

Poetic Games: other epistemologies

Jogos Poéticos: outras epistemologias

Lucia Helena Ramos de Souza¹, Maria Mello de Malta^{1,2}, Bruno Nogueira F. Borja³

¹ Programa de Pós-graduação em História das Ciências e das Técnicas e Epistemologia,
Universidade Federal do Rio de Janeiro

²Instituto de Economia, Universidade Federal do Rio de Janeiro

³ Instituto de Economia, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

jogospoeticos@gmail.com, mariammalta@yahoo.com.br, borja.bruno@gmail.com

Recebido: 4/12/2019

Aceito: 8/12/2019

Publicado: 13/12/2019

Abstract. *Game and poetry are forms of knowledge and are present in various aspects of human life. To play is a serious game, and poetry permeates life as a way of life and being in the world. The experimentations in workshops of the Poetic Games project have confirmed, since 2012, the possibility of accessing this knowledge from the experience of applying a method based on reading, playing and creating. To read: To read the world and its poetry, to absorb the poets work and their historical times aiming to build their own poetic-body; To play: The game, the playfulness and the challenge; and to create: poems, visual arts, performances, that is, poetic art. All stages are carried out in an individual and collective way. The praxis. The Poetic Games confirms, with its trajectory, that if life is game, it is only possible to reinvent it, poetically.*

Keywords: Poetry. Games. Epistemology.

Resumo. *O jogo e a poesia são formas de conhecimento e estão presentes em vários aspectos da vida do ser humano. O jogo é brinquedo sério, e a poesia permeia a vida, como forma de ser e estar no mundo. As experimentações em oficinas do projeto Jogos Poéticos têm confirmado, desde 2012, a possibilidade de acessar esses conhecimentos a partir da experiência da aplicação de um método baseado em ler, jogar e criar. Ler: para ler o mundo e sua poesia, apropriar-se dos poetas e seus tempos históricos para a construir seu próprio corpoético; jogar: o jogo, o brinquedo lúdico, a brincadeira e o desafio; e criar: poemas, artes visuais, performances, ou seja, arte poética. Todas as etapas realizadas de forma individual e coletiva. Uma práxis. Os jogos poéticos confirmam, com a sua trajetória, que se a vida é jogo, só é possível reinventá-la, poeticamente*

Palavras-chave: Poesia. Jogos. Epistemologia.

1. Outras epistemologias: jogo e poesia

O jogo e a poesia são *epistemes*. 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. E como linha entre tantas outras linhas que tece o real, a arte também inventa a trama. A poesia como afecção é capaz de acessar a memória e o conhecimento. Ser conhecimento. E como conhecimento, interdisciplina com as ciências e com a filosofia, e tem com elas em comum a criação. São todos criadores: cientistas, filósofos, artistas (VIEIRA, 2006).

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 varias formas e níveis de conhecimento. (VIEIRA, 2006).

1.1. O jogo

Homo sapiens. Homo faber. Homo ludens. Johan Huizinga (1872-1945), em seu livro *Homo Ludens* – o jogo como elemento de cultura, de 1938, chama atenção para o fato da antropologia e as ciências, tão ligadas à cultura, terem prestado muito pouca atenção ao conceito de jogo e à importância fundamental do fator lúdico para a civilização. Mas, afinal, o que é jogo? A melhor definição partiria dos elementos necessários para compor o jogo - que define tanto um objeto (o jogo em si) quanto a atividade de experimentação (o ato de jogar). Além de voluntária, o jogo é uma atividade que traz também algum nível de satisfação. Exige participação ativa do jogador, que por sua vez gera alterações nos resultados do jogo. É experimentado socialmente, seja para envolver outros participantes (caso dos jogos coletivos), seja por favorecer o surgimento de comunidades de interesse em torno de si (VASCONCELLOS et al., 2018).

Huizinga (2007), acreditando no jogo como um ato social, dirá que: “o puro e simples jogo é uma das principais bases da civilização” e que “o jogo é uma função da vida”. E que todas as práticas humanas se definem como jogo – da guerra à poesia, dos rituais religiosos às corridas de cavalos, por exemplo (VITAL BRAZIL, 1988). Possuindo características fundamentais: a) ser livre – ser ele próprio liberdade; b) não é vida corrente nem vida real; c) isolamento e limitação – tem limites de tempo e de espaço, possui um caminho e um sentido próprios; d) regras e ordenamento.

