

ARGUMENTAÇÃO E ORALIDADE: A CONFLUÊNCIA DE SABERES ENTRE ENSINO DE LÍNGUA E ARTES CÊNICASⁱ

Zilda Gaspar Oliveira de Aquinoⁱⁱ
Ana Luísa Feiteiro Cavalari Lottiⁱⁱⁱ

Resumo: Neste trabalho, propomos a correlação entre oralidade, argumentação e arte, em especial o teatro. A partir da confluência entre procedimentos de disciplinas distintas, buscamos evidenciar o tratamento da dimensão argumentativa da linguagem que se faz a partir dos Jogos Teatrais numa aula de língua portuguesa voltada à modalidade falada. O *corpus* constitui-se da coleta, por meio de filmagem e transcrição, de uma sequência de jogo teatral aplicada em aula de língua portuguesa, em que foram analisados, pelo prisma da multimodalidade, a interação, a argumentação e o corporeamento. Os resultados apontam para o fato de que os jogos, amplamente difundidos no meio teatral, constituem importante contribuição para a vivência e a experiência com e por meio da linguagem. Os aportes teóricos voltam-se à Análise da Conversação (MARCUSCHI, 1986), à Argumentação (AMOSSY, 2007), ao Teatro (SPOLIN, 2012) e à Comunicação e corporeamento (GOODWIN, 2000; QUAEGHEBEUR, 2012; LIBERMAN, 2011).

Palavras-chave: Argumentação. Oralidade. Interação. Jogos teatrais.

Abstract: This study proposes the correlation among orality, argumentation and art, especially the theater. Through the confluence among procedures from distinct disciplines, we evidenced the treatment of the argumentative dimension of language on Theater Games performed in a Portuguese class that focuses the oral modality. The *corpus* is made up of the collection, through recording and transcription of a theatrical play sequence applied in Portuguese language class. It was analyzed through the prism of multimodality, interaction, argumentation and embodiment. The results point to the fact that games, widespread in the theatrical medium, are an important contribution to the experience with and through language. The theoretical framework draws upon Conversation Analysis (MARCUSCHI, 1986), Argumentation (AMOSSY, 2007) and Theater (SPOLIN, 2012) studies, besides researches about communication and embodiment (GOODWIN, 2000; QUAEGHEBEUR, 2012; LIBERMAN, 2011).

Keywords: Argumentation. Orality. Interaction. Theater games.

ⁱ Este artigo constitui parte da Dissertação de Mestrado de Ana Luísa Feiteiro Cavalari Lotti, orientada pela Profa. Dra. Zilda Gaspar Oliveira de Aquino.

ⁱⁱ Doutora em Linguística pela Universidade de São Paulo (USP). Docente do Programa de Pós-Graduação em Filologia e Língua Portuguesa da Universidade de São Paulo (USP). E-mail: zildaquino@gmail.com.

ⁱⁱⁱ Mestre em Filologia e Língua Portuguesa pela Universidade de São Paulo (USP). E-mail: ana.cavalari@usp.br.

Introdução

Sabe-se que, no tocante ao ensino/aprendizagem de Língua Portuguesa, questões voltadas à argumentação e à língua falada merecem destaque, tendo em vista, entre outros, o fato de que o homem aprende primeiramente a falar, a interagir pela fala (FÁVERO; ANDRADE; AQUINO, 2009) e, acrescentamos, a alcançar seus objetivos pela persuasão. Segundo as autoras, persiste, para muitos, um posicionamento no sentido de que a oralidade consiste apenas da emissão sonora realizada pela fala, valorizando-se mais a escrita; além disso, desconhecem-se resultados de aplicação, em larga escala, em sala de aula, que revelem uma abordagem significativa, sobre seu real funcionamento e mais, associado à argumentação e às artes.

Em nosso país, a partir da década de 80, os estudos linguísticos desenvolveram-se visando a uma compreensão mais produtiva dos fenômenos da linguagem. No âmbito do que de perto nos interessa, merece destaque a Linguística de Texto (LT) em consonância com a Análise da Conversação (AC), esta com pesquisas de base etnometodológica que se abrem para o estudo do funcionamento da interação cotidiana, a partir da concepção de que a oralidade se constitui de som e de muitos outros elementos extremamente significativos, como os gestos. Grupos de pesquisa constituíram-se para descrever o funcionamento da língua falada no Brasil, como foi o caso da Gramática do Português Falado, coordenado por Castilho (1989), que direcionou estudos sobre Fonologia, Morfologia, Sintaxe e Texto. Por outro lado, a aplicabilidade de estudos que abordem interações reais de língua falada em sala de aula em que se proceda a uma correlação interdisciplinar entre língua e arte constituem trabalhos isolados.

No Brasil, quanto ao ensino de Língua Portuguesa, as políticas públicas têm elaborado diversos parâmetros e orientações aos professores, empreendendo ações para propagar novas práticas de ensino e procedimentos metodológicos com vistas à superação dos inúmeros problemas inerentes às atividades pedagógicas de modo geral. Assim, concepções caras aos estudos linguísticos e do discurso ecoaram nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de Língua Portuguesa de 1997/1998; entretanto, da proposta à ação adequada há um caminho a ser percorrido e, assim, o ensino da oralidade nas aulas de Língua Portuguesa esbarra em uma questão fundamental: o que nós, professores, conhecemos sobre oralidade? Como aplicar esses conhecimentos em sala de aula de maneira ajustada? Do

mesmo modo, o que os professores conhecem sobre argumentação? E sobre Artes, para que procedam a correlações durante as aulas?

Nessa direção é que propomos o estudo de língua na interface com as Artes e desta destacamos o Teatro, em especial os Jogos Teatrais (JT), por observamos a possibilidade de que se proceda à junção entre a linguagem corporal associada à verbal na produção de sentido em aulas de Língua Portuguesa, buscando, assim, privilegiar um trabalho que leve à compreensão da língua em funcionamento. Para tanto, observamos uma concepção de comunicação face a face que é, por constituição, interacional e multimodal, bem como a percepção de que a linguagem é, ao mesmo tempo, corporeada e social. A aplicação se faz a partir do ensino dos JT) como um gênero do discurso do domínio das Artes Cênicas que tem como característica central a interação a partir do debate de um tema específico. Assim, a argumentação constitui questão importante neste trabalho, pelo fato de ser o elo por nós selecionado entre o ensino da língua na modalidade falada e da arte teatral.

