

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“Júlio de Mesquita Filho”
Instituto De Artes - Campus São Paulo

CLÓVIS GERON JUNIOR

**PERCURSOS DA CARTOGRAFIA AO JOGO:
reflexões acerca do processo criativo**

São Paulo
2022

CLÓVIS GERON JUNIOR

**PERCURSOS DA CARTOGRAFIA AO JOGO:
reflexões acerca do processo criativo**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista (Unesp), como requisito parcial para a obtenção do título de licenciatura em Arte-Teatro.

Orientação: Profa. Dra. Lucia Regina Vieira Romano.

São Paulo

2022

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da Unesp. Dados fornecidos pelo autor.

G377p Geron Junior, Clóvis, 1991-
Percurso da cartografia ao jogo : reflexões acerca do processo criativo / Clóvis Geron Junior. - São Paulo, 2022.
84 f. : il.

Orientadora: Prof.^a Dra. Lucia Regina Vieira Romano
Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Arte-Teatro) –
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes

1. Criação (Literária, artística, etc.). 2. Jogos na arte. 3. Materiais cartográficos. I. Romano, Lucia Regina Vieira. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título.

CDD 700.457

Bibliotecária responsável: Laura M. de Andrade - CRB/8 8666

CLÓVIS GERON JUNIOR

**PERCURSOS DA CARTOGRAFIA AO JOGO:
reflexões acerca do processo criativo**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Instituto de Artes da
Universidade Estadual Paulista (Unesp),
como requisito parcial para a obtenção do
título de licenciatura em Arte-Teatro.

Aprovada em: ___/___/___

Banca Examinadora

Profa. Dra. Lucia Regina Vieira Romano
Instituto de Arte da Unesp — Orientadora

Profa. Ma. Thaís Caroline Póvoa

Prof. Dr. Rodrigo Alves do Nascimento

Dedico à minha família,
Com carinho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família, Clóvis, Maura e Gabi por me apoiar nas minhas buscas criativas e sempre me dar suporte.

Ao Max e Nala, companheiros de pandemia e motivo de muitas criações.

A minha orientadora e professora, Lucia, por sempre me incentivar e ser motivo de inspiração profissional para mim.

Aos meus queridos companheiros de tantas horas e momentos do LAT 17, porque se fosse outra sala talvez eu não tivesse ido até o fim.

Aos meus professores da Unesp, Carminda, Vina, Lilian, Carol, Pedro e Rodrigo.

Aos meus amigos que me apoiaram neste projeto, me auxiliando sempre que possível.

RESUMO

Os processos criativos são sempre árduos, misteriosos e envolventes, levando aqueles que com ele se envolvem a caminhos desconhecidos. O objetivo proposto aqui é fazer uma série de reflexões acerca da criatividade. Para auxiliar o processo, faço minha própria cartografia na criação de jogos durante o período da graduação, criando um sistema onde as coordenadas geográficas são a criatividade e os jogos. Uma experiência prático-teórica para que eu possa analisar meu próprio processo. Para apoiar os argumentos expostos nesta experimentação, serão apresentados conceitos sobre cartografia, criatividade e jogos, pensados por autores diferentes, desde um viés antropológico, até a perspectiva de autores e autoras relacionados à criação, passando por tratamentos situados na arte do teatro.

Palavra-chave: Jogo; Criação; Criatividade; Cartografia.

ABSTRACT

The creative processes are always arduous, mysterious and involving, taking those involved in them through unknown paths. The goal proposed here is to make a series of reflections about creativity. To help the process, I make my own cartography in the creation of games during the undergraduation period, creating a system where the geographic coordinates are creativity and games. A practical-theoretical experience so that I am able to analyze my own process. To support the arguments exposed in this experiment, various concepts about cartography, creativity and games by different authors will be presented, from an anthropological perspective, to the perspective of authors related to creation, going through treatments situated in the art of theater.

Keyword: Game; Creation; Creativity; Cartography.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Leopoldo Leal.....	34
Figura 2 - Jerzy Grotowski.....	36
Figura 3 - Fayga Ostrower.....	37
Figura 4 - Jogo de Ur.....	41
Figura 5 - Registro de jogos teatrais.....	54
Figura 6 - Registro de criação através de um texto.....	55
Figura 7 - Registro de exercícios somáticos.....	56
Figura 8 - Carta do jogo “Carta/Corpo Corpo/Carta”.....	58
Figura 9 - Exposição: Meu Nome era Lourenço I.....	59
Figura 10- Exposição: Meu Nome era Lourenço II.....	59
Figura 11 - Peças dos jogos Murarellianos.....	60
Figura 12 - Visitantes jogando.....	61
Figura 13 - Exposição: William Forsythe I.....	62
Figura 14 - Exposição: William Forsythe II.....	63
Figura 15 - Exposição Pioneiros e Empreendedores I.....	64
Figura 16 - Exposição Pioneiros e Empreendedores II.....	65
Figura 17 - Protótipo do jogo “Pioneiros e Pioneiras”/ Mapa.....	65
Figura 18 - Referência de imagem do tablet/ Jogo “Pioneiros e Pioneiras”.....	66
Figura 19 - Estudos de objetos próximos, aquarela	69
Figura 20 - Estudos sobre um drink, aquarela	69
Figura 21 - Estudo sobre o corpo humano, aquarela.....	70
Figura 22 - Estudos sobre a fatia de bolo, aquarela.....	70
Figura 23 - Estudo de frasco, aquarela.....	71
Figura 24 - Estudo sobre ursos, aquarela.....	72
Figura 25 - Print do vídeo teste.....	76

SUMÁRIO

PREPARATIVOS PARA A VIAGEM	10
1. CARTA CARTOGRÁFICA	15
1.1 Cartografia	19
1.2 Mapeando Percursos	22
1.3 Limiar	26
2.LONGITUDE: A CRIATIVIDADE	32
4.1 Meridiano Leopoldo Leal	34
4.2 Meridiano Jerzy Grotowski	35
4.3 Meridiano Fayga Ostrower	37
3.LATITUDE: O JOGO	39
2.1 Paralelo Ludens	42
3.2 Paralelo Regras	46
3.3 Paralelo Verbete Teatral	47
4.COORDENADAS RUMO À CRIAÇÃO	51
4.1 Adentrando o Território	53
4.1.1 Etapa 1: Aproximação	54
4.1.2 Fase 2: Provação	56
4.1.3 Fase 3: Conquista	57
4.2 Intersecção de Caminhos	67
4.3 Clímax	73
4.3.1 Questões	73
4.3.2 Escolhas	74
4.3.3 Desfecho	76
NOTAS SOBRE A TRAVESSIA	78
REFERÊNCIAS	81

PREPARATIVOS PARA A VIAGEM

Viagem

vi·a·gem

sf

1 Ato de ir de um lugar para outro e o resultado desse ato; viajada: “Nelsinho marcou o cartão, desceu pelo elevador com o guarda-livros. Pediu que o justificasse perante o gerente, no caso de se atrasar: almoçava com o tio chegado de viagem” (CFA).

2 Percurso para se deslocar a algum lugar, podendo ser próximo ou distante: “O ônibus recobra velocidade, e o resto da viagem transcorre mais sereno” (CB).

3 Espaço que se percorre durante uma jornada: É uma viagem de 100 km daqui até a fazenda.

4 FIG Experiência com desvarios e alucinações, provocados pelo uso de substância alucinógena.

VIAGEM, MICHAELIS, 2021.

De uma vida de inconstâncias e mudanças, navegando em águas próximas e distantes, das poucas certezas que mantenho comigo, meu gosto por viajar talvez seja a mais constante. Por mares rasos ou profundos, próximos ou distantes, de uma ou sete cores, interna ou externa, literal ou metafórica. A jornada, o descobrimento e a experimentação é o que me motivam a não lançar a âncora e me fixar em lugar nenhum, pois minha natureza interna é do próprio movimento e o ato de parar me faria acomodar, perder o ânimo e a motivação. Aqui, o combustível é em grande parte o movimento, em um ciclo contínuo. Minha relação com a arte e a criatividade é a transcrição destas experiências através da minha mente e do meu corpo. Sendo um estudante e profissional da criatividade, em busca de me tornar um artista, sei que a minha travessia profissional e a vivência de cada projeto que me envolvo se tornam viagens também.

Sobre outras certezas que carrego, meus interesses por jogos é mais uma constante que carrego comigo. Jogos de tabuleiros, eletrônicos, de palavras, teatrais. Minha orientadora me disse, em uma das reuniões iniciais do TCC: “Clóvis, você escolheu teatro para estudar justamente a relação entre representação e jogo”. Bingo. Não havia percebido o fato durante minha estadia na Licenciatura em Arte/Teatro, mas nada me pareceu tão certo.

Já as incertezas são muitas, entretanto, sempre me questioneei se estava no lugar certo, e qual seria meu próximo destino. Inseguranças sobre minhas

potencialidades e o meu próprio fazer criador acompanharam todo meu caminho, sentimentos estes que acredito aparecer recorrentemente para aqueles que tentam criar algo. O próprio caminho, por não ser a via mais comum e mais percorrida por pessoas que tenham objetivos semelhantes.

Dado todas as questões, em 2020 é adicionado mais um fator que embaralha todas as minhas projeções para aquele ano e os anos seguintes. Eu, entretanto, não fui o único: no dia 11 de março daquele ano, a COVID-19 foi caracterizada pela OMS como uma pandemia¹. Naquele ponto, não se sabia muito ainda sobre a doença, além do fato que era extremamente contagiante, fator de risco para grupos específicos, imprevisível, com chance de ser letal e, até então, sem vacina e remédios. O mundo como conhecíamos teve que se reorganizar; o trabalho teve que ser repensado; a forma como as pessoas conviviam e socializavam; nosso entendimento sobre a vida e a saúde foi abalado, e de infinitos outros pontos se moveram. Limito-me a dizer que foi um ponto de ruptura para toda a sociedade mundial e um trauma para as gerações que vivenciaram a pandemia (e vivenciam ainda, dado que o processo ainda não acabou em 2022, enquanto escrevo este texto), cujas feridas estão longe de cicatrizar.

Especificamente para mim, foi um período bem complicado. A readaptação da rotina; trabalho, estudos e lazer com os amigos (que não encontrava mais presencialmente) se tornaram online; angústias causadas e intensificadas pela crise sanitária, que só se estendia. Mais do que uma constante, a auto-reflexão se tornou um instrumento necessário para que eu conseguisse lidar com todo o período. Enfim, era preciso recalcular a rota.

Minhas experiências no campo criativo, tão ligadas a minha própria existência e forma de expressão, transbordaram então para a pesquisa acadêmica. Vi que era necessário elencar constantes, para que eu pudesse me aprofundar, questionando “para onde aponta minha bússola?”. O próximo destino só poderia ser definido se eu soubesse minha localização atual, de onde eu vim e o porquê de estar ali.

Atravessando minha história, meu objeto de pesquisa não poderia ser outro que não fosse este: minha própria cartografia, acompanhada de um diário de bordo sobre um processo de criação em ação, explorando melhor os conceitos de jogos

¹ Fonte: <https://www.paho.org/pt/covid19/historico-da-pandemia-covid-19>

(principalmente no viés da sociologia) e criatividade. Isso, tendo “viagem” como mote e viga principal, que transita e conecta os temas entre si, orientando a trilha da minha escrita.

Os motivos que moldaram a forma da pesquisa foram, além das ponderações anteriormente realizadas, a vontade de integrar e mostrar conceitos práticos e teóricos de uma pessoa que vivenciou alguns campos da arte e outros experimentos inventivos em outros campos. Não somente teatro, nem artes visuais, nem dança, nem performance, nem design. Foi necessário revisitar minha trajetória e anotações para entender a maneira como elaborei minhas concepções ao passo que consolidava as bases teóricas do debate.

Visto todas considerações de cunho íntimo e a exposição de fatos de minha vida particular, foi adotado neste TCC um tom pessoal de escrita, em detrimento da maneira tradicional acadêmica, em geral, escrita em terceira pessoa, impessoal e idealmente "objetiva". Adiciona-se a esta escolha a minha dificuldade em escrever os aprendizados da experiência direta: difícil não ser subjetivo, nem apenas técnico e, sobretudo, não ser emotivo! Desde o início desta graduação, aprendo com divagações, sensações e opiniões, de forma explicitamente situada e, não raro, parcial. Novamente, o motivo foram os modos que aprendi e exerci previamente.

O objetivo desta pesquisa, retomo, é uma reflexão sobre meu próprio processo criativo, feitas com base em uma cartografia, entremeada ao entendimento sobre jogos e criatividade. De maneira abstrata, se fosse feito um mapa sobre esta meta, o ponto de partida seria definido pelo meu percurso anterior; as coordenadas, seriam criatividade e jogo; o ponto de chegada, o jogo. Como ficaria este mapa? E a viagem? A travessia será completada com sucesso?

O foco, vale conferir, está na jornada, e não no ponto de chegada, que pode ou não ser completo. A metodologia utilizada foi a análise bibliográfica, elegendo como recorte algumas obras de campos diversos que trabalham os conceitos, sendo algumas escolhidas por sua importância histórica, ao passo que outras, pela afinidade que julgo ter com elas. Também foram utilizados artigos, teses e documentos de diversos autores e meios de comunicação para exemplificar casos e discutir dados. Ter um vasto repertório de referências para criar é fundamental, certo? Da mesma forma, utilizei meu acervo pessoal, para resgatar fotos e

anotações antigas e, assim, também buscar apoio argumentativo, justificar e compartilhar fatos vivenciados. As etapas vividas, o resultado e os sentimentos decorrentes dos fatos estão registrados e, assim, expostos à avaliação de quem ler.

Para melhor organização, quatro eixos foram estruturados, compostos de modo que realizassem analogias ao ato de viajar: entrelaçados os conteúdos, são esses pontos de junção que orientam a narrativa. O quarto e último eixo são resultantes dos anteriores e, assim, necessitam do conjunto de instrumentos apresentados, para que sejam feitas as avaliações propostas. Também, garantem que o conhecimento teórico continue alinhado à execução da parte prática.

Os preparativos para zarpar constam da primeira seção, na CARTA CARTOGRÁFICA. O título é uma brincadeira com os sinônimos, que tanto podem fazer referência aos documentos gráficos de deslocamento, quanto à noção de cartografia na arte. Cartas também eram formas de comunicação entre viajantes durante suas expedições. São mostradas definições de Cartografia, alguns elementos de linguagem cartográfica, do processo cartográfico na arte e filosofia e diretrizes que me ajudaram a estruturar este trabalho como projeto.

A nossa posição de um objeto na Terra é referenciada em relação à linha do equador e ao meridiano de Greenwich. LATITUDE: CRIATIVIDADE e LONGITUDE: JOGO fazem referência aos valores que, de forma conjunta, atuam para gerar coordenadas geográficas no globo terrestre. Qualquer ponto em um mapa pode ser representado pelo encontro desses valores, representados por linhas. O título LATITUDE: CRIATIVIDADE, faz referência a distância ao Equador medida ao longo do meridiano de Greenwich, com orientação entre Norte e Sul. Meridianos é a linha de referência usada para dividir os hemisférios Norte e Sul também é a maneira como se inicia cada subdivisão do capítulo, apresentando autores, criadores e pesquisadores que me influenciaram. De maneira breve são citadas suas obras.

A distância ao meridiano de Greenwich medida ao longo do Equador, orientando-se entre Leste e Oeste, tem aqui seu representante em LONGITUDE: A CRIATIVIDADE. Cada subdivisão é nomeada por paralelo, linha de referência usada para dividir os hemisférios Leste e Oeste, abordando aspectos teóricos do jogo sob algumas óticas diferentes na visão de jogo. Também me fornece instrumentos teóricos importantes na criação de um jogo.

O resultado final é apresentado em COORDENADAS RUMO À CRIAÇÃO e cada subdivisão faz referência a etapas de uma jornada. Em 'Aproximação' apresento uma cartografia de jogos criados no período em que fiz a graduação. Dando continuidade, 'Intersecção de Caminhos' se debruça sobre anotações sobre meu próprio processo criativo, feitos com base em exercícios propostos durante um determinado período deste projeto. Por fim, em 'Clímax', juntando percepções sobre todo o processo do mapeamento do território para a cartografia, é feito um experimento para a criação de um jogo.

O balanço da experiência é feito em NOTAS SOBRE A TRAVESSIA. Notas mais precisas sobre o projeto são tomadas, que vão desde inspirações, unicamente para a escrita e estrutura do texto, até como eu vivenciei as etapas, no processo de tirar tudo do papel e partir para o "mãos a obra". Como início tudo com uma Carta Cartográfica, para que o ciclo seja completo, tudo é terminado nas 'Carta De Reflexões Finais'.

Longe de ser um registro da estruturação e execução de uma proposta, percebi que ao escrever e pesquisar o conteúdo aqui relatado, verbalizei, racionalizei e pensei muito sobre mim e meu processo criativo. Desde aspectos das minhas referências e gostos, até sobre o que detesto e, infelizmente, ainda não aprendi a lidar. Nem mesmo após todos os anos já vividos... Encarar a própria sombra e exibi-la aos outros, com defeitos e falhas expostos, nunca é fácil. Mais que isso, transcrever linhas internas para linhas externas de modo inconsciente e lê-las conscientemente tem um sabor amargo. Sendo, desnecessariamente, sentimental e adentrando em muitos estereótipos desgastados pelo uso ao longo do tempo (em outras palavras, piegas e sem originalidade), esta foi uma jornada transformadora.

A questão que permeia este TCC, quando pareço terminar seu caminho, continua sendo: "seguindo as rotas da minha cartografia, onde irei parar?"

1. CARTA CARTOGRÁFICA

LÚDICO

lú·di·co

adj

1 Relativo a jogos, brinquedos ou divertimentos.

2 Relativo a qualquer atividade que distrai ou diverte.

3 PEDAG Relativo a brincadeiras e divertimentos, como instrumento educativo

LÚDICO, MICHAELIS, 2021.

Quando a palavra *lúdico* se tornou presente do meu dia-a-dia, na prática, ela não possuía nenhum dos significados dados pelo dicionário e dificilmente o significado estará presente em um dicionário formal da forma como era utilizada. Na época eu era um jovem recém-formado em publicidade e propaganda e fazia uma jornada dupla, de territórios do conhecimento tão próximos e tão distantes ao mesmo tempo: no período matutino e vespertino (ocasionalmente no noturno) trabalhava em uma pequena agência de publicidade como diretor de arte e no que restava do tempo era um recém admitido estudante da licenciatura arte/teatro. Teoricamente, ambas práticas na área do fazer criativo, estético e até mesmo artístico. De dia, sites, redes sociais, revistas, aplicativos e cartazes eram minha mídia de expressão enquanto que de noite meu próprio corpo era a mídia. O sentimento em qualquer lugar, todavia, era de insatisfação e não pertencimento em qualquer um dos ambientes, já que minha cabeça não estava acompanhando o resto do corpo. Durante o trabalho e as constantes horas extras que fazia, queria me dedicar aos estudos e práticas de arte. Enquanto que de noite, nas aulas que conseguia estar presente e me restava algum tipo de energia, ficava preocupado com responsabilidades da labuta publicitária e o quanto minha falta de experiência cênica me deixava atrasado em relação aos colegas e amigos de minha própria sala. Se fosse um jogo de tabuleiro, eis a parte que eu seria acometido pelo revés, a carta que dizia “não jogue por algumas rodadas”.

