

JOGOS POÉTICOS: POESIA E CRÍTICA SOCIAL

Lucia Helena Ramos de Souza
Doutoranda no Programa de Pós-graduação em História das Ciências e Técnicas
e Epistemologia – HCTE, da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ
jogospoeticos@gmail.com

Maria Mello de Malta
Profª. Dra. do Instituto de Economia e do Programa de Pós-graduação em
História das Ciências e Técnicas e Epistemologia – HCTE, da Universidade Federal do
Rio de Janeiro – UFRJ (orientadora)
mariamalta@yahoo.com.br

Bruno Nogueira Ferreira Borja
Prof. Dr. do Instituto de Economia da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro –
UFRRJ (co-orientador)
borja.bruno@gmail.com

1 JOGO, POESIA E CRITICA

O jogo é livre, é atividade voluntária, traz satisfação, exige participação, é social, é tenso, e lúdico. O jogo é constituído de jogadores, lugar ou círculo mágico, regras, tempo, ordenamento e peças. “O jogo é função da vida”, dirá Huizinga, em seu livro *Homo Ludens*, de 1938.

A poesia é arte, é contaminação, é urgência, é linguagem (em tensão), é ritmo, é comunicação, é desassossego, é consciência rara, artística, crítica, é outridade, é experimentação, é risco. “Toda criação artística é histórica”, diz Octavio Paz (1976).

Os jogos poéticos é um método desenvolvido para oficinas de poesia, que inclui dinâmicas de leitura, de jogo, e de criação.

As oficinas são organizadas por módulos. Cada módulo apresenta um conjunto de poetas a serem pesquisados. Os “mestres” dos jogos são chamados de provocadores – porque devem provocar a memória do poeta que habita cada um dos participantes, ou jogadores.

A tentativa é por uma “pedagogia amorosa”, embebida num “amor criativo” – com disse em uma de suas palestras a escritora e semiótica Lucia Santaella –, ou mesmo uma “abordagem amorosa”, como defende o professor e filósofo Lauro

Frederico da Silveira. Mas o que seria isso? Será a percepção que não existem detentores do saber e da “mágica” ou da “máquina” de fazer poema. E, portanto, a experimentação é de todos participantes, incluindo os “mestres” ou “provocadores” – que “guardam” das regras do jogo. Por isso, a necessária percepção e olhar para cada um dos participantes, e do imprevisto e da criatividade, sempre acreditando na capacidade de cada um em ler o mundo, jogar com os signos e fazer poesia.

Imaginemos uma tapeçaria contemporânea. Ela comporta fios de linho, seda, algodão, lã, de cores variadas. Para conhecê-la, seria interessante conhecer as leis e princípios relativos a cada uma dessas espécies de fio. Contudo, a soma dos conhecimentos sobre cada tipo de fio que compõe a tapeçaria é insuficiente para conhecer essa nova realidade que é o tecido, isto é, as qualidades e propriedades próprias desta textura, como, além disso, é incapaz de nos ajudar a conhecer sua forma e sua configuração.” (MORIN, 2010).

Portanto, o método, por mais que possa ser descrito, não importa o quanto se detalhe, será um fenômeno complexo, ou seja, “aquilo que é tecido em conjunto”, onde a multiplicidade e a diversidade são constantes. E o erro, possibilidade. E seu suposto oposto, o acerto. E o pensamento crítico sobre si e o mundo. E, sobretudo, a urgente solidariedade. E tudo transdisciplina, sem fragmentação: a poesia, a linguagem, a brincadeira, a economia, a política, a história, a geografia, a arte, a filosofia, enfim, o conhecimento, os saberes.

Por isso, a difícil ou desnecessária explicação ou detalhamento do que se poderia chamar de técnica de abordagem e comunicação nas oficinas de Jogos Poéticos. O que existe é um roteiro inicial que pode ser mudado conforme condições apresentadas. E uma regra, como num jogo que é. E ela será querer brincar. Estar no jogo. Querer estar nele. Aceitar o desafio. Jogadores, mestre do jogo e as regras, o espaço do jogo, as peças para jogar, as tarefas propostas, o objetivo. Poetas, o círculo mágico, palavras, brinquedo, pessoas, ritmo, poemas, performances. E o tempo.

