

SONIA RANGEL

Artista cênica e visual, Sonia Lucia Rangel é Professora Titular da Universidade Federal da Bahia (UFBA) e membro da Academia de Ciências da Bahia; colaboradora nos programas de pós-graduação da Escola de Teatro e da Escola de Belas Artes da UFBA, nas linhas de pesquisa Poéticas e Processos de Criação. Mestre em Artes Visuais e Doutora em Artes Cênicas, possui obras em acervos públicos e privados no Brasil e no exterior, com diversas premiações e vários livros publicados, alguns pela editora baiana Solisluna. Pela Edufba, em 2020, publicou *Penso imagens ou imagens me pensam?*, volume 10, da coleção *Pesquisa em Artes*.

Pela lembrança provocada no próprio convite, sou grata e escolho neste breve texto compartilhar ideias citando alguns autores que me ajudaram a aplacar – mas também a intensificar – a inquietação sobre o perguntar e o compreender como a ludicidade foi tema e estrutura de muitas obras de minha autoria, tanto no Teatro como nas Artes Visuais. Como a ludicidade entrou na sala de aula?

Assim, já depois de extensa realização e, desse modo, pela busca e encontro com as ideias desses autores, essa chave de pensamentos modificou-me e foi modificando meu próprio modo de ver o mundo. Também pude esclarecer para mim mesma certas estratégias intuitivas criadas para a sala de ensaio ou para a sala de aula. Pela via de registro da minha memória-esquecimento vou citá-los aqui, desejando que possam inspirar a curiosidade na pesquisa de outros buscadores, artistas, mestres, professores.



Hoje compreendo melhor como a ludicidade, sendo uma força vital, guarda um componente biológico que ultrapassa a esfera do humano – pois animais também brincam – e ela nos liga a um largo espectro de pertencimento como seres vivos. E essa força nos seres humanos, mesmo sendo psico-bio-físico-social e inerente à teoria dos jogos, foi, durante muito tempo, em seu estudo histórico, equivocadamente, não só desprezada, mas também considerada de nula importância, categoria menor, ou reduzida apenas ao tempo da infância.

No âmbito da teoria dos jogos, então, nunca é demais evocar o que ainda se consideram textos basilares do século passado: o *Homo Ludens*, de Johan Huizinga, primeira edição em 1938 e, muitos anos após, só em 1958, *Les jeux e les hommes*, de Roger Caillois. Se o primeiro autor inaugura a teoria dos jogos como fundamento da cultura, o segundo autor realiza uma crítica ao primeiro e amplia o instrumental para uma leitura dos jogos, propondo quatro categorias fundantes: *agôn* (competição), *alea* (sorte), *mimicry* (simulação), *ilinx* (vertigem). Categorias imbricadas entre si, apresentando oposições e dominâncias sempre em possibilidades combinatórias. O teatro, as artes do espetáculo de um modo geral, predominantemente, lógico que se situam na categoria *mimicry* (o disfarce, a máscara).

Outro texto para mim importante, *O Brincar e a Realidade*, 1971, de Donald Woods Winnicott, situado como pós-freudiano e pós-junguiano; para este autor, a construção do conhecimento passa necessariamente pela atividade do brincar. Desde os primeiros impulsos, para ele, a criança suga o peito da mãe, mas também, ao mesmo tempo, “brinca” com ele. Amplia a compreensão do brincar não só para o campo da arte como para toda a ciência, pois o coloca inerente à função do pensamento e da consciência.

Um autor latino-americano, Gabriel Weisz dialogou com o campo inaugural da Etnocenologia, há um instigante texto de sua autoria, *Textura xamânica do corpo*¹, numa das publicações, a de 1999, organizada pelo saudoso professor Armino Bião e pela professora Christine Greiner, mas lembro aqui, pelo específico do tema deste Caderno, sua autoria num outro texto *El juego viviente*, primeira edição em 1986 pela editora mexicana Siglo Veintiuno. O que me instigou no pensamento deste autor e nessa então nova disciplina foi sempre a perspectiva de estudar o corpo “vivo”, como jogo de ação-reflexão inseparáveis, o corpo na ou da experiência.

Os estudos do pensamento, da consciência e da percepção humanas somam-se na direção de incluir jogo e sonho, portanto, campo do imaginário, compondo a plasticidade de nosso mapa neural

¹ WEISZ, Gabriel. *Textura Xamânica do Corpo* em Etnocenologia: textos selecionados. Christine Greiner e Armino Bião, organizadores – São Paulo: Annablume, 1999.



como bem integra António Damásio em seus modelos, bem como outros autores contemporâneos da neurociência. Brincar não só é uma atividade séria e imprescindível como necessária ao longo da vida humana. Sob pena de empobrecer, até embotar a nossa capacidade de reflexão em complexo pensamento. Também compreender o seu funcionamento que não é bom nem é mau, apenas é, somando-se, no contemporâneo, as tecnologias do imaginário às tecnologias digitais.