Uma das clientes da agência, constantemente em seus pedidos para a elaboração de diversos materiais - além das costumeiras refações, por problemas de comunicação interna de sua própria empresa (cada peça feita necessitava da aprovação de pelo menos seis pessoas, que definitivamente não alinhavam sua

expectativas antes de fazer o pedido) e externa, com a agência - era que o trabalho deveria ser mais *'lúdico e fun'*, com cores mais lúdicas, fotos mais lúdicas, fundos mais lúdicos. Não que deve-se ser realmente apresentar elementos mais costumeiramente usados no universo infantil seguindo ao pé da letra, mas sim que contivesse símbolos que *para eles* agradassem uma parcela de pais. Logo, o próprio adjetivo "lúdico" tinha suas propriedades misteriosamente modificadas cada vez que eram usadas pelos próprios emissores da mensagem em questão. A tensão que aquele problema de comunicação e a falta de expressões do universo visual estava me causando incômodo. Ironicamente, o termo "lúdico" foi provavelmente o termo que mais me deparei durante este projeto e na reta final da licenciatura em Arte/Teatro. Um ciclo curioso, de fato.

Toda minha trajetória profissional, na verdade, foi formada por muitos ciclos e idas e vindas. Certas questões, no entanto, nunca deixaram de transpassar meu caminho. Mesmo quando as deixava de lado e focava em outros aspectos, elas apareciam de surpresa. Ou seria meu próprio inconsciente, fator decisivo para o exercício criativo - diga-se de passagem - atuando?

Em outro ciclo, trabalhando como educador em um museu para uma exposição de história, me utilizava muito de uma máxima para iniciar diálogos com jovens alunos: "É preciso entender o passado para construir o futuro". Em um tom mais intimista e de maneira *lúdica* (aqui usado relativo a qualquer atividade que distrai e diverte), percebi a necessidade de pôr em prática aquilo que pregava, mapear passos e refletir de maneira mais profunda sobre os caminhos que percorri para compreender melhor a rota que estou entrando no novo ciclo, de finalização deste curso universitário. Uma carta introdutória à [auto]reflexão, ao mesmo tempo que é uma carta de apresentação e uma carta cartográfica.

Cartas que iniciam uma viagem através das memórias e poeticamente são o incidente incitante para o novo ciclo, que já faz parte do presente. Tempo e memória, dois temas abundantemente abordados pela arte contemporânea. Por mais que não esteja aqui a rigor criando obras de artes físicas ou virtuais, compreendo a necessidade de revisitar espaços que não são físicos e entender os efeitos causados pela aceleração e fragmentação do dia-a-dia, em mim e em coisas que eu crio.

Já a carta de apresentação possui um contexto mais formal, já que é um instrumento de triagem de candidatos. O documento foca principalmente no âmbito profissional e será meu início para traçar o caminho da carta cartográfica.

Desde que me entendo por gente me interesse por atividades que envolvem o uso da imaginação. O fascínio só aumentou e se encaminhou para as áreas de criatividade e originalidade. Depois de uma série de percalços, encontrei no curso de Publicidade e Propaganda um lugar que poderia desenvolver as habilidades que tanto prezava. E realmente mergulhei neles. Testei métodos de criação, aprendi sobre design, audiovisual, fotografia, tecnologia e trabalhos de criação coletiva. Sempre procurando pelo original, anotando e descartando uma quantidade enorme de ideias, nunca se contentando com a primeira e nem com pouca quantidade. Semiótica, psicologia, filosofia e estética, de maneira muito natural, também atraíram minha atenção.

Ao mesmo tempo, a graduação estava ligada às práticas mercadológicas e possuía uma faceta empresarial que não me fascinava. Quando ingressei na profissão inteiramente, com o decorrer do tempo, a não-fascinação se transmutou em insatisfação, que aumentava. Faltava algo não-palpável na minha rotina, algo que pudesse me debruçar e que todavia não compreendia o que era. Uma série de sentimentos conflitantes borbulhavam em minha cabeça.

Um desvio foi feito em meus planos.

Continuamente a arte me magnetiza. Seja na literatura, nas artes visuais, no teatro, no cinema e em outras instâncias. Fui uma criança tímida e com dificuldades de se expressar, fato que acredito que tenha me encaminhado para a escrita e a ilustração. A escrita se perdeu conforme cresci, infelizmente, mas a ilustração se mostrou uma via que pude estudar mais. Em meu tempo livre, com amigos jogava e elaborava diversos jogos.

O teatro também emergiu durante a juventude. Cinema e produções audiovisuais frequentemente apareciam no tempo livre que eu possuía. Neste perímetro, a dublagem me despertava curiosidade. Descobri então que para ser dublador era necessário ter experiência com atuação. O contato que tive com as artes cênicas não foi muito intenso, mas me possibilitou a descoberta que, apesar da timidez, a desenvoltura que eu possuía era suficiente para usufruir participar de

jogos teatrais.

Na graduação, fora do horário de aula, pude me envolver com um grupo de teatro amador, com outros estudantes e até mesmo com alguns atores profissionais. A professora também era diretora e atriz, com vasta experiência. Fui presenteado com vivências singulares, apresentei peças e desenvolvi um lado comunicativo que estava adormecido até então.

Processos acontecem simultaneamente. O desvio que aconteceu, cronologicamente, se encaixa depois que havia me formado na graduação e que já não participava mais do grupo de teatro. Passava por momentos de dessensibilização e hoje percebo que estava totalmente desconectado do meu eu-sensível. Estudar, ao meu ver, pode ser muito prazeroso e eu ansiava me aprofundar nos conhecimentos de arte.

Havia muitas dúvidas sobre onde entrar nas enormes extensões dos domínios artísticos. Escolhi então a licenciatura em artes, mais especificamente em teatro, para: desenvolver mais minhas habilidades de comunicação; aprender teoricamente sobre as artes da cena; ter experiências com novos tipos de jogos e dinâmicas; experimentar a dança e o canto; poder estudar um pouco de pedagógica; ter novos ganchos para entender e explorar novas localidades da própria arte. E seria uma atividade onde eu me desafiaria, de um modo bom e longe do jargão empresarial que eu ouvia até então, me motivando a tentar mais intensamente.

Ganhei uma nova bússola para a aventura que teria. Os ventos soprados pelas inseguranças e dúvidas, lamentavelmente, apontavam para a mesma direção e embarcaram comigo.

Da posição que me encontro exatamente agora, foi me oferecido um jogo, onde pontas soltas estão à mostra para que seja costurado um mapa. Mapa, no qual, permita a visualização do trajeto e que daria dicas de direções futuras, além de uma gama de possibilidades de resultados diferentes. Uma nova experiência. Para tanto, quais seriam os pré-requisitos que me tornaria um jogador?

Ao se jogar, é necessário saber as regras que constituem as regras do universo do jogo. Quais habilidades e instrumentos são oferecidos aos jogadores para que se possa pensar em quais jogadas fazer. Por fim, jogar e tentar obter um resultado favorável.

O primeiro passo é entender mais sobre cartografia, apropriar de termos, conhecer conceitos, investigar meandros da cartografia como instrumento de pesquisa na arte e definir pontos necessários definir para continuar o percurso proposto: desenhar minha própria cartografia no período da licenciatura em Arte/Teatro.

Afinal, como se desenha um mapa?

1.1 Cartografia

Ao percorrer trajetos no trânsito de grandes cidades, é relativamente comum ver pessoas usando, em seus respectivos smartphones, o Google Maps e o Waze, que são aplicativos de navegação GPS. Sigla para *Global Positioning System* (Sistema de Posicionamento Global, em tradução livre), o GPS fornece informações sobre a localização de um dispositivo móvel no globo terrestre, através de um sistema de navegação por satélite. Seu uso faz parte da rotina de muitas pessoas, ajudando o usuário a desde criar e conferir rotas, encontrar locais e calcular distância e tempo de uma viagem, até obter informações sobre o trânsito, compreender determinados espaços físicos e analisar o entorno.

Do mesmo modo, o GPS pode ser usado para explorar e conhecer territórios novos, auxiliando os e as viajantes. Além de ter alguma familiaridade com a tecnologia do dispositivo, para usar um GPS é necessário ter noção espacial e saber ler mapas. Minimamente, precisamos conhecer a função do mapa ali reproduzido e o seu contexto (por exemplo, mapas das ruas de uma cidade, que auxiliam a mobilidade urbana); saber ler legendas (para identificar os significados dos símbolos no mapa), e saber a orientação dos pontos cardeais.

Indissociável símbolo de viagens e trajetórias, o mapa é a representação visual de um espaço, ressaltando seus aspectos geográficos, demográficos, naturais, culturais e assim por diante. É no mapa que a cartografia encontra seu suporte material e produto final; no mapa, ela exercita modos de registro, por meios gráficos e conceituais. Exprime-se no mapa a vontade humana de reconhecer e representar o lugar que ocupa. Existem petroglifos com registros datados de cerca de 10.000 a.C., cuja função já era representar a organização espacial de um vilarejo,

como o mapa de Bedolina, na Itália (VASCONCELOS, 2019).

A prática cartográfica está também vinculada à viagem, como registro das etapas e anotações do caminho entre lugares distintos. A atividade, fonte de documentos com dados importantes não só para a locomoção, ganha estatuto de ciência somente no início da Idade Média, ampliando-se largamente durante o período do Renascimento, quando foram incluídos sistemas de coordenadas terrestres, códigos e legendas, e houve a tentativa de padronizar símbolos que facilitassem a leitura por diferentes grupos. Atualmente, a cartografia conta com o auxílio de satélites, fotos aéreas e recursos de computadores, para se obter maior precisão na exploração, análise, compreensão e comunicação de informações.

De acordo com a definição do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, IBGE (2020), cartografia:

É um conjunto de estudos e operações científicas, técnicas e artísticas que, tendo como base os resultados de observações diretas ou a análise de documentação já existente, visa a elaboração de mapas, cartas e outras formas de expressão gráfica ou representação de objetos, elementos, fenômenos e ambientes físicos e socioeconômicos, bem como sua utilização (IBGE, 2020, s/p.).

A cartografia, então, pode ser entendida como a intersecção entre arte, tecnologia e ciência, obtida através de observações e estudos, diretamente ou através de documentos. Visa a elaboração de mapas, cartas e outras formas de expressão, para os mais diversos fins: ainda que o tipo de cartografia mais conhecido sejam os mapas territoriais, como a representação política e geográfica de países, pode-se utilizar de diversos outros elementos.

Uma associação geralmente feita com a palavra "cartografia" é com a palavra "carta". A definição de carta segundo o IBGE (2022):

É a representação de uma porção da superfície terrestre no plano, geralmente em escala média ou grande, oferecendo-se a diversos usos, como por exemplo, a avaliação precisa de distâncias, direções e localização geográfica dos aspectos naturais e artificiais, podendo ser subdividida em folhas, de forma sistemática em consonância a um plano nacional ou internacional (IBGE, 2022, s/p.).

A Carta cartográfica é, portanto, a representação gráfica de uma porção da superfície terrestre disponibilizada para usos diversos. Difere do mapa, porém,

quanto à escala empregada na representação, ou seja, na relação entre a dimensão do terreno na Superfície Física da Terra e sua correspondente na imagem ou documento cartográfico.

Todo processo cartográfico envolve a criação de sistemas de representação, que permitem a leitura e identificação. A inserção de uma malha de coordenadas matematizadas, que levassem em conta o formato esférico da Terra, foi essencial para o campo. Os conceitos de coordenadas geográficas, nome designado ao sistema adotado, estão entrelaçados com os de latitude, longitude, meridiano e paralelo.

Por Coordenadas Geográficas, define-se que:

São valores numéricos através dos quais podemos definir a posição de um ponto na superfície da Terra, tendo como ponto de origem para as latitudes o Equador e o meridiano de Greenwich para a origem das longitudes (IBGE, 2022, s/p.)

Sobre a latitude, é possível resumir:

É o ângulo formado pela normal, à superfície adotada para a Terra, que passa pelo ponto considerado e a reta correspondente à sua projeção no Plano do Equador. A latitude quando medida no sentido do Pólo Norte é chamada Latitude Norte ou Positiva. Quando medida no sentido do Pólo Sul é chamada Latitude Sul ou Negativa. Sua variação é:
 0° a 90°N ou 0° a $+90^\circ$
 0° a 90°S ou 0° a -90° (IBGE, 2022, s/p.).

Em outros termos, a latitude corresponde à distância do Equador ao longo do meridiano de Greenwich medida em graus, variando de 0° a 180° , para Norte ou Sul.

Já a definição de longitude, segundo o IBGE (2022):

Ângulo diedro formado pelos planos do Meridiano de Greenwich e do meridiano que passa pelo ponto considerado. A longitude pode ser contada no sentido oeste, quando é chamada Longitude Oeste de Greenwich (W Gr.) ou Negativa. Se contada no sentido este, é chamada Longitude Este de Greenwich (E Gr.) ou Positiva (IBGE, 2022, s/p.) .

Em outros termos, a longitude corresponde à distância de Greenwich ao longo do paralelo do Equador. Medida em graus, varia de 0° a 180° , para Leste ou Oeste.

Para definir Meridiano, segundo o IBGE (2022):

Linha de referência Norte - Sul, em particular o círculo máximo através dos pólos geográficos da Terra, de onde as longitudes e os azimutes são determinados. São círculos máximos que cortam a Terra em duas partes iguais de pólo a pólo, fazendo que todos os meridianos se cruzam entre si, em ambos os pólos. O meridiano origem é o de GREENWICH (0°) (IBGE, 2022, s/p.) .

Meridiano é a linha de referência usada para dividir os hemisférios Norte e Sul e é usada para compor o sistema de coordenadas.

Paralelo é a linha de referência usada para dividir os hemisférios Leste e Oeste e é usada para compor o sistema de coordenadas. A definição de Paralelos, segundo o IBGE (2022):

Círculos da superfície da Terra paralelos ao plano do Equador, os quais unem todos os pontos da mesma latitude.

Círculos que cruzam os meridianos perpendicularmente, isto é, em ângulos retos. Apenas um é um círculo máximo, o Equador (0°), os outros tanto no hemisfério Norte quanto no hemisfério Sul, vão diminuindo de tamanho à proporção que se afastam do Equador, até se transformarem em cada pólo, num ponto (90°). (IBGE, 2022, s/p.).

Sistema, por definição, é um conjunto de elementos interdependentes, dispostos de modo a formar um todo organizado. O sistema pode ser neutro, mas os elementos que o compõem não são neutros, pois dependem de uma série de escolhas culturais, concepções de mundo, erros, pontos de vista e esforços criativos de seus autores, além do nível de conhecimento científico e tecnológico (BUENO apud VASCONCELOS, 2019). Mapas trazem narrativas, visões de mundo e opiniões; articulam relações de poder e conhecimento, independentemente da precisão técnica da representação gráfica empregada. Ao se ler um mapa (ou carta ou planta cartográfica), deve-se adotar uma postura crítica, analisando o contexto e por quem foi produzido.

1.2 Mapeando Percursos

A cartografia, ao se propor a criar representações gráficas em suas produções desde o início de sua prática na Antiguidade, torna-se indissociável da Arte. Provavelmente, ambas atividades estão intimamente ligadas desde o surgimento da própria cartografia. Cores, símbolos, linhas, ornamentos e diversos outros artifícios podem ser utilizados para incluir e organizar visualmente dados, gerando produtos estéticos incrivelmente interessantes. Os mapas também podem se tornar obras de arte, como referência Tiberghien (2013, p. 235), destacando o

“Atlas Catalão”, de 1375, feito para o rei Charles V, e o “Atlas Miller”, feito por Lopo Homem, dentre inúmeros outros exemplos. Criações, entretanto, que não dependiam apenas do artista, mas sim de uma rede de pessoas, que levantavam e validavam os dados, a fim de garantir a maior precisão possível.

A partir da década de 1960, os conceitos da cartografia começaram a ser subvertidos por artistas que, experimentando e explorando todas as potencialidades que um mapa poderia oferecer como material, inventaram criações próprias. Um exemplo disso são os artistas britânicos Terry Atkinson e Michael Baldwin, que integraram o grupo Arte & Linguagem (Oliveira, 2012, p.102). Diversas formas de criticar, provocar, traçar e desafiar a maneira de pensar os espaços e como eles são ocupados também vêm surgindo, e não mais limitados apenas ao campo artístico, mas da filosofia. Refletindo sobre a materialidade e a funcionalidade de um mapa, os filósofos Deleuze e Guattari comentam esse interesse:

O mapa não reproduz um inconsciente fechado sobre ele mesmo, ele o constrói. Ele contribui para a conexão dos campos, para o desbloqueio dos corpos sem órgãos, para sua abertura máxima sobre um plano de consistência. Ele faz parte do rizoma. O mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza, ser preparado por um indivíduo, um grupo, uma formação social. Pode-se desenhá-lo numa parede, concebê-lo como obra de arte, construí-lo como uma ação política ou como uma meditação (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 21).

O mapa é, então, um objeto estético, aberto à mudanças e conexões; desmontável, reversível e modificável. Sua concepção e função podem ser dadas por quem o cria, não se limitando às representações convencionais de lugares existentes. Ele não é mais uma matéria que encontra sua função nela mesma, mas que se conecta continuamente ao todo, além de conectar o próprio todo; assim como uma peça de um quebra-cabeça, que se liga a outras para que uma imagem maior se forme, ao mesmo tempo que é um fragmento conector.

O próprio ato de mapear, traçar percursos e estabelecer conexões entre diferentes informações deixa de ser usado apenas para fins geográficos mais tradicionais, ganhando novas destinações. A cartografia como método refere-se a uma perspectiva teórico-metodológica útil em diferentes campos de atuação (tais como na arte, educação, saúde e na própria pesquisa científica), fornecendo

instrumentos para registrar percurso, produzir e coletar dados, analisar, sistematizar e compartilhar informações (FERRACINI et al., 2014, p.227). O processo se torna, por fim, tão importante quanto o resultado final, e evidencia as experiências vividas, conectando-as entre si e com o todo.

Nesse tipo de metodologia, é através da ação realizada que o conhecimento empírico é formalizado e organizado; conceitos e a experimentação podem ser ligados às hipóteses, de modo que um justifique o outro, em nível corporal, mental e afetivo; as ações se tornam o epicentro dos eventos. A investigação do real, por meio desses mapeamentos, é um processo aberto, que opera dobras e desdobras de problemas e descobertas inesgotáveis. O mapear acompanha a transformação do(s) objeto(s) de estudos, das atividades cognitivas, das atividades afetivas, do presente, da passagem do tempo e dos próprios investigadores.

Enquanto a cartografia ocorre, o momento deve ser presentificado, para que os fluxos dos acontecimentos sejam fruídos. Os fruidores se emancipam de interesses, expectativas, temores e daquilo que os impede de mergulhar no fluxo. Ela logra potencializar, de um lado, o encontro intercessor e o atravessamento desestabilizador de um domínio qualquer (disciplinar, conceitual, artístico, sócio-político, etc.) sobre o outro (DELEUZE *apud* FERRACINI et al., 2014, p. 228). Diminui distâncias entre o fazer e o conhecer, entre o investigar e o intervir. O resultado final concebe novas formas de visualizar um novo território do conhecimento, prático e teórico.

A cartografia como metodologia de pesquisa, reforçada por Deleuze, não necessita de fórmulas pré-estabelecidas ou procedimentos específicos para ocorrer. O ato de cartografar é semelhante ao ato de viajar. Destinos e metas podem (e devem) ser definidos, para orientar as direções de caminho de quem o conduz, dar um norte, uma bússola. Apesar da possibilidade de demarcar pontos de interesse para visitar, imprevistos podem acontecer; paixões podem ocorrer e vontades mudar, acarretando na transmutação de itinerários e novas escolhas para serem feitas. Expectativas sempre serão criadas, logo, o eu-sensível sempre será afetado. E o eu-sensível afetará tudo, da mesma forma, incluindo a própria viagem. Tudo estabelece relações em sua conclusão, originando uma bagagem rica que, por sua vez, incita outras infinitas reflexões. Elaborar e transcrever os relatos dos percursos

clarifica afetos e pensamentos, gera aprendizado (ao provocar um levantamento de erros e acertos), explicita o progresso e, mais adiante, dá vazão a novos interesses e buscas, tornando o conhecimento mais palpável. Da mesma forma, ainda, pode inspirar outros viajantes.

