

## **Perguntas-Passaporte: mão dupla nas fronteiras da criação**

*Sonia Rangel*

PPGAC - UFBA

Palavras Chave: IMAGEM - FRONTEIRAS - PROCESSO CRIATIVO

A partir da IMAGEM como operador metodológico, utilizo uma chave de autores capazes de produzir no meu processo criativo sonâncias, ressonâncias e também dissonâncias. Inicialmente utilizo alguns princípios do método da *Psicocrítica* (Mauron) que faz surgir uma cartografia de imagens, um mapeamento de recorrências no universo da minha produção lírica, por considerar ser aí o *topos* (Bachelard) onde a poética se inicia, um embrião permanentemente conectado aos outros formatos e vias de expressão.

Essa *cartografia* (Deleuze) de imagens, com seus temas subjacentes, revelados e elaborados no processo da pesquisa, tem sido a referência para uma produção artística em técnicas, meios e formas variadas a partir das IMAGENS mais recorrentes, o que transforma a IMAGEM no seu meso-cosmo, operador dominante que media todo o percurso.

Estudo prático-teórico vem sendo compreendido, realizado e aperfeiçoado há mais de dez anos em produtos artísticos e publicações, revelando reflexões sobre o modo de operar meu próprio processo criativo, e de orientar alunos de graduação e pós-graduação.

Pela via de compreender e estudar o percurso das obras artísticas como gerador de novas obras, deixando que o processo criativo indique caminhos para a sua teorização e, nesse meso-cosmo, a metodologia com a imagem permita avançar na inter-trans-disciplinaridade de componentes, o jogo aparece como tema e estrutura de muitas obras, o objeto de arte como objeto de fronteira entre arte-vida, objeto de provocação de leituras e comportamentos que extrapolam também formas designadas como literárias, visuais ou cênicas.

Para explicitar conexão e visibilidade a esse *corpus* vou me referir neste texto a um ciclo de obras sob o título **CasaTempo**, que gerou livro, exposições, atuações em performances.

Segundo Pareyson:

Tentativa e organização não são portanto incompatíveis e dissociáveis, pois até o próprio conceito de um resultado que seja critério para si mesmo as evoca ao mesmo tempo, íntima e inseparavelmente unidas, de sorte que se, por um lado, o bom resultado só se obtém como o fruto feliz de tentativas, por outro, não pode ser critério de si mesma a não ser orientando, urgindo, organizando as tentativas de onde há de resultar. (PAREYSON, 1993: 91)

Longe de serem incompatíveis com a criação, os autores e artistas que foram buscados e estudados para traduzir os princípios dos meus trabalhos se tornaram inseparáveis da sua forma. Como no texto de Calvino – quando ele afirma no contexto de Dante no Purgatório – “chove dentro da alta fantasia” (CALVINO, 1999: 97) estar realizando este estudo “faz chover” idéias de criação que poderão ser lidas, servir ainda de inspiração para mim mesma em outros

momentos, e para outros artistas ou estudiosos da arte. O percurso é cíclico, se transforma com aberturas, a pesquisa só faz potencializar a obra num fluxo de idéias novas e a demanda sempre é vê-las viabilizadas, todas, no tempo e no espaço concreto, não só nas concepções que consigo materializar em projetos.

Pelo tipo de interiorização da experiência sensível, pelas idéias de observação e interpretação da experiência estética e cultural escolho os meus acompanhantes. Nessa aventura de conhecimento, olhar as minhas próprias obras como circuitos nas recorrências mais constantes, primeiro elaborando as constelações de poemas e, depois, as leituras em fluxos de imagens nos vários meios, tornou-se uma tarefa tão cativante e reveladora quanto à realização em primeira instância num processo quase apenas intuitivo. Essas redes de leituras transparentes e superpostas foram a grande aquisição que a pesquisa me devolve como acréscimo ao processo criativo, para chegar às idéias de **Exposição-Espetáculo e Espetáculo-Exposição**.

Ao debruçar-me sobre os poemas e os desenhos, ao início da pesquisa, pelos próprios indícios que essas obras ofereciam, muitas perguntas me serviram de guia. Como aparece o jogo, e por que ele é importante? Como aparece a imagem, e por que ela é importante? E como aparece a memória e por que ela é importante? Essas perguntas me induziram a encontrar noções de jogo, de imagem e de memória que, ao mesmo tempo, por se aproximarem do meu modo de operar a criação, potencializaram-no. Não são perguntas apenas para serem respondidas. São perguntas-passaporte que me levam a sondar os pensamentos da forma e as formas do pensamento em novas obras.

**CasaTempo** pode representar aspectos da própria elaboração da consciência humana em seus vários estágios. Nessa tarefa, o sonho aparece como grande mediador para o enfrentamento com o Tempo, com o Amor e com a Morte que estão numa mesma categoria. Sonho no sentido bachelardiano, como devaneio, lugar onde o sujeito pode ser ativo. Está ligado ao pensamento imaginativo, como produtor de conhecimento, como o conceitua Gilbert Durand. Existe uma fabulação espontânea no sonho noturno que importa para a terapia pessoal e a equilíbrio da energia psíquica da pessoa, mas é no “devaneio” como o definiu Bachelard aonde o sujeito é “ativo”, está presente, nesse devaneio a obra germina, é ele que anima a função criativa. Independente da vida do autor é a vida da obra o que interessa estudar.

