

IMAGINÁRIO DA AVENTURA INFANTIL NA FLORESTA

MS. TRINCHÃO, S D L^A
MS. DA SILVA, EDUARDO RODRIGUES^{A,B}
MS. COSTA, M R M^{A,C}
DR^a. COSTA, V L M^D -

^a Laboratório do Imaginário e Representações Sociais. LIRES – LEL/UGF/RJ Brasil
sergiotrinchao@globo.com

Universidade Gama Filho / Rj.

m_regina25@yahoo.com.br

^b Faculdade Belford Roxo. FABEL/RJ/ Brasil

^c Laboratório de Esportes e Culturas Corporais - FAMATH/Niterói/RJ/Brasil

^d Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. UNIRIO/RJ/Brasil

veralmc@globo.com

A Educação é o alicerce que abrange os processos formativos do cidadão, estimula o seu desenvolvimento para usufruir da autonomia. Nesse sentido uma educação que presuponha a vivência da aventura com crianças certamente lhes trará, por meio do lúdico o favorecimento da imaginação, da memória, criando condições de aprendizagem nas vivências do mundo que as rodeia. Assim a possibilidade de vivenciar a aventura junto à natureza por essas crianças que moram na zona urbana da cidade, no qual o esquadramento ordenado e a violência presente nas comunidades lhes rouba os espaços de brincadeiras.

Corridas, gritarias, sustos, medos, busca de esconderijos secretos são práticas excitantes experimentadas por aquelas crianças que saem da rotina das brincadeiras comuns, usufruindo de um mundo mágico ao sabor da fruição corporal embalado em emoções simbólicas das peripécias compartilhadas. Essas formas são construtoras de ousadias diante do desconhecido ou de uma realidade com a qual tem pouca intimidade. É dentro desse viés da ousadia de ultrapassar as fronteiras do entorno de casa, da aventura nas peripécias desses mini aventureiros carregada de curiosidade e emoção que compartilho com o pensamento de Costa:

“[...] a ruptura com um mundo familiar ou social, a partida para um mundo estranho e o engajamento no desconhecido, indo de encontro a provas de confrontos carregadas de incertezas e riscos. O aleatório e o inesperado passam a ser as condições de desafio e de excitação para o praticante”. (COSTA, 1999, p.23).

Observa-las brincando, aventurando-se no desconhecido se apresenta como lugar privilegiado da descoberta de seus potenciais, sejam de ousadia, coragem, medo, covardia ou agressividade. Nessa sucessão de mudanças da rotina do brincar na cidade, da cultura urbana para àquelas vivências do mundo imaginal no qual os movimentos, a liberdade, o reconhecimento das emoções e a natureza se entrelaçam, tendo como pano de fundo a educação tanto como convivência humana como prática social, se instaura oportunizando as capacidades de tomar para si, decisões necessárias para intervir na realidade e de se conhecer junto ao meio, em atividades afetivas, emocionais e corporais.

Por serem atividades que integram a função simbólica e a emoção, as atividades de aventura têm grande significado no processo do desenvolvimento infantil. Para a criança ‘o lúdico’, ‘o imaginário’, ‘a aventura’ e ‘o risco’ se tornam práticas quase imprescindíveis, uma vez que estes são deflagadores do processo de desenvolvimento humano.

Sendo assim cada elemento aqui apresentado correspondendo as várias possibilidades de criação diante do inusitado, do misterioso e do atraente. No imaginário, personagens são vivenciados e espiritualizados. Na aventura o novo, o inesperado, o grande desafio. Na brincadeira a criança explora as formas de interação humana, toma decisões, participa de ações coletivas, de grupo. Encontramos respaldo em Lima (2003), quando o autor entende que

“as brincadeiras são práticas culturais aonde se exercitam as atividades necessárias para seu desenvolvimento”.

O desenvolvimento da função simbólica é possibilitado pela cultura e pelas inúmeras formas de interação humana, apropriação de instrumentos e pelo exercício dos cinco sentidos e do movimento. As atividades de constituição e exercício da função simbólica atravessam o tempo e continuam sendo ampliada e modificada com o desenvolvimento da cultura. Assim surgem novos conceitos, relações e respeito.

