

Brincar com Sentido e Não-sentido: jogos de linguagem e paradoxos semânticos

Play with Sense and Non-sense: language games and semantic paradoxes

Stolf, Anna Paula; Graduada e Bolsista do PET *Design*; CEFET/SC

naan87@gmail.com

Biava, Lurdete Cadorin; M. Sc.; CEFET/SC

lurdete@intercorp.com.br

Santos, Rodrigo Golçalves dos; Doutorando; CEFET/SC

rodgonca@gmail.com

Resumo

O presente artigo aborda a fundamentação teórica para o projeto de pesquisa desenvolvido pelo grupo PET *Design* CEFET/SC sobre *design* de brinquedos. O estudo discorre sobre a questão do *non-sense* com o objetivo de explorar os jogos de linguagem e os paradoxos semânticos, por meio de referências da literatura e da filosofia, vinculando-os ao pensamento infantil, na tentativa de buscar uma aproximação mais clara do “inocente sem-sentido”. A fim de compreender o pensamento da criança, o ícone “Alice no País das Maravilhas”, de Lewis Carroll, entre outros exemplos, foi objeto específico para estudo do *non-sense* infantil.

Palavras Chave: criança; brinquedos; *non-sense*.

Abstract

The present paper embraces the investigation to the research project developed by PET Design CEFET/SC about toy design. The study discuss about the non-sense with the objective to explore the language games and the semantic paradoxes by literature and philosophy references, linking the children thoughts and trying to get a clearer approximation of the “innocent non-sense”. To comprehend the child way of thinking, Lewis Carroll’s “Alice’s Adventures in Wonderland” (among others) was a specific object to the infantile non-sense study.

Keywords: *chil; toys; non-sense.*

Introdução

A palavra é a expressão, e o sentido é o que é expresso por ela. Portanto, o sentido não existe sem a palavra. Conseqüentemente, pelas palavras, estuda-se a linguagem da criança e a maneira que ela a usa em suas brincadeiras.

Como sublinha Leite (1995, p. 47), em seu livro “Jogos e Enganos”: “[...] o jogo é também uma questão de linguagem, de acordo com certas correntes de pensamento moderno”. Trata-se de uma afirmação que possibilita, em princípio, perceber a relação que há entre linguagem e brincadeiras, relacionadas tanto aos jogos quanto aos brinquedos.

Nessas relações, não se pode excluir a questão do *non-sense*, objeto de estudo deste artigo que visa discutir essa ferramenta de linguagem infantil para o *design* de brinquedos.

O principal objetivo de fundamentar este projeto de brinquedo no conceito *non-sense* consiste em explorar os jogos de linguagem e os paradoxos semânticos, por meio de referências da literatura e da filosofia, vinculando-os ao pensamento infantil. Buscou-se, então, uma aproximação do “inocente sem-sentido”, tomando como principal base o clássico “Alice no País das Maravilhas”, de Lewis Carroll, que é um ícone da literatura sobre *non-sense*.

Este artigo, assim, tem como propósito fundamentar um projeto desenvolvido pela equipe do Programa de Educação Tutorial (PET) de *Design* do Centro Federal de Educação Tecnológica de Santa Catarina - CEFET/SC sobre *design* de brinquedos para crianças. O projeto parte das seguintes questões da literatura e da filosofia, vinculadas ao *design*: uma abordagem sobre o *non-sense* na linguagem infantil que, por sua vez, exigiu uma definição do que é o próprio “sentido”, para então entender sua negação, e um estudo sobre o desenvolvimento da criança com seus brinquedos e brincadeiras, confirmando que o conceito *non-sense* pode ser facilmente aplicado nos objetos infantis.

Como o *non-sense* nega o sentido, para começar a entendê-lo, é necessário um estudo sobre o próprio sentido das coisas, o qual é denominado “acontecimento” das coisas, do que é proposto, das palavras.