Metodologicamente, analisamos uma situação de JT, por nós proposta e aplicada em uma aula de Língua Portuguesa do 9º ano do Ensino Fundamental II. A ocorrência analisada intitula-se “Debate em contraponto 3”, proposta por Spolin (2012) e sua aplicação ocorreu em um colégio particular de Ensino Fundamental e Médio, localizado em Rio Claro - SP. Os jogadores/alunos têm idades entre treze e catorze anos e a maioria estuda no colégio desde a pré-escola, o que lhes confere grande proximidade e envolvimento. A gravação foi realizada no dia 01/11/2012 e dela participaram vinte e oito alunos, desempenhando os papéis de plateia, jogadores ou ainda, os dois papéis, conforme preferiram.

Os JT, desenvolvidos por Spolin (2012) apresentam regras, entretanto procedemos a algumas alterações (como tempo de jogo, temas, avaliação, entre outras) e as aplicamos em sala de aula. Assim, nossas regras adaptadas são as seguintes:

- Os jogadores devem ouvir, desenvolver e construir a argumentação em conjunto a partir dos argumentos apresentados pelo parceiro.
- O objetivo do jogo “Debate em contraponto 3” consiste em desenvolver argumentos a partir de um assunto e, ao mesmo tempo, desenvolver os argumentos do parceiro.

- Construir argumentos em conjunto, significa, para este jogo, que os argumentos não podem ser contraditórios, ou seja, os alunos devem tomar um posicionamento (a favor ou contra a questão) e construir a argumentação em consonância com este posicionamento. Dessa forma, se a argumentação iniciada for favorável a determinado ponto de vista, o outro jogador deve continuar construindo os argumentos favoravelmente.
- O tema do JT é sugerido pelo professor antes do início de cada jogo.
- A duração de cada ocorrência de JT é de um minuto.
- Após a plateia bater uma palma em conjunto, o jogo tem início.
- Não é preestabelecido qual jogador deve iniciar a argumentação, tampouco quanto tempo deve durar a argumentação até passar a palavra ao outro jogador - estas questões são definidas ao longo do jogo pelos jogadores.
- Ao final de um minuto, avisa-se aos jogadores que o tempo para a construção dos argumentos acabou e o desempenho dos jogadores passa a ser avaliado pela plateia. Esta avaliação corresponde ao fato de os jogadores terem ou não conseguido cumprir o objetivo do jogo.
- No caso do JT “Debate em contraponto 3”, o objetivo do jogo consiste em desenvolver argumentos a partir de um assunto e ao mesmo tempo dar continuidade ao desenvolvimento da argumentação do parceiro. Portanto, a avaliação ocorre por meio da observação de que a argumentação tenha sido construída em conjunto, ou seja, avalia-se se os jogadores conseguiram manter, sustentar e desenvolver a argumentação inicial proposta por um dos jogadores.

Para a análise, selecionamos uma ocorrência do JT que teve por tema “A legalização do aborto no Brasil”. Coletamos e transcrevemos a fala, correspondente ao debate que durou um minuto, conforme determinado pela regra do jogo; ocorreram, contudo, desdobramentos que nos conduziram à continuidade da interação, tendo em vista o interesse dos alunos e o fato de focalizarmos questões de corporeidade, desenvolvimento do tópico e argumentação, conforme discutimos nas análises. As jogadoras Beatriz e Marina (nomes fictícios) iniciaram a atividade.

1 Argumentação, oralidade e JT – conceitos centrais

A Argumentação, segundo Amossy (2007), integra o discurso em situação, observando-se, assim, sua dimensão discursiva. Adotamos essa concepção para tratarmos o ensino da Argumentação de modo situado, com vistas a abordar “sua inscrição na materialidade linguageira quanto sua ancoragem social e institucional”. (AMOSSY, 2007, p.121). Por consequência, parece-nos essencial que o trabalho em aulas de língua portuguesa com a argumentação deva privilegiar não apenas o ensino das técnicas argumentativas, mas também possibilitar o uso de tais técnicas. Nessa perspectiva, entendemos que o teatro, arte interacional por excelência, tem nos Jogos Teatrais a possibilidade desse exercício, conduzindo o aluno à compreensão da língua falada não dissociada da dimensão argumentativa da linguagem (AMOSSY, 2007), bem como da abordagem do todo comunicativo (verbal e não-verbal).

Os jogos no teatro foram inicialmente desenvolvidos para treinamento e formação de atores e são amplamente utilizados no campo da licenciatura em Artes Cênicas e nos meios teatrais. Os trabalhos voltados à área de pesquisa Teatro-Educação que incorporam essa prática ao sistema educacional são diversos nas décadas de 1980 e 1990. Nos Estados Unidos, Canadá e França, são amplamente difundidos no meio escolar; em decorrência, o ensino de língua inglesa e francesa no Brasil prevê sua utilização como metodologia para aprendizagem de língua estrangeira. Por outro lado, são raros os estudos dessa prática no ensino de Língua Portuguesa¹ em nosso país.²

A inserção dos JT pode bem auxiliar a que se observem as características da fala. Nesta direção, retomamos as orientações de Marcuschi (1986), a partir da localização do tópico (sobre o que se está falando), dos turnos (a vez de cada participante falar), da presença de ênfases (altura da voz em determinada sílaba), de pausas (muitas vezes, utilizadas para que o participante tenha tempo para pensar no que e como falar, ou para manter seu turno, tentando impedir que o outro tenha vez para falar), das modalizações (que podem cumprir inúmeras funções no turno, inclusive em termos estratégicos), das estratégias discursivas, interacionais,

¹ Sabe-se da tese de Livre-docência de Maria Lucia Souza Pupo, intitulada Palavras em jogo. Textos literários e teatro-educação, da área das Artes Cênicas, da ECA-USP, 1997.