A cartografia como método foca na procura de pistas e conexões, na localização de signos de processo, na maneira de organizar e apresentar ideias, ressaltar as referências, possibilitar desdobramentos e respeitar a subjetivação e os processos de formação. É um mapa do presente, que demarca um conjunto de fragmentos, para então ligá-los em possíveis redes ou rizomas. Ela cria seus próprios movimentos; aproveita os próprios desvios e incorpora sentimentos durante sua ação. A movimentação da produção é um contínuo movimento de iniciar, entender e finalizar ciclos. Versátil e maleável, a cartografia não depende de um conjunto de competências ou habilidades adquiridas ou a adquirir.

A cartografia tem sido entendida como um modo de pesquisar objetos processuais que examinam as políticas de suas formas e funcionamentos. Ela quantifica a dimensão do processo para o pesquisador-cartógrafo; demonstra como, o quê e por quê funciona naquele momento específico. Se os mapas históricos são o resultado do modelo tradicional, a cartografia como metodologia entrega estudo de relações, rizomas e diagnósticos de forças em movimentos. Como uma foto de recordação do presente, ela é formada pela costura de outras subjetividades importantes para o fotógrafo, com linhas de outras fotografias, tridimensionalidades e hiperlinks.

Fotografar, registrar, pesquisar, desbravar, sentir, desmontar, conectar, criar: os contornos da pesquisa se assemelham muito com os da arte. De acordo com Farina (2008, p.10), as competências do cartógrafo e do artista se assemelham no ponto da tentativa de alcançar o plano das forças subjetivas que constituem o território, ao passo que desfazem as formas subjetivas permanentemente em formação, como num processo de criação em artes. O registro da experiência não é apenas relatório de um trabalho de campo, e os resultados da investigação vão para além das formas burocráticas de registro e processamento de dados. Intervenção, reflexão e concepção aliadas à criação de lugares de distorção. Em todo o momento, são produzidas zonas de interferência, que forçam a pensar e

problematizar o que aparece como estável e preexistente (FERRACINI *et al.*, 2014). Assim como na arte, os elementos surpresa que permeiam as zonas de interferência geram o inusitado, conduzindo quem adentra ali para direções mais instigantes e provocadoras no processo criativo.

O domínio cartográfico é elaborado enquanto um problema é traçado, se atentando a signos, vetores da força que o constituem, e às subjetividades. Se faz necessário, antes partir da compreensão de “como as coisas são”, compreender “o que elas se tornam” (CRAMPTON apud VASCONCELOS, 2019, p. 5). Para delimitar o equivalente ao contorno do mapa, os traços são feitos sem focar na representação exata da forma do objeto de estudo, se preocupando mais em determinar o território ali representado. A maleabilidade e a movimentação do contorno permitem a reorganização de processos e procedimentos. Da experiência presente e das conexões formadas dentro deste território é que se desenvolvem abordagens e soluções, registrando possíveis mudanças de movimento do sistema e sendo o elo entre vivências, processos, teorias, explicação de conceitos, memórias, atravessamentos e afetos. Se o mapa é o resultado final da cartografia tradicional, seu equivalente na cartografia metodológica é o conhecimento.

A técnica, enquanto cria e decodifica o que existe, se propõe a criar outras realidades, novos mundos; territórios não-físicos e lugares imaginários que, apesar de sua imaterialidade, marcam também o corpo dos transeuntes de suas vias. Por isso, para Rolnik (2006, p. 66), a tarefa de quem quer construir um mapa é absorver materiais e utilizar estratégias que possam servir para cunhar matéria de expressão e criação de sentidos.

Nossa passagem marca rastros em qualquer localidade que adentramos, sejam elas concretas ou não. Rastros também em nós mesmos e nos outros com quem houve troca. Corpos também são diários de bordo, fontes de inesgotáveis materiais de referência. De recordação, por onde quer que passemos, afetos são adicionados em nossas bagagens.

1.3 Limiar

A vida é formada por idas e vindas, como se fosse um veleiro ao sabor das ondas, e cuja navegação dependesse dos caprichos do vento e do temperamento do mar. Para ao menos estimar a direção que a bússola irá apontar, decidi visitar lugares por onde já passei. Afinal, como já foi citado, é necessário entender como “as coisas são” para compreender “o que elas se tornam”.

Ao me propor explorar uma nova região, me agrada saber a consistência da terra, antes de dar o próximo passo. Saber em que e onde estou entrando, passo a passo. Situações assim sempre me evocam o seguinte diálogo entre Alice e o Gato, presente na história *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll:

“Poderia me dizer, por favor, que caminho devo tomar para ir embora daqui?”

“Depende bastante de para onde quer ir”, respondeu o Gato.

“Não me importa muito para onde”, disse Alice.

“Então não importa que caminho tome”, disse o Gato.

“Contanto que eu chegue a algum lugar”, Alice acrescentou à guisa de explicação. (CARROLL, 2010, p. 47):

Os caminhos oferecidos são muitos, por isso é essencial escolher-lhos bem para evitar andar em círculos, para efetuar uma mudança relevante de posição rumo ao destino almejado. Ao costurar e conectar os fatos, precisamos definir quais linhas de conceitos, documentos e referências serão usadas para formar a projeção desejada. Como no planejamento que precede uma viagem, etapa que compreende desde a escolha do destino à ao seu início, para mim foi necessário um planejamento antes de começar a traçar a cartografia.

Em primeiro lugar, os mapas têm características específicas que os classificam e representam elementos selecionados de um determinado espaço geográfico e devem comunicar qual fenômeno registra, onde e como ocorre. Para facilitar a compreensão dos elementos que os compõem, são utilizados símbolos gráficos (signos) especialmente planejados e possibilitar a visualização de correlações por quem o lê (Archela, 2008). Para tanto, faz-se necessário escolher o recorte da experiência, a temática e definir os símbolos que nele estarão presentes.

Quase como o ato de escolher o tamanho da superfície na qual o mapa será representado, escolher o recorte juntamente com o tema focam nos aspectos que serão abordados de forma mais profunda naquela projeção específica. Um processo similar de fazer um mapa de uma cidadezinha: qual é a área da cidadezinha que será? Será ela ampliada ou será a demarcação em relação ao país em que ela está? Será um mapa para orientação através das vias, usado por turistas? Ou será um mapa que apresenta as quantidade populacional em cada área?

A cartografia que quero produzir será um recorte do período que iniciei o curso de Arte/Teatro até agora, próximo da conclusão do curso. O foco será nas intersecções de um tema que sempre estudei e trabalhei, a criatividade, com outro que sempre me agradou e interessei, jogos. Ou seja: do jogo decorrente do processo criativo durante o período de graduação.

As palavras, no caso desta carta, são o material base escolhido para delimitar as linhas do produto cartográfico resultante e seus símbolos, além de fazer com que a própria escrita se torne um exercício criativo. A poética se torna tônica para uma estrutura que mistura memórias, teses, sentimentos, opiniões e descrições de processos, almejando refletir a si mesma enquanto toma forma. Construindo com idas e vindas do tom objetivo ao subjetivo e vice-versa. Testes são feitos e refeitos a cada escolha de termos, esboço de signos e linhas digitadas, de modo ordenado e orientado em conceber o formato final do projeto, destacando os limiares e expressões dos afetos escondidos que, como cita Rolnik (2006, p.23), pedem passagem a cada instante.

O objetivo das ações acima descritas é mapear, construir, desconstruir e dar origens a outros territórios de experimentação. Brincar e jogar com ideias, identificando e criando símbolos com as palavras, alimentado o rizoma que conecta estes locais. Territórios não-físicos e que nem fazem referência a lugares topográficos, mas são resultantes de ações e expressões. Segundo Deleuze e Guattari:

O território é de fato um ato, que afeta os meios e os ritmos, que os "territorializa".[...]Precisamente, há território a partir do momento em que componentes de meios param de ser direcionais para se tornarem dimensionais, quando eles param de ser funcionais para se tornarem expressivos. É a emergência de matérias de expressão (qualidades) que vai definir o território (1997, p.106).

Os territórios são atos, ou seja, ações consideradas na sua essência ou resultado, transmutadas em expressão. Eles constituem uma intrincada rede de materialidades e afetos que, apropriados de forma expressiva, findam por constituir corpos, paisagens, lugares para viver (Ferracini *et al.*, 2014, p.221). Por serem atos e não-físicos, é preciso organizar um espaço limitado para traçar seu contorno. Por serem expressões, são constituídas ao mesmo tempo em que são produzidas.

Os instrumentos que vou usar para traçar as linhas dos territórios (que mapeio, crio, destruo, combino) serão registros fotográficos, produções, anotações, recordações, pesquisas e referências que gerem novas experimentações e que levantem pistas e rastros dos territórios, sugerindo novas conexões e rizomas. Adentrar dentro de um campo sensível e propor métodos de apresentação das reflexões do percurso feito. Porém, de modo diferente do cartográfico, o ser criador não se interessa pela medida padrão de orientação, mas empenha-se em confundi-las (TIBERGHIE, 2013, p. 250).

Para que a viagem prosseguisse, foi fundamental analisar forças preexistentes que reverberam em mim, já que seus vetores atuam no meu campo magnético. Se estou usando uma bússola de terras-imaginárias, de territórios instáveis que mudam constantemente sua composição, é imprescindível entender um pouco o magnetismo do campo que circunda a região para que possa usar o instrumento e distinguir minha posição. O sistema do mapa em que minha cartografia está sendo inscrita, no qual o instrumento de localização que estou usando funciona, é baseado em longitude de Criatividade e de latitude de Jogos. Sendo ambos domínios muito extensos e que derivariam longas pesquisas só sobre si, foi imperativo definir as linhas de interpretação e óticas em que foram usadas para compor minha sistematização geográfica. A existência de várias pesquisas sobre um mesmo tema não invalidam uma às outras. Pelo contrário, deixa mais rico o leque de interpretações e o báu de referências.

O ato criativo surge enquanto força organizadora e tradutora para mim, na medida que transpõe o meu caos interno e une potências para formular concepções, problemas e respostas. Sendo a Criatividade uma das malhas que integram a malha territorial da minha cartografia, decidi questionar seus conceitos em fontes que me

são caras, a do design, do teatro e das artes visuais. Elas são integrativas quanto à se expressar graficamente, corporalmente e sentimentalmente para mim.

A outra malha do sistema de coordenada aqui presente são os Jogos. A ação em mim começa por um desejo, é processada na criatividade e ganha materialidade através dos jogos. Mediante à sua importância quanto aos percursos que orienta nesta cartografia, achei importante fazer um panorama histórico e investigar sobre conceitos sobre como jogos funcionam apresentados na sociologia, no *game design* e no teatro.

Para determinar as coordenadas consequentes das linhas do sistema, ainda é preciso estipular quais serão as unidades de medida resultante. Visto que o debate está se desenrolando sobre experiência, criações decorrentes de jogos são unidades interessantes para refletir, juntamente com o contexto de onde e como surgiram. A marcação temporal será aplicada conjuntamente, estimando a distância cronológica em relação ao ponto de partida.

Ao final do procedimento, para que a apuração de dados não fique sujeita a medição de tempos passados, serão feitos novos experimentos para serem relatados. Haverá a tentativa de criação de um novo jogo, podendo ou não dar certo. O que me interessam são os percursos tomados. Quais serão as etapas? Que sentimentos eles acarretam? Que lições, das experiências anteriores, poderão ser colocadas em prática? Se deu certo ou errado, por que foi assim?

A um longo tempo que não produzia uma escrita que, além de profissional ou acadêmica, também me representasse. Foram feitos uma série de exercícios de conceituação e estruturação, testes a procura da coluna vertebral que sustentasse a narrativa para mim, costurando os diferentes temas. Precisa de um suporte de sustentação das linhas que estão formando o mapa.

A inspiração veio do próprio teatro e sua estrutura fabular. Fábula possui duas concepções opostas, uma sendo a composição da peça; outra emergindo como estrutura narrativa da história, correspondendo a sequência causal das ações (Pavis, 1987, p. 87). As duas me foram úteis e me guiaram à ordem de apresentação do trabalho. Uma estrutura que, assim como uma jornada, dispusesse 'começo, meio e fim' - clássico e clichê (crime por vezes hediondo no fazer publicitário, dependendo do contexto). Posto o pensamento em jornada e fábula,

associei logo à 'Jornada do Herói', debatida por Joseph Campbell em 'O Poder do Mito' (1991) e que faço referência brincando com os nomes dos capítulos e suas respectivas subdivisões.

Estabelecidos recorte, tema, símbolos, territórios, instrumentação utilizada, leitura de coordenadas, objetivos e outras informações importantes, é chegado o primeiro limiar. Dentre as definições dada pelo Michaelis (2022), duas se encaixam perfeitamente aqui. Limiar é a "abertura que permite o acesso a um local" e, em linguagem figurada, se refere "a parte inicial; começo". Sob idas e vindas, a travessia do limiar acontece após o incidente incitante e é uma ponto onde não há mais retorno.

De um processo totalmente consciente para outro que ocorre em conjunto com o inconsciente, é chegada a hora de mergulhar nos misteriosos momentos do fazer criativo.

2.LONGITUDE: A CRIATIVIDADE

CRIATIVIDADE

cri·a·ti·vi·da·de

sf

1 Qualidade ou estado de ser criativo.

2 Capacidade de criar ou inventar; engenho, engenhosidade, inventiva.

3 LING Capacidade que tem o falante nativo de produzir e compreender um número enorme de enunciados em sua língua, mesmo aqueles que nunca antes ouviu ou pronunciou.

CRIATIVIDADE, MICHAELIS, 2021.

Planejar uma viagem não é só planejar o roteiro, como foi dito anteriormente. Elaborar um plano com o que fazer a cada dia, lugares para visitar, acomodação e rotas de transporte é de muito proveito e auxilia a economizar tempo quando de fato se chega ao destino, mas um planejamento detalhado compreende mais etapas do que apenas essa. Envolve pensar no destino, na hospedagem, na melhor época para viajar, no orçamento, na documentação. São recursos que auxiliam na prevenção de problemas e na tomada de decisões em diversos momentos, desde pequenos imprevistos à crises bruscas.

Preparar a bagagem é um dos pontos principais no planejamento de uma viagem. Escolher uma mala que o tamanho seja adequado para o tipo de mobilidade prevista durante os traslados ao mesmo tempo que adeque-se a quantidade de itens essenciais para levar; a escolha dos próprios itens, que devem ter uma função predeterminada ali e não sejam apenas um peso extra; aproveitar bem o espaço para otimiza-lo.

Bagagem, em seu sentido figurado, também refere-se ao conhecimento adquirido ao longo do tempo. Preparar a bagagem cultural refere-se a acumular referências das mais diversas fontes e, para o exercício da criatividade, é exatamente o oposto da preparação da bagagem de viagem. Quanto mais reportório disponível, melhor.

Segundo o dicionário Michaelis, o termo 'criatividade' possui três definições, sendo elas referentes à qualidade ou estado, capacidade, termo na linguística. Atualmente, porém, seu uso tem se expandido sob diversas óticas de análise de vários campos distintos: na psicologia, nas artes, na neurociência, na educação, no

marketing, na tecnologia, dentre outros. Por ser um tema extenso, escolhi apenas 3 visões sobre os processos de criar, pensando em como atravessam e me inspiraram na criação gráfica (pelo design), na criação com o corpo (pelo teatro), na criação poética/sensível (pela arte). São obras que concordam sobre diversos aspectos, mas expandem a pesquisa dos seus criados em ramificações diferentes.

A criatividade é uma habilidade inerente ao ser humano e a realização desse potencial uma de suas necessidades. As potencialidades e os processos criativos não se restringem, porém, à arte. Vinculado à intenção de suprir alguma necessidade, engloba aspectos os humanos do ser sensível (articula o intuitivo com a razão, é a porta de entrada para as sensações e a nossa conexão com o mundo exterior), ser cultural (forma como um grupo convive, atuam, se comunicam e cuja a experiência pode ser transmitida através de símbolos) e ser consciente (representa a sensibilidade subjetiva de cada um). É a resposta surgida de fenômenos que foram compreendidos de em termos novos e relacionados de uma nova forma (Ostrower, 1978). Ou seja, a criatividade surge como a solução de um problema, combinando a percepção de sensações em nível intuitivo, repertório cultural e a interpretação do mundo com a razão. É a habilidade de inovações visuais, sonoras ou de qualquer outra natureza.

A Latitude do planeta terra pode ser compreendida como distância ao Equador medida ao longo do meridiano de Greenwich. Na cartografia dos territórios de experimentação não-físicos que eu transpus, são fundamentais para organizar, traduzir e reconstruir o caos externo e interno. Seus meridianos são pessoas e seus respectivos trabalhos, canalizados em uma obra que me serviram de dicionário orientadores.

Em processo criativo, quanto mais se viaja, mais se experimenta, maior a bagagem fica. Quanto maior a bagagem, maior também o rastro deixado pelo caminho. Rastros formados por encontros, afetos, escutas, conversas, leituras, que interagem com o ambiente e com todos ali. Rastros e bagagens só aumentam, em ciclos sem-fim. Absorve-se informação de todos lugares e fontes, nos tornando eternos aprendizes viajantes.

Criar também é um jogo. Um jogo que combina peças de quebra-cabeças variados, com o intuito de montar imagens diferentes cada vez que se joga. É

também um passeio de montanha russa intenso, envolvendo emoções conflitantes, tortuosas e prazerosas, às vezes ao mesmo tempo. De todas as formas, nunca é linear e nem constante.

O ato da criação não é um talento divino concedido a artistas e poucos indivíduos selecionados. É mais ligado a transpiração, tentar muitas vezes resolver a questão, tentar de novo e de novo, não desistir e tentar quando desanimar, recombina, dar tempo para o inconsciente fazer a parte dele. É interagir com o mundo com o rastro enquanto o mundo interage com você. Para Leal(2019,p .5):

Ao contrário do que se imagina, as ideias não surgem de uma inspiração divina ou um pensamento ordenado e previsível. Nascem da prática repetitiva, do esforço e da experimentação, constituídos a partir do repertório particular de cada designer

São atos repetitivos, são terras exploradas que são implodidas para serem reconstruídas inúmeras vezes. Diz Tiberghien (2013, p. 241) que para imaginar é preciso que haja distância entre si e o mundo, é preciso o vazio entre as coisas, o nada no interior do ser. É preciso se mover, compreender o rastro da própria bagagem, se distanciar do problema e observá-lo de vários ângulos, ter várias compreensões daquilo.

Os meridianos do sistema de coordenadas estão dispostas na ordem cronológica com as áreas com as quais tive contato. Primeiro, vem a visão da direção de arte e design. Depois, da atuação e do teatro. Por fim, a da arte visual e teórica.

4.1 Meridiano Leopoldo Leal

Figura 1 - Leopoldo Leal



Fonte: Leal (2020, p. 68-69)

Leopoldo Leal é um designer, autor, artista visual (apesar de não se definir como tal) e professor brasileiro, com uma larga experiência em escritório de design, na docência e com algumas obras exibidas em museus e exposições. Seu livro mais recente é “Processos de criação em Design Gráfico: Pandemonium” (2020), sua tese de doutorado em design.

Pandemonium foi o termo criado por John Milton, em sua obra ‘*Paraíso Perdido*’ de 1667, para designar a capital do inferno. É uma representação para o caos e a balbúrdia. O autor então faz analogia com o processo criativo, que é desordenado e surge da experimentação, da tentativa e erro, das surpresas, do improviso, de associações entre o repertório e o processo particular de cada um. É uma pesquisa prático-teórica baseada por sua vez nos oito estágios criativos de Robert Keith Sawyer, um psicólogo americano que é especialista em criatividade, inovação e aprendizagem.