Definindo “Sentido”

Para entender uma negação de sentido, o *non-sense* ou o não-sentido, é indispensável o entendimento da definição de “sentido”. Deleuze (1998, p. 23) afirma que “o sentido é o exprimível ou o expresso da proposição e o atributo do estado das coisas”. Explica o autor que o sentido é o que está entre as palavras e as coisas, é um acontecimento. Sendo assim, não vale saber o sentido de um acontecimento, pois, evidencia o autor: “o acontecimento é o próprio sentido. O acontecimento pertence essencialmente à linguagem” (DELEUZE, 1998, p. 23).

O autor propõe três relações diferentes na proposição/sentença: a designação ou indicação, a manifestação e o significado. A designação ou indicação é a relação da proposição a um estado de coisas exteriores, é o que faz a proposição ser verdadeira ou falsa, aponta o objeto físico ou o estado das coisas. Essa relação pode ser vinculada a jogos e brincadeiras infantis por meio da criatividade da criança, sendo que ela pode designar coisas

sem a preocupação de serem/estarem exatas aos seus significados reais. Designar, cumprir observar, é apontar, é perceber real ou não-real o que é proposto.

A manifestação, definida por Deleuze, trata da relação da proposição ao sujeito que fala, sendo de domínio pessoal; não implica mais o verdadeiro e o falso, mas a veracidade e o engano. É o psicológico ou a atividade mental do indivíduo que se expressa na proposição. Propondo a aplicação em jogos infantis, serviria para conhecer a criança - ou até para a criança se conhecer - tanto no sentido da personalidade, quanto da índole/temperamento e do humor.

Já, o significado trata das relações da palavra com conceitos universais. Define-se pelo conceito em que a proposição não interfere senão como elemento de uma “demonstração”, no sentido de premissa ou conclusão. Dessa maneira, o autor conclui e questiona: “o círculo da proposição é formado pela designação, manifestação e significação. Mas, onde pode ser encontrado o sentido de uma proposição?” (DELEUZE, 1998, p. 18).

Deleuze, então, sublinha que o sentido se diferencia tanto do objeto físico (designação), como do vivido psicológico e das representações mentais (manifestação) e dos conceitos lógicos (significação): o sentido é a quarta dimensão da proposição; e, segundo os Estóicos (*apud* DELEUZE, 1998, p. 20), denomina-se “acontecimento”. O sentido, assim, é o expresso da proposição, e como o expresso não existe fora da sua expressão, é um acontecimento puro que não existe, mas que insiste ou subsiste na proposição.

Non-Sense ou Não-Sentido

Lúcia Kopschitz Xavier Bastos explica que o *non-sense* não se resume a uma falta ou ausência de sentido, mas trata-se de uma negação, de um “não-sentido”. E como uma negação remete a uma afirmação, o *non-sense* prova a existência do sentido paradoxalmente. Pode ser tanto um substantivo quanto um adjetivo.

Negar, ou pelo menos colocar em dúvida o impossível, é do que trata o *non-sense*. Cita Hugh Haughton (*apud* BASTOS, 2001, p. 4) na sua antologia de *non-sense*: “Se você for pelos lugares óbvios e pelas antologias existentes, talvez seja mais fácil achar do que procurar. E quando você encontra, pode ser que o *non-sense* de uma pessoa seja o próprio senso para uma outra [...]”.

É de se considerar esse pensamento de Haughton muito importante para desenvolver um projeto de brinquedos conceituado em *non-sense*. Como saber o que é *non-sense* para uns e não entender o mesmo *non-sense*, como senso, para outros? Talvez esteja aí o mais difícil do desdobramento desse projeto: desenvolver um conceito de *non-sense*, aplicando-o ao projeto de brinquedo que tenha senso para a criança ou, em contraponto, entender o porquê dessa atração infantil ao uso cotidiano do *non-sense* e transmiti-la ao sumo do produto com o primordial objetivo do conceito: não ter sentido nenhum.

