

## DO VERSO AO CORPO E VICE-VERSA: LEITURAS PLURAIS

Marli Cristina Tasca Marangoni<sup>1</sup>  
Rochele Rita Andreazza Maciel<sup>2</sup>

*Se alguém seguir a luz, bem sei,/ vai logo descobrir vovó/ (tarde na noite,  
cedo na vida)/ com os pássaros dos dedos pousando nas teclas,  
a tricotar um xale luminoso/ de 200MB de memória RAM. (...)*  
(Sérgio Capparelli, 2002)

Que fios compõem essa tessitura antiga e sempre nova a que chamamos texto poético? Em que ponto se enlaçam o verso, o corpo e o jogo na poesia infanto-juvenil? A produção poética destinada aos jovens leitores tem se apropriado de múltiplas linguagens, as quais implicam o corpo e os sentidos na produção de significados. Ler poesia passa a ser um jogo plural, que envolve o sujeito leitor desde o corpo à cognição, instaurando uma atmosfera lúdica de interação. A aliança entre a poesia e o ludismo, presente desde o surgimento do texto poético, evidencia-se e potencializa o diálogo com o jovem interlocutor da atualidade.

Por pressupor uma maneira peculiar de perceber e acessar o mundo, o exercício poético coopera com o processo de amadurecimento do sujeito, estabelecendo-se como elemento de transição da subjetividade para a vida cotidiana e do mundo interno para o externo. A passagem de um papel passivo para uma postura ativa é o mecanismo básico das atividades lúdicas, exercendo-se notavelmente na poesia, de modo que, ao dispor-se à leitura poética, o sujeito em formação é incentivado a experimentar o poder de (re)ordenar o mundo que lhe é dado pelos adultos. A transgressão, como exercício de liberdade, é característica da atuação juvenil sobre o espaço e os elementos, de maneira que o jogo proposto pela poesia se oferece ao sujeito como uma possibilidade de exploração do mundo e de desenvolvimento subjetivo.

### **1 A poesia: “Cidadela do jogo vivo”**

A linguagem poética é, mais do que qualquer outra, portadora dos elementos lúdicos que proporcionam prazer à leitura do texto. Amarilha (1997: 25) argumenta que

---

<sup>1</sup> Universidade de Caxias do Sul (UCS)

<sup>2</sup> Universidade de Caxias do Sul (UCS)

o componente lúdico permite à poesia dirigir um apelo evidente à sensibilidade do sujeito em formação, estimulando intelectualmente o leitor e formando-o cognitivamente e esteticamente.

O que torna nítida a associação entre o ludismo e a poesia é o fato de o texto poético empregar, na sua construção, mecanismos relacionados ao jogo. Huizinga (2000) entende que o ludismo constitui uma categoria primária da vida, anterior até mesmo à cultura e, originalmente, presente com igual intensidade em todas as etapas da existência humana. O autor argumenta que as variadas formas de jogo detêm uma capacidade criadora de cultura, devido ao fato de permitirem o desenvolvimento das necessidades humanas inatas de ritmo, harmonia, mudança, alternância, contraste, clímax etc. Na medida em que as sociedades tornam-se mais complexas e sérias, a lei e a guerra, o comércio, a técnica e a ciência dissociam-se do espírito lúdico no interior do qual seu funcionamento foi gestado, restando apenas a poesia, como “cidadela do jogo vivo”. Nesse sentido, o exercício de leitura poética permite ao jovem leitor da contemporaneidade entregar-se livremente a uma atividade estruturada a partir de uma proposta lúdica, via de regra relegada apenas aos domínios da criança. Para o autor, o jogo é concebido como

uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e de distensão. (HUIZINGA. 2000: 147)

O estudioso estende tal definição à poesia, esclarecendo que a afinidade entre ambos os elementos não se concretiza apenas exteriormente – ao envolver a ordenação rítmica da linguagem, a acentuação pela rima ou assonância, o disfarce deliberado do sentido, a construção sutil e artificial das frases – mas manifesta-se igualmente na estrutura da imaginação criadora, já que a elaboração da mais simples frase poética realiza-se pela intervenção de um elemento lúdico.

Assim como o jogo, a poesia representa simbolicamente uma luta, propondo tematicamente o amor, o conflito, ou a conjunção de ambos, situações humanas tão intensas que são capazes de transmitir um sentimento de tensão ao leitor. Além disso, a poesia convida o leitor ao exercício lúdico da luta, na medida em que se concretiza por meio de uma proposição enigmática. À semelhança de um enigma, o poema encobre

propositalmente o sentido, apresentando-o em linguagem cifrada e desafiando o leitor a descobri-lo.

