sempre fui seduzido por essas linhas das mãos e pela quiromancia para poder dizer: Veja, a escrita está ou não está no seu corpo?

(*7) - A idéia de que a escrita reproduz sons onomatopáicos - sons que reproduzem os sons da própria natureza, o homem aí incluído - é uma idéia holística, isto é, a litero-oralidade sintetiza os sons do universo.

(*8) - Júnior é um educador popular que mora em Ga-

* Expansão e Recolhimento - A essência do t'ai-Chi-Al Chung - Liang Huang - Summus Editorial, 1979.

meleira do Assuruá, Bahia. Nem pedi a ele para publicar no meu livro o seu poema.

(*9) - Os poetas letristas concentram a matéria da criação poética na letra, evitando o discursivo, o semântico, o retórico. A arte letrista procura habitar entre as artes visuais e a poesia. Abandonando a retórica ela preconiza uma espécie de minimalismo, propondo um máximo de expressão com um mínimo de meios.

(*10)- Existem manuais de criptologia que podem sugerir belos jogos sobre as escritas cifradas. Cito dois de les:

Les écritures secrètes - Brémond, Charles

Las cryptographie - Ceillier, Rémi

7. - CONCLUSÃO

Os jogos propostos neste livro têm o núcleo de suas experiências nos seis anos em que trabalhei na Rocinha. Tenho que me referir obviamente a um longo aprendizado em que me construí jogador, que tem componentes antigos, arquetípicos, heranças; componentes inconscientes produzidos na infância, na aldeia e no subúrbio; componentes pelos quais optei ao longo da minha formação de professor e escritor - oficinas da palavra, oficinas de teatro, etc. Essa experiência lúdica não me dá no entanto nenhum domínio superior, não se compara a nenhum arsenal do poder acadêmico. São muitas as gramáticas da produção imaginária - e tem sido muito grande o meu esforço e de muitas pessoas que nem sei de produzir materiais [que façam circular o pensamento criativo que ora inauguramos]. Digo isso porque o pensamento criativo não se cristaliza em regras, em fórmulas e está sempre diante do seu próprio início, é sempre um pensamento inaugurador. O campo de difusão destas nossas exigências pouco se aproxima da tradição acadêmica das teses de mestrado, por exemplo. Não se trata aqui de copiar, de fazer exercícios retóricos puramente ideológicos ou de argumentar dialeticamente. Precisamos construir genealogias - ir a fonte das coisas, limpar a água, para daí gerar outras coisas - inventar, descobrir, sempre.

As alianças se farão neste percurso. Não serão certamente com a Academia, nem com os burocratas das Secre-

tarias de Educação nem com os demagogos das políticas oficiais.

Uma filosofia da linguagem que se erija ela própria como uma verdadeira poética, uma prática afirmativa, certamente se fará afluente de práticas sociais anarquistas, de pedagogias holísticas, de modos de vida também inventados, de práticas artísticas, de movimentos ecológicos, de práticas corporais, de alternativas alimentares, de práticas micropolíticas de libertação - de tantos e tantos mergulhos genealógicos, em busca de eterna fonte da juventude e da liberdade.

É preciso subverter toda idéia de um aprender ligado ao adestramento e ao poder. O campo do novo aprender é campo de descoberta, campo de devir. Embora sejamos muito tentados por isto - cristalizar nomes, erigir conceitos e regras, criar fórmulas - dificilmente esta pedagogia suportará tais amarras.

Mesmo que concluir pareça teorizar, encontrara a definição certa para aquilo que já descobrimos e que parece não ter ainda nome nem entendimento claro, mesmo assim, concluir é nada mais do que avaliar de novo, é puro mapa de viagem, análise do que vimos e sentimos no meio do jogo, e pronto. Esta verdade será suficiente.

Este trabalho tem apenas propostas em construção - professores e crianças podem ajudar a concluí-lo. E não só. Por si buscará alianças políticas - com partidos, com organizações comunitárias, com tantas congregações de novas esperanças, num fim de milênio tão obscuro. Propostas irmanadas para educação do próximo milênio.

E pouco mais. Aprender a aprender. Nunca se aprende de isto ou aquilo, redondo, que passe por fora de nós. Aprende-se no processo que nós mesmos desencadeamos, como sujeitos. Levantamos lebres e aprendemos a vê-las. Quem não as levante, nunca as verá.