Segundo a autora (*apud* BASTOS, 2001, p. 20), Edward Lear e Lewis Carroll são os maiores expoentes do *non-sense* na literatura. Para eles, o *non-sense* é declaradamente uma linguagem inocente, associada à infância, mas livre de sentido, de alguma forma. Para Bastos (2001, p. 20), então:

Edward Lear declara que o objetivo de seus *Limericks*¹ era o *non-sense* “puro e absoluto”, livre de qualquer “significado simbólico”. E Lewis Carroll, a respeito de suas intenções ao escrever *The Hunting of the Snark*, declarou: “Sinto, mas não quis dizer nada, além do non-sense!” (embora tenha admitido que “as palavras dizem mais do que pretendemos quando as usamos”).

Segue um exemplo desse “não quis dizer nada” na literatura, rápido jogo de *non-sense* com as palavras, apresentado por Manoel de Barros, em seu “Livro Sobre Nada”: “Hoje completei 10 anos. Fabriquei um brinquedo com palavras. Minha mãe gostou. É assim: *De noite o silêncio estica os lírios*” (BARROS, 1997, p. 33).

E a seguir, um *Limerick* de Edward Lear (2003, p. 105), um dos maiores expoentes na literatura *non-sense*, na tradução de Marcos Maffei, é apontado por ter um “peculiar senso de humor, no qual cabia uma aguda percepção do ridículo, uma mania de brincar com as palavras”:

Havia um velho senhor no Paraná
que ensinava corujas a tomar chá,
pois dizia: “Comer rato,
educado não é de fato”,
aquele amável senhor do Paraná.
(LEAR, 2003, p. 71)

Em conclusão aos poemas sem sentido de Edward Lear (2003, p. 107), ele mesmo esclarece: “Cada novo absurdo que aparecia era sempre bem-vindo (sic)², com ruidosa alegria”. São poemas que transmitem o conceito já apresentado de “puro e absoluto”, sem preocupação com qualquer sentido que possa gerar.

Deleuze, sobre o “sentido do *non-sense*”, defende que seria um mau jogo de palavras supor que ele dissesse seu próprio sentido. O que é jogo de palavras dizer que o *non-sense* tem um sentido, que é o de não ter sentido. Então, explica que, quando se diz que o *non-sense* esclarece seu próprio sentido, diz-se justamente o contrário: o não-sentido não deve ser percebido com valor de exclusão de sentido, pois não se relaciona com a questão verdadeiro/falso. Logo, deve-se entender por *non-sense* o oposto da ausência de sentido, ao mesmo tempo em que não agrega nenhum sentido particular.

De maneira técnica, é considerado por Pitcher da seguinte maneira: “uma combinação de palavras torna-se *non-sense* quando não é possível entendê-la, pelo fato de que nenhum sentido pode ser (a não ser trivialmente) dado a ela” (PITCHER, *apud* BASTOS, 2001, p. 22).

¹ *Limericks* são versos com rimas emparelhadas da maneira AABBA

² Acréscimo dos autores deste artigo: Bem-vindo

Non-Sense de Alice no País das Maravilhas

Como discutir *non-sense* sem abordar a análise que Deleuze faz da obra “Aventuras de Alice no País das Maravilhas”, de Lewis Carroll, em “Lógica do Sentido”, entre outras referências? Pelo caminho do não-sentido ou *non-sense* – construído principalmente através dos jogos de linguagem e de paradoxos semânticos –, diz ele, pode-se chegar a uma lógica do sentido. Explica com trechos da obra:

- Em que sentido, em que sentido? pergunta Alice.

A pergunta não tem resposta, porque é próprio do sentido não ter direção, não ter “bom sentido”, mas sempre as duas ao mesmo tempo, em um passado-futuro infinitamente subdividido e alongado. (DELEUZE, 1998, p. 79)

O “infinitamente subdividido e alongado” ilustra uma característica do sentido: o paradoxo da regressão. Segundo Deleuze (1998), quando não é dito o sentido do que foi dito, esse sentido é facilmente transportado para outra proposição, a qual não expõe o sentido. E, assim, prova-se a impotência daquele que fala, pois esse não tem domínio sobre o sentido do que quer dizer; e prova, ainda, o poder que a linguagem proporciona para falar sobre as palavras.