² Destacamos os estudos do GT Pedagogia do Teatro e Teatro na Educação, da ABRACE, sem que localizássemos especificamente o que aplicamos neste trabalho.

argumentativas e dos marcadores linguísticos e discursivos (que sempre cumprem alguma função).

Há, porém, questões que ampliam esse quadro, tendo em vista o real funcionamento da linguagem humana frente ao desenvolvimento da comunicação multimidiática. Parece necessário incluir atividades que possibilitem ao aluno a melhor compreensão do uso da linguagem verbal e não-verbal e, neste caso, insere-se o papel do corpo dado o papel que desempenha. Na última década, criou-se uma comunidade internacional de Estudos do Gesto que se dedica à aplicação das novas tecnologias e das teorias provenientes da Linguística Cognitiva e dos estudos da corporeidade na linguagem. Ao mesmo tempo, a Análise da Conversa de base Etnometodológica também se abriu muito para o estudo do papel do corpo e das ações gestuais para uma melhor compreensão do funcionamento da interação cotidiana. Na verdade, os estudos acerca da relação entre o corpo e a linguagem iniciam-se com a fenomenologia, e podem ser encontrados na obra inacabada de Merleau-Ponty (1999) *O Visível e o Invisível*. A percepção é apresentada nessa obra como uma ação, algo que emerge do corpo, conforme se pode observar no excerto a seguir:

Antes da ciência do corpo – que implica a relação com outrem –, a experiência de minha carne como ganga de minha percepção ensinou-me que a percepção não nasce em qualquer outro lugar, mas emerge no recesso de um corpo. (MERLEAU-PONTY, [1964] 1999, p.21).

À citação, relacionamos as considerações de Koudela (2002), para quem a natureza da experiência é constituída de um elemento ativo e de um passivo que envolvem o corpo. O elemento ativo é o experimentar, e o passivo é o experienciar. Observa que, no momento em que a experiência ocorre, agimos sobre ela e sofremos consequências. Disto decorre que não há aprendizado concreto sem experiência e não há experiência sem corpo.

Esse novo direcionamento que se encaminhou da fala para a associação aos gestos e ao corpo decorreu também do desenvolvimento da tecnologia para captação e gravação da língua falada e começou a colocar em xeque os sistemas ortodoxos estruturalistas que constituía o modelo central dos estudos dos textos linguísticos (MCCLEARY, 2001). Assim, a ação humana pode ser observada a partir da justaposição de materiais bastante diversos, incluindo o corpo do ator, os corpos dos outros, a língua e a estrutura no ambiente, de tal modo que o posicionamento quanto às ações e orientação do

corpo no ambiente tornou-se crucial para que os participantes construam ações em conjunto. O corporeamento é investigado, portanto, como o componente central de práticas utilizadas para construir significado e ações (GOODWIN, 2000). Nessa acepção, a configuração postural e as orientações do corpo ou *body torque* (SCHEGLOFF, 1998), são significativos para as investigações sobre conversa e outros tipos de interação, dado o modo que influenciam a conduta dos participantes e como moldam a produção da fala interativamente.

Em consonância com essa perspectiva teórica, entendemos os turnos de fala formulados a partir de recursos verbais (fonéticos, lexicais, prosódicos e sintáticos), mas também de recursos não-verbais (gestuais) (LEITE, 2008), aos quais associamos o conceito de intercorporeidade (*intercorporeity*) de Merleau-Ponty (2008), segundo o qual as pessoas não precisam trocar os papéis de falante e ouvinte na conversação. A análise multimodal mostra-nos que as pessoas envolvidas numa conversa estão imediatamente sincronizadas umas com as outras em um comportamento significativo. Logo, é melhor dizer, conforme Quaeghebeur (2012), que elas pensam, falam e ouvem em conjunto.

Embora o que se faz e como se utiliza o corpo no curso da fala não sejam o foco das pesquisas de Marcuschi (1986) e Kerbrat-Orecchioni (2006), estes linguistas reconhecem a multimodalidade como elemento presente nos turnos conversacionais e extremamente significativo para a compreensão entre os interlocutores. Esta última avança para a observação do corpo na interação, como se observa a seguir:

Os componentes corporais dos diferentes participantes presentes a uma interação: as análises efetuadas a partir de gravações em vídeo por alguns especialistas em comunicação não-verbal, mostram exatamente que, *em uma interação, os participantes parecem dançar um balé perfeitamente ajustado, adaptando instintivamente suas posturas, gestos e mímicas aos seus parceiros* (KERBRAT-ORECCHIONI, 2006, p.10, grifo nosso).

Com a compreensão de que falar é agir e de que falamos não apenas com o uso de nosso aparelho vocal, torna-se primordial a compreensão de que agimos com o outro e para o outro, ou seja, interagimos. Contudo, o que permite que, ao falarmos, na maioria dos casos, sejamos compreendidos? De que modo aquilo que o outro faz e fala pode ser compreendido por nós? Todo processo comunicativo pressupõe intersubjetividade, ou seja, a depender de

como um interpreta a ação do outro ou de como pressupõe que o outro vai entender o que acabou de ser dito, os participantes continuamente vão fazendo ajustes em seus turnos de fala e sinalizando tais posicionamentos a partir de elementos linguísticos e de gestos. A corporeidade é, pois parte integrante, constitutiva da oralidade e precisa ser incorporada ao processo de compreensão do discurso. No exercício da oralidade, os Jogos Teatrais podem bem contribuir para a incorporação dessas atividades e será a eles que passamos a nos referir.