Mas não sendo vida real não deixa de ser levado à sério. “Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador.” [...] “Ele [o jogo] se torna seriedade e a

seriedade, jogo.” Além disso, o jogo é um intervalo na vida cotidiana e também é, como complemento, parte integrante da vida em geral. (HUIZINGA, 2007).

Quanto às limitações. É fato que todo jogo inicia e acaba. Joga-se até um certo fim. Enquanto ocorre, tudo é movimentação, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. Além da limitação do tempo, há a limitação do espaço. “Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea”. O lugar sagrado ou terreno do jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, a praça, o tabuleiro, o palco, a tela, o campo, o tribunal, etc. (HUIZINGA, 2007).

têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados em cujo interior se respeitam determinadas regras. [...] Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUIZINGA, 2007).

O jogo “introduz na confusão e na imperfeição da vida e do mundo uma perfeição temporária e limitada”, exige e cria uma ordenação. A relação e afinidade profunda entre o jogo e essa ordenação, ou harmonia, parece, propõe Huizinga (2007) ligar o jogo ao domínio da estética. E afirma: “há nele [jogo] uma tendência para ser belo”. E que o fator estético está no jogo em todos os seus aspectos. Até mesmo nas “palavras que são empregadas para designar seus elementos” são as mesmas que descrevem “os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião”. O jogo possui ritmo e harmonia.

O elemento de tensão é importantíssimo. “Tensão significa incerteza, acaso”. Todos que jogam “procuram conseguir alguma coisa difícil, ganhar, acabar com uma tensão”. - O jogo é tenso -. E o elemento de tensão confere ao jogo valor ético, na medida da qualidade do jogador – “sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem”, “suas capacidades espirituais, sua lealdade”. Porque apesar de querer ganhar, ele precisa obedecer às regras do jogo. “As regras são um fator importante para o conceito do jogo”. E todo jogo tem regras. Elas “determinam o que ‘vale’ dentro do mundo temporário do jogo”. E “as regras do jogo são absolutas e não permitem discussão”. “A desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba. Ao apito do árbitro quebra o feitiço e a vida ‘real’ recomeça”. “O jogador que desrespeita as regras do jogo será o desmancha-prazeres”. Há também o “desonesto”, que finge “jogar seriamente e aparenta reconhecer o círculo mágico” do jogo. Mas o desmancha-prazeres abala o próprio mundo do jogo. Porque “ele denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo” e “priva o jogo da ilusão”. Ilusão – palavra que significa literalmente “em jogo”. “O desmancha-prazeres destrói o mundo mágico”, portanto, precisa ser expulso, pois ele “ameaça a existência da comunidade de jogadores”. E “mesmo no universo da seriedade, os hipócritas” e os desonestos “sempre tiveram mais sorte do que os desmancha-prazeres: os apóstatas, os hereges, os reformadores, os profetas e os objetores de consciência”. Mas, são os desmancha-prazeres que “fundam uma nova comunidade, dotada de regras próprias. Os fora da lei, os revolucionários, os membros das sociedades secretas, os hereges de todos os

tipos tem tendências fortemente associativas, se não sociáveis, e todas as suas ações são marcadas por certo elemento lúdico”. (HUIZINGA, 2007).

A função do jogo é o que interessa a Huizinga (2007), e nas formas mais elevadas, que pode ser definida pela luta por alguma coisa ou pela representação de alguma coisa. Representar significa mostrar. A “representação é a realização de uma aparência: é imaginação”. Mas, “a representação sagrada é mais do que uma realização de uma aparência ou mesmo de uma realização simbólica: é uma realização mística”. Onde algo “invisível e inefável adquire uma forma bela, real e sagrada”. É a realização pela representação. E que, por isso, conserva aspectos e características formais do jogo. Pois, “é executada no interior de um espaço circunscrito sob a forma de festa, dentro de um espírito de alegria e liberdade. Em sua intenção é delimitado um universo próprio de valor temporário. E seus efeitos não cessam depois de acabado o jogo”.

Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. [...] “A *poiesis* é uma função lúdica”. [...] “A função criadora a que chamamos poesia tem suas raízes numa função ainda mais primordial do que a própria cultura, a saber, o jogo”. (HUIZINGA, 2007).

A imaginação ou “função que opera no processo de construção de imagens” se trata de “uma função poética”; e essa é “a função do jogo ou função lúdica”. É nesses domínios do jogo que “a criança, o poeta e o selvagem encontram um elemento comum”. E sintetiza: “O mundo do selvagem, da criança e do poeta, o mundo do jogo”. (HUIZINGA, 2007).

Jogo é uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e de distensão. (HUIZINGA, 2007).