Reforça o autor que o sentido das coisas não está nas coisas propriamente ditas, mas sim nas outras coisas. O sentido não é o significado de alguma coisa, mas sim o quanto essa faz sentido diante de outra. A criança não sabe de significados e sim do sentido que as coisas fazem para ela, que é expresso somente por ela, excessos de sentidos: *non-sense*.

Entre inúmeros fatores que aguçam a criatividade da criança, em um livro escrito para adultos e adaptado na literatura infantil, encontra-se a oposição de sentidos, como expõe Leite, antes de iniciar a tradução da obra de Carroll (1980, p. 13), com alguns exemplos:

Alice e a Rainha Vermelha correm o máximo para ficar no mesmo lugar; a Rainha oferece biscoitos secos para matar a sede de Alice; a Rainha Branca grita de dor antes de ser picada no dedo; o mensageiro Hatta cumpre a sentença antes do julgamento; o mensageiro Haitha grita no ouvido do rei Branco para contar um segredo; um relógio que reverte o correr do tempo, etc.

Sobre *Alice*, Bastos (2001, p. 20-21) afirma ser “um ser ameaçado e atacado pela linguagem”, uma vez que o que se percebe nos textos de Lewis Carroll não é a morte do sentido, mas, sim, uma reativação do processo do sentido em um nível intuitivo, imaginário e aleatório. Não se pode apontar, no entanto, que o *non-sense* é um “caos textual”; ele abandona formalmente a regra, o aspecto gramatical, mas ainda está na língua.

Assim como Deleuze, Jean-Jacques Lecercle (*apud* BASTOS, 2001, p. 21) define o *non-sense* como “objeto paradoxal, uma fronteira ou um limite”. Explica ele que o *non-sense* está entre o gramatical e o agramatical, entre a ordem e a desordem da língua. Sublinha, então: “há sempre alguma coisa além do ponto último, barreira ou espaço”.

Bastos coloca que essas considerações de Lecercle, a respeito de ultrapassar limites e de transgredi-los são fundamentais e esclarecedoras para uma definição do texto *non-sense*, para uma possível diferenciação entre o que é *non-sense* e o que é apenas errado, desordenado, caótico. Segundo a autora, o *non-sense* não apenas ultrapassa um limite da linguagem, mas atravessa-o, incorpora-o.

Trata-se, assim, de uma maneira criativa de usar a linguagem. Bastos (2001) destaca que o *non-sense* é tão indispensável para a linguagem quanto é o sentido; se sempre se procuram respostas plausíveis para tudo é para encontrar o sentido das coisas; entretanto, ir contra o sentido torna-se uma tentação.

O filósofo Deleuze (*apud* CARROLL, 1980, p. 24) propõe reflexões paradoxais do *non-sense* de Carroll com o “não-sentido” da própria filosofia. Explica que o não-sentido na filosofia do absurdo opõe-se ao sentido; já, em Carroll, o não-sentido se opõe à ausência de sentido, produzindo um excesso de sentido. Logo, conclui-se que o grande “absurdo”, que é o pensamento e a visão de uma criança, não precisa ser necessariamente percebido como ausência de sentido; acrescenta-se, então, lógica nesse *non-sense*.

Michael Holquist (*apud* CARROLL, 1980, p. 21), esclarece a diferença entre o absurdo e o *non-sense*: enquanto aquele “lida com valores humanos”, este “lida com valores puramente lógicos”, de modo que o “*non-sense* é um processo em si mesmo, sem qualquer outra finalidade”. Observa-se também que o valor do *non-sense* nas obras de Carroll é o de chamar atenção para a linguagem, para o fato de que ela não é só algo que se conhece, mas algo vivo, em processo, “algo a ser descoberto”.