Amarilha (1997) analisa as equivalências entre o jogo e a poesia, salientando que “o leitor desafiado suspende temporariamente sua relação com o mundo que o cerca e se transporta para a realidade do texto, isto é, para as condições do jogo”. Às delimitações espaço-temporais, que permitem inscrever de modo flexível a experiência da leitura na circunstância histórica do leitor, soma-se o contraste entre norma e liberdade como fundante da estrutura lúdica que sustenta o prazer do jogo poético. Além de constituir-se como jogo de linguagem, por seu apelo musical e rítmico, a poesia atinge corporalmente o receptor, implicando-o, como se vê, em suas dimensões cognitiva, subjetiva e corporal.

## **2 O corpo e o jogo**

O corpo humano integra as dimensões da materialidade (ossos, músculos, articulações) e da imaterialidade (emoções, criatividade, ludicidade, etc). Historicamente, a cultura e a educação desprezaram, por ignorância, preconceito ou crueldade, essa unicidade corporal. Tratar predominantemente o corpo como um abrigo da nobre mente, ou como uma máquina, um objeto a ser educado, treinado para ser mais forte, mais alto, mais veloz, mais belo, mais jovem ou mais saudável, reforça esse dualismo. Gonçalves (1994: 99) corrobora tal pensamento, ao afirmar que o homem é uma unidade e que isso significa não negar a existência de sentimentos, pensamentos e ações. Pode-se, pois, pensar o corpo como possibilidade de vivenciar em coesão o sentir, o pensar e o agir, dimensões também requeridas pela leitura poética.

Dessa forma, opondo-se às correntes de pensamento dualistas, o corpo nos informa sobre si através de sensações, mas estas não são suficientes. Às vezes, emprega-se a palavra *sensação* com outros sentidos, tais como: impressão, intuição, percepção, pressentimento, imaginação, emoção. O corpo deve ser, para os sujeitos, fonte de descoberta e afirmação, através de experiências prazerosas que venham a dar-lhe segurança. No momento da adolescência são, particularmente, inquietantes as relações do sujeito com o seu corpo, seja pelas transformações que ele experimenta, seja pela busca da definição da autoimagem. O corpo oferece ao ser possibilidades de explorar,

conhecer e afirmar-se como um ser único, para vencer inibições e censuras, mas também para ousar fazer algo de novo para si e muitas vezes para os demais.

Tomar o corpo como um espaço lúdico de atuação viabiliza a expressão da fantasia, da imaginação e da criatividade, nas relações com os outros e na vivência e criação de conteúdos culturais. Por meio dessa experiência, desenvolve-se a capacidade de articulação e comunicação num universo que tem significado subjetivo. O corpo e a ludicidade comparecem para concretizar diferentes representações, na medida em que esse processo acontece com uma matéria da natureza criativa e tem por característica básica a não-repetição, desenvolvendo-se no contato com a realidade externa.

Por isso, ao integrar a dimensão da imaterialidade corporal, a leitura poética supera o dualismo entre corpo e mente, reconhecendo em cada sujeito um construtor de ideias, um ser humano que cria utopias, sonha, inventa, constrói mundos e não se limita ao corpo material, mas implica-o na relação com a cognição e a sensibilidade. O entrelaçamento da corporeidade à mente e às emoções, comum ao jogo e à poesia, transforma a leitura poética em um exercício que integra pluralidades na constituição de sentidos.

### **3 A leitura da poesia: um jogo plural**

A leitura da poesia constitui-se, necessariamente, na pluralidade, pois requer a participação do corpo, da cognição e da sensibilidade, na construção de possibilidades de sentido para as relações entre os elementos sonoros e o aspecto imagético. Por seu caráter sintético e sua aproximação ao enigma, a palavra poética formula exigências ao leitor, demandando-lhe uma interação singular e uma participação efetiva na significação, por meio do estabelecimento de relações entre os vários níveis do poema e, ainda, entre esses e sua própria experiência, a partir dos dados textuais propostos. Em sua teoria do efeito estético, Iser (1996: 53) sustenta que a obra literária resulta da aplicação da subjetividade compreensiva do leitor às estruturas possibilitadas pelo texto. Tal perspectiva concebe o momento da leitura como a atualização da produção, na medida em que o interlocutor a presentifica, a partir de suas vivências.