A encargo do “mestre” do jogo fica uma estrutura triuna: ler, brincar e criar. Com a qual ele controla o tempo para guiar a todos ao objetivo desejado: vivenciar, experimentar, criar. Exercitar a outriedade. Ler e fazer poesia. No sentido pleno que a palavra poesia possui, de emancipação, liberdade, crítica, autonomia, maioria – como em Kant sobre a capacidade de escolher.

No mais, será a sensibilidade, a observação cuidadosa, a generosidade quase distraída, a flexibilidade firme, enfim, poderia ser usado aqui a palavra sagrado. E seria dito que deve ser observado o sagrado, o sutil, o que não se determina, para saber o que fazer, o que propor, o que mudar no momento que se sente que tem que mudar ou continuar e até onde. Mas será também usada, para os que se assustam ou se incomodam com a palavra sagrado ou mistério, a palavra que é usada por Morin, a complexidade. Os jogos poéticos são, portanto, antes, um fenômeno complexo.

2 O PROJETO: HISTÓRIA DA OFICINA

O primeiro elefante criei, porque ganhei e não lhe vi melhor destino.
O segundo comprei, porque já não sabia viver sem amor tão grande.
(Marina COLASANTI, 1985)

A primeira vez nunca se esquece, diz a lenda publicitária, pelo menos no que diz respeito a experiências íntimas. E assim é com a poesia. E assim foi com a oficina de jogos poéticos. A primeira foi num jardim, com muitos poemas – de Oswald para começar, depois viria Bandeira, Drummond, Mário, e após viriam muitos outros poetas, ao todo mais de 60 poetas. E como o elefante de Marina, dali em diante seria impossível viver sem a poesia diária – esse amor tão grande.

Do início no Sesc Tijuca e Sesc Rio, passando pelo Fórum de Ciência e Cultura da UFRJ, ou no Ponto de Leitura Conto a Conto e nas atividades do HCTE e da Extensão UFRJ, de 2012 a 2018, foram mais de seis anos de muita experimentação poética. Desde Oswald e sua antropofagia, Mário e o Macunaíma, Bopp, Murilo, Jorge de Lima, Gilka, passando por Drummond, Bandeira, Vinicius, Cecília, Cora, Adélia, as três gerações do período chamado Modernista, a geração de 45, João Cabral, Ferreira Gullar, o Tropicalismo, a Tropicália, a Marginalia, Torquato, Cacaso, a poesia Marginal, Wally, Ana C., Chacal e CEP20mil, os 26 poetas de Heloisa Buarque, Francisco Alvin, Nicolas Berh, os malditos, Hilda Hilst, Glauco Mattoso, os poetas dos anos 90, Cícero, Aleixo, Carlito, Eucanaã, Zarvos, e ainda Arnaldo Antunes, Maiakovski, Brecht, Pagu e Solano Trindade e o periférico Sergio Vaz, entre outros tantos. E o caminho continua.

Em 2010, na oficina de poesia falada do poeta Chacal, é montado um coletivo de poesia e performance, o Farani53. O coletivo fará apresentações periódicas no CEP20mil ao longo daquele ano, sempre com a coordenação do poeta Chacal. No coletivo participam Alice Souto, Bruno Borja, Lucia Helena Ramos, entre outros. Farão apresentações como A Palavra no Centro, no Teatro Carlos Gomes, em parceria com a Universidade das Quebradas, UFRJ.

Em 2011, um convite é feito para o poeta Bruno Borja pelo coletivo Norte Comum, da Tijuca, do qual ele já participava, para dar oficina de poesia no evento Mostra Grátis. Bruno Borja convida Lucia Helena, a autora, para compor o projeto, que é enviado. O projeto não é aceito para a mostra nos moldes que se apresentou mas seria mais tarde aproveitado pelo Sesc com o intuito de estimular a visita à biblioteca da unidade Tijuca. Para apresentar um projeto mais elaborado conforme solicitado pela entidade, foi convidado o poeta Lucas Argel, também participante do coletivo Norte Comum.

Assim, o projeto criado pelos três poetas foi o Fora de Área (nome proposto por Luca Argel), com o objetivo de atrair leitores, e presenças na biblioteca do Sesc Tijuca. O projeto propôs uma oficina de poesia brasileira. E o período escolhido foi a partir do Modernismo. E além dos 8 encontros de 2 horas cada para leitura e escrita de poesia, haveria um evento ao fim de cada módulo, para apresentação de resultados. O evento foi chamado de Interferências do Fora de Área. O grupo criou uma identidade visual e itens de divulgação para o projeto, além do material didático – fanzines com poemas selecionados de poeta a ser lido nos encontros.