As obras de Carroll percorrem o sentido do *non-sense*, baseando-se em inúmeras referências, sejam de poemas infantis, contos de tradição popular ou expressões e costumes locais, como pontua Leite ao falar de *non-sense*, antes de iniciar a tradução da obra de Carroll:

[...] o Gato de Cheshire refere-se à expressão “Grin like a Cheshire cat” (“Arreganhar os dentes como um gato de Cheshire”), e provavelmente ao fato de que os queijos do condado de Cheshire (onde Carroll nasceu) tinham a forma de um gato sorridente; o Chapeleiro é louco por causa do mercúrio, uma substância alucinógena que se usa na fabricação dos chapéus; o Leão e o Unicórnio correspondem aos símbolos dos brasões da Inglaterra e da Escócia, em luta pela coroa da unificação do reino, e assim por diante. (*apud* CARROLL, 1980, p. 15)

Há também técnicas como duplo-sentido, uso de *portmanteaux* (“palavras-valise”, em que duas formam uma terceira, como *snark*, formada de *snake* – serpente – e *shark* – tubarão), alusões, paródias, etc.

Referências permitem à criança fixar fatos de maneira a trazê-la para o mundo de uma forma paralela à da sua brincadeira. Os brinquedos, as brincadeiras e os jogos acompanham a criança na observação de seu entorno de maneira bastante intensa, possibilitando descobrir as coisas do mundo, divertindo-se com outras crianças e com adultos.

As histórias de Alice, além do grande estímulo à criatividade, possuem também um caráter educativo-prático, na utilização da abstração da lógica e da escrita, como observa Jean

Gattegno (*apud* CARROLL, 1980, p. 27), quando aponta o capítulo cinco de *País das Maravilhas*, onde uma das personagens supõe ser Alice uma serpente, pois parte da premissa de que comer ovos é característica particular das serpentes; e “se as meninas comem ovos, então elas são ‘umas espécies de serpentes’”.

Para os problemas lógicos (de raciocínio) e para os problemas semânticos (de significados), Carroll propõe paradoxos, afirmando dois sentidos ao mesmo tempo nas inversões/reversões das histórias; Leite ressalta alguns exemplos: reversões de tamanho, reversões na ordem do tempo, reversões de proposições, reversões de causa e efeito, etc., estimulando poeticamente o leitor. A seguir, um exemplo, de *Alice*, sobre reversões de causa e efeito:

Ah, como gostaria de poder me fechar como um telescópio! [...] Que sensação estranha! disse Alice; devo estar encolhendo como um telescópio! [...]. Agora estou espichando como o maior telescópio que já existiu! Adeus, pés! (pois quando olhou para eles, pareciam quase fora do alcance de sua vista, de tão distantes). Oh, meus pobres pezinhos, quem será que vai calçar meias e sapatos em vocês agora, queridos? Com certeza eu é que não vou conseguir! [...]. Mas preciso ser gentil com eles, pensou Alice, ou quem sabe não vão andar no rumo que quero! Deixe-me ver. Vou dar um par de botinas novas pra eles todo Natal. Vão ter de ir pelo correio, pensou, e como o endereço vai parecer estranho! “Ex^{mo}. Sr. Pé Direito da Alice, Tapete junto à lareira. Perto do guarda-fogo. (Com amor da Alice)”. (CARROLL, 2002, p. 15-17)

Carroll (1980, p. 25) mostra, nas Alices, um processo de desmontagem da lógica e da linguagem. Diz Leite, sobre o jogo do *non-sense* e os seus paradoxos, que Carroll foi quase obsessivo em jogar com as palavras e com o sentido. Para Leite, Carroll contribuiu principalmente na construção de jogos lógico-semânticos, ao explorar paradoxos poeticamente.

Leite explica o jogo com as palavras, propondo o pensamento semântico sobre nome e coisas. As palavras acabam até adquirindo individualidade, como “Ninguém” na seguinte passagem: “para Alice, ninguém está vindo pela estrada; para o Rei, Ninguém (isto é, alguém) está vindo pela estrada” (*apud* CARROLL, 1980, p. 25).