2 As regras do jogo

Os JT, como qualquer outro jogo, possuem regras explícitas e em relação a estas interessa-nos destacar como podem influenciar a interação face a face e qual é sua influência sobre os jogadores. As regras são definições dos eventos constituintes de um jogo, servem como um esquema para reconhecer e interpretar os outros jogadores e definem as situações e eventos normais de jogo para os jogadores que procuram agir em conformidade com elas (GARFINKEL, 1963). Constituem um recurso para as capacidades organizacionais dos jogadores e, por conseguinte, funcionam como base para que se iniciem os jogos; contudo o que ocorrerá posteriormente será descoberto durante a realização do jogo com a cooperação e a interação entre os jogadores (LIBERMAN, 2011).

Qualquer regra é um convite para descobrir o que mais ela pode significar. Os jogadores são extremamente hábeis em desenvolver ramificações complicadas provenientes de algumas regras e são capazes de trabalhar essas poucas regras proporcionando uma ordem local, ou seja, as regras podem ser modificadas ou adaptadas ao longo do jogo (LIBERMAN, 2011). Sem regras não há jogo. As regras e suas consequências relacionam-se de maneira reflexiva. Trata-se de um círculo hermenêutico em que o objetivo é olhar para este não como algo misterioso, mas como rotineiro, para perceber que, na verdade, as usamos o tempo todo, que precisamos delas para jogar. (GARFINKEL, 1963).

Posto isso, entendemos que as regras são a parte constitutiva essencial para a determinação de um jogo e que cada tipo possui um conjunto diferente de regras que o definem. Todavia, existem três propriedades gerais,

independente de qual seja o jogo, que constituem as expectativas constitutivas (*constitutive expectancies*), segundo Garfinkel (1963), a saber:

- 1) do ponto de vista de um jogador, fora dos territórios alternativos de jogo, independente do número de jogadores, sequências de movimentos e similares, as regras moldam um conjunto formado por aquilo que o jogador precisa escolher independente de seus desejos, circunstâncias, planos, interesses ou consequências de escolha, quer para si mesmo ou para os outros.
- 2) o jogador espera que o mesmo conjunto de alternativas exigidas vincule o outro jogador como são vinculadas a ele.
- 3) o jogador espera que, como ele espera a propriedade anterior (2) da outra pessoa, a outra pessoa espere isso dele. (GARFINKEL, 1963, p.192)

Ao buscarmos os desdobramentos das “regras de linguagem”, localizamos na Filosofia da Linguagem os trabalhos de Wittgenstein (1989) e observamos que a “virada” em sua teoria culmina no desenvolvimento dos *Jogos de Linguagem*, conceito-chave da obra *Investigações filosóficas*. O autor não apresenta uma definição clara acerca do conceito desses jogos, contudo, um excerto é citado pela maioria dos estudiosos como o trecho em que o autor definiu o conceito dos jogos:

Quantas espécies de frases existem? Afirmação, pergunta e comando, talvez? – Há inúmeras de tais espécies: inúmeras espécies diferentes de empregos daquilo que chamamos de “signo”, “palavras” e “frases”. Esta pluralidade não é nada fixo, um dado para sempre; mas novos tipos de linguagem, novos jogos de linguagem, como poderíamos dizer, nascem e outros envelhecem e são esquecidos.

O termo “jogo de linguagem” deve, aqui, salientar que o falar da Linguagem é uma parte de uma atividade ou de uma forma de vida. [...]

Representar Teatro [...]

É interessante comparar a multiplicidade das ferramentas da Linguagem e seus modos de emprego, a multiplicidade das espécies de palavras e frases com aquilo que os lógicos disseram sobre a estrutura da linguagem (WITTGENSTEIN, 1989, p.19, grifo nosso).

Esse estudioso apresenta duas importantes concepções: os Jogos de Linguagem são uma forma de observar a linguagem na vida, “que o falar da linguagem” é uma “forma de vida”, assim, ela se constitui de diversos componentes com gramáticas próprias. Disso decorre a segunda concepção, a de que o “representar o Teatro” é, conforme indica, um Jogo de Linguagem e como tal, inscreve-se como “uma forma de vida” e, ainda, possui uma gramática própria. Por conseguinte, aproximamos essa à nossa concepção de JT: o Jogo Teatral é um Jogo de Linguagem.

A concepção dos Jogos de Linguagem de Lyotard (2010) amplia as discussões de Wittgenstein (1989), a partir de três importantes observações aqui parafraseadas:

- As regras dos jogos funcionam como um contrato entre os jogadores que pode ser explícito ou não, dessa forma, estas regras não carregam legitimação própria.
- Jogar não é uma atividade solta no mundo, pois, ao jogar, o jogador aceita uma regra e o que ela representa; nesse sentido, jogar significa aceitar uma determinada visão social.
- Os enunciados devem ser entendidos como “jogadas”, ou seja, como “lances” dos jogos.

Segundo Lyotard (2010), as regras são essenciais para que haja jogo. Nessa acepção, observamos as regras explícitas dos JT e passamos a investigar quais são suas influências sobre os jogadores.

3 Falar é lutar: ação, corpo e a correlação com a argumentação nos jogos

Das observações de Lyotard (2010, p.10) no tocante aos jogos, há indicação de que “falar é lutar no sentido de jogar e os atos de fala caem no domínio de uma agonística geral”. Essa posição possibilita que correlacionemos os jogos ao campo da dimensão argumentativa da linguagem e, por isso, promovemos a aproximação dos conceitos de agonística desse autor e à dimensão argumentativa de Amossy (2007). Esta estudiosa aponta para o fato de que, embora nem todos os enunciados sejam claramente tecidos em função da adesão de um auditório e, portanto, não sejam constituídos de uma tese e uma conclusão, existe, em todo enunciado, uma dimensão argumentativa no sentido de que o pronunciamento deste implicará um impacto tanto a quem produziu, como ao outro a quem este se destina. Assim, nem todo enunciado possui uma orientação argumentativa, no entanto, todo enunciado possui uma dimensão argumentativa. (AMOSSY, 2007).