Nesse contexto, memória-imaginação incluídas no processo criativo se tornam indissociáveis. Se a comunicação da obra se dá como intercâmbio, como participação, participação e comunicação dependem da memória. Lembrar para esquecer. Lembrar para compreender. Lembrar para modificar. Lembrar para compartilhar. Lembrar para confirmar. O elemento comum na confirmação, mesmo no recordar, traz um componente de unicidade e de criatividade. A apetência e a competência única estão vinculadas no modo como a pessoa lida com o lastro da memória. Parte dela é incontrolável, parte dela é esquecimento, mas uma parte

pode ser reinventada e atualizada como processo de criação. No ciclo de obras em causa, nesse jogo de reinvenção, a fragilidade é transmutada no enfrentamento com o Tempo, com o Amor e com a Morte. Burlar, brincar, simular ser um outro, ou simular que o mundo seja outro revela um “si mesmo” mais real, de uma realidade complexa e mutante a cada instante, exercendo a função de ser e parecer muitos outros. Exercício este, que é o fundamento paradoxal e o fascínio do trabalho do ator: para ser-parecer um outro preciso ir às profundezas de mim mesmo.

Tanto jogo, sonho e memória possuem bases arcaicas, arquetípicas e biológicas que fluem naturalmente em nós e que chegam a atravessar a fronteira do humano. Mas para me tornar ativa no devaneio precisei deixar que o criativo se apoderasse do comando e, através dele, pudesse depurar, decantar os meus enigmas, aqueles que me cativam e me comovem como forças vivas. Para esta difícil tarefa de olhar com os próprios olhos as perguntas-passaporte me induziram a transpor a cartografia da obra em profundezas e extensões nunca dantes atingidas.

As idéias de jogo e memória, que perpassam como imagem a “recepção” da obra pelo artista na criação, persistirão na relação com o público. As relações palco-platéia, espectador-obra se disseminam e se contaminam em reversibilidades de muitos papéis e configurações.

Nesse caminho de construção de uma unidade como utopia, algumas idéias que estavam ao início do percurso da pesquisa permanecem. Posso enumerar algumas. 1ª - O Espetáculo é uma Exposição, a Exposição é um Espetáculo. 2ª - O público “olha”, mas também “é olhado” pelas obras através dos participantes nas ações. 3ª - Objetos e Situações criados para jogar com o público completam e modificam sentidos na ação-atuação. 4ª - O formato livro e vídeo, articulados com Espetáculos e Exposições, mas também com autonomia de objetos independentes, traduzem alguns trajetos da pesquisa em formatos de maior permanência, se configurando como obra e também como parte da memória da obra.

Finalmente desejo e espero que o pensamento das imagens e a imagem dos pensamentos por onde me aventurei sirvam de inspiração para outros criadores, principalmente os que se aventurarem no universo da academia. Reforço com meu trabalho que arte e academia não são incompatíveis. Toda criação é sempre um ato de coragem que requer uma sabedoria e uma disciplina, para não deixar apagar esse lugar interno de avaliação com a aquisição das técnicas e do conhecimento acumulado. Em **Moralidades Pós-modernas**, Lyotard se refere a que “o direito a essa *no man’s land* está no princípio dos direitos do homem” (LYOTARD, 1996: 110). Segundo este autor, quando a “vida geral” tenta “se apoderar da vida secreta”, que é essa “segunda existência” a que todos nós temos o direito e a obrigação de exercer - porque qualifica a nossa humanidade - é que as coisas dão errado. Essa vida secreta não deve ser anulada, sob pena de empobrecer-nos. Precisamos aceitar esse “algo” em nós que é uma espécie de região inumana que escapa a qualquer exercício do direito, mas que sem esse “algo” não teremos o que

compartilhar como obra criadora. “Mas existe nesse si mesmo um outro, aquele ou aquilo com que ele se encontra ou procura encontrar-se durante as horas secretas.” (LYOTARD, 1996: 114)

Quanto mais consegui preservar e entrar nessa cartografia da minha *no man's land* mais encontrei elementos que me conduzem ao reencontro com o outro e com o mundo através da obra. Essa foi uma função das perguntas-passaporte. Elas levam também meu trabalho a se abrir como agora nessa performance de mão dupla com a sua dupla e momentânea fronteira de conclusão.

#### REFERÊNCIAS

LYOTARD, Jean-François. **Moralidades Pós-Modernas**. Trad. Marina Appenzeller. Campinas:Papirus, 1996

CALVINO, Ítalo. **Seis Propostas para o Próximo Milênio**. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

PAREYSON, Luigi. **Estética, Teoria da Formatividade**. Trad. Ephraim Ferreira Alves. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.