Carroll também salienta a importância do pensamento semântico diante de qualquer coisa, com o uso da lógica, como na seguinte passagem de Alice:

O ovo, porém, foi só ficando cada vez maior, e cada vez mais humano. Quando chegou a alguns metros dele, Alice viu que tinha olhos, nariz e boca. E quando chegou bem perto, viu claramente que era HUMPTY DUMPTY em pessoa.
- Não pode ser mais ninguém! - disse para si mesma. - Tenho tanta certeza quanto se ele tivesse o nome escrito na cara. [...]
- Não fique aí falando sozinha desse jeito -, Humpty Dumpty disse, olhando para ela pela primeira vez. - Melhor me dizer seu nome e atividade.

- Meu 'nome' é Alice, mas...
 - Um nome bem bobo! - Humpty Dumpty a interrompeu com impaciência. - O que significa?
 - Um nome 'deve' significar alguma coisa? - Alice perguntou ambigualmente.
 - Claro que deve -, Humpty Dumpty respondeu com uma risada curta. - "Meu" nome significa meu formato... aliás um belo formato. Com um nome como o seu, você poderia ter praticamente qualquer formato.
- (CARROLL, 2002, p. 199-200)

Alguns exemplos, segundo Deleuze, são paradoxos que exprimem sentido para as coisas: o paradoxo do desdobramento estéril ou da reiteração, o paradoxo da neutralidade, o paradoxo do absurdo ou dos objetos impossíveis e o paradoxo da regressão ou da proliferação indefinida.

O paradoxo da regressão ou da proliferação indefinida supõe que para cada nome a linguagem deve ter um nome para explicar seu sentido. O autor cita parte de Alice como exemplo disso:

- O cavaleiro anuncia o título da canção que vai cantar
- O nome da canção é chamado Olhos esbugalhados
 - Oh, é o nome da canção? - diz Alice.
 - Não, você não compreendeu, diz o cavaleiro. É como o nome é chamado. O verdadeiro nome é: o Velho, o velho homem.
 - Então eu deveria ter dito: é assim que a canção é chamada? - corrigiu Alice.
 - Não, não deveria: trata-se de coisa bem diferente. A canção é chamada Vias e meios; mas isso é somente como ela é chamada, compreendeu?
 - Mas então, o que é que ela é?
 - Já chego aí, - diz o cavaleiro, - a canção é na realidade *Sentado sobre uma barreira*.
- (CARROLL, *apud* DELEUZE, 1998, p. 32)

Para Deleuze, o sentido, na medida em que se combina com o *non-sense*, relaciona-se com uma proliferação infinita das entidades verbais – para cada sentido, existe outro, o que desencadeia uma regressão indefinida: o excesso que remete à própria falta.

Wittgenstein (*apud* BASTOS, 2001, p. 25) diz que “a relação entre o que uma coisa (qualidade, processo, etc.) é e a maneira como é *chamada*” está bastante presente na literatura *non-sense*, assim como em Alice:

- Pois bem, - explicou o Gato - um cachorro rosna quando está com raiva e balança a cauda quando está contente, compreende? Enquanto eu rosno quando estou satisfeito e balanço a cauda quando estou com raiva, está entendendo? Portanto, eu sou louco.
 - Não chamo isso rosnar, mas ronronar.
 - Chame como quiser. - disse o Gato [...]
- (CARROLL, *apud* BASTOS, 2001, p. 25)

Nota-se a relação de “rosnar” e “ronronar”, a qual suscita uma brincadeira com as palavras; lida com o *non-sense*, provocando um estranhamento de sentidos, em que a ação é praticamente a mesma, mas com distinção de seus nomes, houve forte doação de sentido.

O paradoxo do absurdo e dos objetos impossíveis, segundo Deleuze, assinala que as proposições que designam objetos contraditórios têm um sentido. Explica o filósofo que os objetos impossíveis são “objetos sem pátria”, são “puros acontecimentos ideais inefetuáveis em um estado de coisas” (DELEUZE, 1998, p. 38).