Ao produzir um enunciado, utilizamos a língua não apenas para veicular uma mensagem, mas com o principal objetivo de interagir, como um ator com uma plateia, como um EU para um TU. Além disso, para Koch (2004, p.17) “a interação social por intermédio da língua caracteriza-se fundamentalmente pela argumentatividade”. Aproximamos também essa concepção à de Amossy (2007), quanto à dimensão argumentativa, por entendermos que, se estão

presentes na língua em qualquer instância de uso, por conseguinte encontram-se nos jogos de linguagem e, portanto, nos JT. Então, mesmo que o jogo não possua uma orientação argumentativa, ele possui uma dimensão argumentativa que é inerente a todo e qualquer Jogo de Linguagem e, conseqüentemente, a todo e qualquer JT.

Se retomarmos ainda Loytard (2010), temos que a fala é uma atividade e o jogo é uma luta, debate verbal e não-verbal em que precisamos persuadir o outro para fazer prevalecer nossa posição - o que significa argumentar. Em outra direção teórica que não o teatro, mas voltada à linguagem, ao dialogismo e à interação, temos os dizeres de Bakhtin/Volochinov (1999, p.66), para quem “Cada palavra se apresenta como uma *arena* em miniatura onde se entrecruzam e lutam os valores sociais de orientação contraditória. A palavra revela-se, no momento de sua expressão, como o produto da *interação viva das forças sociais*” (grifo nosso). Parece haver uma confluência nas afirmações dos autores acerca do entendimento do uso da palavra. Cumpre destacar que ambos se utilizam da mesma metáfora – a luta - para tecer suas considerações.

Entendemos ser pertinente a aproximação de estudiosos quanto a suas concepções que se entrecruzam na direção do que assumimos como postura teórica prioritária. Se a argumentatividade está inscrita na língua (KOCH, 2004) e se a metáfora da luta é a que define o uso das palavras (LYOTARD, 2010; BAKHTIN/ VOLOCHINOV, 1999), não podemos conceber qualquer neutralidade nos discursos. Tecidas essas considerações, parece-nos essencial a compreensão de que o ensino da oralidade nas aulas de Língua Portuguesa não pode ser dissociado da dimensão argumentativa da linguagem (AMOSSY, 2007), bem como da abordagem do todo comunicativo, ou seja, do verbal e do não-verbal.

4 Aplicação dos jogos: a argumentação e o corpo no exercício da oralidade

Definidos tema e jogadores, além de conhecidas as regras, Beatriz e Marina interagem junto à plateia. Após a palma da plateia, ato que inicia todos os jogos, Beatriz bate novamente uma palma e repete o tema do jogo, sinalizando que iniciará o debate e, possivelmente, conseguindo um tempo, ainda que mínimo, para planejar o que será dito. Ao proceder assim, a jogadora detém o turno de fato e inicia a argumentação. Faz-se necessário destacar que o JT, ao ser iniciado, não deixa pré-estabelecido qual jogador irá começar a

argumentação. Esta é a primeira decisão que os jogadores devem tomar e não pode ser acordada, surgindo, desta forma, naturalmente da interação.

Utilizamos o conceito de *body torque* (SCHEGLOFF, 1998), para evidenciar a configuração postural de Beatriz (à esquerda), conforme Figura 1, posicionada ao lado da Marina (à direita) e de frente para a plateia. Três possibilidades podem explicar a configuração postural: uma decorre do fato de a jogadora entender que será avaliada pela plateia e não por Marina, a outra jogadora. No entanto, a avaliação do jogo provém da argumentação construída em conjunto e não da argumentação individual. Outra possibilidade de explicação para a configuração postural da jogadora seria o fato de a maioria dos argumentadores o fazerem em púlpitos de frente para a plateia, como em assembleias, reuniões, aulas, palestras, igrejas etc, portanto, ela estaria repetindo um comportamento arraigado socialmente. A terceira consiste em considerações contextuais desses jogos. Os alunos, tanto as jogadoras como a plateia, estudam no colégio desde a pré-escola, ou seja, conhecem-se de longa data, por isso, o fato de Beatriz colocar-se frente à plateia pode ser indicativo de que ela busca uma avaliação positiva, uma aceitação a respeito do que defende, enfim, a aprovação do grupo.

Figura 1 – Configurações posturais



Fonte: Elaboração das próprias autoras.

De maneira distinta, a configuração postural da Marina, também evidenciado pela Figura 1, de lado tanto para a Beatriz como para a plateia, sugere uma disposição para o jogo tanto para a outra jogadora, como para a plateia. Desta forma, a jogadora predispõe-se a interagir com a outra

jogadora, além de buscar a avaliação positiva da plateia. Transcrevemos, a seguir, a fala das jogadoras Beatriz (L1) (à esquerda) e Marina (L2) (à direita).

(1)

L1 - o aBORTo no Brasil... BEM eu acho que... ninguém tem o direito de tirar uma Vida... mais a menos que... isSO... afete diretamente essa pessoa por exemplo no BraSIL uma pessoa que... é estuPRAda ela pode aBORTar o seu filho is::so eu concordo plenamente você não teve uma... você não penSOU... pra aquilo... você não teve uma... iniciATiva para aQUILo... de tomar aquelas circunstâncias... então eu concordo ninguém é obrigado a TER e depois conviver com isso porque pode acabar se tornando um peso se a pessoa não está esperANdo...

L2 – é... a pessoa vai ficar soFRENdo a vida inteira DELa... porque ela vai ter que... MUITas vezes ela pode até é... MALtratar o filho dela... porque ela não... queria ele ela não...pra ele ela é uma coisa que... não VAle na::da porque... ela não planejou... que nem você disse ela... TEve ele simplesmente porque... então o aborto é para essas pessoas que NÃO QUÊrem que não querem iniciar uma vida famiLIAR CEdo por exemplo porque... ninguém... que nem você disse ninguém É obriGAdo a conviver com pessoas

Observemos as imagens a seguir. Ao concluir sua argumentação inicial e passar o turno para a outra jogadora, Beatriz (à esquerda) olha para Marina (à direita) e diminui o ritmo da fala. Durante o jogo, esta é a primeira vez que Beatriz olha para Marina. A jogadora vira completamente a cabeça, mas mantém os ombros e o tronco na mesma posição (voltados para a plateia), ou seja, além da entrega do turno pela diminuição do ritmo de fala, o que se verifica é uma entrega com o corpo (Figura 2).