O primeiro módulo foi com leitura de poemas de Manuel Bandeira, Carlos Drummond de Andrade, Oswald de Andrade, Vinicius de Moraes. Com um encontro para apresentação do módulo, um encontro para cada poeta, outro encontro para reler todos os poemas do módulo e fazer um diálogo entre eles, e dois encontros para propor intervenções poéticas e ensaiar para o evento de apresentação de resultados.

O primeiro encontro havia a tensão da primeira vez, e por conta do tema modernista, foi feito no jardim interno da biblioteca do Sesc, um tímido piquenique. Já no segundo encontro, foram filmadas algumas performances. O público era de cinco pessoas, contando com os três poetas. Nos encontros que se sucederam, e foi decidido

que aconteceria dentro de uma das salas da biblioteca e não mais no jardim, pelo barulho. E os jogos foram sendo propostos com na oficina de Vinicius de Moraes onde foi desenvolvido um tarô poético, na de Drummond foram feitas chaves poéticas de papel, na de Oswald a proposta era falar poesia de boca cheia (comendo bananas), na de Bandeira foram feitas grandes bandeiras de São João com poemas e colocadas em fios para enfeitar a biblioteca.

No módulo seguinte: João Cabral de Melo Neto, Ferreira Gullar, Augusto de Campos, Paulo Leminski, Arnaldo Antunes – já existia um divertimento, uma leveza, uma alegria, a tensão ainda estava lá mas apenas o suficiente para provocar a seriedade necessária ao jogo. Nesse módulo, experiências como a oficina de Paulo Leminski com seu imenso bigode recortado em papel sendo colado em todos os participantes, e a experiência de encontrar o local da infância na oficina de Arnaldo Antunes e descrever o cenário a partir desse olhar, foi um brinquedo que resultou em poemas potentes e muita alegria de todos. A cada encontro e módulo, o processo foi se aperfeiçoando, e o jogo foi propriamente acontecendo. O improviso, a brincadeira, o prazer, o espanto.

Foram dois anos de projeto Fora de Área com oficinas de Jogos Poéticos, no Sesc Tijuca, 2012 e 2013. Ao todo, oito módulos. E oito eventos de apresentação de resultados, Interferência Poética. Após este período, em 2014, a oficina de Jogos Poéticos continuou no Ponto de Leitura Conto a Conto, pela Secretaria Estadual de Cultura do Rio de Janeiro, onde foram realizados dois módulos.

Ainda em 2014, aconteceu o convite para participação no Festival de Inverno do Sesc Rio na região serrana: Petrópolis, Teresópolis e Nova Friburgo. A experiência foi bastante interessante para testar um contexto absolutamente diferente: aberto em praça pública, com populares e passantes, e com público de todas as idades e até infantil e em evento cultural diversificado. Um desafio e tanto. Criatividade, improvisação, invenção, completamente diferente de tudo que já havia sido realizado mas utilizando a mesma estética e base poética. A experiência foi bem proveitosa e alimentou a espiral positiva do processo.

Em 2015, os Jogos Poéticos foram convidados para o Fórum de Ciência e Cultura, e é sobre esse período, que se refere mais especificamente essa dissertação. Na UFRJ, através do convite da prof. Maria Malta, a oficina fez seu módulo poesia e crítica social.

A idéia era relacionar mais aprofundadamente a poesia, do contexto histórico social dos poetas, e que isso resultasse em uma performance final no FIC Festival Interuniversitário de Cultural.

Nesse módulo Jogos Poéticos – poesia e crítica social, foi marcante na definição do método que estava sendo testado e construído em processo espiral, de erros, acertos, revisões, que sempre eram abordados e discutidos durante as reuniões semanais da equipe de produção para avaliação do projeto. Primeiro foi a escolha dos poetas para o módulo: eram interpretes do Brasil. Mário de Andrade, Carlos Drummond de Andrade, Ferreira Gullar, Paulo Leminski e Sérgio Vaz. Cada um apresentava uma face do país. Além disso, também representavam uma fase da História recente do Brasil. Logo, estaríamos construindo um linha do tempo poética e histórica. Cada um também apresentava uma característica diferenciada: razão, emoção, urgência, síntese e o real. Para cada um foi desenvolvida uma proposta de jogo, naturalmente: a geografia, a crônica diária, a manchete de jornal, o haicai, o cartaz. E nessa experiência a compreensão mais clara das três fases do jogo: leitura, brinquedo e ação. E a percepção que essa forma era bastante poderosa no acesso à participação, debate e aquisição e troca de conhecimento. O espaço lúdico era acessado rapidamente, e com ele a criação, as idéias, a crítica, a consciência, a emancipação. Experimentava-se juntos uma alegre sensação de liberdade de fala e de escuta. De absorção porosa da poesia com sua beleza ou feiúra, com seu canto ou sua queixa, com seu sussurro ou seu grito, para experimentar o outro e a si mesmo. Uma experiência plena, de ocupação de espaço, de consciência do corpo, da fala, da escrita, da memória, da geografia e da historia.