Deleuze (1998, p. 69) expõe o *non-sense* como elemento impossível. E resume-o: “ele tem por função percorrer as séries heterogêneas e, de um lado, coordená-las, fazê-las ressoar e convergir e, de outro, ramificá-las, introduzir em cada uma delas disjunções múltiplas”. São séries que estão sempre em desequilíbrio, pois são opostas, exemplificando-o com pares variáveis: “[...] ele é ao mesmo tempo excesso e falta, casa vazia e objeto supranumerário, lugar sem ocupante e ocupante sem lugar, ‘significante flutuante’ e significado flutuando”.

Da mesma maneira, segundo Raquel Stolf (2002, p. 182-183), esse elemento impossível está em muitas passagens de Aventuras de Alice no País das Maravilhas, como “durante um jantar oferecido a Alice, os alimentos conversam com a menina, que desiste de comê-los (pois é *impossível* comer alguém que acabara de falar...)”. Complementa a autora que esse jogo de duplos sentidos, em que a boca é espaço tanto de fala como de alimentação, é evidenciado por Carroll “tanto a infinita mobilidade da linguagem, como seu encontro com as coisas e os corpos”.

Também Deleuze (1998, p. 25) explica parte desse jantar de Alice:

Comer, ser comido, é o modelo da operação dos corpos, o tipo de sua mistura em profundidade, sua ação e paixão, seu modo de coexistência um no outro. Mas falar é o movimento da superfície, dos atributos ideais ou dos acontecimentos incorporais. Pergunta-se o que é mais grave: falar de comida ou comer as palavras? [...]. E se falarmos de alimento, como evitar fazê-lo diante daquele que deve servir de alimento? [...]. Como evitar comer o pudim ao qual se foi ‘apresentado’?

Afirma Stolf (2002, p. 182-183) que, para Deleuze, *falar* ou *comer* é exemplo da relação entre “as proposições/a linguagem e as coisas/o corpo, as duas dimensões da proposição: a designação e a expressão, a designação de coisas e a expressão de sentido”. O filósofo aponta que muitos poemas de Carroll lidam com as duas dimensões simultaneamente: “uma remetendo a objetos designados sempre consumíveis ou recipientes de consumação, a outra a sentidos sempre exprimíveis ou, pelo menos, a objetos portadores de linguagem e de sentido” (DELEUZE, 1998, p. 27-28).

As histórias de Alice são facilmente transportadas, na maioria de suas traduções, para o público infantil, por possuir esse caráter repleto de humor, jogando com a linguagem, com as palavras e com o sentido delas. Comenta Leite antes de iniciar a tradução da obra de Carroll: “o material manipulado pelo *non-sense* são as palavras. Um jogo de equilíbrio entre significados diversos. No mundo de Alice as emoções são rapidamente podadas e se transformam em humor” (*apud* CARROLL, 1980, p. 21).

Relação de Brincadeiras e Jogos com Non-Sense

O estudo dessa relação é relevante para o projeto de brinquedos porque aproxima toda a fundamentação teórica com o produto que se pretende desenvolver.

O “jogo”, definido por Wittgenstein (*apud* LEITE, 1995), não é admirável pelas regras já preestabelecidas ou como algo que está antes das ações, mas o que interessa é o conceito processual da comunicação e da linguagem que o jogo proporciona. Percebe-se, portanto, o primeiro vínculo com os elementos da linguagem, sendo um deles o *non-sense*.

Leite (1995, p. 60) exemplifica com o jogo de xadrez, quando fala que qualquer jogo leva aos elementos aleatórios: “Até o jogo do xadrez pressupõe a interferência de elementos aleatórios, como, por exemplo, as variáveis de concentração de cada jogador”. Entretanto, na percepção mais superficial, o que interessa são somente as regras: é dar o “xeque-mate” no adversário e ganhar o jogo, sem pensar que o prazer de jogar envolve o jogador.

Leite (1995, p. 60) sublinha que “a mentira é um jogo de linguagem que se aprende como qualquer outro”. A criança também sente necessidade de aprender esse jogo de linguagem, que pode ser evitado ou satisfeito com brincadeiras, tais como brincadeiras-simulações, que imitam uma realidade.