Figura 2 – Configurações posturais



Fonte: Elaboração das próprias autoras.

A argumentação de Beatriz centra-se nos casos em que o aborto é permitido no Brasil, contudo, é iniciada com “ninguém tem o direito de tirar uma vida” (linha 1), ou seja, sua formulação marca-se por uma argumentação que busca uma verdade geral, em conjunto, evidenciada pelo uso de uma negação (ninguém) generalizada, que leva em conta exatamente uma

posição consensual da plateia. Marina deveria posicionar-se argumentativamente contra o aborto, visto que o objetivo do jogo consistia na ratificação da argumentação e não na contra-argumentação. Marina parte da argumentação de Beatriz acerca dos casos em que a lei permite o aborto e começa a desenvolver argumentos para defender tal prática.

Embora pareça claro que Beatriz posiciona-se contra o aborto, ao defender apenas os casos em que a lei brasileira o permite, parece-nos que Marina não compreendeu assim ao longo do jogo e, sobretudo, apenas com a parte inicial da fala de Beatriz. Parece provável que Marina tenha tentado concordar com o que entendeu do discurso de Beatriz. Esta hipótese pode ser corroborada pelo início do turno, marcado pela presença de “é...” que parece consentir quanto ao que estava sendo defendido e pela repetição da expressão “como você disse” proferida por Marina duas vezes.

No instante em que Marina explicita sua defesa do aborto, ao dizer “então”, embora esse elemento linguístico corresponda a um operador discursivo introdutor de uma retomada e de uma consequência, não há, da parte de Marina, a continuidade esperada para ratificar a posição que estava sendo defendida por Beatriz, pois esta afirma: “o aborto é para as pessoas que não querem...”. Beatriz mostra, nesse momento, com o cruzamento dos braços na frente do corpo e uma leve levantada de ombros – indicativa de uma postura armada - que não concorda com esse argumento, conforme corrobora a Figura 3.

Entendemos que a reação imediata corporeada de Beatriz constitui um exemplo de intercorporeidade (MERLEAU-PONTY, 2008), visto que, nesse ponto, as jogadoras envolvidas na interação falam e ouvem ao mesmo tempo. O que Marina fala (som e gestos) afeta diretamente Beatriz que demonstra seu descontentamento a partir do gesto de cruzar seus braços. Neste ponto, não há troca de papéis entre locutor e interlocutor; as duas jogadoras estão “imediatamente sincronizadas em um comportamento significativo” (QUAEGHEBEUR, 2012, p. 29). Dessa forma, a argumentação de Marina provoca uma reação em Beatriz (demonstrada por seu corpo) ocasionada pela interação entre as jogadoras e pelo jogo. Essa reação decorre do não cumprimento da regra por parte de Marina (que não sabemos, nesse momento, ser proposital ou não) quanto à construção dos argumentos em conjunto.

Figura 3 – Configurações posturais



Fonte: Elaboração das próprias autoras.

Continuando a descrição do Jogo Teatral, nesse ponto, Beatriz olha para a parceira de jogo e volta o foco para a plateia, então, tenta retomar o turno com um marcador “mas” que opera no sentido de introduzir uma contrajunção, conforme descrevemos a seguir:

(2)

L1 - mas...

L2 - que não quis...

L1 - nesSAS circunsTÂncias tudo bem...

L2 - que não

L1 - mas EU... mas... acreDito que SE o aborto fosse legalíZAdo...

A fala de Marina defendia o aborto de modo mais amplo, opinião expressamente não compartilhada por Beatriz que só o defendia para casos de estupro. Ao formular “nesSAS circunsTÂncias tudo bem” a jogadora, ao mesmo tempo em que retoma o turno, tenta iniciar uma negociação (KERBRAT-ORECCHIONI, 2006). Com a utilização de “nesSAS”, busca retomar a posição apresentada em seu turno anterior, o que de todo modo não constitui acordo. A posição de Marina, por seus argumentos, é em defesa do aborto para todas as mães que não querem os filhos que estão gerando. Nesse sentido, parece-nos que a modalização de Marina ocorre devido à busca de retomada de seu posicionamento, ou haveria incoerência em sua fala – o que não é usual em uma interação.

Outro elemento que pode corroborar nossa análise é decorrente da configuração postural de Beatriz que permanece do mesmo modo com os braços fechados na frente do corpo, usando apenas uma das mãos para fazer os gestos. Este posicionamento pode mostrar um desconforto ou descontentamento com o dito anteriormente, ou seja, com a formulação de Marina (verificar a Figura 4).

Figura 4- Configurações posturais



Fonte: Elaboração das próprias autoras.

Ao término do jogo, após um minuto de seu início, regra anteriormente estabelecida e de conhecimento das jogadoras, Beatriz desfaz a postura em que permaneceu (Figura 3) e retoma a palavra, olhando para a pesquisadora como estratégia de pedido de permissão para continuar a argumentar. A jogadora insiste em continuar a argumentação, voltada à plateia. Observemos o segmento transcrito, no qual L1 interage com a pesquisadora (L3):

(3)

L1 - MAS... isso é PORque... eu ia falar assim... QUE as peSSOas... eu vou falar agora...

L3 - POde falar pode faLAR...

L1 - porque se todo mundo... se o... eu vou falar NORmal... como a Beatriz FAla e não como a pessoa do teatro fala... é se...

L3 - tem diferença?

L1 - porque eu não posso ficar falando eu eu eu se o aborto for legalIZAdo as pessoas vão parar de prevenir de toMAR... os cuidados neceSSÁrios porque elas sabem que elas podem tiRAR aquilo a qualquer hora... elas NÃO vão levar esse assunto TÃO a sério... e isso POde também trazer as DOENças que vem com isso ele não se preveniu... então eu acho que isso é de extrema importância que isso seja proibido porque o NOsso país não tem autonomia ninguém aqui tem... um/o paÍS não é inforMAdo... não tem informação suficiente para ter esse discernimento... então eu acho que tem que ser proibido.