Além dos elementos próprios da produção poética que intervêm no processo de interação com a poesia, constata-se, no atual contexto sócio-histórico, a preponderância de textos que manifestam múltiplos conjuntos significantes, isto é, que se constroem a

partir de diferentes sistemas de linguagens. Tais produções aliam o projeto gráfico às linguagens da arte, tanto poética quanto plástica, reunindo componentes espaciais, cromáticos, figurativos e culturais, articulando-os e combinando-os em estratégias que buscam capturar o leitor e mobilizá-lo sensorialmente (PANOZZO, 2009: 111).

O livro de Sérgio Capparelli (2002), *33 ciberpoemas e uma fábula virtual* constitui uma produção poética que desafia o público infanto-juvenil da atualidade a integrar distintas linguagens durante a leitura, além de convocar o leitor a colocar em jogo sua sensibilidade, sua cognição e sua corporeidade. O primeiro elemento que provoca o leitor e instiga a sua curiosidade para o ingresso no texto é a associação da palavra poética ao universo tecnológico e virtual, que tem se mostrado extremamente sedutor para o sujeito infantil e adolescente. A novidade presente na apropriação de vocábulos captados do ambiente tecnológico (*bits, bytes, bips, e.mail, gigabytes, hipertexto*, etc), amplia-se na proposição de neologismos (tais como *sexovias, compunaves, ciberluas*), ilustrando que o embate provocado pelo encontro entre o natural (humano) e o artificial (tecnológico) pede uma linguagem até então não inventada. Como observa Pinheiro,

a grande sacada de Capparelli está em que todo o universo da computação foi recolhido para expressar experiências afetivas, desejos, anseios, pulsões eróticas. Ou seja, o mundo da técnica como que foi humanizado pelos sentimentos de um lírico que se expõe. (PINHEIRO. 2000: 22)

Desse modo, a experiência tecnológica, que poderia distanciar os sujeitos, aproxima-os, pois, ao mesmo tempo em que o eu lírico se volta ao externo e ao longínquo, fala, ainda mais intensamente, da sua subjetividade e das suas vivências internas. Os conflitos tematizados pelos poemas, quais sejam o amor (singelo ou sensual), o humor, a reflexão sobre o tempo e problemáticas sociais, possibilitam a identificação com o público infanto-juvenil. Por centralizarem o amor e o conflito, os poemas evocam a ideia de luta, já pontuada por Huizinga (2000) como característica do exercício lúdico. No entanto, tanto o embate amoroso quanto o social ganham um olhar novo, atualizados para o contexto das relações virtuais e metaforizados na linguagem tecnológica do computador.

Nessa obra, os poemas dialogam com o interesse e a experiência do leitor jovem por meio de diferentes vínculos e canais. A linguagem verbal recupera o vocabulário específico da informática e da comunicação virtual, de maneira associada

ao projeto gráfico e às ilustrações, os quais aproximam o objeto livro ao suporte virtual. Pinheiro (2000) entende que a distribuição dos poemas na página, bem como a apresentação dos títulos, aliam à leitura ganhos visuais conquistados pelas vanguardas concretistas. Os versos mobilizam diferentemente os espaçamentos na página, e a disposição das letras recupera visualmente ações, de modo que também esses elementos imbricam-se na constituição do sentido. Percebe-se também o emprego de recursos como a pontuação e a extensão dos versos, para sugerir a velocidade da leitura e impor um ritmo à percepção corporal, constituindo outra via de atribuição de sentido. No poema “Bit selvagem” (2002: 23), por exemplo, a ausência de pontuação e os versos curtos sugerem uma leitura veloz, que traduz a urgência e a falta de fôlego provocada pela paixão tematizada pelos versos.

O processo da leitura põe o texto em relação com normas e valores extraliterários, por meio dos quais o leitor dá sentido à sua experiência do texto. Para que a leitura se realize, é necessário que, em algum momento, aconteça a intersecção entre o repertório do leitor real e o repertório do texto. O vocábulo *navegar*, presente ou implícito em vários poemas, cunhado pelo universo da computação, traduz a disposição do leitor perante o mundo, de exploração e descoberta do desconhecido e ainda, de afastamento do espaço familiar em busca do novo e da própria autonomia, através da suspensão das fronteiras espaciais. Em algumas das produções presentes no livro, o ato de navegar assume outra dimensão, voltando-se ao reconhecimento do outro, corpo físico ou virtual a ser também descoberto e conhecido. Nesse sentido, o repertório do leitor é reorganizado pelo texto, que desfamiliariza e reforma os seus pressupostos sobre a realidade.