E todas as características listadas para o jogo são qualidades próprias da criação poética. E a definição de jogo também poderá definir a poesia. Afinal, “o que a linguagem poética faz é essencialmente jogar com as palavras. Ordena-as de maneira harmoniosa, e injeta mistério em cada uma delas, de modo tal que cada imagem passa a encerrar a solução de um enigma”. (HUIZINGA, 2007).

Mas como se faz um jogo? Em uma conclusão simplificada, um jogo precisa: a) de **jogadores** – antes de quaisquer outros componentes, e dispostos voluntariamente a participar do jogo; b) de um **lugar**, espaço, tabuleiro – tudo que está fora desse “espaço” não estaria participando do jogo, e isso pode incluir espaços digitais ou espaços físicos grandes ou pequenos; c) de **regras**, que devem ser acordadas e aceitas por todos os participantes antes do início do jogo, para que o jogo não se dissolva. Dentro das regras, as condições e objetivos; d) de um **tempo** estabelecido e acordado para que aconteça o jogo, um lugar temporal próprio – início e fim do jogo, onde o que acontecer fora desse período temporal não será mais jogo, porém, este tempo também pode ser determinado pelo

objetivo ou objetivos alcançados e acordado nas regras; e) de **ordenamento**, ou pode-se chamar de organização, harmonia. Esse ordenamento pode vir das regras, mas também através de um “mestre do jogo” (como acontece nos jogos de RPG e outros, e nos Jogos Poéticos). Esse mestre do jogo será, além de mediador e provocador da ação, o que vai manter alguma ordem no jogo, atentando para as regras; f) de **peças**, instrumentos ou ferramentas do jogo: materiais de representações e sorteios. Os mais comuns são baralhos, dados, pinos coloridos, roletas, bolas, cordas, livretos de informação e instruções, cartelas, os próprios corpos dos jogadores, lápis, giz, etc. (SOUZA, 2019).

Jogos podem ser classificados como de perícia ou habilidade ou destreza; de sorte; ou de estratégia ou raciocínio. Um jogo pode, ainda, reunir todas essas características. E entre suas várias funções sociais, os jogos também são utilizados como instrumentos de ensino e aprendizado, e forma de linguagem na transmissão e construção de conhecimento. Quando se ensina um jogo, uma série de conhecimentos é transmitida e construída. Assim, ensinar um jogo é ensinar a própria vida. (ABRIL, 1978).

1.2. A poesia

A poesia pertence a todas as épocas: é a forma natural de expressão dos homens. Não há povos sem poesia. (PAZ, 1976).

O poeta Octavio Paz (1914-1998) afirma que “o ritmo não só é o elemento mais antigo e permanente da linguagem, como ainda não é difícil que seja anterior a própria fala”. E se “a linguagem nasce do ritmo”, pode-se dizer que “todo ritmo implica ou prefigura uma linguagem”. Afirmará ainda que “o ritmo se dá espontaneamente em toda forma verbal, mas só no poema se manifesta plenamente. Sem ritmo, não há poema”; mas só com o ritmo, não há prosa. “O ritmo é a condição do poema”. A linguagem tende a ser ritmo, uma inclinação natural. Por isso, as palavras retornam à poesia, espontaneamente, “como se obedecessem a uma misteriosa lei da gravidade”. Portanto, “deixar o pensamento em liberdade, divagar, é regressar ao ritmo”. (PAZ, 1976).

A poesia é arte, arte poética. Dado o cenário do mundo, urgente perguntar que arte é essa. Na sua definição mais potente, Liev Tolstói (1828-1910), em seu livro *O que é Arte*, de 1898, dirá que arte é contaminação – porque comunica a outros a vivência do artista, seus sentimentos. A atividade da arte se baseia nessa capacidade humana que as pessoas têm de ser contagiadas pelos sentimentos de outras pessoas. Mas o contágio que pode ser representado no bocejo que pega, no choro que emociona, no riso que dissemina, ainda não será arte. A arte começará no propósito de comunicar aos outros um sentimento experimentado alguma vez e que sendo invocado de novo é expresso por certos sinais.

A arte é a atividade humana que consiste em um homem conscientemente transmitir a outros, por certos sinais exteriores, os sentimentos que ele vivenciou, e esses outros serem contagiados por esses sentimentos, experimentando-os também. (TOLSTÓI, 2002).