Lúcia Bastos (2001, p. 5) apresenta exemplos de *non-sense* aplicados em cantigas de roda, citados por Jurado Filho, o qual diz que pelas brincadeiras “as palavras passam [...] a valerem por si mesmas, por seu ‘corpo’, por aquilo que têm sonoridade”. A autora complementa que a cantiga de roda, assim como o sentido, é um acontecimento, cujas palavras não têm preocupação de ligação com o sentido das demais, estão lá pela estrutura sonora e rítmica

Pode-se, portanto, recuperar intenção no *non-sense*: a da construção de um contexto que produza um estranhamento mediante a negação do próprio sentido, de caráter marcante. Tal intenção, segundo Bastos (2001, p. 18-19), estimula o prazer de brincar com as palavras e com a lógica, sendo o *non-sense* o vínculo com o lúdico. Essas brincadeiras provocam um estranhamento inicial, pois tais coisas não têm sentido, mas também não são a ausência desse; são brincadeiras impossíveis, mas possíveis para as palavras.

Considerações Finais

O “mistério” da atração das crianças pelo *non-sense*, a partir do exposto – supõe-se – dá-se pela liberdade de formar inúmeros sentidos sem adiantar procurá-los, pois não existem se não inventados. Contudo, quando para algo não há explicação (não há sentido) o indivíduo é levado a raciocinar mais sobre as coisas e não limitado às designações já estabelecidas a elas.

O pensamento infantil – constatou-se com este estudo – deve ser compreendido e desconstruído para o seu uso no *design* de brinquedos, pois uma aplicação consistente motivaria a criança a desdobrar seus pensamentos em outros e, assim, aprender a gostar de brincar com as palavras, sendo que elas possibilitam impossíveis e infinitas situações.

Dando margem a muitas interpretações, o *non-sense* aplicado a projeto de brinquedos tem uma responsabilidade expressiva no desenvolvimento da linguagem e da capacidade de a criança pensar sobre as coisas.

No que consta o objetivo deste artigo, outrossim, o estudo do *non-sense* – ao explorar os jogos de linguagem e os paradoxos semânticos, por meio de referências literárias (como o clássico “Alice no País das Maravilhas”, de Lewis Carroll) e de referências filosóficas relacionadas ao pensamento infantil – possibilitou compreender como a linguagem pode ser trabalhada no desenvolvimento de brinquedos cuja intenção é estimular a criança a crescer com o gosto pelas palavras e com a curiosidade de compreendê-las.

Portanto, conclui-se que o que é realmente importante a ser explorado para essa finalidade não implica somente o uso da proposição - ou sentença - do jogo/brincadeira, mas principalmente o uso do que insiste na proposição, o expresso por ela, o que acontece, o sentido dela para a criança. É propor à criança percepções de sentidos em vez de significados já estabelecidos, sugerir pensamentos mais amplos e um desenvolvimento menos clichê.

Referências

BARROS, Manoel de. **Livro sobre nada**. 4. ed. Rio de Janeiro: Record, 1997.

BASTOS, Lúcia Kopschitz Xavier. **Anotações sobre leitura e nonsense**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

CARROLL, Lewis. **Alice**: edição comentada. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

CARROLL, Lewis. **Aventuras de Alice no país das maravilhas**: através do espelho e o que Alice encontrou lá. Tradução de Sebastião Uchoa Leite. 7. ed. São Paulo: Summus, 1980.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva S.A., 1998.

LEAR, Edward. **Adeus, ponta do meu nariz!** Tradução de Marcos Maffei. São Paulo: Hedra, 2003.

LEITE, Sebastião Uchoa. **Jogos e enganos**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1995.

STOLF, Maria Raquel da Silva. **Espaços em branco**: entre vazios de sentido, sentidos de vazio e outros brancos. 2002. 309 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Instituto de Artes. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.
This page will not be added after purchasing Win2PDF.