Quando o jogo acaba, Beatriz afirma: “eu ia falar assim” e continua “eu vou falar agora”. Nesse momento, ela dá mostra e quer que se entenda que o JT terminou, mas negocia, olhando para a professora, solicitando aprovação para a continuidade do debate, por querer se posicionar acerca do tema debatido no jogo - o aborto. A seguir, complementa: “vou falar como a Beatriz fala, não como uma pessoa do Teatro fala”, explicitando que entende que o papel participativo irá se alterar e que ela não estará representando e seguindo as regras do JT. Os elementos linguísticos presentes em seu enunciado permitem essa análise.

Cumpramos destacar ainda que Beatriz usa muito mais o corpo, movimenta-se mais, faz mais gestos, muda mais a configuração postural como “Beatriz” do que como “pessoa do teatro”, com apenas quatro ocorrências de gestos (verificar Figura 5). Para o Jogo Teatral, esta distinção entre as pessoas, “Beatriz” e “do teatro”, constitui o elo com a teatralidade, tornando-se um poderoso exercício de uso da língua materna em que o aluno se coloca em distintos papéis, em diferentes situações comunicativas, conforme destacam os estudos de Cavalari (2014). Os dados apontam para o fato de que, no JT sob análise e na fase de debate subsequente, o corpo da jogadora faz avançar sua reação que vai além da “dimensão verbal” da fala – o corpo fala e compõe o quadro da compreensão geral da interação.

Figura 5 – Configurações posturais



Fonte: Elaboração das próprias autoras.

A análise da argumentação desenvolvida pelas duas jogadoras ao longo da atividade apresenta diferentes teses, conforme se pode visualizar no quadro (1), abaixo, sendo que a primeira fala de Beatriz corresponde ao início do jogo e a segunda, ao término do jogo e posterior continuidade da interação.

Quadro 1- Argumentação

	Beatriz (durante o JT)	Marina (durante o JT)	Beatriz (após o JT)
Teses	Defensora do aborto nos casos previstos pela lei brasileira.	Defensora do aborto como um direito da mulher.	Contrária ao aborto indiscriminado.

Fonte: Elaboração das próprias autoras.

Buscamos evidenciar, dessa forma, que três diferentes teses foram defendidas ao longo da interação. Cumpre apontar para o fato de que a regra desse jogo determinava que a mesma tese deveria ser corroborada pelas duas jogadoras. Além disso, esse era, ainda, um dos objetivos do jogo e consequente alvo da avaliação da plateia. Foi possível, ao professor, utilizar-se de todas essas ocorrências para rever, junto aos alunos, as questões:

- O JT apresenta regras – foram cumpridas?
- Quais regras foram cumpridas?
- Em que momento, a partir de quais elementos linguísticos e de quais posturas corporais/ gestuais é possível dizer que a regra X ou Y não foi observada por alguma participante?
- Qual era o tema? E a tese?
- Quais eram os argumentos e como estão marcados linguisticamente?
- Há acordo? Há desacordo? Ele poderia estar presente no JT?

5 O que as regras podem promover

Wittgenstein (1989), em relação aos Jogos de Linguagem, assevera duas importantes concepções caras a este artigo, a saber: os Jogos de Linguagem são uma forma de observar a linguagem na vida, “que o falar da linguagem” é uma “forma de vida”, assim, ela se constitui de diversos setores com gramáticas próprias. Disso decorre nossa concepção de que o “representar o teatro” é, conforme apresenta o autor, um Jogo de Linguagem e, como tal, inscreve-se como “uma forma de vida” e, ainda, possui uma gramática própria. À vista disso, o Jogo Teatral é um Jogo de Linguagem.

Retomamos o conceito das propriedades constituintes de todos os jogos, as expectativas constitutivas (*constitutive expectancies*) de Garfinkel (1963), para destacar que a quebra das regras constitui também um desrespeito às expectativas constitutivas, tendo em vista o não seguimento das regras do jogo por parte de uma das jogadoras. Beatriz demonstra com o corpo, muito antes de demonstrar com a fala, o descontentamento gerado pela não continuidade do ponto de vista defendido na argumentação. Observou que seu ponto de vista foi contrariado, o que fere/quebra uma das regras do jogo - dar andamento à discussão sem contrariar o ponto de vista apresentado pelo outro jogador. Quebra-se, assim a regra do jogo de criação conjunta dos argumentos, visto que a argumentação deveria seguir contrariamente à legalização do aborto. Consequentemente, quebra-se o objetivo desse Jogo.

Neste ponto, que denominamos de “quebra da regra do jogo”, a atividade acaba e o que passa a existir corresponde a outro tipo de interação e, por conseguinte, a outro gênero, que pode ser entendido usualmente como debate, visto que para ser considerado Jogo Teatral, é preciso seguir sua gramática própria. Quem provoca a quebra das regras do jogo é Marina, tendo em vista o que ela formulou, mas a quebra ocorre com o corpo, com a configuração postural de Beatriz. Entendemos que o comportamento de Marina, pode não ser intencional, pois ela pode ter tentado concordar com o que entendeu do discurso de Beatriz. Contudo, interessa-nos reafirmar que o não cumprimento da regra do jogo, nesse caso, determina que essa atividade não corresponda mais ao JT “Debate em Contraponto 3”.

Elaboramos um quadro (2) para melhor descrevermos a ocorrência do JT analisado. Nele apontamos, na primeira coluna, o que deveria ser uma ocorrência do jogo “Argumentando 3”, ou seja, o esperado e, na segunda coluna, como ocorreu de fato.