Os passos são: a “problematização”, “adquirir conhecimento”, “coletar informações”, “incubação”, “geração de ideias”, “combinação de ideias”, “seleção” e “exteriorização”, que foram adaptadas para os processos de design como “problema”, “conhecimento”, “memória”, “tempo”, “pensamento”, “combinação”, “seleção” e “produção”. Cada fase apresenta um experimento particular, que tenta levar em conta aspectos práticos da vivência em um escritório de design, tais como o volume de criações feitas simultaneamente, os prazos e as limitações financeiras.

A obra é interessante a minha cartografia por me ajudar a entender e formular problemas que quero resolver com a criatividade, estimula a busca por conhecimento específicos diante de objetivos específicos, apresenta uma série reflexões filosóficas, registro de ideias e descreve uma série de processos enquanto Leal se utiliza de anotações, tipografia, desenhos, colagens, fotografias e processos digitais para sua produção.

4.2 Meridiano Jerzy Grotowski

Figura 2 - Jerzy Grotowski



Fonte: Maciej Skawiński / Forum, 1997²

Jerzy Grotowski nasceu na Polônia em 1933, em Rzeszow, e morreu na Itália em 1999. Foi um pesquisador no campo das artes cênicas, encenador e criador de uma pedagogia autoral própria, vanguarda na época que surgiu e que influencia em diversas práticas até hoje, como as de Eugenio Barba e Peter Brooks (no exterior) e a Cia Lume (no Brasil). Em sua infância, transitou por diversos países fugindo da guerra, entrando em contato com diversas culturas e tomando interesse por espiritualidade, influenciando profundamente sua busca como artista no futuro. Seu caminho se cruza com diretores como Stanislavski e Meyerhold, cujas pesquisas sobre as relações entre corpo, ação e voz instiga a pesquisa própria de Grotowski. O contato com expressões artísticas orientais, como a dança Kathakali indiana, a ópera de Pequim e o teatro Nô japonês também exercem influência em suas buscas na construção de signos através do corpo dos atores.

A produção de Grotowski é extensa e complexa, diferindo bastante sobre ela mesma ao longo do tempo, e contempla diversas montagens, livros, textos, artigos e métodos. Seu trabalho é comumente dividido em 5 fases, onde de modo geral vai deixando de lado o formalismo estético de seus antecessores e se concentra no trabalho do ator (tanto físico, quanto mental e criador), além de gradualmente deixar de lado o uso objetos e cenários cênicos, pregando o uso somente do essencial e

² Disponível: <https://culture.pl/en/artist/jerzy-grotowski>. Acesso em: 8 de fev. de 2022

desenvolvendo estudos na ritualidade do teatro. Meu foco será sobre sua obra “Em Busca de um Teatro Pobre” (1992), compilado de textos, documentos e entrevistas publicados entre 1965 e 1967, período em que atuava no Teatro Laboratório.

O conjunto “Em Busca de um Teatro Pobre” apresenta uma estética oposta à do Teatro Rico, que corresponde às peças contemporâneas (àquela época) que se apropriaram de elementos e mecanismos do cinema e da televisão. Assim é proposta a mudança para um Teatro Pobre, com a eliminação gradual de todo excesso considerado supérfluo, como maquiagem, figurino especial, cenografia, efeitos sonoros e luminosos, etc. A composição deveria ser feita pelos próprios músculos dos atores, que comporiam uma máscara própria e muito mais efetiva cenicamente. Para tanto, Grotowski apresenta suas teorias e anotações de espetáculos transformadas em práticas testadas por seu grupo, que almejava em uma atuação mais autêntica através de um estado induzido por métodos e jogos desenvolvidos por aquele grupo.

As buscas são interessantes à minha cartografia por procurarem maximizar as potências criativas e criadoras através do estado induzido pelo jogo, misturando ritual, inconsciente, corpo, voz, memórias, percepções.

4.3 Meridiano Fayga Ostrower

Figura 3 - Fayga Ostrower



Fonte: Arquivo Nacional³

³ Disponível em:

http://imagem.sian.an.gov.br/acervo/derivadas/BR_DFANBSB_V8/MIC/GNC/NNN/88007920/BR_DFA_NBSB_V8_MIC_GNC_NNN_88007920_d0001de0002.pdf. Acesso em: 7 de fev. de 2022

Fayga Perla Ostrower nasceu em 1920 na cidade polonesa de Lodz e faleceu na cidade do Rio de Janeiro em 2001. Sua trajetória percorre dois grandes caminhos, a teórica (na qual foi professora, leciona, pesquisa e publica diversos livros e artigos) e a prática (na qual atua como pintora, gravadora, desenhista e ilustradora). De origem judia, Fayga chegou com sua família ao Brasil em 1934, refugiada do crescimento nazista na Alemanha. Passou a se dedicar à arte em 1946 e a ministrar cursos em 1950. No decorrer de sua vida recebeu inúmeros prêmios, reconhecimento nacional e internacional, no qual se inclui o Grande Prêmio Internacional de Gravura na XXIV Bienal de Veneza, em 1958 (Basmonte, 2014, p. 293). Leciona cursos práticos e posteriormente teóricos aqui no Brasil e no exterior, tanto em centros comunitários quanto em universidades.

A obra escolhida foi “Criatividade e Processos de Criação” (Ostrower, 1977), que constitui elaborações teóricas sobre a criatividade, entrelaçando planos analíticos, históricos e críticos juntamente com a vivência da artista na prática. Inicia o livro discorrendo os conceitos de criar junto às potencialidades humanas, passando pela imaginação criativa e a capacidade de dar materialidade e forma ao pensar, os processos intuitivos, contextos culturais e sociais da inspiração, nos processos racionais, no crescimento até chegar a liberdade de expressão. A todo momento são mostrados fatos da história da arte, cuidadosamente escolhidos para exemplificar conceitos e debater o ato de criar dentro da problemática social, econômica, política e cultural

De maneira similar à Leal, Fayga Ostrower diz (1977, p. 31) a criação se desdobra no trabalho porquanto esta traz em si a necessidade que gera as possíveis soluções criativas. Porém aqui, se aprofunda muito mais na questão da sensibilidade, do afetivo, das influências de grupo, nas etapas completamente racionais e nas que não são-rationais.

A formalidade e delicadeza de “Criatividade e Processos de Criação” é importante para mim por trazer uma visão da criatividade de uma artista visual, levando em conto o sensível e evidenciado processos de outros artistas na história.

3.LATITUDE: O JOGO

JOGO

jo·go

sm

1 Qualquer atividade recreativa que tem por finalidade entreter, divertir ou distrair; brincadeira, entretenimento, folguedo.

2 Divertimento ou exercício de crianças em que elas demonstram sua habilidade, destreza ou astúcia.

3 Essa atividade, quando diferentes indivíduos ou grupos de indivíduos se submetem a competições em que um conjunto de regras determina quem ganha ou perde.

4 Competição ou passatempo desse tipo, em que de ordinário se arrisca dinheiro ou qualquer outra espécie de bem: Perdeu tudo no jogo.

5 Combinação de números em cédula adquirida por um apostador, habilitando-o a receber o prêmio que eventualmente venha a lhe caber no sorteio de uma loteria ou rifa; aposta: Passei pela casa lotérica e fiz meu jogo semanal.

6 Conjunto de regras a ser observadas quando se joga.

7 A coisa ou quantia que se aposta em um jogo ou a cada rodada completa.

8 Equipamento (cartas ou peças) necessário para jogar: Ganhou um jogo de damas do namorado. Não se esqueçam de pôr os jogos das crianças no carro.

9 Cartas ou peças distribuídas a cada parceiro, e com as quais ele deve jogar.

10 Estilo ou maneira de jogar: O tenista aperfeiçoou seu jogo ao longo de anos de prática.

11 Disposição, estado ou valor das cartas ou peças do jogo.

12 O vício de jogar: Consome-se no jogo enquanto a família passa fome.

13 Cada uma das partidas em que se divide um certame.

14 FIG Normas, preceitos ou convenções estipulados para reger situações específicas: No submundo não há como transgredir as regras do jogo. As regras do jogo político são extremamente maleáveis.

15 PEJ Comportamento evasivo, ambíguo ou manipulador: Prefiro uma resposta direta; basta desses seus jogos cansativos.

16 PEJ Estratégia ou abordagem calculada; esquema: Perceber o jogo deles desde o início.

17 Percurso que depende do acaso ou das circunstâncias; capricho, inconstância, volubilidade: Os jogos do destino regem nossa existência.

18 TECN Movimento das peças de um mecanismo.

19 TECN Espaço livre entre duas peças (p ex, entre eixo e mancal ou êmbolo e cilindro); folga, interstício.

20 TECN Conjunto ou série de peças, da mesma espécie, que fazem parte de um mesmo mecanismo, máquina etc.: O jogo de pesos de uma balança.

21 Em carruagens ou veículos semelhantes, cada uma das duas partes da armação a que pertence um eixo: O jogo traseiro de um carro.

22 NÁUT Movimento longitudinal ou transversal de uma embarcação, causado pela ondulação das águas; balanço do navio de um a outro bordo.

23 MÚS Modo como um artista utiliza os recursos técnicos oferecidos por seu instrumento: O jogo da pedaleira no órgão.

24 Modo como se movimentam um instrumento ou uma arma; manejo, manobra, manuseio.

25 MAT Modelo de uma situação competitiva que identifica as partes interessadas e estipula as regras que regem todos os aspectos da competição; é empregado na teoria dos jogos para determinar o melhor curso de ação para uma parte interessada.

O momento do embarque em uma viagem, independentemente do destino ou da maneira que irá ocorrer o deslocamento, sempre causa sensações adversas. Geralmente nervosismo e euforia se cruzam em decorrências às expectativas que foram criadas. Após a preparação e planejamentos anteriores, para que se possa aproveitar os trajetos, alguns cuidados ainda precisam ser executados para que não haja contratempos, como cuidados com a bagagem, itens que precisam ficar em locais fáceis para serem manuseados (como documentos), escolha da vestimenta confortável para a ocasião, acesso ao meio de transporte. O meu local de embarque é o jogo, que me possibilita a utilização dos instrumentos criativos e da bagagem acumulada.

Jogos sempre me provocaram fascinação e tão longa quanto a lista de verbetes são as variações dos tipos de jogos existentes: de azar, de tabuleiro, de palavras, digitais, de destreza, físicos, de paciência, teatrais e tantos outros tipos que seria inviável lista-los aqui. Não sendo uma particularidade só minha, segundo o PGR Brasil 2021, o interesse em jogar, que se mantém popular no ano de 2022 como podemos observar com o aumento de consumidores brasileiros de jogos digitais⁴ e, segundo o Euromonitor International, até mesmo o mercado de jogos de tabuleiro⁵ têm crescido. Esses dados me são caros, já que os jogos criados não são para que eu mesmo jogue. A criação foi feita para que eu pudesse interagir com o ambiente e com as pessoas ali presentes, por isso é interessante saber o interesse geral das pessoas em jogos analógicos.

Jogos de tabuleiro não são novidade para ninguém. Segundo William Park, em uma matéria escrita para a BBC e publicada ano passado, o “Jogo Real de Ur”, cuja existência data meados do terceiro milênio a.C. e está em exibição no British Museum, é um dos exemplares mais antigos de que atualmente se tem registro. É catalogado como ‘jogo de 20 casas’, onde os participantes apostam uma corrida ao

⁴ Segundo o PGR Brasil 2021, 72% dos brasileiros têm o costume de jogar jogos digitais, sendo que 46% desta amostra jogou mais durante o período de isolamento social. Fonte: <http://pesquisagamebrasil.rds.land/2021-painel-gratuito-pgb21>. Acesso em: 10 de jan. 2022

⁵ Segundo o Euromonitor International, o mercado de jogos de tabuleiro cresceu 3,16% no ano de 2020. Fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/mpme/2021/05/procura-por-brinquedos-educativos-e-jogos-de-tabuleiro-cresce-na-pandemia.shtml>. Acesso em: 11 de jan. 2022

longo de um tabuleiro, possui um sistema que garante partidas diferentes uma das outras. Versões semelhantes a este jogo foram encontradas no norte da África, Oriente Médio e no Subcontinente indiano.

Figura 3 - Jogo Real de Ur



Fonte: BBC/ British Museum, 2021⁶

O visual do tabuleiro do "Jogo de Ur" é visualmente bem trabalhado, com uma grande variedade de símbolos, cores e detalhes. Garante que por algum tempo os jogadores estabeleçam um acordo que suspenda a realidade temporariamente, enquanto durar a jogatina.

O ato de jogar, está presente não só na espécie humana quanto em outras e é praticado por indivíduos de todas as idades. Pressupõe diversão para os participantes e para os espectadores apesar de nem sempre sustentar climas amistosos e de não-seriedade nos momentos em que ocorrem.

Enquanto na cartografia tradicional a longitude do planeta terra pode ser compreendida como distância do meridiano de Greenwich medida ao longo do Equador, na cartografia elaborada para a minha exploração particular o jogo assume este papel. Faz parte das coordenadas e dão instrumentos para trabalhar ao seu

⁶ Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/vert-fut-56485382>. Acesso em: 11 de jan. 2022

par, a criatividade. O jogo dá a forma à criatividade. Seus meridianos obras que fornecem o conhecimento a ser usado.

Os estudos sobre *games* são recentes, apesar de sua forte presença na história da humanidade. Seja no campo da antropologia, esportes, teatro ou mesmo na de games digitais, Johan Huizinga é tido como uma das grandes referências no estudo da relação entre o jogo e a cultura por ter sido o primeiro a criar uma corrente de pensamento sobre o assunto com seu livro *Homo Ludens*, lançado originalmente em 1938. Dado sua importância, decidi que seria o primeiro, que me conectaria aos domínios do estudados da ludicidade.

Como sou entusiasta de jogos digitais, os quais consumo e que possuo inúmeras críticas, decidi adicionar uma referência recente sobre *game design*. A literatura do campo tem se expandido de forma exponencial nos últimos tempos, se ramificando e se tornando mais específica. Como meu foco é sobre conceitos que poderiam me ser úteis, elegi a obra *Regras do Jogo*, de Katie Salen e Eric Zimmerman como o representante do tema.

O estudo de signo e significante, por mais que não seja abordado profundamente nesta cartografia, me fornece grande potência na hora de criar. Começo muitas vezes meu próprio processo fazendo mapas mentais e elegendo palavras conceito, me debruçando sobre essa palavra, sua origem e significados.

O marco final para os ditos paralelos é uma referência à busca pelas palavras. Corresponderia, em uma viagem, a um guia de termos para facilitar a exploração e possibilitar novas conversas. O tema não poderia ser outro que não fosse o jogar dentro do âmbito teatral, que me fornece modos de integrar e tornar o público em jogadores. A obra que foi *Dicionário do Teatro*, de Patrice Pavis, que carrega em seu próprio nome muito do simbólico que procuro.

2.1 Paralelo Ludens

Johan Huizinga nasceu na cidade de Groninga, Países Baixos, no dia 7 de dezembro de 1872 e morreu em fevereiro de 1945. Entrou na vida acadêmica através do estudo da linguística e do Oriente, área que pretendia lecionar. Sua trajetória profissional, em conjunto com suas pesquisas, amplo leque de interesses e influências de professores que admirava o levaram para o estudo da história,

disciplina que de fato lecionou e ocupou uma cadeira em diversas universidades. Por mais que não tenha se sentindo confortável de imediato, a empreitada se mostrou certa e acabou por se tornar um dos mais eminentes historiadores da cultura de seu tempo justamente pela trajetória ímpar e a maneira na qual conduzia e apresentava suas pesquisas.

Enquanto as formas de pensar que estava em ascensão no meio acadêmico de sua época seguiam por direções positivas, propôs que a história tentasse se distanciar da Sociologia e da Psicologia, pois sua tarefa perante os homens do passado era "(...) de compreendê-los em toda a sua complexidade por meio de sua conexão "com seu tempo, com o curso de seu próprio destino". (Ribeiro, 2009, pg 6). Ao seu ver, seu ofício se aproximava muito mais dos campos das Artes do que das Ciências Exatas e Naturais, onde a subjetividade daquele que está juntando os fatos é de suma importância para a construção de uma narrativa e de uma estética que será entregue ao leitor.

A produção de Huizinga que dá nome ao paralelo é "Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura". Lançada originalmente em 1938, foi uma das mais importantes publicações de Huizinga. Ainda hoje é tido como base para o estudo de games, tanto por sua importância histórica como sendo o primeiro a organizar o estudo de jogos e sociedade desde a antiguidade de uma forma mais sistemática (Evangelista *et al.* 2018, p. 138). Por ter originado uma corrente de pensamento, é constantemente usado também em áreas da sociologia, educação, artes, história e diversos campos do conhecimento. Foi usado mesmo como inspiração para criação literária, como mesmo é visto em "O jogo da Amarelinha" de Julio Cortázar e por diversos outros autores.

O jogo é abordado em *Homo Ludens* como um fenômeno cultural mais antigo que a civilização, sendo nele e por ele que ela surge e se desenvolve. Inclusive é um fenômeno mais antigo do que a própria cultura em si. Função da vida, humana ou animal, o jogo não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos (Huizinga, 2007).

O ato de jogar é feito de forma consciente ou inconsciente, por animais e humanos, voluntariamente e involuntariamente, praticado em diversas esferas da sociedade. O jogo quando relacionado à cultura, porém, ganha aspectos mais

elaborados. Encontramos os jogos em todas as culturas e épocas. Associado muitas vezes à não-seriedade, à infantilidade e até mesmo ao vício, jogar geralmente implica a uma resposta emocional rápida que pode gerar prazer, frustração e fascinação. Segundo Huizinga:

“O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercido dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’ ”.
(Huizinga, 2007, p. 10)

Desta forma, o jogo implica em efemeridade, com tempo certo para começar e acabar, em um lugar pré-determinado e que acarreta na interrupção momentânea da vida cotidiana. Como se uma nova dimensão fosse concebida, em que as consequências não afetariam os participantes fora dali. As regras devem ser estabelecidas e garantem a existência do evento. O ambiente gerado pela situação é instável, pois tem início, meio, fim e só é sustentado se todas as regras forem seguidas pelos envolvidos. O clima de tensão, sustentado por toda a instabilidade, se instaura.

Pujol (2019, p. 20) enumera em 10 as características, em *Homo Ludens*, para a existência do jogo:

- 1 - É atividade voluntária e não obrigatória.
- 2 - Tem o fim em si mesmo.
- 3 - Cria uma ambiente temporário de atividade própria, que não afeta a vida fora dele.
- 4 - Ocorre apenas dentro de um intervalo de tempo determinado. Depois pode ser transmitido, repetido e adaptado por outras pessoas.
- 5 - Ocorre apenas dentro de um dimensão determinada, seja ela física ou abstrata, deliberado ou espontâneo. Possui formas e funções dentro das regras.
- 6 - A sua existência depende de regras, que validam o tempo-espaço entre os participantes. A desobediência delas faz com que haja uma quebra da experiência e o ambiente se desmanche.

7 - É sério pois absorve aqueles que jogam, mas também pode gerar um ambiente frívolo dependendo dos jogadores.

8 - Tem a capacidade de criar comunidades, unidas ou não pelo objetivo, isolados temporariamente do resto do mundo e hábitos cotidianos.

9 - Causa um clima de tensão por gerar expectativa quanto ao resultado final.

10 - A natureza do jogo é capaz de transformar os jogadores em outras pessoas ou coisas, como se fosse pelo uso de uma máscara. Confere o sentimento de luta pelo objetivo e o de representação.