8 . BIBLIOGRAFIA

- AVILA, Affonso - O Lúdico e as Projeções do Mundo Barroco. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1980.
- APGAUA, Paulo. A Escrita e seus Fundamentos. Belo Horizonte : Ed. do Autor, 1953.
- BERNIS, Jeanne. A Imaginação. Rio de Janeiro: Zahar Ed., 1987
- BEUTENMÜLLER, Maria da Glória. Das Linhas do Rosto às Letras do Alfabeto. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1976 .
- BITTENCOURT, Myriam F. Alfabetização... Uma Aventura para a Criança. Florianópolis: Ed. Edeme, 1981.
- BRETON, André. Manifestes du Surrealisme. Paris: Gallimard , 1969.
- CAMPOS, Augusto. Campos, Haroldo. Pignatari, Décio. Teoria da Poesia Concreta . S. Paulo: Duas Cidades, ____.
- CAMPOS, Haroldo de . Metalinguagem . S. Paulo: Ed. Cultrix 1976.
- CHAMIE, Mário. A Linguagem Virtual . S. Paulo: Ed. Quirom , 1976.
- DERRIDA, Jacques. A Escritura e a Diferença. S. Paulo: Ed. Perspectiva, 1971.
- DIRINGER, David . The Alphabet. USA: Funk and Wagnells Ed., 1968.
- DURAND, Gilbert. Les Structures Anthropologiques de l'Imaginaire. Paris: Bordas ed., 1984.
- ECO, Humberto. Tratado de Semiotica. México: Lumen ed. , 1976.
- ECHEVARRIA, Maria Elina. Grafologia Infantil. Buenos Aires: Ed. Psique, 1979.
- ELIOT, T. S. A Essência da Poesia. Rio de Janeiro: Artenova, ed., 1972.
- FÉVRIER, J. G. Histoire de l'Écriture. Paris: Payot ed. , 1984.

FOUCAULT, Michel . As Palavras e as Coisas . Lisboa: Portugália ed., 1973.

_____. Microfísica do Poder. Rio de Janeiro: Ed. Graal, 1986.

* GOODY, Jack - A Lógica da Escrita e a Organização da Sociedade. Portugal: Ed. 70, 1989.

HATHERLY, Ana. A Experiência do Prodígio. Lisboa: Imprensa Nacional, 1983.

HAVELOCK, Eric A. Aux Origines de la Civilization Écrite en Occident. Paris: Ed. Maspero, 1974.

JACOBSON, R. - Huit Questions de Poétique . Paris:Ed. du Seuil, 1977.

_____. Essais de Linguistique Générale. Paris: Edition de Minuit, 1963.

KANDINSKY, Wassily. Ponto, Linha, Plano. Lisboa: Ed. 70, 1987.

KELLOG, Rhoda - Analyzing Childrens Art. California: Mayfield Ed., 1970.

KLEE, Paul. A Pedagogical Notebook. New York: Praeger ed . 1977.

KRISTEVA, Julia . História da Linguagem. Portugal: Ed. 70 , 1971.

LEGEZA, Lázlo. Tao Magic The Secret Language of Diagrams and Calligraphy. London: Thames and Hudson Ed., 1975.

LEROI-GOUHAN, André . O Gesto e a Palavra (2 vol.). Portugal: Ed. 70, 1987.

MOLES, Abraham. Teoria dos Objetos. Rio: Tempo Brasileiro ed., 1981.

MONEGAL, Emir . Borges: Uma poética da Leitura. S. Paulo: Ed. Perspectiva, 1980.

PIGNATARI, Décio . Comunicação Poética. S. Paulo: Ed. Moraes, 1977.

_____. Semiótica e Literatura. S. Paulo: Ed. Cortez e Moraes, 1979.

POUND, Ezra. Literary Essays. London: Faber ed. , 1963.

READ, Herbert . A Educação Pela Arte. Lisboa: Ed. 70, 1980 .

SAUSSURE, Ferdinand . Curso de Linguística Geral. S. Paulo : Ed. Cultrix, 1987.


- SOLLERS, Philipe. L'Ecriture et l'Expérience des Limites .
Paris: Ed. du Seuil, 1970
- SPOLIN, Viola. Improvisação para o Teatro . S. Paulo: Ed.
Perspectiva, 1987.
- STOKOE, Patricia e HART, Ruth. Expressão Corporal na Prê-
-Escola. S. Paulo: Summus Ed., 1987.
- STORR, Anthony. Les Ressorts de la Création. Paris: Ed .
Robert Lafont , 1984.
- TAJAN, D, e DELAGE, G. Écriture et Structure. Paris: Ed.
Payot, 1981.
- VERNON, M. D. Percepção e Experiência. S. Paulo: Ed. Pers-
pectiva, 1974.
- WINNICOTT, D. W. O Brincar e a Realidade. Rio: Ed. Imago,
1975.

Dissertação apresentada aos Srs.:

Nome dos

Componentes da

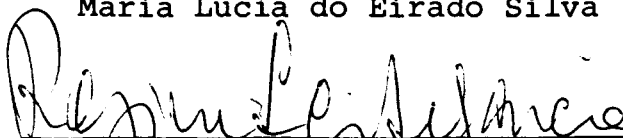
banca examinadora


Zilah Xavier de Almeida

Orientadora



Maria Lúcia do Eirado Silva



Regina Leite Garcia

Visto e permitida a impressão

Rio de Janeiro, 20 / 12 / 1991



Newton Sycupira

Coordenador Geral do IESAE