Em 2016, os Jogos Poéticos irão se apresentar na Escola de Primavera Interpretes do Brasil, na Universidade Federal do ABC, em São Bernardo. O poeta interprete do Brasil foi Ferreira Gullar.

Em 2018, os Jogos Poéticos voltaram para o Ponto de Leitura Conto a Conto, com o módulo Poesia e Crítica Social – os revolucionários. Nesse modulo, os poetas Brecht, Maiakovski, Pagu e Solano Trindade. Foram seis encontros, com resultados surpreendentes. O grupo com muitos poetas gerou encontros animados.

Em 2017, os Jogos Poéticos foram apresentados a convite em atividade de EAD em formação continuada de professores do ensino médio das redes municipais, pela pro-

reitoria da UFRJ. Com a coordenação da prof. Maria Malta. Foram realizadas apresentação dos Jogos Poéticos para professores em escolas em Nova Friburgo, Maré, Macaé, Nova Iguaçu e deveria ter sido em Duque de Caxias, mas foi cancelada devido a greve de professores por falta de pagamento pela prefeitura. A temática dos encontros era a violência em sala de aula – o bullying, o preconceito de gênero e racismo. Essas novas experiências adicionaram novas perspectivas ao processo dos Jogos Poéticos.

3 O MÉTODO: LER, JOGAR, CRIAR

O formato que será apresentado, é o que, ao longo dos anos de experiências, parece aos criadores e provocadores dos Jogos Poéticos: Lux e Bruno Borja, o mais aperfeiçoado para obter uma experiência “proveitosa”, “divertida” e “fazedora”.

O tempo: mínimo por encontro para oficina é de 2 horas. E é dividida em três tempos. Uma hora para leitura e debate, meia hora para jogo e brincadeira – sendo dois tempos de 10 minutos para produção com extensão de 10 minutos para sínteses e desacertos –, e meia hora para apresentação da produção ao grupo. Esse tempo pode ser aumentado para 3 horas. Não devendo se estender mais que isso porque causará cansaço e exaustão. Melhor que o jogador tenha o tempo como regra do jogo. E sai do jogo com vontade de voltar a jogar.

O tempo programado (de 2 a 3 horas) produz um adensamento e síntese que serão importantes para a construção do poema, da performance, da arte poética. Poderia se dizer que é uma “pressão”, e é, já que essa é parte importante de todo jogo. E por isso, é necessário que permaneça como regra. Para que o objetivo de experimentar o fazer poético aconteça ao final da oficina. E até, como em certas edições, se observe uma certa euforia dos participantes por ter superado o desafio ou se superado. Muitas vezes, participantes que nunca haviam escrito um poema, sendo aquela a experiência primeira. A surpresa então é partilhada por todos.

O material: lápis, borrachas, canetas coloridas, folhas de papel, cola, tesouras, marcadores permanentes. E também objetos tradicionais de uso em jogos como dados e baralho. Instrumentos musicais como apitos, latinhas, chocalhos, tambores, pandeiros, etc.

Material para leitura: seleção de poemas, organizado e editado um livreto para cada oficina. Esse livreto é chamado de “zine” – nos moldes dos “fanzines” dos poetas marginais dos anos 70, da “geração mimeógrafo”, Os “zines” são distribuídos para todos os participantes, e eles são, junto com os livros dispostos do poeta pesquisado, o material básico didático e gratuito da oficina. Os fanzines são importantes no papel de difusão literária que a oficina de jogos poéticos faz, divulgando a obra de poetas nem sempre acessíveis ou de fácil acesso. Somado a esse material podem ser dispostos cartazes, matérias de jornais, vídeos curtos e gravações da voz do poeta, entre outros.