Crianças da comunidade Cidade de Deus, Jacarepaguá, Zona Oeste da cidade do Rio de Janeiro, costumam fugir da rotina das brincadeiras da cidade e refugiar-se na mata próxima à região para brincar. A Floresta da Tijuca sendo a maior floresta urbana do mundo que fica no Estado do Rio de Janeiro. Densa com várias cachoeiras e muitos mistérios. Os banhos de cachoeira, as escaladas nas rochas, as subidas em árvores que são encontradas pelo caminho, o explorar da mata o aparecimento de animais silvestres, as trilhas que levam a esconderijos e demais situações inusitadas, são algumas das peripécias e ousadias que essas crianças desenvolvem na floresta.

O **problema da pesquisa recai**, no tange ao desenvolvimento sócio cultural de crianças das comunidades violentas na cidade do Rio de Janeiro em seus momentos de lazer vivenciados na não formalidade em suas brincadeiras infantis.

O **estudo justifica-se por** ser de extrema importância para os pais, os docentes e autoridades que lidam direta ou indiretamente com crianças compreenderem tais transgressões como uma forma do viver a imaginação simbólica da imensidão daquela área verde tão perto que lhes trás mistérios, desafios fazendo com que vivem e/ou revivam o herói das histórias em quadrinhos muitas vezes lida na escola.

O **objetivo da pesquisa é compreender** os sentidos que crianças do 5º e 6º ano de uma escola da comunidade da Cidade de Deus, no Rio de Janeiro imprimem em suas caminhadas na floresta.

A FLORESTA: O GRANDE MISTÉRIO

O lugar é acolhedor possui um denso manto verde, suave e tranqüilo, bem diferente da comunidade em que vive um grupo de crianças que se aventuram na imensidão da floresta, mas que também buscam segurança e calma. As árvores e montanhas desafiam os limites do portal das suas casas e os colocam em intensa interação com o meio ambiente tendo as relações sociais e a subjetividade vivida corporalmente como aliada.

Ancorado Guattari (1990) quando diz que há articulação, ético política entre três registros ecológicos (o meio ambiente, as relações sociais e o da subjetividade humana), o qual o autor intitula de “ecosofia”. Para Guattari somente uma ecosofia ético política e estética poderá substituir as antigas formas do conhecimento comum ético estético. Nesse sentido o autor ainda argumenta que a ecologia social tem que ser trabalhada para reconstruir as relações humanas em todos os sentidos e níveis. Assim o conjunto dessas frentes entrelaçadas e diferentes parece que deverá articular as novas práticas ecológicas com o objetivo de tornar atividades iguais, girando em torno de si mesmas. Esses sintomas deverão ser considerados fora das normas como índices de subjetivação. Passa a ser interessante fazer com que a singularidade, a exceção e a raridade funcionem de maneira mais tranquila possível. A subjetividade humana entrelaçada ao social e ao ambiente deverá articular as novas práticas ecológicas. As atividades de aventura junto à natureza trazem à tona a subjetividade de seus praticantes, pois o jovem na mata desbrava trilhas, contempla, reequilibra, diverte-se esclarecendo seus objetivos.

Essas crianças/juventude mesmo sendo esmagada pelas relações políticas dominantes, manipuladas mentalmente pela mídia no que diz respeito à produção da subjetividade coletiva, ainda assim, procuram romper com tais amarras dominantes nos seus momentos de lazer adentrando na floresta entre mistérios, riscos, desafios, surpresas indo ao encontro do que o

autor chama de “re-singularização individual” (GUATTARI, 1990, p.15), presentes nessa jornada transgressora porém numa experiência incrível.

Terra, água, ar e fogo, elementos que acompanham essa caminhada /aventura, revelam e assombram esses atores infantis que penetram nas suas maiores descobertas.

Esse lugar, que parece estar escondido, desconectado do mundo, possui uma identidade que se integra ao cotidiano dessas crianças, cujas origens envolvem-se nas relações delas com a natureza, e nas formas simbólicas de sentir e perceber o mundo. São momentos festivos, de comemorações alegres que se misturam, se confundem com sentimentos aterrorizantes e fascinantes ao mesmo tempo, mas que são extremamente prazerosos.

Esta experiência, portanto, pode ser bela, lúdica, pois o corpo, ao enfrentar e ultrapassar todos os obstáculos oferecidos pelo caminho, integrado com a natureza, nos remete a uma imagem de liberdade, de bem-estar. No prazer da beleza ocorre uma unificação e fusão de matéria e forma, atividade e passividade, a prova de que é possível a união das duas naturezas. O significado de aventura tem conhecimentos prévios de vivência, que é um rompimento com o cotidiano, algo diferente. As crianças têm diferentes sensações, de acordo com o lugar em que é praticada sua aventura.