Fernando Pessoa (1888-1935), através de seu semi-heterônimo Bernardo Soares, apresenta o desassossego como condição para a criação artística. E se desdobrando em vários, o

poeta experimenta sensações, o ser outro, ser outros em um. “Sinto-me múltiplo”, dirá Pessoa (*apud* MACIEL JR, 2018). Consciência da pluralidade, assim chamará Maciel Jr (2018). E dirá que há uma consciência estética ocasionada por uma experimentação que condiciona a criação de uma obra de arte. Sendo a consciência o intervalo de indeterminação existente entre a percepção, o sentir, e o agir.

A gênese de uma obra de arte supõe um estado alterado da consciência; que este ocorre graças à existência de algo no sensível que torna possível o ato de criar; e que este se dá no estado de uma consciência desligada dos interesses práticos que a ocupam no seio da vida cotidiana. [...] Um fluxo que conecta pensamento e sensibilidade. (MACIEL JR, 2018).

Uma “consciência rara”, ou “intensificada”, “uma consciência artística” [crítica e política]. Que inclui “o devir de quem a construiu”. Mas será preciso aproximar a consciência da intuição e do afeto, para que seja sensorial e intensa. Através da contemplação, da intuição e da experimentação. (MACIEL JR, 2018). Vital Brazil (1988) dirá que “a consciência surge com a linguagem. [...] E que a linguagem é consciência prática, existindo para mim e para o outro, enquanto necessidade de troca. A consciência [...] como produto social”.

Vinda do grego *poietes*, ou seja, “aquele que faz”, a palavra poeta faz linguagem. E funda culturas inteiras! O poeta é o que mergulha na vida e mergulha na linguagem como se fosse (quase) a mesma coisa. Vive o conflito signo versus coisa. Ele sabe (sente o sabor) que a palavra “amor” não é o amor – e não se conforma. “O poema é um ser de linguagem. O poeta faz linguagem, fazendo poema”. Cria e recria a linguagem. Cria o mundo. E que para o poeta “a linguagem é um ser vivo”. O poema fala de tudo e de nada, cria modelos de sensibilidade. Portanto, o “poema é criação pura – por mais impura que seja”. “Fazer poesia é transformar o símbolo (palavra) em ícone (figura)” – figuras visuais e sonoras. E por isso não basta a análise gramatical do poema. “Um poema cria a sua própria gramática. E seu próprio dicionário”. Porque “transmite a qualidade de um sentimento”. Não de uma idéia. Mas “a qualidade do sentimento dessa idéia”. Para ser “sentida, e não entendida, explicada”, desnuda. Em arte, “forma e conteúdo não podem ser separados”. Repetindo a pergunta do poeta Yeats: Quem poderia separar o dançarino da dança? (PIGNATARI, 1989).

Para o poeta e semiótico Décio Pignatari (1927-2012), “há um verbo que domina todo o sistema” de “predicação das línguas ocidentais”: “o verso ser”. Tudo É assim. E dentro desse sistema qualquer coisa pode ser afirmada, mesmo se absurda ou contraditória, no mesmo nível de certeza. Essa lógica, reforçada pelo alfabeto escrito, “permitiu o avanço da ciência, mas relega a arte a um papel secundário na sociedade”. “É uma poderosa arma de análise, mas não de síntese”. “É a arma da metalinguagem”. A poesia e as artes são “uma contradição dentro dessa lógica. Perturbam”. “Porque usam outra lógica”. Como diz o poeta Mário Quintana: “Nunca pergunte do que fala o poema. O poema sempre fala de outra coisa.” Mostrar um sentimento sem dizer o que ele é – isto é poesia. Porque “a poesia situa-se no campo do controle sensível, no campo da precisão da imprecisão”. “A questão da poesia é esta; dizer coisas imprecisas de modo preciso” (PIGNATARI, 1989).

No Sertão a pedra não sabe lecionar,
E se lecionasse, não ensinaria nada;
Lá não se aprende a pedra; lá a pedra,
Uma pedra de nascença, entranha a alma.
(João Cabral de Melo Neto, 1979)

