

ESTÉTICAS DO LÚDICO, O BRINCAR COMO *POIÉSIS*

Ana Valéria de Figueiredo - UERJ

Valéria Leite Aquino - UERJ

Beatriz S. I. de Albuquerque - UERJ

Pretendemos investigar jogos, brinquedos e brincadeiras nas memórias de licenciandos do Instituto de Artes da UERJ, como narrativas de vivências estéticas, *poéticas da existência*, que remetem a um tempo frequentemente onírico, como rememoração. O lúdico é parte da natureza humana e Huizinga e Caillois estudam o jogo e a brincadeira em seus aspectos históricos, antropológicos, sociológicos e filosóficos. Para eles, os fenômenos sociais se dão nas interações humanas presentes na linguagem, arte, trabalho, educação e/ou lúdico, formas de comunicação. Paulo Freire, em *A importância do ato de ler*, descreve o entorno sensorial em que aprendeu a ler e escrever, nomeando “leitura do mundo” em sua obra. Assim, pensar o lúdico na arte e educação é buscar as raízes na formação do ser em sua interação constante com o meio, suas construções individuais e coletivas, *estética da vida*, do grego *aísthesis: sentir com os sentidos*. O ambiente de formação, escolar ou não, é permeado por ações lúdicas, centrais nas interações humanas e encerram em seu bojo vivências e experiências estéticas, *poéticas da existência*. Abordamos o tema em nossa vida e nas artes. Refletir sobre o caráter lúdico é pensar movimento e vida que articulam várias dimensões da existência humana. O projeto de IC, desenvolvido com licenciandos em Artes Visuais na UERJ, explora as *Estéticas do Lúdico: o brincar como poiesis*. Frente a construção permanente como *poiesis* perguntamos: o que é brincar? Por que brincamos? Onde e quando se brinca? Existem espaços específicos para isso? Huizinga (2010, p. 3) diz: “o jogo é mais antigo que a cultura”. Isso nos faz refletir que, se o jogo antecede a cultura, o ser humano sempre brincou, antes mesmo da formação de sociedades. Investigamos o que os licenciandos evocam de suas infâncias em relação ao brincar. O lúdico permeia as maneiras de ser e estar no mundo. Isso levanta outras questões: como as memórias de jogos e brincadeiras da infância atravessam as *poéticas da existência*? Como essas memórias se materializam nos objetos do lúdico? Que objetos são esses que trazem aspectos da Arte? E o que dizem sobre os lugares sociais? Indagações centrais para a investigação e futuras pesquisas. Buscando mobilizar os licenciandos a refletirem sobre o lúdico em suas práticas docentes, pois o ensino de artes visuais envolve expressar-se e se posicionar no mundo, perguntamos:

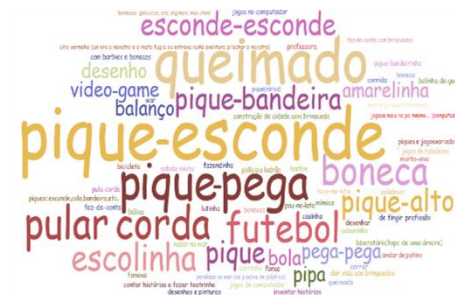
Figura 1 – O que vem imediatamente à sua mente quando falamos de infância?



Fonte: elaborado pelas autoras utilizando o programa *word cloud*

As palavras recorrentes foram: *liberdade, criança, brincar, brincadeira, felicidade, brinquedo, amizade, avó, solidão, imaginação, doce* e evocavam aspectos positivos sobre as infâncias. *Doce* se destaca e remete a uma infância também marcada pela doçura, tanto no sentido emocional quanto no físico, aspectos sensoriais. Sobre a infância: *aprendizado, correr, criança, diversão, alegria, amigos e imaginação.*

Figura 2 – Qual a sua brincadeira ou brinquedo favorito?



Fonte: elaborado pelas autoras utilizando o programa *word cloud*

As brincadeiras mencionadas incluíram pique-esconde, pique-pegas, pular corda, escolinha, pipa, bola e queimado. Brincadeiras que envolvem o corpo e mobilizam os sentidos, *Estéticas do Lúdico*. Observamos correlação entre as brincadeiras escolhidas e os locais onde os participantes passaram suas infâncias. Em áreas periféricas, ou mais afastadas dos grandes centros urbanos, tendiam a envolver maior movimentação corporal, como pique e queimada. A rememoração das brincadeiras está vinculada ao ambiente onde se viveu (Bachelard, 2008), o que põe em xeque o senso comum de que *as crianças de hoje não brincam como antigamente*. De fato, as crianças de hoje são diferentes das de gerações passadas e o contexto social também mudou. Contudo, brincar continua sendo parte essencial da natureza humana: “nós não paramos de brincar porque envelhecemos, mas envelhecemos porque paramos de brincar” (Holmes, 2005, p. 45).

Palavras chave: Ensino de Artes. Cultura Lúdica. Estéticas.

Referências

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler*. São Paulo: Cortez, 1989.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Portugal, 2007.

HOLMES, Oliver Wendell. *Brincar e envelhecer*. Nova York: Vintage, 2005.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

PORTINARI, Candido. *Guerra e Paz*. 1952-1956. Óleo sobre tela, 14 x 10 m. Assembleia Geral da Organização das Nações Unidas (ONU), Nova York.