Partindo destas características, foi retirado o conceito de Círculo Mágico, um universo que tem somente a duração do jogo para seus participantes:

“O caráter especial e excepcional do jogo é ilustrado de maneira flagrante pelo ar de mistério em que frequentemente se envolve (...). Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade ”.
(Huizinga, 2007, p. 10)

Para aqueles que dentro do círculo mágico, território somente sustentado pelo jogo e por seus jogadores, suas preocupações e problemas do mundo real são deixados para trás momentaneamente. Durante a existência do círculo, se faz importante as leis e as regras daquele universo novo e dele só se leva a experiência, visto que é instável e efêmero. Também instaura uma aura de mistério, um segredo a ser revelado, que ajuda a sustentar as conexões ali formadas. Como bem lembra Evangelista *et al.* (2018, p. 139) o jogo está além do domínio do bem e do mal e que o elemento tensional lhe concede certo atributo ético(...), o jogador pode aperfeiçoar e demonstrar suas qualidades como a coragem, tenacidade, força e lealdade.

Muitos dos conceitos propostos em *Homo Ludens* em questão são usados até hoje. Todavia, é importante ressaltar que, por influência de sua época talvez, Huizinga apresenta visão um tanto quanto retrógrada sobre povos não-eurocêntricos e não-ocidentais, tratando-os como primitivos e menos desenvolvidos intelectualmente. O autor também apresenta uma aversão ao presente, exaltando o passado sempre que possível. Seu foco era também sobre as relações entre jogo e cultura, não tendo o jogo como objeto exclusivo de estudo. Posteriormente, muitos

conceitos foram criticados e desenvolvidos por óticas diferentes por outros autores, como Caillois em “Os Homens e os Jogos: Máscara e Vertigem” (2017), publicado originalmente em 1958. A obra se aprofunda nas características e definições dos jogos em sua além de debater as relações entre jogo e cultura.

Tais conceitos são extremamente úteis para criar jogos, instaurar ambientes lúdicos e criar comunidades e vínculos, mesmo que estes sejam temporários.

3.2 Paralelo Regras

Katie Salen e Eric Zimmerman são os americanos game designers experientes, professores e os autores responsáveis pelo livro “Rules of Play”, publicado em 2004. A extensa obra, que originalmente possui uma divisão interna de quatro unidades e é direcionada a designers de jogos digitais, se inicia apresentando as disciplinas que constroem o todo que é o design de jogos, depois se aprofundando em cada tema. No Brasil, foi lançada como “Regras do Jogo: Fundamento do Design de Jogos” (2018) e foi dividida em quatro volumes, sendo eles: “Volume 1: PRINCIPAIS CONCEITOS”, “Volume 2: REGRAS”, “Volume 3: INTERAÇÃO LÚDICA” e “Volume 4: CULTURA”. A metodologia apresentada pela dupla contempla, além da apresentação de conceitos, exercícios para a criação de jogos, análises de casos e lista de leituras complementares.

Existe a exposição de diversos fundamentos específicos para a tecnologia, como também existe a de conceitos que podem ser usados na criação de jogos em geral. Por este motivo, concentrei-me no estudo do Volume 1.

Para Salen e Zimmerman, o jogo é entendido por um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica em um resultado quantificável (2018, p. 97). Assim como Huizinga, aborda a questão da regras para a estabelecer um espaço instável de tempo limitado (ou artificial, em suas próprias palavras), mas evidenciam a questão do conflito (uma disputa de poderes, mesmo para jogos cooperativos) e apresentam resultados quantificados para o conflito (ao final do jogo, alguém venceu, perdeu ou recebeu algum tipo de pontuação). Jogos também estão inclusos dentro de um sistema, que são um

conjunto de peças que se inter-relacionam para formar um todo complexo (2018, p. 71) e é algo que possui um ou mais participantes ativos.

Muitas vezes o conflito é contra o sistema e não contra outros jogadores, como é o caso de quebra-cabeças e do jogo de cartas paciência (Salen *et al.* 2018, p.97).

Outro conceito muito interessante é o de quadro no jogo. Ele cria a sensação de segurança entre o mundo artificial do jogo e a vida real, administrando um espaço e tempo espacialmente demarcados. Comunica aos jogadores que o jogo está sendo jogado. Porém é no círculo mágico (limite espacial) que o jogo se realiza, e a natureza formal dos jogos as torna explícitas. Dentro deste círculo, funcionam as regras, que dão significado ao território ali formado e aos símbolos contidos no sistema de jogo (Salen *et al.* 2018, p.113).

Quando uma pessoa decide, por si mesma, participar das regras do jogo e estabelecer o círculo mágico, ele possui uma atitude lúdica. É o ato de jogar um jogo, descreve a atitude exigida dos jogadores para eles engajarem-se com um jogo. É a aceitação de um grupo quanto às limitações das regras por causa do prazer que um jogo pode proporcionar (Salen *et al.* 2018, p.114).

Jogos são efetivos quando são jogados, partilhados, traz vontade de jogar as pessoas. O livro “Regras do jogo” me orienta a pensar mais sistematicamente elementos úteis na hora da criação, assim como criar um escopo mais efetivo para que tudo funcione.

3.3 Paralelo Verbete Teatral

A última obra escolhida para compor o sistema de longitude é “Dicionário de Teatro”, de Patrice Pavis. Pavis foi professor de estudos teatrais e com uma vasta publicação, se focando bastante em semiologia e interculturalismo no teatro.

O Dicionário é o resultado de mais de 20 anos de estudo ali são sintetizadas e discutidas as grandes questões da dramaturgia, da encenação, da estética, da semiologia e da antropologia da arte dramática, auxiliando tanto na pesquisa quanto na prática da criação teatral.

Meu interesse nesta obra é criar referências para analisar elementos da criação do jogo no teatro, primeiramente entre os atores, com o público e da relação que se estabelece entre ambos. Os verbetes escolhidos para tanto foram “jogo” e “jogo dramático”.

Por “Jogo”, o dicionário nos force:

Em francês, a palavra *jeu* tem inúmeras acepções. Em teatro, ela pode ser aplicada à arte do ator (o que se traduz em português por atuação, interpretação), à própria atividade teatral, a certas práticas educacionais coletivas (jogo dramático) e até mesmo como a denominação de um tipo de peça medieval (Pavis,2008, p.219).

Primeiro, temos as diferenças entre idiomas. Em francês *jeu* pode significar tanto jogo, quanto à arte do ator (atuação ou interpretação), quanto à jogos teatrais como ferramenta educacional e a um certo tipo de peça (medieval). De maneira muito similar acontece a palavra *play*, em inglês (Huizinga, 2007, p.33), que fornece uma maior abrangência para se questionar as origens e significados da palavra mas traz complicações para sua tradução para o português.

Na subdivisão “Jogo e enunciação”:

O jogo de teatro (este era antigamente o nome para jogo de cena*. aquilo que o ator faz em cena, fora do seu discurso) é a parte visível e propriamente cênica da representação. Ele obriga o espectador a receber o conjunto de acontecimentos na força da sua enunciação (...). Para captar o jogo do ator. é preciso. na verdade. como leitor, mas também como espectador, relacionar a enunciação global (o gestual, a mímica. a entonação, as qualidades da voz. o ritmo do discurso) com o texto proferido ou a situação armada. O jogo se decompõe então numa sequência de signos e unidades que garantem a coerência e a interpretação do texto. (Pavis,2008, p.219-220)

Todo jogo é baseado em acordos, seja entre os atores e dos atores com o público, para que se crie um território lúdico naquele tempo-espço delimitados e para que os códigos e signos ali sejam validados e funcionem (como propõe o Círculo Mágico de Huizinga). Para que ocorra, as regras precisam ser seguidas:

No entanto ,não há representação teatral sem cumplicidade de um público e a peça só tem possibilidade de "dar certo" se o espectador jogar o jogo, aceitar as regras e interpretar o papel daquele que sofre ou daquele que se safá, se está assistindo (a) a representação. (Pavis,2008, p.220)

O Círculo Mágico cria um universo instável, que só funciona sob uma série de fatores, dentre os quais as regras estão inseridas. Apesar do jogo ser feito pelos atores no palco, as pessoas do público também se tornam jogadores passivos, precisando se envolver e acreditar para que o universo estabelecido funcione.

Para então entender os aspectos lúdicos de um jogo, Pavis se utiliza de uma tipologia e conceitos propostos por Caillois na obra "Os Homens e os Jogos". Ele ordena os fatores em: *Mimery* (simulacro), o teatro recorre a transposição de acontecimentos humanos, feita através de abstrações e reconstituições; *Agon* (competição), a dramaturgia favorece a eclosão de conflitos e contradições; *Aléa* (sorte), o acaso está presente, em toda a sua plenitude em apenas, no psicodrama, jogo dramático e no happening; e *Illinx* (vertigem), o teatro/jogo teatral simula perfeitamente situações psicológicas vertiginosas pelos métodos de identificação e catarse (Pavis, 2008, p. 221).

Já para o verbete de "Jogo Dramático", nos é fornecida a definição:

Prática coletiva que reúne um grupo de "jogadores" (e não de atores) que improvisam coletivamente de acordo com um tema anterior e escolhido e/ou precisado pela situação. Portanto, não há mais separação entre ator e espectador, mas tentativa de fazer com que cada um participe da elaboração de uma atividade (mais que de uma ação) cênica, cuidando para que as improvisações individuais se integrem ao projeto comum em curso de elaboração. O fim visado não é nem uma criação coletiva "passível de ser posteriormente apresentada ao público, nem um transbordamento catártico* do tipo psicodramático*, nem uma desordem e nem uma brincadeira como para um happening"; nem uma teatralização do cotidiano. O jogo dramático visa tanto levar os participantes (de todas as idades) a tomarem consciência dos mecanismos fundamentais do teatro (personagem, convenção, dialética dos diálogos e situações. dinâmica dos grupos) quanto a provocar uma certa liberação corporal e emotiva no jogo e, eventualmente, em seguida, na vida dos indivíduos (Pavis, 2008, p.222).

O jogo dramático é diferente do jogo normalmente feito em um teatro entre os atores e o público, que são jogadores passivos. Aqui, todos na prática coletiva estão em jogo e são convidados a experimentar os mecanismos fundamentais do teatro na prática. A ação de um jogo dramático termina nela mesma, sem o comprometimento da criação de um espetáculo, sem os fins terapêuticos que visam o psicodrama ou à estruturação de um happening.

As linhas imaginárias que compõem as coordenadas da cartografia foram apresentadas. O território é criado para proporcionar uma nova experiência e então

a criatividade emerge no inconsciente misturando sentimentos, ideias e referências que por fim ganham forma através dos jogos.

4.COORDENADAS RUMO À CRIAÇÃO

DERIVA

de·ri·va

sf

1 NÁUT Desvio do rumo de uma embarcação provocado por ventos e correntes.

2 AERON Mudança na rota de um avião, decorrente de mau tempo ou por ordem da equipe em terra.

3 Desvio de um aparelho, depois de certo tempo de uso, a partir do ponto de repouso, quando a variável medida e as condições de ambiente permanecem constantes.

4 Ângulo de desvio feito por um paraquedas entre o momento de sua abertura e aquele em que toca o solo.

5 Instrumento em aeronaves ou embarcações, instalados com o fim de evitar desvio de rota.

6 Variação progressiva das batidas de um relógio.

7 LING Mudanças que ocorrem numa língua e seguem uma direção determinada.

8 Desvio lateral de um projétil, causado por fatores relacionados ao vento ou à resistência do ar.

DERIVA, MICHAELIS, 2022.

Desvio, mudança na rota, variação progressiva. O conceito de deriva, tão presente em viagens aeronáuticas e marítimas, se assemelha muito ao ato criativo. Situações fluem e imprevistos acontecem ocasionalmente, não importa o quanto tenha sido planejado e bem executado antes. O resultado, por mais que as coisas saiam do controle, pode ser positivo ou negativo. De todas as formas, são experi

Viajar tem potencial para expandir horizontes, ampliar a visão sobre os outros e sobre nós mesmos, possibilitando conhecer novas paisagens, cultura e pessoas, repensar as perspectivas. É, entretanto, como um jogo com o fator aleatoriedade incluso. Viagens podem gerar crescimento ao nos colocar fora da zona de conforto e ser sim muito prazerosas. Às vezes, não são tão agradáveis. Às vezes são apenas triviais. Através da vivência, independente do adjetivo que lhe é atribuído posteriormente, são obtidos conhecimentos e atravessamentos. Com a atitude de criar, acontece o mesmo.

Deriva, além das definições apresentadas, também pode ser um método:

Entre os diversos procedimentos situacionistas, a deriva se apresenta como uma técnica de passagem rápida por ambiências variadas. O conceito de deriva está indissolúvelmente ligado ao reconhecimento de efeitos de natureza psicogeográfica e à afirmação de um comportamento

lúdico-construtivo, o que o torna absolutamente oposto às tradicionais noções de viagem e de passeio (Guy Debord 1958 apud Crivelli, 2012, p. 15).

A deriva, por Debord, surge como estratégia artística de mapeamento de determinadas áreas, onde um transeunte (geralmente à pé) traça uma cartografia com base em suas sensações, anotações e na relação das pessoas com o ambiente. A exploração do percurso, que geralmente não é decidido previamente, trás a descoberta de novos territórios e mostra realidades não tão visíveis contidas naqueles caminhos. São estudados os efeitos daqueles ambientes nas outras pessoas que transitam por ali.

Os rastro das bagagens de cada um ali se cruzam e, com sorte aumentam, aumentam pelo afeto contido naquele encontro. Vai se criando uma rede de conexões feitas dos rastros, dos afetos, das conexões. A função da deriva é captar e registrar o que for possível ali. As criações de jogos, presente na cartografia, foram feitas com base na deriva. Jogos podem causar narrativas dentro de grupos, ferramentas de aprendizagem, proporcionar prazer se o círculo mágico é estabelecido.

As coordenadas dadas pela junção da latitude e da longitude apontam para alguns pontos específicos, separados em 'Adentrando o Território', 'Intersecção de Caminhos' e 'Clímax'. Por mais que fosse necessário para mim, enquanto cartógrafo, estruturar as informações que moldassem o sistema e apresentá-las, cada ponto foi feito com base na reflexão direta em cada capítulo.

O primeiro é 'Adentrando o Território', apresentando os caminhos percorridos por mim na criação de jogos pela deriva enquanto estudante do curso de Arte/Teatro. É dividido nas etapas do contato, absorção e transformação da linguagem teatral e artística para mim.

O segundo é 'Intersecção de Caminhos'. A prática criativa não se traduz de apenas uma maneira, mas continuamente apresenta desvios e percalços. Aqui são relatadas percepções feitas a partir de experimentações práticas com um dialeto que, apesar de conhecer algumas palavras, não estava habituado.

O momento de 'Clímax' antecede ao fim. Experiências revisitadas e processo analisado, é proposto a tentativa da criação de um jogo com as informações obtidas e durante o tempo que percorria os percursos da cartografia.

Sobre o produto final:

O mapa, assim como a arte que dele deriva, é em si fundamentalmente uma estratificação (overlay) – ele é simultaneamente um lugar, uma viagem e um conceito mental; abstrato e figurativo, distante e íntimo. Os mapas são como instantâneos de viagem, uma paralisação da imagem. A fascinação que experimentamos por eles deve ter relação com nossa necessidade de adquirir uma visão de conjunto, de situarmo-nos e de compreender onde estamos (Lucy Lippard 1985 apud Marques, 2019, p. 56).

O mapa (ou carta, como foi inicialmente referido) é de um lugar não-físico, terreno não-material, distante e íntimo. Ganhou forma com memórias, registro escrito, fotográfico e criativo através de minhas experiências. Tem como função conectar inspirações, escolhas, proposições aos registros e as novos experimentos que o próprio produto cartográfico gera.

A projeção cartográfica resultante evidencia pistas e rastros que apontam para uma direção que não é nem norte, nem sul. Longe das definições tradicionais, o que é apontado e direcionado são apenas sentidos e sensações.

4.1 Adentrando o Território

Os fatos, apesar de parecerem, não são lineares. São somente sequenciais. A Etapa 1 ocorreu primeiro e, algum tempo depois, já ocorria a Etapa 2 ao mesmo tempo. Com a 3, a mesma coisa. Elas se complementam a todo o tempo e aumentavam a minha bagagem de repertório, que indiretamente resultava nas produções da Etapa 3.

A experiência de entrar em um território desconhecido é sempre desconfortável. O desconhecido, não importa sua faceta, desencadeia insegurança. Equilibrar a excitação e o deslumbramento com as inseguranças e sentimentos negativos é o dever de quem explora, para conseguir dar o próximo passo.

Como o ato de deriva, primeiro se aproxima. Se percorrem caminhos sem rumo, observando as pessoas, o ambiente, as conexões - enquanto mais passos são dados e mais profundamente no território adentramos. Percebe-se as sensações provocadas pelo novo, procura-se pontos de identificação.

Aos poucos, passamos por uma provação de pertencimento. Se os outros nós aceitamos, se aceitamos os outros, se aceitamos nós aceitamos naquele espaço físico. Até que nos habituamos e também nos apropriamos daquilo, se aprendemos aquelas linguagens, se criamos afetos nos nossos rastros.

E aí vem a conquista. O êxito de processar a experiência e gerar conhecimento, de traduzir tudo aquilo para a nossa própria língua.

4.1.1 Etapa 1: Aproximação

Ao entrar na sala de aula da minha nova graduação, minha barriga estava infestada de borboletas. Me dei conta que estava presente com pessoas extremamente talentosas no campo da atuação, da música, da dança, do circo, performance. Me sentia perdido e então comecei a me questionar “Será que eu realmente percento este lugar? Talvez eu não deva ir além dos meus limites e continuar minhas pesquisas com arte através de ferramentas digitais ”.

Atravessar um território novo traz uma enorme quantidade de informações, visuais, sensoriais e táteis. Durante os primeiros períodos, chegava atrasado às vezes por conta da agência de publicidade que trabalhava. Tinha horário para entrar, mas às vezes eu não tinha horário para sair.

Figura 5 - Registro de Jogos Teatrais



Fonte: acervo do autor (2017)

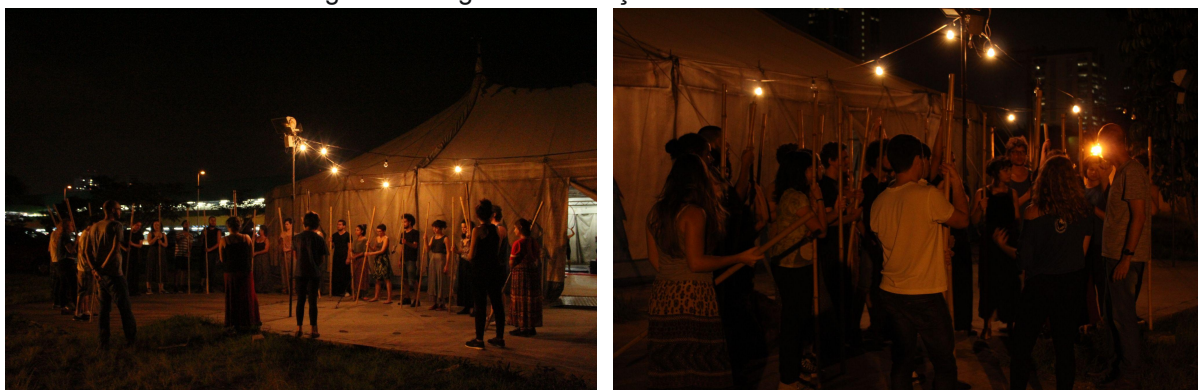
Apesar de tudo, foi uma maneira de ter me deixado mais confortável neste momento. Podia aprender observando o que eles jogavam, como jogava, como eram apresentados ao jogos e ao conhecimento que vinha após os jogos. Assim comecei meu processo de deriva, andando entre os corredores e cadeiras, anotando, observando, prestando atenção.

Aos poucos fui me sentindo mais e mais à vontade, me integrando na sala (que sempre foi super receptiva) mas ainda tinha muitas dúvidas. Eu sabia que havia algo de diferente ainda, mas não sabia o que era.