O espaço: o “tabuleiro” ou “círculo mágico” do jogo deve ser delimitado claramente e isso é conseguido por um quase círculo de cadeiras ou bancos ou almofadas e no centro o tecido colorido onde são dispostos os “zines”, os livros, a cesta de material básico para uso coletivo, os instrumentos, e demais itens que farão parte da atividade. Esse espaço pode não ser possível em algumas ocasiões e isso não impede que a oficina de jogos poéticos aconteça. O círculo mágico ajudará os provocadores ou mestres do jogo a trazer mais facilmente os participantes ou jogadores para o cenário e ambiente lúdico necessário, abreviando o tempo e esforço para isso. Porém, o espaço geral deve ser suficiente para o grupo movimentar-se e cada um movimentar o corpo, para construir grupos de criação que mantenham alguma distância entre eles, algum silêncio.

No início da oficina: é oportuno um exercício de relaxamento. Uma experiência sensorial: uma música, um contato com um instrumento musical, um exercício de respiração e meditação.

3.1 Ler

O poeta, o mundo do poeta e seus poemas.

O objetivo da leitura é, além do conhecimento sobre a obra do poeta, o debate sobre o contexto histórico político e social – onde esse poeta criou sua obra, quem eram seus contemporâneos, o que veio e aconteceu antes e depois do período em que o poeta viveu ou vive, a presença desse poeta no conjunto de poetas pesquisados no módulo – como dialogam? –, o debate sobre o que estimula ou estimulava a escrita do poeta,

como é ou era o seu olhar sobre o mundo que o cerca ou cercava, qual é ou foi sua contribuição crítica para a construção poética desse mundo.

Ler para ler o mundo, muito mais que apenas ler palavras, ler para saber, para compartilhar angústias, dizia o escritor e poeta Bartolomeu Campos Queiroz. Ler para pensar o mundo. Ler para ser poema vivo.

Na leitura, é importante deixar que os participantes escolham os textos que irão ler. Todos na oficina devem ler algum verso ou poema. Se houver alguma timidez ou silêncio, o provocador lê algum texto para iniciar. Também é bastante proveitoso quebrar a rotina com uma leitura performática, uma brincadeira, uma música, um atravessamento na leitura. Mas que não seja demasiado para não tirar a atenção para do texto que está sendo lido. Propor alguma forma de leitura coletiva ou outras leituras do mesmo texto também é importante principalmente quando a poesia precisar de mais de uma leitura para ser degustada.

Para isso, são disponibilizados os livretos impressos com a seleção de poemas além de livros do poeta (indicado). Fazer rodadas de leitura e avisar sobre a última para aquele que deixa sua participação para o final.

3.2 Jogar

O objetivo do jogo é o exercício do lúdico, o estímulo da sensibilidade, da afecção, a abertura dos “poros” para que algo novo seja absorvido, seja degustado, uma nova experimentação, um novo estado de ser, de estar. As dinâmicas são propostas para experiências individuais e coletivas, em grupos pequenos e grandes. Nelas o que se busca é o espírito infantil, aquele da invenção, da descoberta do mundo, poderia ser dito também o estado selvagem, do primeiro homem quando descobriu o fogo, quando olhou o mar, recebeu o primeiro beijo, deu o primeiro abraço. A busca, enfim, pelo espanto.

O brinqueado do fazer. Nesse estado de espanto tudo é possível, inclusive fazer poemas, dizer poesia. Porque sendo outro, toda possibilidade existe. Ser poeta, ser artista, ser personagem, ser guerreiro, ser. E sendo, dizer, falar, ouvir. A possibilidade quase irreal no mundo: a comunicação.

Faz parte do jogo: o tabuleiro ou círculo mágico, os instrumentos de jogo com dados, cartas de baralho, pedaços de papel, e demais materiais, e os jogadores. Além do mestre que propõe os desafios e mantém as regras acordadas.

Os jogos são propostos em 3 passos de tarefas ou desafios, e cada passo deve ser solicitado um após outro. O objetivo final não deve ser dito antes da conclusão. Reservando-se a surpresa.

Os jogos poéticos não são competitivos. Não há vantagem em saber quem faz o melhor poeta, quem é mais rápido ou quem é liderança. Não é disso que se trata na poesia. O mais importante é que seja divertido, que proponha um desafio, que tenha um tanto de inusitado, que não permita que o participante use seus poemas já pré-escritos (o que seria uma transgressão à regra), que dialogue com pelo menos parte do grupo de alguma forma, que provoque um outro olhar, um cenário novo, uma forma ainda não experimentada, e que possibilite a fala, mas também a escuta.