O poema diz pedra e imediatamente o leitor/ouvinte entende do que fala o poeta e o poema. Da dureza, da rispidez, da secura da vida no Sertão do Nordeste. Não carece nenhuma outra palavra, ou explicação. A experiência está dada. A imagem é poética. Torquato Neto diz que “um poeta não se faz com versos, é o risco”. Octávio Paz dirá que “a verdade é uma experiência e cada um deve tentá-la por sua conta e risco”. “Pensar é respirar” [e respirar é ritmo]. Mas linguagem é significado, e nomear é ser - e seu reino é a poesia. A imagem poética então diz o que a linguagem parece incapaz de dizer. Mas como e por que diz? Sentido e significado. Autenticidade, realidade objetiva, “o poeta [...] cria realidades que possui uma verdade: a de sua própria existência”. “O poeta não quer dizer, ele diz”. Portanto, “a imagem explica-se a si mesma. Nada, exceto ela, pode dizer o que quer dizer. Sentido e imagem é a mesma coisa”. Onde “a imagem não é meio; sustentada em si mesma, ela é seu sentido. Nela acaba e nela começa”, assim como “o sentido do poema é o próprio poema”. Porque “poema é linguagem”, e “transcende a linguagem”, mas “é também mais alguma coisa”. E “esse algo mais é inexplicável pela linguagem, embora só possa ser alcançado por ela. Nascido da palavra, o poema desemboca em algo que a transpassa”. Por isso, “a experiência poética é irreduzível à palavra e, não obstante, só a palavra a exprime”. Enfim, “o poema é linguagem em tensão: em extremo de ser e em ser até o extremo” (PAZ, 1976).

O sentido da imagem é a própria imagem. A linguagem ultrapassa o círculo dos significados relativos [...], e diz o indizível. A linguagem indica, representa; o poema não explica nem representa: apresenta. Não alude à realidade; pretende [...] recriá-la. Portanto, a poesia é um penetrar, um estar ou ser na realidade. (PAZ, 1976).

“A verdade do poema apóia-se na experiência poética”. Essa experiência se expressa e comunica-se pela imagem, que não explica nada. Porém, nos convida a recriá-la e, revivê-la. Dessa forma, “o dizer do poeta se encarna na comunhão poética”. E se “a poesia coloca o homem fora de si e, simultaneamente, o faz regressar ao seu ser original: volta-o para si”; então, o ser humano “é sua imagem: ele mesmo e aquele outro”. E através da frase que é ritmo, que é imagem, o ser humano – “esse perpétuo chegar a ser – é”. Assim, por definição, “a poesia é entrar no ser”. (PAZ, 1976).

“Não há poesia sem sociedade”. “Não há sociedade sem poesia”. Mas a poesia não é social, nem a sociedade é poética. A sociedade carece de linguagem: poesia. A poesia carece de autores e leitores: palavras. Os dois buscam uma conversação mútua. “Transformação da sociedade em comunidade criadora, em poema vivo; e do poema em vida social, em imagem encarnada”. O poeta propõe uma sociedade livre, uma sociedade poética. Uma comunidade criadora - uma sociedade universal em que as relações entre os seres humanos fossem “como um tecido vivo, feito da fatalidade de cada um ao enlaçar-se com a liberdade de todos”. (PAZ, 1976).

A conversão proposta seria da sociedade em comunidade e do poema em poesia prática. Mas esse é um horizonte cada vez mais distanciado. Além das razões dos sistemas políticos econômicos, há na sociedade contemporânea, o contraditório para a poesia: “o crescimento do ‘eu’ ameaça a linguagem em sua dupla função: como diálogo e como monólogo”. O diálogo se fundamenta na pluralidade. O monólogo, na identidade. No diálogo cada um fala consigo ao falar com o outro. No monólogo o outro escuta o que digo a mim mesmo. Mas “a poesia não diz: eu sou tu; diz; meu eu és tu. A imagem poética é a outridade”. Portanto, “o fenômeno moderno da incomunicação não depende tanto da pluralidade de sujeitos quanto do desaparecimento do tu como elemento constitutivo da consciência”. A imaginação poética não é apenas invenção, mas é descoberta da presença e dar presença aos outros. A poesia como procura dos outros, a descoberta da outridade. E qualquer “novo pensamento revolucionário terá que absorver duas tradições: a libertária e a poética” - como a experiência da outridade, crítica e criadora. Porque só ela “abraça a sociedade em sua realidade concreta e em seu movimento geral, e a transforma”. Em razão e poesia vivas. (PAZ, 1982).

Toda escritura convoca um leitor. E do poema vindouro suscita a imagem de uma cerimônia; jogo, recitação, paixão (nunca espetáculo). [...] No passado o poeta foi o homem da visão. Hoje aguça o ouvido e percebe que o próprio silêncio é voz, murmúrio que busca a palavra de sua encarnação. O poeta escuta o que diz o tempo, ainda que ele diga: nada. [...] Toda criação poética é histórica; todo poema é apetite de negar a sucessão e fundar um reino perdurável. Se o homem é transcendência, ir mais além de si mesmo, o poema é o signo mais puro desse continuo transcender-se desse permanente imaginar-se. O homem é imagem porque se transcende. [...] Nossa poesia é consciência da separação e tentativa de reunir o que foi separado. No poema, o ser e o desejo de ser pactuam por um instante, como o fruto e os lábios. Poesia, momentânea reconciliação: ontem, hoje, amanhã; aqui e ali; tu, eu, ele, nós. Tudo está presente: será presença. (PAZ, 1976).