Houve uma aula da professora Lucia que me marcou profundamente e me fez entender (e encontrar) o que eu estava procurando. O tema era sobre Pedagogias Autorais e um exercício simples foi proposto, onde cada um deveria escrever “O que é ser ator/atriz” e “Quais são seus nutrientes?”. Colocamos as folhas no chão, tentando juntar aquelas que tinham ideias mais próximas e espalhar as antagônicas. Ao final do exercício, criou-se um diagrama com diversos pólos no chão, onde nomeamos cada polo, comentamos sobre como aquele polo entendia a arte e quais pedagogos teatrais pensavam de forma semelhante.

Enfim, entendi o que eu tinha diferente. Eu apenas encarava a arte de uma forma mais vibrante, inquieta, provocadora que eles naquele momento. E também houveram outras pessoas que pensavam assim. Fiquei aliviado e vi que ainda tinha muito a pesquisar e para experimentar nos diversos campos criativos que existem.

Figura 6 - Registro de Criação Através de um Texto



Fonte: acervo do autor (2018)

As aulas que não participava ativamente me proporcionaram aprendizados aguçando meu olhar. A arte lida com o subjetivo, com o emotivo, fazendo emergir

muitas coisas ocasionalmente, como lágrimas, gritos, crises de ansiedade. Era interessante ver como cada um reagia, como cada um podia ajudar, como cada um se tornava mais sincero com o fortalecimento do grupo.

Também registei anotação para a criação de jogos, cenas, enunciados, disparadores. Como alguns exercícios e práticas, inclusive, propiciaram o fortalecimento dos laços do grupo.

As anotações viraram fotos, desenhos, caligrafias, vídeos e memes para as redes sociais. Porém o maior registro para mim foi observar as criações e processos criativos dos outros, como cada um lida com as situações apresentadas e as resolvia, individualmente ou coletivamente.

Foi também meu primeiro contato prático com criações coletivas contemporâneas, com uma série de textos e dramaturgos, com certos tipos de músicas e danças. Foi também ali que tomei conhecimento que a maneira como encarava meu trabalho estava mecanizando minha sensibilidade, que havia sido deixada de lado, é preciso ser trabalhada também através dos jogos para ser redescoberta.

4.1.2 Fase 2: Provação

Figura 7 - Registro de Exercícios Somáticos



Fonte: acervo do autor (2017)

O corpo também é um diário de bordo, que carrega nossa história. Registra o tátil, acessa memórias, expressa sentimentos (conscientes e inconscientes) e também produz conhecimento. A provação surge com seus dois significados aqui, o

de testar a minha capacidade individual e limitação quanto o próprio ato de provar, testar e provocar.

No passado, fui muito tímido. Apesar de ter melhorado ao longo dos anos, ainda possuía alguma dificuldade na oratória e na eloquência ao verbalizar pensamentos complexos em público. Não possuía experiência prática alguma em dança, em música, além de possuir uma visão formalista quanto à arte. Não no quesito de aceitar ou entender, mas de me expressar por artes formalistas. Foi um período de testes difíceis e adaptação.

Ao mesmo tempo, testava muito jogos, adquiria novos conhecimentos, me conectava mais profundamente com meus companheiros de sala. Apesar da dificuldade, foi um período incrível que me trouxe muitas alegrias e boas memórias

4.1.3 Fase 3: Conquista

CARTA-CORPO/CORPO-CARTA

O jogo “Carta-Corpo/Corpo-Carta” surgiu como um dispositivo para uma prática que deveríamos ministrar em uma aula de Educação Somática. Foi uma tarefa em grupo com a Fabiana (que infelizmente não consegui o sobrenome), o Raphael Leon e o Tiago Maciel.

O enunciado que nos foi dado era que a prática deveria, além de abordar certos conteúdos que tivemos em sala, apresentar mecânicas que (re)possibilitasse o conhecimento do próprio corpo através de movimentos.

Após decidirmos que faríamos a atividade através de um jogo, elaboramos a seguinte questão para ser respondida: “Como estimular movimentos do corpo para um grupo que não sentisse segurança para dançar em grupo?”. Conhecíamos bem nossos colegas de sala, então o processo de deriva foi natural.

Assim surgiu um jogo cooperativo para ser jogado em grupo, formado por dois baralhos com aproximadamente vinte cartas cada um. O conflito não era entre o grupo, mas sim com o sistema, como se fosse um quebra-cabeça onde as peças seriam moldadas com o próprio corpo.

Cada rodada deveria ser jogada por dois participantes dançantes, onde cada um era orientado a tirar uma carta de um baralho diferente. O resto do grupo ficava em círculo ao redor dos jogadores.

Figura 8 - Carta do Jogo 'Carta/Corpo Corpo/Carta'



Fonte: elaborado pelo autor (2017)

Os jogadores deveriam seguir iniciar os movimentos com o disparador descrito na carta, ao som de uma música previamente escolhida pelo grupo. A composição era feita improvisada e deveria ser mantida ao longo da música. O restante do grupo assistia e, após a apresentação, poderia levantar questões sobre quais foram os disparadores.

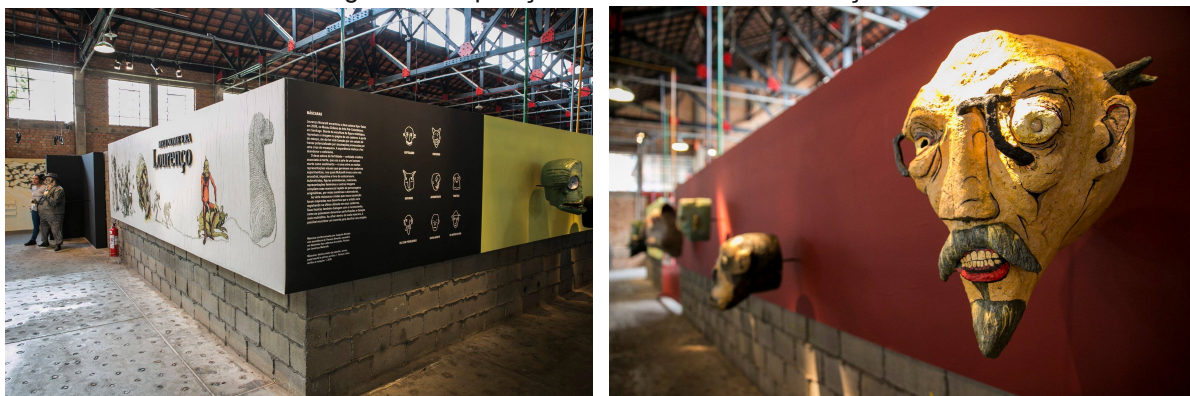
Para aquele contexto, funcionou muito bem. Depois das primeiras rodadas, o grupo já se sentia confiante para pedir para jogar e todos entraram no círculo mágico. Rendeu boas conversas, risadas e questões.

MEU NOME ERA LOURENÇO

O jogo foi criado para a exposição “Meu Nome era Lourenço”, dedicada ao artista e escritor brasileiro Lourenço Mutarelli. A exposição ocorreu entre 14 de novembro a 17 de fevereiro de 2019, no Sesc Pompéia e apresentava um conjunto de 147 obras, algumas originais e outras inéditas, entre telas, painéis, colagens, esculturas e desenhos, documentários e trechos de filmes. Possuía obras interativas e até mesmo uma biblioteca, que fazia bastante sucesso entre o público. Público por

sua vez que era bem diversificado, formados por fãs do artista, entusiastas de exposições, frequentadores usuais do Sesc, pais que levavam seus filhos para passar o dia ali e transeuntes curiosos.

Figura 9 - Exposição: Meu Nome era Lourenço I



Fonte: Érika Mayumi/Página do Facebook Sesc Pompéia no Facebook⁷ (2019)

Eu trabalhei na exposição como educador. Assim, o processo de deriva foi natural, caminhando e observando a interação dos visitantes com as obras e o espaço. Parte do dia conversava sobre o artista com o público e colhia seus comentários e opiniões, na outra podia me dedicar a projetos que fizesse ali. Escolhi fazer um jogo.

Figura 10 - Exposição: Meu Nome era Lourenço II



Fonte: elaborado pelo autor (2018)

A questão levantada foi “Como poderia usar elementos que despertasse o interesse para outros pontos da exposição?”

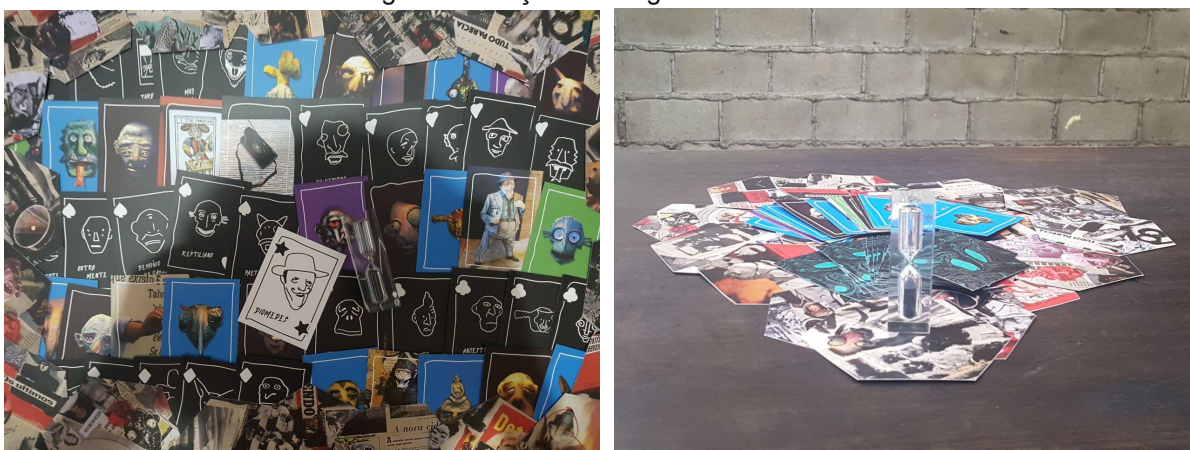
⁷ Disponível em: <<https://web.facebook.com/sescpompeia/>>. Acesso em: 10 de fev. 2022

O resultado foi o planejamento, criação e produção de caixa de jogos 6 em 1 com 52 cartas e 19 peças de tabuleiro. Continha adaptações dos jogos: Memória, Lince, Mímica, Cara-a-Cara, Porco, Noite Dorme.

Independente do jogo escolhido, os jogadores teriam que ter visitado a exposição para entender minimamente a correspondência entre figura e ilustração. Existia jogos mais simples que até crianças poderiam jogar com os pais, assim como formas mais complexas.

Esteticamente, usava elementos da exposição como peças, escritos dos painéis, ilustrações e até mesmo texturas. Para as peças do tabuleiro, foram feitas colagens digitais misturando elementos de diversas obras.

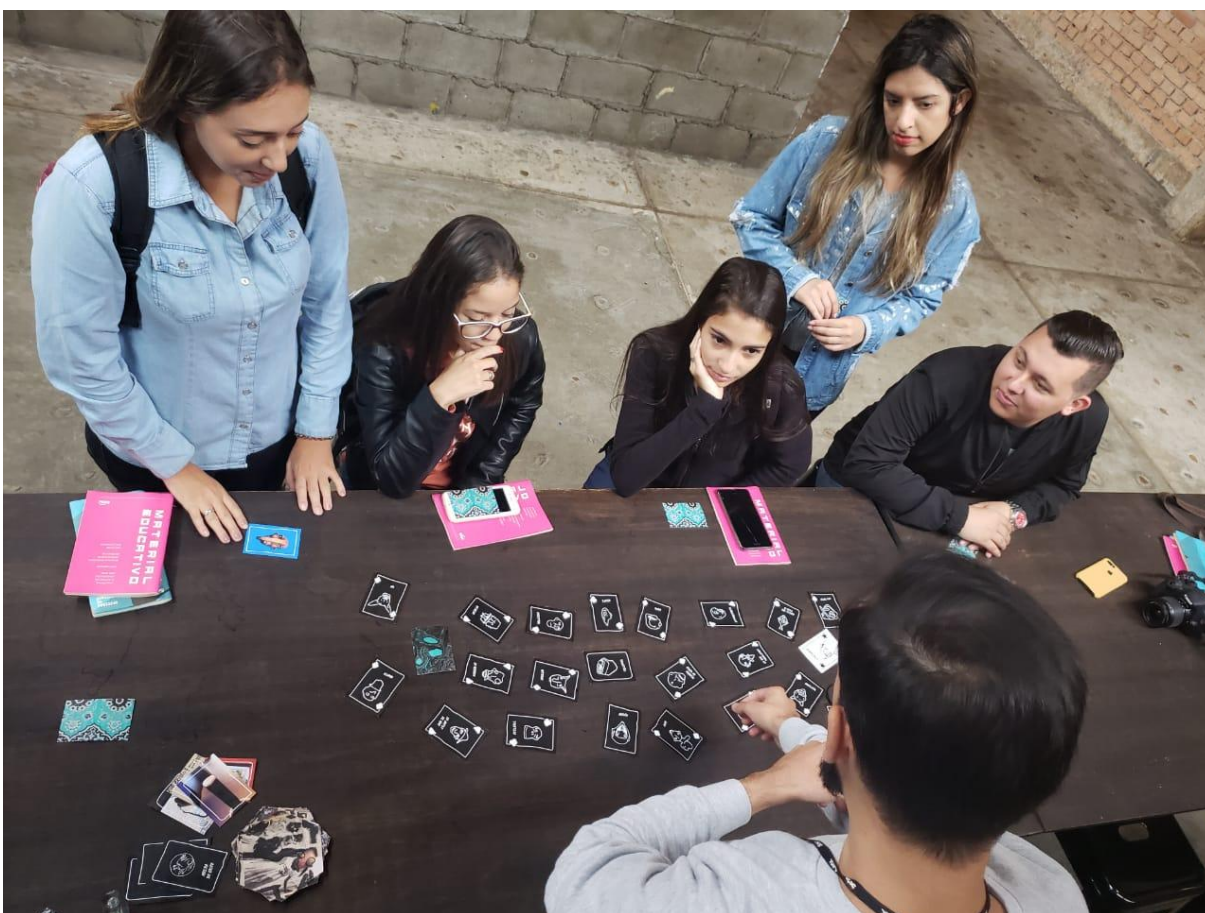
Figura 11- Peças dos Jogos Murarelliano



Fonte: elaborado pelo autor (2019)

Infelizmente, o jogo ficou um mês em produção e desenvolvimento e só foi possível jogá-lo por poucos dias com o público antes que a exposição acabasse. Porém foi totalmente efetivo em seu objetivo, funcionando muito bem, independente das idades e como gancho para fazer os visitantes descobrirem ainda mais sobre o Lourenço Mutarelli.

Figura 12 - Visitantes Jogando



Fonte: elaborado pelo autor (2018/2019)

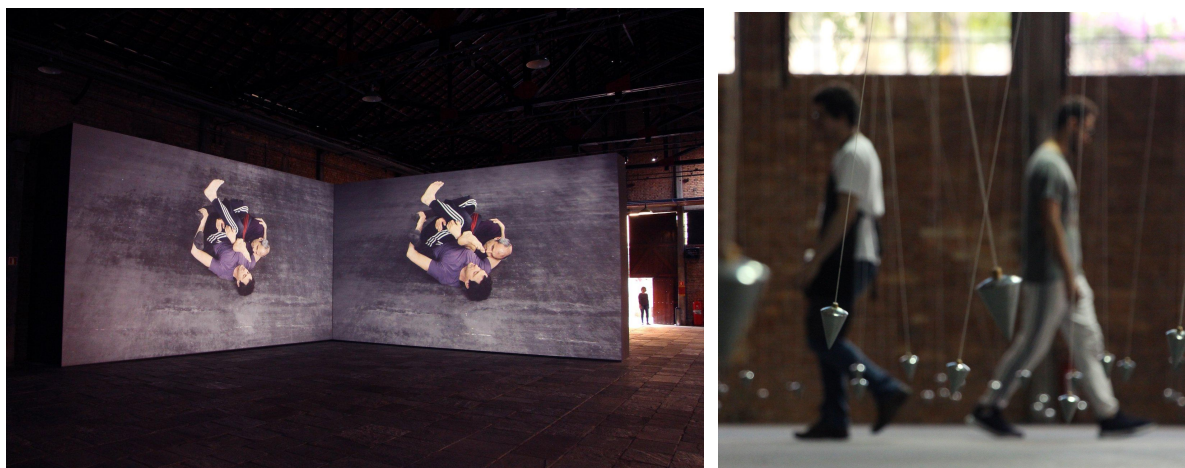
WILLIAM FORSYTHE - OBJETOS COREOGRÁFICOS

Durante o período de 27 de março a 28 de julho de 2019, ocorreu a exposição “William Forsythe - Objetos Coreográficos” no Sesc Pompéia, onde eu também trabalhei. Forsythe é um bailarino e diretor que, a partir dos anos 90, também passou a experimentar criar outras formas de arte, como instalações e performances.

“Objetos Coreográficos” foi concebida de forma que o público pudesse interagir com as obras no local. São obras que precisam de ativação, de uma atitude do público para que funcionasse. Vindo de um artista do corpo, convoca os visitantes para se movimentarem e relacionarem o estado do corpo naquele ambiente através daquelas obras.

A questão que fiz a mim mesmo então foi: “como convidar os participantes a participarem das obras?”

Figura 13 - Exposição: William Forsythe - Objetos Coreográficos I



Fonte: Marcel Verrumo/ Página do Facebook Sesc Pompéia no Facebook⁸ (2019)

A exposição percorria o Sesc inteiro e apresentava 11 obras que variam entre vídeos e instalações. Todas eram fisicamente grandes e apresentavam espaço para interação.

A exposição percorria o Sesc inteiro e apresentava 11 obras que variam entre vídeos e instalações. Todas eram fisicamente grandes e apresentavam espaço para interação. Dentre elas, destaca-se “Em nenhum lugar e em todos os lugares ao mesmo tempo”. Instalada em um dos galpões do Sesc, continha centenas de pêndulos pendurados, onde os visitantes eram convidados a entrar e se deslocar de um lado para o outro para desviar dos objetos, produzindo uma dança involuntária.

Aqui, o processo de deriva foi feito de duas formas. A primeira foi como educador, onde eu novamente pude observar, anotar e conversar com as pessoas sobre as obras.

A segunda foi com o agendamento de escolas. Antes de cada visita, podia me sentar, observar e conversar com os alunos. Entender suas relações, suas vontades, mapear seus desejos quanto à visita.

Figura 14 - Exposição: William Forsythe II

⁸ Disponível em: <<https://web.facebook.com/sescpompeia/>>. Acesso em: 10 de fev. 2022



Fonte: Marcel Verrumo/ Página do Facebook Sesc Pompéia no Facebook⁹ (2019)

Os jogos assumiram totalmente a forma de “jogos dramáticos” descritos por Pavis. Fazer os estudantes relaxarem e participarem do círculo mágico dependia da forma como eu me apresentava, como eu interagia, como eu percebia o grupo. Dar uma roupagem de jogo para as instalações, propondo metas, desafios, conflitos quanto ao participar daquela obra. Funcionava, na maioria das vezes.

Outras vezes as pessoas não gostariam de estar ali na exposição ao invés da piscina do Sesc (por culpa, principalmente, da escola que agendou a visita e não a preparou para os alunos antecipadamente). Ou mesmo de grupos que não se davam bem entre si, que não tinham nenhuma sintonia. De qualquer forma, era sempre um desafio enorme apresentar aquela forma de arte a pessoas acostumadas a artes mais formalistas e tradicionais.