Quadro 2 - O jogo teatral

O esperado para a realização do Jogo Teatral – “Argumentando 3”	O que ocorreu na realização do Jogo Teatral – “Argumentando 3”
Uma palma da plateia	Uma palma da plateia
Exposição dos argumentos contra, a favor, ou neutra em relação ao tema proposto, pela jogadora que iniciará o jogo.	Exposição dos argumentos contra a legalização do aborto no Brasil iniciada por Beatriz.
Troca de turno	Troca de turno
Continuidade da Argumentação por parte da outra jogadora a favor ou neutra em relação ao tema proposto, dependendo do que a jogadora inicial tiver dito.	Argumentação a favor da legalização do aborto proferida pela Marina que gera a quebra da regra do jogo. Beatriz mostra corporeamento de quem está descontente em relação à não continuidade de seus argumentos.
Avaliação do JT pela plateia após um minuto de duração.	Transformação do JT em “outro tipo de interação” ou outro “gênero”

Fonte: Elaboração das próprias autoras.

Podemos dizer que L1, L2 e a plateia observaram o ocorrido. A compreensão das regras e a mudança no contexto foram apreendidas pelos alunos que participaram da interação e que aprenderam a observar a língua em seu funcionamento pleno – verbal e não-verbal, a partir da análise do vídeo e das transcrições, das marcas linguísticas e dos argumentos explícitos nos turnos de cada participante e pela postura corporal.

Conclusão

Nossa proposta de levar os JT para as aulas de Língua Portuguesa baseou-se nos princípios fundamentais da língua como interação, como forma de ação e como aprendizado com e por meio do que se diz e do que se faz, pela fala e pelo corpo e as análises assim o comprovaram. Os procedimentos aplicados ofereceram aos alunos atividades na aula que lhes possibilitaram a inserção no mundo das Artes, a partir da linguagem corporal e do conhecimento de regras que se associaram ao aprendizado de língua materna no que concerne à oralidade e à argumentação. A utilização de JT em aulas de Língua Portuguesa apresentou-se extremamente produtiva e motivadora, de tal modo que os alunos da turma solicitaram a oportunidade de participar de outros JT.

Os Jogos Teatrais se destacam, assim, por propiciarem a alunos e professores a possibilidade de criação de situações comunicativas face a face em que se inserem o corpo em atividade conjunta com a fala e que permitem compreender o funcionamento da língua como um todo. Além disso, tomar a linguagem como interação, como forma de ação permitiu que buscássemos e aplicássemos o aprendizado com e por meio do outro, reconhecendo papéis dos participantes e gêneros discursivos, proposta extremamente significativa no ensino das linguagens. O estudo proposto permitiu, ainda, observar avanços para um outro âmbito, qual seja, acerca do entendimento da oralidade, propondo um alargamento de sua concepção, a partir da inserção da linguagem corporal e da argumentação, que podem ser aplicadas no ensino de língua materna, por levarem à compreensão de que a comunicação face a face é interacional, argumentativa e multimodal.

Referências

AMOSSY, Ruth. O lugar da Argumentação na Análise do Discurso: Abordagens e desafios contemporâneos. **Filologia e Língua Portuguesa**, n. 9, p. 121-146, 2007.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, [1953] 1999.

CASTILHO, Ataliba; PRETI, Dino (Org.). **A linguagem falada na culta na cidade de São Paulo**. vol. I. Projeto NURC SP. São Paulo: T.A. Queiroz, 1986.

CAVALARI, Ana Luísa F. **Enunciados em jogo**: a correlação entre língua e arte nas aulas de Língua Portuguesa. Dissertação (Filologia e Língua Portuguesa) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. 178f.

FÁVERO, Leonor Lopes; ANDRADE, Maria Lúcia C.V.O; AQUINO, Zilda G.O. **Oralidade e escrita**. Perspectivas para o ensino de língua materna. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2009.

GARFINKEL, Harold. A conception of, and experiments with, “trust” as a condition of stable concerted actions. In: HARVEY, O. J. (Ed.). **Motivation and Social Interaction, Cognitive Determinants**. New York: The Ronald Press, 1963. p. 187-238.

GOODWIN, Charles. Action and embodiment within situated human interaction. **Journal of Pragmatics**, n. 32, p. 1489-1522, 2000.

KERBRAT-ORECCHIONI, Catherine. **Análise da Conversação**. São Paulo: Parábola. 2006.

AQUINO, Zilda Gaspar Oliveira de; LOTTI, Ana Luisa Feiteiro Cavalari. Argumentação e oralidade: a confluência de saberes entre ensino de língua e artes cênicas. **EID&A - Revista Eletrônica de Estudos Integrados em Discurso e Argumentação**, Ilhéus, n. 9, p. 153-174, dez.2015.

KOCH, Ingedore G. V. **A inter-ação pela linguagem**. São Paulo: Contexto, 2004.

KOUDELA, Ingrid. D. **Jogos teatrais**. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 2002.

LEITE, Tarcisio A. **A segmentação da língua de sinais brasileira (libras)**: Um estudo linguístico descritivo a partir da conversação espontânea entre surdos. 2008. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês) - Universidade de São Paulo, São Paulo. 280f.

LIBERMAN, Kenneth. The reflexive intelligibility of affairs: Ethnomethodological perspectives on common sense. **Cahiers Ferdinand de Saussure**, n. 64, p. 73-99, 2011.

LYOTARD, Jean-François. **A Condição Pós-Moderna**. São Paulo: José Olympio, 2010.

MARCUSCHI, Luiz Antonio. **Análise da Conversação**. São Paulo: Ática, 1986.

MCCLEARY, Leland. História oral: questões de língua e tecnologia. In: SANTHIAGO, R.; MAGALHÃES, V.B. (Org.). **Memória e diálogo**. São Paulo: Letra e Voz, 2001. p. 93-123.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O visível e o invisível**. São Paulo: Perspectiva, 1999 [1964].

QUAEGHEBEUR, Liesbet. The “all-at-onceness” of embodied, face-to-face interaction. **Journal of Cognitive Semiotics**, n. 4, v. 1, p.167-188, 2012.

SCHEGLOFF, Emanuel. Body Torque. **Social Research**, n. 65, v. 3, p. 535-596, 1998.

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais**: O fichário de Viola Spolin. Trad. Ingrid Koudela. 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas**. Trad. J. C. Bruni. São Paulo: Nova Cultural. 1989 [1953].