3.3 Criar

O objetivo da criação é a construção prática, da materialização da experiência vivida. Mas, e, principalmente, o desafio de construir algo individual que é coletivo, e de algo coletivo que é também individualmente. O exercício do eu você nós. E essa obra construída será em palavra, silêncio, poema, gesto, cena, arte-visual, não importa o suporte, a linguagem, seja monólogo ou diálogo, será comunicação. O desafio é produzir poesia – poemas individuais ou coletivos, ou em diálogos com o poeta; artes visuais – a imagem como poema; cenas, danças e performances – o corpo como poema; em apresentações individuais ou coletivas.

Esse também é o momento de apresentar, individual ou coletivamente, o que foi criado e produzido. A elaboração da apresentação, da performance, do poema, ou seja que forma tenha sido criada. Se interativa ou não. É o momento dessa troca. Por isso, esse deve ser necessariamente o momento da movimentação, porque é o corpo em cena, individual e coletivo. Na criação, como informa a própria palavra, a ação e movimento são fundamentais, mesmo que seja apenas uma leitura e/ou performance sutil e delicada. Ainda serão corpo que estará todo linguagem. Este corpoético, agora somado o corpo do jogador e dos jogadores, todo presença e presente. Poesia.

4 O CORPOÉTICO

Um corpo caminha no espaço da cidade, das ruas, com a palavra na boca, braço dado com a poesia. A poesia tem corpo: cabeça, coração, estômago, umbigo e sexo. Poderia ter ainda coroa e garganta. Os sete chacras. O corpo poesia que anda, caminha, voa, portanto, também é um corpo histórico. Linha do tempo, de um tempo sem linha, ou em desalinho, que tece, destece, trama, traça, destina, tecido, texto, contexto. E porque é poético e histórico também é estético, porque ético. E por ser palavra é diálogo, mas também sinal, signo, imagem, forma, ritmo, respiração, comunicação, e para tanto, performático. Por isso ler os poetas, conhecer seu tempo, seu contexto, “penetra surdamente no reino das palavras” (Drummond).

O corpoético dos poetas será também como uma linha do tempo, de história, de poesia. No módulo Poesia e Crítica para o Fórum de Ciência e Cultura da UFRJ foram escolhidos os cinco poetas: Mário de Andrade (a cabeça), Carlos Drummond (o coração), Ferreira Gullar (o estômago), Paulo Leminski (o umbigo) e Sérgio Vaz (o sexo). Do Modernismo da 1ª. República até a Redemocratização. Um passeio poético e crítico pela História.

Esse que passou a chamar corpoético foi percebido na edição dos Jogos Poéticos – poesia e crítica social, do Fórum de Ciência e Cultura, da UFRJ. E, nessa edição, além dos encontros de leitura, brinquedo e criação, sobre a obra da seleção de poetas, orientadas por Bruno Borja e Lucia Helena Ramos, foram feitas também experimentações com a dança e com a performance. A dança com a professora Martha Peres, da UFRJ. A performance com diretor teatral Ticiano Diógenes (ECO/UFRJ).

O corpoético também será um corpo estético e performático. Há o poema e o corpo que lê o poema, que diz o poema, que escreve o poema, que sente o poema. O corpo do poeta, de poetas. E o corpo do leitor. Diz o poeta Leminski que poeta não é só quem faz poemas, mas quem tem a sensibilidade de perceber o poema. Pode-se até discordar do poeta, mas a verdade é que há um corpo. Ou corpos.

Nas experimentações de dança e performance o que se buscou foi a percepção do corpo como objeto, movimento, poema, com limites e deslimites, o corpo do outro, afecção da presença do outro, eu sendo o outro e o outro sendo eu, o nós, o corpo como

vários, eu sendo todos, a coreografia do movimento de um corpo que não ensaiou mas se movimenta com outros corpos, ou se contrapõe a eles, que sente o outro e se movimenta sensivelmente, que responde e reage, que não reage, o corpo que preenche os espaços, que ocupa, que acha seu lugar, que escolhe o lugar que quer ocupar, o vazio propositado, o vazio que é objeto e palavra, o silêncio que fala, que grita, que é presença, o olhar, que passa por mim, que esta me olhando, o que diz esse olhar que me olha, o que respondo, estar e ser como escolha, tempo, ritmo, espaço, volume, um corpo que se dobra, desdobra, duplica, incomoda, é invisível e visível, atravessa outros corpos, se mistura e é um.