PIONEIROS E EMPREENDEDORES

No Palácio dos Campos Elíseos, então Centro Nacional de Empreendedorismo, Tecnologia e Economia Criativa do Sebrae-SP, ocorreu entre os dias 19 de setembro a 1 de dezembro de 2019 a exposição “Pioneiros & Empreendedores - A saga do desenvolvimento no Brasil”. A exposição, baseada em um processo museológico feito sobre uma série de livros de Jacques Marcovitch (também curador da exposição), destaca a trajetória de empreendedores pioneiros dos séculos XIX e XX, responsáveis pela criação de negócios que deram contribuições decisivas para o crescimento e modernização da economia brasileira.

⁹ Disponível em: <<https://web.facebook.com/sescpompeia/>>. Acesso em: 10 de fev. 2022

Ao longo de dez anos, a mostra já havia passado por Fortaleza, Manaus, Recife e Rio de Janeiro e chegara pela primeira vez a São Paulo.

A exposição, aborda a história de pessoas como Mauá, Prado, Matarazzo, Ramos de Azevedo e outros vinte empreendedores através de uma vasta expografia com objetos de época, painéis, vídeos e telas interativas. Adornava perfeitamente os salões históricos do Palácio dos Campos Elíseos, que outrora foi sede do Governo e a residência oficial do governador do Estado de São Paulo.

Aqui em São Paulo foram adicionados elementos novos. O primeiro foi uma sala, destacando os pioneiros paulistas. Mas o mais marcante foram as pioneiras, oito mulheres que conseguiram iniciar projetos na história do Brasil - e não apenas econômicos, bem como sociais e culturais.

Figura 15 - Exposição Pioneiros e Empreendedores I



Fonte: Marcos Santos/USP Imagens¹⁰

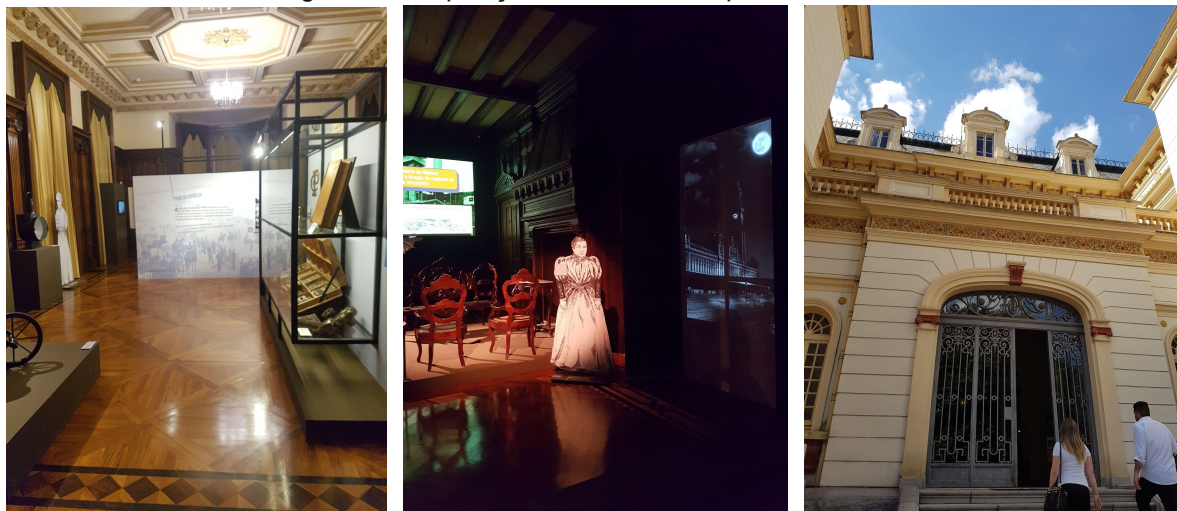
O Palacete, como espaço expositivo, contava com algumas peculiaridades. Apesar de ser um espaço histórico e importante, era a primeira vez que abrigava uma exposição - logo, não era muito conhecido no circuito cultural de São Paulo. O movimento de público espontâneo era pouco no começo, mas aumentou ao longo dos meses.

O foco, todavia, eram estudantes. Desde ensino médio, para apresentar tanto a história do Brasil quanto a metodologia empreendedora (com todas as críticas passíveis de serem feitas, ônus e bônus), quanto de estudantes de faculdades, de história à contabilidade, administração, arquitetura, dentre outros.

¹⁰ Disponível em:

<<https://jornal.usp.br/cultura/exposicao-pioneiros-e-empreendedores-chega-a-sao-paulo/>>. Acesso em: 12 de fev. 2022

Figura 16 - Exposição Pioneiros e Empreendedores II

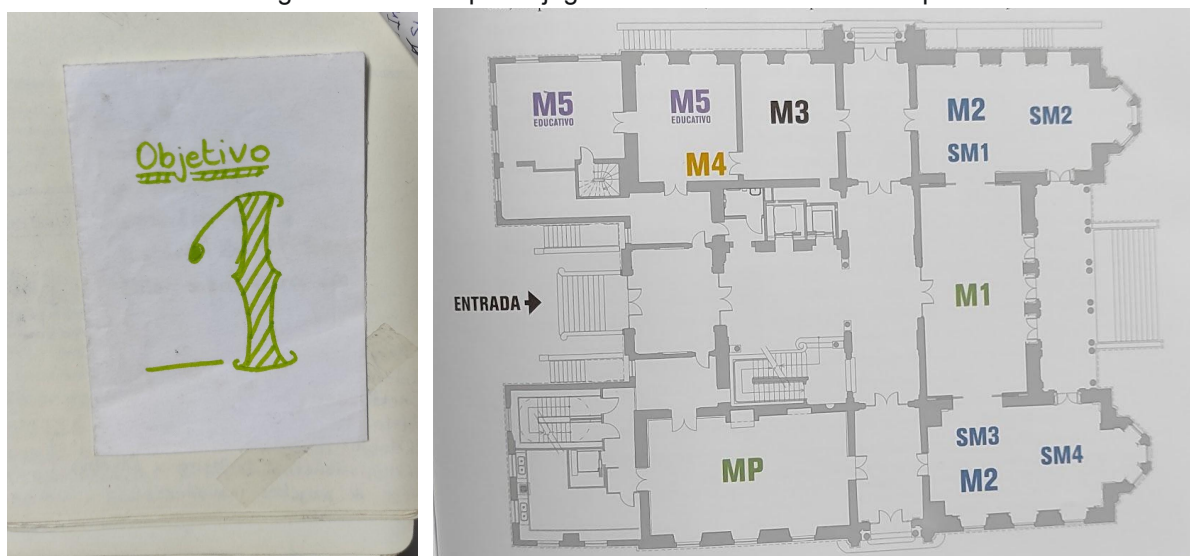


Fonte: acervo do autor (2019)

Após cada visita também eram feitas dinâmicas sobre empreendedorismo. Os grupos se sentavam e eram estimulados a pensar em pontos que gostariam de melhorar em suas instituições de ensino e comunidade.

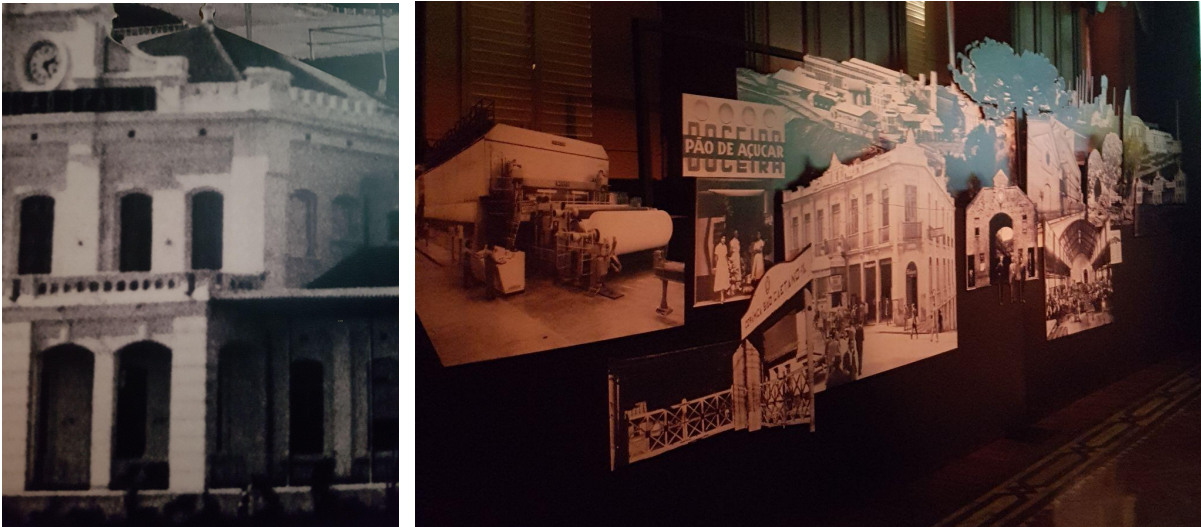
O processo de deriva foi feito da mesma maneira que das outras exposições, entre caminhadas, observações, conversas e dinâmicas iniciais. Assim surgiu a seguinte pergunta: “Como posso dar indicativos para que os estudantes pesquisem as informações, utilizando a tecnologia e artefatos históricos aqui presentes?”

Figura 17 - Protótipo do jogo “Pioneiros e Pioneiras”/ Mapa



Fonte: acervo do autor (2022)

Figura 18 - Referência de imagem do tablet/ Jogo “Pioneiros e Pioneiras”



Fonte: acervo do autor (2019)

Foi muito interessante o processo. O jogo funcionou muito bem, mas tinha alguns inconvenientes: fazia os estudantes correrem e que se espalhassem para o espaço (geralmente, mais de uma escola visitava a exposição ao mesmo tempo e às vezes a bagunça era um problema); era um jogo demorado, e por isso às vezes inviável (o primeiro grupo com quem eu fiz demorou 1h40 jogando); eu não consegui produzir peças gráficas por falta de verba na produção. Apesar de tudo, apresentou excelentes resultados e os estudantes gostavam muito.

O jogo não funcionava com as instruções encurtadas. Sim, eu tentei. Procurar informações, conhecer o espaço, se habituar às formas de colher os dados, elaborar hipóteses, conexões e depois contar isso em forma de uma narrativa demanda bastante tempo.

Do processo de criação do jogo à sua execução, foi um mês pelo menos. No nosso segundo mês, começamos a receber mais visitas. Nas semanas finais da exposição, cada educador recebia pelo menos três grupos diferentes para conseguirmos atender a todos. Com o palácio dos Campos Elíseos sempre lotado e com menos de hora para fazer a visita (que sempre, ao final, acabava com a dinâmica empreendedora que demorava geralmente de quinze a vinte minutos), se tornou inviável propor o jogo aos visitantes.

De todo modo, as dinâmicas empreendedoras sempre foram meu laboratório também. Procurava meios de deixar aqueles estudantes mais a vontade para criar e fui modificando meu vocabulário para isso.

4.2 Intersecção de Caminhos

A criatividade não é exercida de forma linear, ordenada e organizada. É sempre caótico, com picos de entusiasmo ou desânimo, alternando os momentos produtivos materialmente com os de bloqueio criativo (momentos em que não se tem ideia, de apatia). Também não são só traduzidas nas linguagens artísticas, mas podem se mostrar na matemática por exemplo, com a solução de problema por meios não-convencionais.

Para Fayga Ostrower a imaginação criativa nasce do interesse, do entusiasmo de um indivíduo pelas possibilidades maiores de certas matérias ou certas realidades. É uma forma de exercer o fazer sensível, pois as indagações constituem formas de relacionamento afetivo e a afetividade vinculam-se sentimentos e interesses (1978, p. 39). É a contrapartida de trabalhos mecânicos, sistemáticos e unilateral.

Os percursos travados até chegar a esta estrutura e organização de cartografia foram, certamente, longos. Com idas e vindas, momentos de euforia e outros de total desânimo até que tomasse forma. Os jogos que criei possuíam algumas características que já foram debatidas, em âmbito de enunciação e forma final. Faltaram dois passos importantes: a definição estética e a prototipagem.

Em 'Intersecção de Caminhos', decidi experimentar a absorção de bagagem para a composição estética de eventuais materiais na etapa de prototipagem de um jogo.

Ostrower diz que cada materialidade abrange, de início, certas possibilidades de ação e outras tantas impossibilidades (1978, p. 32). As limitações não são ruins, mas auxiliam na tradução de signos mentais para formas a exploração de formas que permite aquele material. Como personalidade, cada um de nós individualiza a criatividade e exerce em termos individuais (Ostrower, 1978, p. 36) e por isso é muitas vezes frustrante tentar chegar a um determinado material que você não

domina totalmente.

Decidi então, exercitar a pintura através da aquarela. Como dialeto, sabia algumas palavras (movimentar pincéis, manusear a tinta, produzir degradês). Mas não possuía o hábito de pintar com aquarela e cada vez que tentava ficava muito irritado com minhas pinturas.

A criatividade, porém, é ligada ao fazer sensível e a afetividade. Ao contrário de trabalhos burocráticos, se você não se envolve com a atividade que produz e cria um vínculo com a atividade criativa, ela não sai. Se tratando de algo subjetivo como a arte, piorasse o quadro.

Decidi desenvolver táticas para que não me sentisse tão desapontado com o que produzia, para que continuasse conseguindo fazer algo. Estabeleci uma série de exercícios, para que depois pudesse ver a evolução.

Dos desenhos, apenas alguns estão aqui exibidos com algumas percepções exclusivamente sobre o meu processo. Eu propositadamente escolhi os que gostei, mas os que eu não gostei estão em maior número (principalmente, mas não exclusivamente, no começo).

Em primeiro lugar, percebi que, como muitas pessoas, tenho dificuldade em começar algo que está fora da minha rotina. E cada vez que tenta fazer algo difícil que já não estava na minha rotina, tinha a tendência de procrastinar mais. Então desacelerei o processo e comecei aos poucos, com tarefas simples mas de forma contínua. Também decidi desenhar coisas que via até dominar a aquarela e não fazer novas criações, nem tentar nada muito subjetivo e contemporâneo.

Como se aprendesse um novo idioma, para mim era mais efetivo começar com o falando sentenças básicas antes de tentar falar ideias mais complexas, gírias ou tentar perder o sotaque e vícios de linguagem.

Exercício 1: desenhar o que via próximo de mim naquele momento.

Figura 19- Estudos de objetos próximos, aquarela



Fonte: acervo do autor (2021)

Comecei fazendo desenhos pequenos. Bem pequenos, testando os tamanhos dos pincéis e liquidez das tintas, de forma bem descompromissada. Ao menos um por dia, mesmo enquanto assistia TV e relaxava. Funcionou, comecei a criar o hábito e relaxar enquanto desenhava e pintava.

Exercício 2: desenhar fotos ou imagens que via próximo de mim naquele momento.

Figura 20- Estudos sobre um drink, aquarela



Fonte: acervo do autor (2021)

Passei então a fazer formas que demandam técnicas mais complexas, de degradê a sobreposição. Em desenhos ainda pequenos. Ainda queria me divertir no processo, pois cada vez que ficava estressado (que não foram poucas vezes) me distanciava de me apropriar deste método de pintura. Devia existir o equilíbrio entre o desafio estimulante, prazer e a continuidade da experiência.

Exercício 3: desenhar fotos ou imagens com uma única cor.

Figura 21- Estudo sobre o corpo humano, aquarela



Fonte: acervo do autor (2021)

Aos poucos, fui aumentando as dificuldades. O resultado acima, por exemplo, não me agradou no acabamento. Mas se não há vontade de melhorar, também, não haveria continuidade para mim. Passei a tentar dar menos traços e trabalhar mais com as formas feitas pelas manchas.

Exercício 4: desenhar fotos ou imagens coloridas.

Figura 22- Estudos sobre a fatia de bolo, aquarela



Fonte: acervo do autor (2021)

Lidar com erros (às vezes somente perceptíveis para mim) é essencial. Tanto

para aceitá-los, pois a perfeição é uma meta inalcançável, quanto para tentar contorná-los e improvisar. Muitas vezes saiam efeitos interessantes.

Exercício 5: procurar referências coloridas diferentes.

Figura 23- Estudos de frasco, aquarela

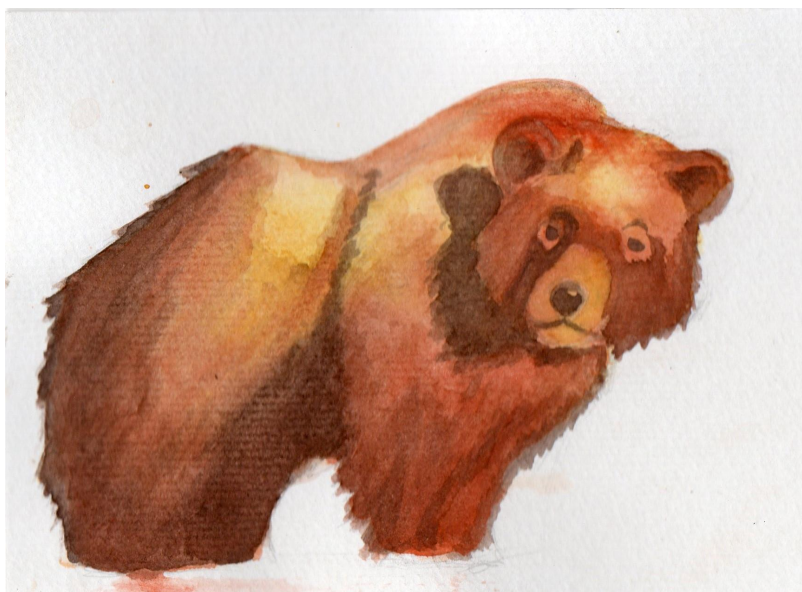


Fonte: acervo do autor (2021)

As atividades criativas demandam referências, experimentações e práticas. Visualmente, novos volumes, cores, formas, texturas e cores. Corporalmente, novos exercícios, novas danças, novos movimentos. Exercitar o estímulo e aumentar o repertório são tarefas que nunca acabam, pois geram novas formas de criar ao se combinar com a bagagem já antiga.

Exercício 5: procurar referências fotográficas que permitissem estilização.

Figura 24 - Estudo sobre ursos, aquarela



Fonte: elaborado pelo autor (2020)

Por fim comecei a gostar mais do que fazia e a entender um pouco do meu próprio processo de criação, decodificação e tradução.

Nenhum processo é rápido e para nenhuma pessoa é do mesmo jeito. Parar de se comparar com os outros foi importante para não criar formas de me sabotar e desistir da atividade. Também tenho tendências a procrastinar o que julgo complicado e/ou chato de início, por isso é importante que eu simplifique as coisas nesta fase. Depois de iniciado, é mais fácil continuar.

Das críticas, eu sou um dos que mais ao meu próprio trabalho. A ponto de me desestimular, desistir, jogar fora antes de mostrar para ninguém. É um ponto a ser trabalhado com o tempo.

Ter um caderno de anotações para guardar desenhos, ideias, escritas e fotos é extremamente importante para consultas. Tanto para ter novas ideias quanto para ver os caminhos passados.

Apesar do experimento ter sido feito com desenhos, também vale para os meus processos com a escrita. E talvez todos os outros que envolvam o sensível e o afeto.

Primor é importante, mas só é possível chegar nele com o treino e com o tempo. Com tentativa e erro. E mais tentativas. E mais tentativas. E mais.

Constância no fazer é essencial.

4.3 Clímax

Robert McKee, em sua obra sobre escrita de roteiros audiovisuais, descreve que uma história é uma série de atos construídos em função do último clímax, que carrega consigo uma mudança absoluta e irreversível (McKee, 2011, p.53). Para mim o clímax do meu projeto, então, seria a elaboração e o teste de um novo jogo que abarcasse reflexões e aprendizados até agora.

Assim como nos momentos finais de uma trama linear de jornada, os momentos são separados por “Questões”, o momento da reflexão e da rendição se necessário, o momento das “Escolhas” que invariavelmente levam para o “Desfecho”.