2. Jogos poéticos

Jogos Poéticos é projeto e método, desenvolvido para oficinas de poesia, dinâmicas de leitura, de jogo, e de criação. As oficinas são organizadas por módulos de poetas que são lidos, brincados, praticados. O experimento acontece desde 2012 e já leu mais de 60 poetas brasileiros, criando coletivamente poemas, performances e coletivos. Tendo iniciado no SESC Rio, na biblioteca do SESC Tijuca, tem sua trajetória marcada pela experiência no Fórum de Ciência e Cultura da UFRJ, no ano de 2015, quando aperfeiçoou o método, incluindo a *performance* e a dança, além de ter criado um recorte poético e crítico chamado de corpoético, que conduz o fio da História.

O método consiste em: 1. Ler – o mundo, o poeta, o mundo do poeta, os poemas. A obra e o contexto. Ler para ser poema vivo. 2. Jogar – exercício do lúdico. O brinquedo de fazer. A fala e a escuta. A comunicação. O jogo. 3. Criar – materialização da experiência. Exercício do eu você nós. A criação, a elaboração, a troca, a poesia. Assim, a poesia chama

para o diálogo, o debate e a crítica. E o jogo faz da experiência um brinquedo, e do conhecimento, um desafio divertido, amoroso e coletivo (SOUZA, 2019).

3. Conclusão

Jogos Poéticos é um método construído na experimentação, portanto complexa e viva e ainda em construção. A intenção é descobrir e/ou acordar o poeta dentro de cada um – no sentido dado a poeta que é o que faz fala e/ou lê sensivelmente um poema. E aperfeiçoá-lo com as experimentações pessoais e coletivas, aprofundando suas leituras de mundo, trocando leituras com outras leituras para ampliar esse olhar, para além dos horizontes ditos possíveis - cartografando, inventando, ocupando novos espaços, e ampliando essa geografia a partir do fazer poético.

A aplicação do método Jogos Poéticos em grupo e coletivos é uma possibilidade e ferramenta para construção coletiva de conhecimento, como jogo e poesia. O que é proposto é uma experimentação poética e humana. Como ingredientes: razão, emoção, vontade, visão de mundo, outridade e humor. E se “amor – humor”, como diz Oswald de Andrade. É de amor que se trata, ao fim das contas.

Financiamento

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Referências

ABRIL, coleção. **Os melhores jogos do mundo**. Coordenação editorial: Maria Adelaide Amaral e Nelson Santonieri. São Paulo : Editora Abril, 1978.

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

MACIEL JR, A. **A consciência da obra de arte e o devir-outro do criador** / ROSA, Luiz Pinguelli; Nelson Job; Rogério Mendelli; Valéria Portugal [orgs.]. **A transdisciplinaridade da consciência: artigos do encontro internacional transdisciplinar da consciência**. Rio de Janeiro : Edite, 2018.

SOUZA, L.H.R. **Jogos Poéticos: poesia e crítica social**. Dissertação de mestrado. HCTE/UFRJ, 2019.

PAZ, O. **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.

_____. **O arco e a lira**. Tradução: Olga Savary. – 2ª. Edição. Rio de Janeiro : Editora Nova Fronteira, 1982.

PIGNATARI, D. **O que é Comunicação poética**; coleção Primeiros passos (191) - 2ª Edição. São Paulo : editora Brasiliense, 1989.

TOLSTOI, L. **O que é arte?**; tradução de Bete Torii. São Paulo : Ediouro, 2002.

VASCONCELLOS, M.S.; CARVALHO, F.G.; ARAÚJO, I.S. **O jogo como pratica da saúde**. Rio de Janeiro : Editora Fiocruz, 2018.

VIEIRA, J.A. **Teoria do conhecimento e arte: formas de conhecimento - arte e ciência: uma visão a partir da complexidade**. Fortaleza : Expressão Gráfica e Editora, 2006.

VITAL BRAZIL, C.N. **O jogo e a constituição do sujeito na dialética social**. Rio de Janeiro : Forense-Universitária, 1988.