Seguindo este viés Gadamer e Vogler (1977, p. 76) dizem o seguinte:

[...] o verdadeiro sentido do jogo humano se manifesta com os primeiros jogos de ilusão, aquele vaivém excitante o gostoso do lúdico no lúdico no desenvolvimento infantil torna-se agora atuante como uma relação humana para com o mundo e com um poder dinâmico e formador. [...] existência em dois mundos: o sensitivo e o abstrato - e em duas camadas do comportamento: a camada instintiva, condicionada pela situação e a camada escolhida planejada, imaginada. Esse comportamento pressupõe uma responsabilidade assumida que ele torna expressivo.

Para atingir a vertigem, a excitação de adentrar a floresta, aproveitar o jogo de reencontro, socialização, caminhos antigos com novos olhares, liberdade, explicamos o jogo do risco seguindo ensinamentos de Caillois:

[...] quanto mais se acentua o caráter humano do jogo, tanto maior torna-se a importância do risco. A prova do desejo e de testar-se a si próprio. [...] O risco de tentar algo e, principalmente, de testar-se a si próprio, é a vivência da própria identidade em relação à indeterminação do futuro.

A ecosofia e suas dimensões simbólicas

O imaginário, os desejos junto à natureza, como a contemplação de chegar à cachoeira em um ponto pouco explorado, de uma trilha mais distante, associar livremente as imagens, as paisagens e os momentos vivenciados dentro da floresta, podem eliminar e ressignificar fantasmas criados pela razão, pela condição social da quase miséria e pela vivência do cotidiano violento em que essas crianças da Cidade de Deus, no Rio de Janeiro vivem diariamente. Assim ao adentrar na floresta essas crianças expõe o desejo da ruptura, nesse sentido, retornando a Guattari põe em prática uma ecosofia social reiventando uma das mais simples das práticas que o ser humano adquiriu ao longo dos anos: a arte de brincar.

Ao mergulharmos sob a ótica do imaginário social nos contratos lúdicos das atividades de aventura junto à natureza, encontramos pistas que revelam a dinâmica da lógica externa social, revelando informações sociais e simbólicas que contribuem para compreender as estruturas que movem as ações humanas manifestadas nas imagens e nos símbolos presentes nas culturas desses grupos.

O imaginário também pode oferecer suporte para buscar saída da rotina, do ambiente moderno dos grandes centros, da busca constante por reconhecimento para novas aventuras, para momentos de paz junto à natureza, de harmonia e novas emoções. Uma constante renovação na visão imaginária pode lhe oferecer razão de vida nos momentos de lazer, emoção e prazer, após o novo objetivo ter sido atingido ou repetido.

Numa viagem imaginária pelos sentidos lúdicos podemos citar dos autores que argumentam [...] só podemos passear numa “floresta” se já como crianças fomos familiarizados com a imagem, através da linguagem, o mesmo se aplica à nossa compreensão do jogo. Já a criança quer compreender (GADAMER E VOGLER, 1977, p. 67): Ela não pergunta “como se chama isto?”, e sim “o que é isto?”.

O lúdico como forma de liberdade aparece na interação das crianças quando elas estão junto à natureza, ele aparece impregnado do sentido de liberdade, permitindo, por meio da aventura, que as crianças se “soltem”, e que suas emoções aflorem. A força das crianças que brincam em meio à natureza, cria e recria sentidos a todo instante, transmitindo um olhar infantil onde se enxerga espaços de pura imaginação e liberdade.

O termo liberdade aparece associado à idéia de lúdico em Huizinga (2001) que nos fala da natureza livre do jogo, da sua qualidade voluntária, da sensação de liberdade vivenciadas pela oportunidade de “escape” da vida comum. Para as crianças que praticam trilha nesta mata, essas sensações de liberdade os fazem esquecer-se de suas experiências violentas que são rotineiras em sua comunidade. Como em Caillois, “(...) persiste no âmago do jogo uma liberdade primeira, necessidade de repouso e, simultaneamente distração e fantasia. Essa liberdade é o motor indispensável do jogo e permanece na origem das suas formas mais complexas e mais estritamente organizadas”. (CAILLOIS, 1990, p.47).

Metodologia

O presente estudo se caracteriza como uma pesquisa de campo com o método descritivo (*Survey*), através de entrevista–depoimentos segundo (THOMAS & NELSON, 2002, p. 138). A amostra foi com 10 jovens envolvidos com a caminhada na floresta, sendo (4) jovens com 12 e 13 anos, (4) jovens entre 13 e 15 anos e (2) jovens com menos de 11 anos, de um colégio da rede pública de ensino situada na comunidade da Cidade de Deus, no bairro de Jacarepaguá, no Rio de Janeiro, todos freqüentadores da Floresta da Tijuca.