Bom lembrar a natureza da ludicidade naturalmente enraizada como força humana biológica no intermediar das primeiras experiências com o mundo, e na original curiosidade pelo conhecer que cada ser inaugura. Artistas e poetas de todas as artes sabem disso, como crianças o sabem, e o que em nós nos permanece, habitando a mesma inquietação, dor e prazer vividos nos “quintais”, como espaço físico no real ou espaço no imaginário.

Nessa via poética, não posso esquecer de outro amado autor, que também releio, Gaston Bachelard. Na sua fenomenologia da imaginação se dedica a estudar as imagens nos poemas, na voz dos poetas. Tanto em *A poética do devaneio* (1961) como em *A poética do espaço* (1958), Bachelard dedica grande parte aos devaneios voltados para o espaço da casa e para a infância.

Um belo livro autobiográfico que ainda releio, que recomendo como iniciação ao pensamento de Jung, *Memórias, sonhos, reflexões*², corajoso, com a coragem do pós-oitenta anos, especificamente, a parte que trata do tema da casa e da memória da infância, exemplos inspiradores de matéria-prima para a vida toda.

Mas tomando com bom humor uma questão lá do início – como a ludicidade entrou na sala de aula? – e ela foi entrando de mil modos e estratégias, conscientes ou não, me vem à lembrança uma estratégia que me valeu nota zero. Portanto, prazer em fazer também esbarra em retorno traumático.

Era no antigo ginásio, eu não gostava da matéria muito menos do professor, do que e de como era ensinada a tal da Geografia. Numa prova, fiz um “poema” belo e inteligente, na minha juvenil concepção, questionando, “filosoficamente”, pra que serviria frente aos dramas cotidianos estudar Geografia? Saber de cor os nomes de rios, bacias hidrográficas e outros acidentes, se já estavam anotados nos mapas, para que decorar? Se não seria mais interessante sondar “as terras inventadas”, aquelas sobre as quais só os inventores (os poetas, lógico, isso eu não disse,

2 JUNG, Carl Gustav. **Memórias, sonhos, reflexões**. Trad. Dora Ferreira da Silva. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1978.



mas pensava) saberiam? Questionava a própria utilidade da Geografia! Imagina, a profissão do professor! Fiquei com nota zero, pois não respondi, aliás eu não sabia nada sobre o assunto cobrado, que era um “decoreba”, eu recusava, não havia feito o trabalho exigido e, além do zero, recebi escrito no papel da prova a inesquecível pergunta em letras garrafais: QUE LOUCURA É ESSA? Com uma imensa sequência de interrogações...

Ah, hoje posso sorrir... Só lamento não ter guardado a materialidade dessa prova. É lógico que depois do humilhante trauma, não fui chamada para conversa, e “me enquadrei”, senão, não teria obtido meu diploma ginasial. Uma travessura lúdica que poderia ter sido jogada de outra forma, ah se o professor fosse outro... ah se a escola fosse outra... Um bom pretexto para ser questionada, sim, poder explicar a tal “loucura” expressa e quem sabe ser apresentada ao conto de Guimarães que à época eu ainda não conhecia “A terceira margem do rio”. Ou quem sabe sondar aqueles itinerários lá em Pasárgada.

Bem vinda essa gente que aqui se dedica a pensar o brincar e as Culturas da Infância em reflexões e tempos multidimensionais – a nos atropelar? Será que o que se exige nas velocidades nos empobrece? Nos permite ou não gestar o tempo da consciência crítica? Que habilidades embotam ou viabilizam nossas possibilidades do criar-pensar? Perguntas e dúvidas da encruzilhada. Uma necessária, atual e arcaica an-coragem da experiência humana se faz. Mas o jogo dramático infantil ainda nos pode ensinar o grande jogo do teatro, original no sentido de origem. No rito da presença, entender a própria oculta política da experiência. O que, nestes belos tempos, pois são os nossos, por ela, nos está sendo outorgado ou negado? Enfim, atentos ao que as crianças continuam a nos apontar, que a experiência com o Teatro e as Culturas da Infância nos guiem ao pensamento do criar-pensar, ao prazer do próprio conhecimento.



PINTURA-DESENHO-COLAGEM
sobre eucatex de **Sonia Rangel** integra uma série produzida nos anos 80. Esta série se caracteriza pela utilização na colagem de fragmentos de roupas de bonecas costuradas pela própria artista. Tratamento das imagens: Zé de Rocha e Vanessa Cercil