O que se busca reafirmar nesse artigo é que o jogo e a poesia são *epistemes*. Ou seja, conhecimento, conhecimento da realidade, auto-conhecimento, conhecimento coletivo. A poesia é uma criação e experiência individual e/ou coletiva. O jogo é uma experiência coletiva. Lúdica, poética. A poesia é arte. E transmite emoções e sentimentos. Comunica. Expressa. É linguagem. Consciência. Manifestação individual e social, a arte será, portanto, necessariamente crítica.

Da arte como linha entre tantas outras linhas que tece o real, mas talvez a mais importante delas, porque inventa a trama. Da poesia como afecção capaz de acessar a memória, e o conhecimento. Ser conhecimento.

A questão real é que arte é forma de conhecimento e todo conhecimento é função vital, todo conhecimento garante vida e complexidade. Desvalorizar o artístico é matar, em altos níveis de complexidade, nossa Humanidade. [...] A arte é o tipo de conhecimento que explora as possibilidades do real. [...] A história da evolução humana é uma história da evolução da arte. [...] A arte é forma de conhecimento e este é algo inseparável da sobrevivência – os sistemas vivos que permaneceram no tempo, ao longo da evolução, só o fizeram porque conseguiram desenvolver com sucesso várias formas e níveis de conhecimento. (VIEIRA, 2006, págs. 83, 99, 111).

Como conhecimento, a arte interdisciplina com as ciências e com a filosofia, e tem com elas em comum a criação. São todos criadores: cientistas, filósofos, artistas (VIEIRA, 2006, pág. 49).

Nos Jogos Poéticos, a poesia conduz o fio da História, chama para o diálogo, para o debate, para a crítica. O jogo, faz da experiência um brinquedo. O conhecimento, um desafio divertido, amoroso, coletivo. O corpoético, linha do tempo, fio esticado da história, que complexo, se dobra, embola às vezes, mas há sempre a poesia, que como

um sopro ajuda a desatar os nós. Há sempre um verso, um poema para lembrar. Memória. Afeto. Emoção. História.

O fio da história lido a partir da arte, da poesia. Pelo olhar poético de um ser humano que “dança na corda bamba de sombrinha” (Aldir Blanc) e mira as “possibilidades do real” muito além das “representações de uma certa realidade”. (VIEIRA, 2006, pág.10). E que sendo e estando no mundo de forma poética será, enfim, seu criador.

Esclarecendo que não está sendo aqui defendido o uso utilitário da poesia para o aprendizado de conteúdos. A arte é inútil, como bem disse o poeta Ferreira Gullar, no sentido de utilidade prática. Não é nesse campo que reside a poesia. E nem será. Que se deixe a poesia em paz se for para torna-la utilitária ao sistema de uma pedagogia burocrática, como diz Paulo Freire (1997).

O que é afirmado é que mais que uma técnica de aprendizado, ou de apreensão de conteúdo, ou de ensino de ciências, ou qualquer intenção similar, o olhar poético sobre o mundo é a possibilidade real de transformar o homem e o mundo. Para que? Para torna-lo mais humano. Para torna-lo mais possível. Para torna-lo mais poético.

REFERÊNCIAS

CANDIDO, Antônio. **Formação da Literatura Brasileira: momentos decisivos**. Belo Horizonte : Itatiaia, 2000.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

HOLANDA, Heloisa Buarque de. **26 poetas hoje**. Rio de Janeiro : Aeroplano, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**; tradução João Paulo Monteiro; estudos/dirigida por J. Guinsburg. São Paulo : Perspectiva, 2007. –

MORIN, Edgar. **Amor, poesia e sabedoria**; tradução de Edgard de Assis Carvalho. – 2ª. edição. – Rio de Janeiro ; Bertrand Russel, 1997.

PAZ, Octavio. **Signos em Rotação**; tradução de Sebastião Uchoa Leite; organização de Celso Lafer e Haroldo de Campos; coleção debates dirigida por J. Guinsburg. São Paulo : Editora Perspectiva, 1976.

VIEIRA, Jorge de Albuquerque. **Teoria do conhecimento e arte – formas de conhecimento: arte e ciência – uma visão a partir da complexidade**. 1ª. edição. Fortaleza : Expressão Gráfica Editora, 2006.