A amostra foi selecionada de forma não probabilística intencional, ou seja, só foram entrevistados alunos que fazem caminhadas por trilhas na floresta. Também receberam o termo de consentimento para encaminharem aos seus pais ou responsáveis legais para que ficassem cientes sobre a pesquisa que continha os seguintes dados: título da pesquisa, o não acesso a filmagem ou fotografia, a garantia que os dados serão somente utilizados para fins de pesquisa científica, o compromisso de confidencialidade, para que haja um entendimento do mesmo de acordo com a resolução 196/96 do CNS, podendo desistir da participação a qualquer momento não acarretando nenhum dano ao voluntário.

As entrevistas foram realizadas na escola que essas crianças estudam no horário do recreio e a análise, com base na proposta teórica de Análise do Discurso (AD) desenvolvida por Orlandi (2001). Os dados coletados nas entrevistas cobrem o uso lingüístico, possibilitando assim um mergulho em fatos, acontecimentos e narrativas que indicam pistas para obtermos respostas aos nossos questionamentos, a fim de elucidarmos e compreendermos os sentidos que essas crianças dão às caminhadas na floresta do seu bairro.

A partir da observação e de conversas com os alunos, percebemos que ao terminar o expediente/horário/turno da manhã, os alunos combinavam de passear na floresta no período da tarde, já que nesse período eles não têm opções de lazer na sua comunidade.

Combinado a saída e o lanche que cada qual irá levar, o encontro de partida é marcado e a caminhada se inicia a mais ou menos 2 km de distância da entrada da floresta.

Ao retornar à escola no dia seguinte, os comentários da visita/caminhada, rendem boas gargalhadas pelos corredores e quadra da escola, durante o horário de recreio e onde as aventuras e peripécias são atrativas de toda a comunidade escolar. Nesse momento há intervenção do professor durante a conversa e os sentidos da caminhada e os mistérios e peraltices são ditos.

Discussão e análise das falas

Orlandi (2001) entende a análise de discurso AD como uma reflexão sobre a linguagem, o sujeito e a história em que ele está inserido, e também como uma idéia de curso e de percurso, de “correr por”, de movimento, de dinâmica de vida. Para a autora, a AD é a palavra em movimento. É no estudo do discurso que se observa o homem falando, fazendo sentido, resignificando e simbolizando as coisas ao seu redor, no seu cotidiano, no seu espaço e no seu tempo (p.16). Suas práticas, sentimentos, aventuras, descobertas e histórias se entrelaçam a outras estórias, vividas e percebidas por pessoas/crianças que narram e contam em conversas descontraídas, seus anseios, medos, angústias, de suas vidas cheias de perturbações de ordem familiar e emocional e afetiva.

Orlandi (2001) diz que as relações de linguagem são relações de sujeitos e de sentidos, e que os seus efeitos são múltiplos e variados. As palavras não significam por si, mas pelas pessoas que as falam ou pela posição que ocupam, e só fazem sentido porque se inscrevem na história que constitui sua própria história (p. 25).

É como tentar compreender o universo dessas crianças que se refugiam na mata, segundo o informante 1, “ *Para apagar, esconder a realidade em que vive*”. É querer negar a existência de seu próprio mundo, ou melhor, querer não fazer parte dele.

A AD procura compreender como um objeto simbólico produz sentidos e como ele está investido de significância para e por sujeitos. Esses sentidos não estão somente nas palavras ou nos textos, mas nas relações desses sujeitos com o mundo que os cerca, na relação em que esses sentidos são produzidos e que não dependem somente das intenções desses sujeitos que nos falam, mas da compreensão desses mesmos sujeitos e das situações que vivenciam no seu dia a dia, diz Orlandi (2001, p.25, 26).

Segundo o informante 2, viver na mata, sem os apelos da modernidade, lhe faz pensar que seu mundo, sua realidade, seu cotidiano e sua vida, “...*são mais naturais, tranquilos... sem medos... e sem ameaças.*” Para elas, estar na mata, é uma forma de estarem protegidos de um mundo cruel, perverso e desalmado. Assim os discursos se fundamentam em ideologias e em contextos históricos, que se manifestam nos discursos de cada sujeito, resignificando-se a partir da linguagem que lhes é própria. As falas e os sentidos que se apresentam nos discursos integram redes que favorecem as relações que se formam nas vivências e trocas no cotidiano desses meninos, e, ao trabalharmos com a linguagem para compreender os modos de relação com outras significações, penetramos nas relações do interdiscurso.