A articulação de diferentes linguagens viabiliza o acesso lúdico a um conteúdo dificilmente focalizado com sensibilidade e criatividade pelas produções destinadas ao leitor juvenil, as relações com o outro e com o corpo. Não apenas no nível da imagem, mas também em termos sonoros o corpo é convocado a envolver-se na leitura dos 33 *ciberpoemas*. A não preocupação com a forma fixa dos versos ilustra a pluralidade de tempos e velocidades que circulam na contemporaneidade, e ainda, a liberdade que caracteriza a atuação do sujeito jovem. Evidencia-se, por outro lado, a especial atenção dedicada à musicalidade, seja através da proposição de rimas e parentescos sonoros, seja por meio da sugestão rítmica, que varia em intensidade e velocidade, ao sabor da *navegação*.

Os diferentes níveis do poema redundam, isto é, apoiam-se de modo circular e se entrelaçam na proposição de possibilidades de sentido, que o leitor constrói a partir das suas vivências. No entanto, como observa Bordini (1991), o primeiro sentido do poema é corpóreo, concreto, pressupondo movimento e toque. Desde a primeira infância, as nanas, brincos e parlendas cultivam um tecido melódico que aquieta a criança ou expressa corporalmente o afeto dos pais, unindo a voz que sussurra ou canta à carícia. Mesmo quando se evidencia o nível conceptual, que vai além do gozo espontâneo dos sons, como é o caso do livro em análise, a sugestão rítmica e os apelos sonoros transformam o poema em uma estrutura apreendida, inicialmente, pelos sentidos e, posteriormente, em sua significação, ocasião em que se concretiza a unidade do poema.

As ilustrações propostas por Marilda Castanha para os *33 ciberpoemas* constituem, por sua vez, composições que apontam para a articulação de elementos diversos para estabelecer a unicidade da imagem. Lançando mão de variados traços e elementos, inclusive letras, as ilustrações sugerem a aproximação de diferentes linguagens, tempos e espaços, e propõem a atribuição de sentidos para uma disparidade que imita os mecanismos da comunicação contemporânea. A aliança de manifestações distintas, oriundas de outros contextos, também comparece por meio da intertextualidade, como se vê, por exemplo, em “O anjo pálido” (2002: 41), que retoma “O poema de sete faces” drummondiano, e “Compatível” (2002: 25), que faz referência à obra de Schubert.

Quanto mais indeterminados são os textos, mais o leitor precisa dar de si mesmo para completá-los. No caso específico da poesia, evidenciam-se particularmente as lacunas e espaços vazios, pela proposta sintética e enigmática que suspende a conectabilidade entre os elementos apresentados. Desse aspecto resulta que a efetivação do processo de recepção textual provoca o leitor à reflexão, problematizando sua visão de mundo e mobilizando a bagagem de experiências linguísticas, corporais, sociais e subjetivas do interlocutor.

Na atualidade, ler extrapola a decifração de letras sobre uma página. Trata-se de mobilizar experiências díspares para integrar sentidos possíveis nas relações entre as palavras e os elementos oriundos de outras linguagens, dentro e fora do texto. Na obra *33 poemas e uma fábula virtual*, Capparelli articula a muitas vozes um diálogo com a contemporaneidade, provocando o jovem leitor a colocar em ação sua cognição, sensibilidade e corporeidade para interagir com o mundo e com sua própria

subjetividade. Por seu caráter polissêmico e pela multiplicidade de elementos envolvidos na constituição dos sentidos, a leitura da obra poética *33 poemas e uma fábula virtual* configura-se um jogo plural, para os leitores plurais dos nossos dias.

### **Referências**

AMARILHA, Marly. *Estão mortas as fadas?*. Rio de Janeiro: Vozes; Natal: EDUFRN, 1997.

BORDINI, Maria da Glória. *Poesia infantil*. 2. ed. São Paulo: Ática, 1991.

CAPPARELLI, Sérgio. *33 ciberpoemas e uma fábula virtual*. Ilustrações de Marilda Castanha. Porto Alegre: L&PM, 2002.

GONÇALVES, M. A. S. *Sentir, pensar, agir: corporeidade e educação*. Campinas: Papyrus, 1994.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

ISER, Wolfgang. *O ato da leitura*, vol.1. Trad. Johannes Kretschmer. São Paulo: Ed. 34, 1996.

PANOZZO, Neiva Senaide Petry. Leitura na multiplicidade de linguagens. In: *Sapere: revista multidisciplinar do Cesf*. V.1, n.1, jul 2009, p. 106-114.

PINHEIRO, Hélder (org.). *Poemas para crianças: reflexões, experiências, sugestões*. São Paulo: Duas Cidades, 2000.