Para Orlandi (2001), o interdiscurso é todo o conjunto de formulações feitas e já esquecidas que determinam o que dizemos. Ou seja: para que minhas palavras tenham sentido, é preciso que elas já façam sentido (p.33), que sejam aquilo que fala antes em outro lugar, independentemente de ter sido dito por mim em determinado contexto. *Na verdade, segundo o informante 3, sua fala nos relata essa sensação de poder e grandiosidade que a figura lendária do rei da selva lhe traz. “Eu posso ser o Tarzan, me comunicar com a natureza, gritar para ser ouvido... me sinto um herói”. Uma busca para ser ouvido, amado, respeitado, querido e acariciado pela mãe natureza.* Todo esse trecho não é resultado apenas com 3 falas. Aqui tem que discutir as falas das crianças e relacioná-las à aventura e ao imaginário, com exemplo das falas, tal como vcs fizeram nas dissertações.

Considerações

Partimos da idéia que algo diferente podia estar acontecendo nessas viagens fantásticas dessas crianças, pois a alegria e o entusiasmo eram tão grandes, que nos aguçou a curiosidade de compreender, se possível for, tamanha satisfação pela aventura, pelo risco e pela diversão. Sem pressa, penetramos no mundo imaginário de crianças que se escondem num manto verde de paz, sossego, surpresas, riscos e aventuras. Um mundo que se esconde em meio a arbustos, cachoeiras, rios e frutas silvestres. Um mundo real cheio de cores alegres e espaços de criação e viagens fantásticas. Para essas crianças penetrar na mata, sem saber o que vão encontrar, é a maior das maiores alegrias, pois mesmo tendo o medo como parceiro,

a vontade de explorar o local sobressai a tudo que acontecer pela frente. O fogo aquece seus momentos de alimentação ou os fazem nadar saltitantes nas águas das cachoeiras. Banhando-se, se limpam e se energizam das impurezas de suas vidas/ Cotidiano. Pisar sobre as folhas, que amortecidas, cobrem a terra, suavizam suas passadas.

O ambiente buscado recria outras centralidades, instaurando novos vínculos com o ambiente, invertendo as relações com um ambiente hostil, carente de áreas de lazer próprias para as crianças brincarem em segurança, sem correr o risco de ser atingida por bala perdida de alguma arma de policial ou de bandido, pela relação com um meio em que o ar puro, a natureza se expõe em sua exuberância. Viver nesse espaço e nesse tempo é viver um tempo de esperança, um tempo que permite que se viva sem medos e frustrações. É viver num tempo que tem seu próprio tempo. Um tempo, em que viver cada segundo, significa pertencer a alguma coisa ou a algum lugar. “... É como estar diante de uma proteção que só a mãe da gente pode dar”.

Referências Bibliográficas

- ALMEIDA, L. G.V.(2006). *Ritual, risco e arte circense*. O homem e situações limites. Brasília: Editora Universidade de Brasília.
- CAILLOIS, R.(1990) *Os jogos e os homens*. A máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia.
- COSTA, V. L. M.(1999). Esportes de aventura e risco na montanha: uma trajetória de jogo com limites e incertezas. Tese de doutorado do Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Rio de Janeiro, UFG.
- DURAND, G.(1998). O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro: Difel.
- GADAMER, H. G.; VOGLER, P. (1977). *Antropologia Cultural*. São Paulo: EDUSP
- GUATTARI, Félix. *As três ecologias*. Tradução Maria Cristina F. Bittencourt. Campinas: Papirus, 1990.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens*.(2001). O jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva.
- LIMA, E. S. (2007). *Memória e imaginação*. Editora inter Alia. São Paulo.
- (2007). *A criança pequena e suas linguagens*. Editora inter Alia. São Paulo.
- MAFFESOLI, M. (2000). *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense.
- ORLANDI, E. P.(2001). *Análise de discurso*. Princípios & procedimentos. Campinas: Pontes.
- PASSOS, K. C. M.(2004). Caminhando nas trilhas do reencantamento da natureza – uma ecologia do corpo sagrado e errante. Tese de doutorado do Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Rio de Janeiro, UFG.
- PINHEIRO, L.C.M.(2008). Impactos ambientais das atividades esportivas em montanha – percepção dos praticantes. Dissertação de Mestrado do Programa de Pós Graduação em Ciência da Motricidade Humana - Universidade Castelo Branco, Rio de Janeiro.