Em “Questões” são analisadas as condições que ligam os trabalhos passados para que também estejam presentes neste jogo. Aqui mostro as etapas que sigo quando eu crio especificamente um jogo.

Em “Escolhas” mostro as referências usadas para este jogo específico e faço testes de protótipo para ver se o jogo funciona.

Em “Desfecho” mostro o resultado e as ponderações sobre ele.

4.3.1 Questões

Para dar continuidade em relação os processos passados, decidi estabelecer algumas limitações para mim mesmo e repetir os seguintes elementos que foram usados em todos os jogos:

- Ter fins educativos, onde outros temas fossem pudessem ser debatidos após o jogo;
- O corpo em relação ao espaço é a coluna vertebral;
- Levasse em conta o lugar e o contexto atual, para pensar onde, por quem e como o jogo será jogado.

Este trabalho foi escrito durante a pandemia do coronavírus, momento em que

as atividades e encontros presenciais estão impossibilitados. Então o jogo deverá ser jogado em casa.

Por estar em um curso voltado para a educação e trabalhei em uma escola, logo achei divertido criar um jogo que os alunos pudessem jogar. Estabelecendo uma idade, alunos do Fundamental II (11 a 14 anos) prioritariamente.

O jogo poderá então ser jogado pelos alunos de suas casas e depois compartilhado, em uma mecânica que provoque debate e trabalhe com a consciência corporal no período pandêmico.

4.3.2 Escolhas

A minha ideia inicial foi fazer um jogo de cartas, que pudessem ser pintadas a mão para que eu utilizasse a aquarela e questionassem o eu digital e as redes sociais. Visto as limitações, pensei em mecânicas complicadas que não seriam viáveis a execução. Então descartei a ideia.

Por termos passado por períodos de *lockdown*, pensei então em uma dinâmica que pudesse ser executada por câmeras ou por vídeo. Seria um jogo que questionasse os reflexos da pandemia no corpo, naquele ambiente.

Pensei então nos seguintes pontos:

- Questionar os reflexões sobre pandemia;
- Dialogar com a era digital;
- Dar vazão ao “eu sensível”;
- Valorizar o “jogo de dramático” teatral;
- Ser de fácil execução;
- Ser divertido.

Depois das ideias, fui pesquisar referências.

Logo pensei no uso de CNV (comunicação não-violenta) e no processo de comunicação dos sentimentos. Como sei que muitos alunos desta idade não gostam de falar sobre o que sentem, pensei em uma dinâmica onde traduzem um sentimento para movimentos.

A CNV é um método de eliminação de conflitos criado por Marshall B. Rosenberg e explicado em seu livro “Comunicação Não-Violenta” (2006). O primeiro

passo para entender o outro, porém, é entender a você mesmo. De forma sucinta, os passos para utilizar a CNV são:

1. Observação: prestar atenção no que incomoda.
2. Sentimento: identificar o sentimento que a situação te provoca.
3. Necessidade: A partir da compreensão de qual sentimento foi despertado, é preciso reconhecer quais necessidades estão ligadas a ele.
4. Pedido: Se expressar de forma clara ao seu interlocutor, evidenciando a situação, o sentimento despertado em você e com um pedido de como ele pode enriquecer mais a sua vida.

Dado o cunho pessoal, precisava pensar em formas do jogador não se sentir inibido e nem acuado para fazer a tarefa.

Percebendo meu próprio corpo, percebi que estava com dor nas costas por ficar tanto tempo sentado.

Criei então uma lista com 10 passos para se seguir. A prática foi proposta justamente com o foco de perceber o corpo e o incômodo, seja ela física ou psíquica, e transcrevê-la para outra linguagem para que todos sejam capazes de colocar para fora. O produto se torna, no entanto, uma vídeo-dança abstrata capaz de tocar o sensível e passível de diversas leituras. Em nenhum momento seria pedido que o que incomoda fosse revelado e o próprio enunciado seria feito de forma muito sutil, para que se pensasse temas leves e corriqueiros.

O resultado deverá levantar os seguintes debates: “consigo colocar meus sentimentos para fora em forma de arte?”, “como está meu corpo hoje?” dentre muitos outros.

A temática jogo foi escolhida por poder ser reproduzida, adaptada, recriada, criar objetivos e estar dentro de um conjunto de regras claras que em geral não podem ser quebradas para que o todo funcione nos 10 passos.

O processo, além de desafiante, também deverá ser divertido e exige que haja diálogo entre o condutor e os jogadores para que haja harmonia e que de fato ele aconteça. O jogo foi pensando para que fosse de simples execução, pudesse ser curto, não exigisse muito material extra, produzisse-se um resultado interessante, conversasse com formas outras de arte e contextos atuais (mídia, redes sociais, Tiktok, cinema, fotografia, instalações) e que permitisse que os mais tímidos também

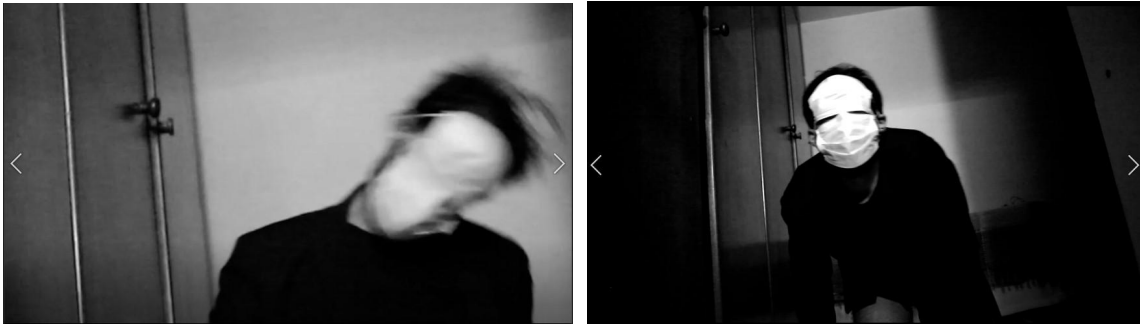
o fizessem. Não é necessário mostrar o rosto ou seguir passos, sendo optativo criar uma dança considerada mais elaborada.

4.3.3 Desfecho

Segundo McKee, um clímax é passível de dois finais diferentes. No *final fechado*, as mudanças absolutas e irreversíveis respondem todas as questões levantadas e satisfazem todas as expectativas. Já no final aberto, uma ou duas questões não são respondidas e alguma emoção não é satisfeita. Particpei então do jogo seriamente e criei um vídeo para mim enquanto pessoa que quer experimentar possibilidades diferentes, não para usá-lo como teste para qualquer aluno.

Figura 23- Print do vídeo teste





Fonte: acervo do autor (2022)

Chegando ao fim da cartografia, sinto informar que o clímax causou um final aberto para mim.

Esteticamente, o vídeo é interessante. Não quis, entretanto, compartilhá-lo nas redes sociais. Eis a minha primeira questão sem resposta: qual é o ponto da timidez e como vencê-la?

Sempre que crio um jogo, penso “Eu iria me divertir jogando?” e “Jogaria com meus amigos?”. Para ambas as questões, a resposta é: NÃO. A lista de 10 passos, por mais que conceitualmente fossem interessantes, na prática se mostraram complicadas e um pouco tediosa para serem seguidas. Meus amigos, com certeza, não jogariam o jogo por espontânea vontade.

Levantei algumas hipóteses sobre o motivo: conceitualmente estava muito disperso e com muitas ideias, preciso simplificá-lo ainda mais. Também preciso beber de mais fontes de referência, procurando mais jogos divertidos e usabilidades de redes sociais. Também é complicado trabalhar protótipos sem ter outras pessoas que testem seu protótipo sem que você assista. Feedbacks são muito valiosos nestas horas.

Muitas vezes o processo ainda não está no ponto de maturação. O tempo trabalha em conjunto com a criatividade, não contra ela.

Alguns desfechos não satisfazem e deixam um gosto amargo na boca, com questões não respondidas enquanto ciclos se fecham. Por outro lado, tais questões podem ser o início de novos ciclos.

NOTAS SOBRE A TRAVESSIA

CICLO

ci-clo

sm

1 Intervalo de tempo durante o qual se completa uma sequência ou uma sucessão regularmente recorrente de eventos ou fenômenos.

2 Sequência de ações, fatos ou fenômenos constituintes de um processo periódico que, partindo de um ponto inicial, acabam por desembocar em um ponto-final que nada mais é que o retorno a esse ponto inicial e conseqüente recomeço.

3 Conjunto de operações, fatos, obras etc. que se sucedem no tempo, evoluindo e se transformando, e que, ao atingir o estágio final, apresentam uma diferença sensível, tendo em vista as características iniciais.

4 Conjunto de manifestações artísticas (pintura, música, escultura etc.) centradas no mesmo tema.

5 Conjunto de eventos ou atividades voltados para o mesmo assunto (exposições, palestras, espetáculos, apresentações esportivas etc.).

CICLO, MICHAELIS, 2022.

Colocar um ponto final às vezes é muito mais difícil que iniciar a primeira linha. Uma das definições de ciclo é *“conjunto de operações, fatos, obras etc. que se sucedem no tempo, evoluindo e se transformando, e que, ao atingir o estágio final, apresentam uma diferença sensível, tendo em vista as características iniciais”*. Encaixaria perfeitamente na minha situação atual, assim como *“sequência de ações, fatos ou fenômenos constituintes de um processo periódico que, partindo de um ponto inicial, acabam por desembocar em um ponto-final que nada mais é que o retorno a esse ponto inicial e conseqüente recomeço”*. Dois ciclos estão sendo concluídos com a finalização desta monografia: o fechamento deste projeto acadêmico e o término da graduação. Todo processo foi uma grande viagem entre memórias, vivências e sensações enquanto traço novas metas para o futuro.

A cartografia foi um grande aprendizado durante a experiência. Organizar a estrutura da escrita, selecionar memórias que eu quisesse compartilhar enquanto procurava por conceitos e referências que coubessem no rizoma foi um grande desafio. Por vezes, se tornava muito pessoal e com um tom muito emotivo - por mais interesse que ficasse, não era o ponto que eu desejava. Então refazia. O mesmo valia para conceitos e referências, por serem conteúdos e temas facilmente expansíveis. Como toda trajetória criativa, muito do resultado se baseia em ideia, teste e adaptação. Sempre entre o êxtase da ideia, a tentativa de dar forma a ela, o

desânimo por não ter dado certo e o estímulo do desafio. Criatividade também é perambular entre *“sequência de ações, fatos ou fenômenos constituintes de um processo periódico que, partindo de um ponto inicial, acabam por desembocar em um ponto-final que nada mais é que o retorno a esse ponto inicial e conseqüente recomeço”*.

No meu caso, percebi que o ato de criar é o ato de sentir, questionar, definir metas. Depois são as trilhas de percursos entre obter novas informações, experimentar, procurar mais referências, observar, sentir, criar, experimentar. São ciclos, do caos à ordem. E assim que um acaba, novas criações já estão fervilhando na cabeça e um novo ciclo se inicia. Infelizmente, o famoso “mito do artista”, onde a inspiração já vem pronta e o artista só dá a materializa com a maior facilidade do mundo, não existe. Ao menos para mim.

O ato de cartografar uma experiência foi muito interessante. Me apropriar de conceitos geográficos foi importante, pois me auxiliaram a montar meu contexto e, como bússola, orientar a direção que meu processo seguia. Criações às vezes demoram para serem concebidas, mas depois dos primeiros passos, assumem o controle e nós apenas seguimos sem ter muita ideia de onde ela irá nos levar. Planejamentos ajudam e contém muitos problemas, mas imprevistos acontecem. Ler sobre cartografias de artistas e filósofos, além de seus conceitos, cederam muita potência para saber que pontos explorar.

Para que a cartografia funcionasse eu precisava estabelecer um sistema. Apresentar preceitos que foram usados nos jogos, desde processos de inspiração, maneiras de entender e traduzir o problema que gostaria de resolver, autores que me inspiram em seus fazeres criativos e como pensam. Apesar de não ter produzido telas, espetáculos e recitais, precisei entender a forma como minha sensibilidade e criatividade funcionam e como expressá-la. Tudo está conectado e se conectando a cada momento. O entendimento de conceitos e a hora de apresentá-los durante o processo da escrita por fim também se tornou um jogo de chave e fechadura, um quebra-cabeça de palavras.

A arte é uma linguagem, então também permeia entre signos, significados e significantes. Tal qual em um jornadas para terras distantes onde se utilizam outros idiomas, senti a necessidade de usar um dicionário. Procurar por uma língua que

ajudasse a me expressar enquanto refletia sobre a construção daquele próprio significado por si só em português.

A criatividade é como um idioma. Quanto mais se usa, mais se pratica e se experimenta, mais fácil fica. Nada em uma criação está lá por acidente, é necessário se construir um vocabulário antes para que consigamos nos expressar da maneira desejada. Ideias podem surgir espontaneamente, mas devemos costurá-las conscientemente e criativamente (McKee, 2011, p. 178). As referências podem vir de qualquer lugar e, quanto maior a bagagem que aumente nosso rastro, melhor.

Jogos sempre foram minha paixão e é um dos meios que escolhi para expressar minha criatividade. Saber como eles foram estudados pela sociologia, como são estruturados em *game design* e como podem ser usados em teatro foi fundamental para que eu pudesse criar.

Os processos e aprendizagem, revisitando projetos em que estive envolvido e outros que desenvolvi foi interessante. Nossa passagem marca rastros em qualquer localidade que adentramos, sejam elas concretas ou não. Rastros também em nós mesmos e nos outros com quem houve troca. Mas estes processos não garantem, de nenhuma forma, sucesso em processos futuros. E o gosto amargo na boca por um jogo que não ficou tão divertido quanto eu gostaria que ficasse estimulando o conflito comigo mesmo, me fazendo pensar e repensar nos erros e o que posso fazer para não cometê-los de novo. Porém, é como Jean Cocteau disse: “o espírito da criação é o espírito da contradição - o colapso das aparências em direção a uma realidade desconhecida”(McKee, 2011, p. 173).

O momento da pesquisa também foi difícil, aqui em vários sentidos. De forma metafórica, a pressão gerada pela situação me abalou bastante, claro. De forma prática também atrapalhou muito. Por vezes era muito difícil obter certas obras, por isso me debrucei sobre artigos e teses de outras pessoas.

Viagens que se iniciam e terminam. Jornadas que aceitamos e seguimos. Jogo que não se conclui e deixa o gosto amargo na boca. Pesquisa, que não se acaba pela sua extensão e vai para a vida toda. Processo contínuo e os exercícios criativos também. Seguindo as rotas da minha cartografia, ainda não sei onde irei parar ao certo. Mas certamente, as pontas soltas que deixei aqui irão iniciar novos ciclos e buscas para mim.

REFERÊNCIAS

ARCHELA, Rosely & THÉRY, Hervé . (2008). Orientação metodológica para construção e leitura de mapas temáticos. **Confins**, online, vol. 3, p 233-252, julho-outubro. 2008. Disponível em: <<https://doi.org/10.4000/confins.3483>>. Acesso em: 4 fev. 2022.

Bamonte, Joedy Luciana Barros Marins. Fayga Ostrower: estudos sobre a pesquisa plástica e teórica nos processos criativos. **Proceedings of World Congress on Communication and Arts: the Challenge of Developing Creative Artists in a Standardized World**, v. 7, p. 293-297, 2014. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/135470>>. Acesso em: 07 fev. 2022.

CAILLOIS, Roger. **Os homens e os jogos: Máscara e Vertigem**. 1º ed. Petrópolis: Vozes, 2017.

CAMPBELL, Joseph & MOYES, Bill. **O Poder do Mito**. 1º ed. São Paulo: Ed. Pala Athenas, 1991.

CARROLL, Lewis. Felix. **Aventuras de Alice no País das Maravilhas & Através do Espelho e o que Alice encontrou por lá**. Vol.1. Rio de Janeiro: Ed.34, 1995.

CRIATIVIDADE. *In*: **MICHAELIS, Dicionário Online de Português**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2021. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/criatividade/>>. Acesso em 15 de dez. 2021.

DELEUZE, Gilles & GUATARRI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Vol.1. São Paulo: Ed.34, 1995.

_____. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Vol.4. São Paulo: Ed.34, 1997.

EVANGELISTA, Vítor; LEPRE, Rita Melissa. Do Homo Ludens ao Homo Virtualis: Os Jogos Eletrônicos Na Contemporaneidade. **Revista de Psicologia da Criança e do Adolescente**, Lisboa, vol. 9,2, p. 133-152, setembro. 2018. Disponível em: <<http://revistas.lis.ulsiada.pt/index.php/rpca/article/view/2716>>. Acesso em: 15 dez. 2021

FERRACINI, R.; LIMA, E. M. F. A.; CARVALHO, S. R. de; LIBERMAN, F.; CARVALHO, Y. M. de. Uma experiência da cartografia territorial do corpo em arte. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 1, n. 22, p. 219 - 232, 2014. Disponível em: <<https://doi.org/10.5965/1414573101222014219>> Acesso em: 20 jan. 2022.

FARINA, Cynthia. Arte e formação: uma cartografia da experiência estética atual. *In*: **31ª Reunião Anual da ANPED**, 2008, Caxambu MG. Constituição

brasileira, Direitos humanos e Educação, 2008. Disponível em:
<http://31reuniao.anped.org.br/trabalhos_ge.htm>. Acesso em: 20 jan. 2022.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Dicionário cartográfico**: Carta, Cartografia, Coordenadas Geográficas, Latitude, Longitude, Mapa, Meridiano, Paralelo. Rio de Janeiro: IBGE. Disponível em:
<<https://www.ibge.gov.br/geociencias/metodos-e-outros-documentos-de-referencia/vocabulario-e-glossarios/16496-dicionario-cartografico.html>>. Acesso em: 10 jan. 2022.

CICLO. *In*: **MICHAELIS, Dicionário Online de Português**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2022. Disponível em:
<<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/ciclo/>>. Acesso em 13 de fev. 2022.

DERIVA. *In*: **MICHAELIS, Dicionário Online de Português**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2022. Disponível em:
<<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/jogo/>>. Acesso em 13 de fev. 2022.

GROTOWSKI, Jerzy. **Em busca de um teatro pobre**. 4^o ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1992.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura**. 5^o ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

_____. **O outono da Idade Média: estudo sobre as formas de vida e de pensamento dos séculos XIV e XV na França e nos Países Baixos**. 1^a ed. São Paulo: CosacNaify, 2010.

JOGO. *In*: **MICHAELIS, Dicionário Online de Português**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2021. Disponível em:
<<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/jogo/>>. Acesso em 15 de dez. 2021.

LEAL, Leopoldo. **Processo de criação em design gráfico: Pandemonium**. 1^o ed. São Paulo: Senac, 2020.

LIMIAR. *In*: **MICHAELIS, Dicionário Online de Português**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2021. Disponível em:
<<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/viagem/>>. Acesso em 06 de fev. 2022.

LÚDICO. *In*: **MICHAELIS, Dicionário Online de Português**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2021. Disponível em:
<<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/ludico/>>. Acesso em 15 de dez. 2021.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. 3ª reimpressão. Curitiba: Arte & Letra Editora, 2011.

MOURA, Carla; HERNANDEZ, Adriane. Cartografia Como Método de Pesquisa em Arte. In: **XI Seminário de História da Arte**, 9., v. 2, 2012, Pelotas. *Anais do Seminário*. Pelotas: Universidade Federal de Pelotas, 2012. Disponível em: <<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Arte/article/view/1694>>. Acesso em: 10 jan. 2022.

NEVES, Belize. **Cartografia da Arte**. 2016. Dissertação (Mestrado em Gestão Cultural) - Escola Superior de Arte e Design, Instituto Politécnico de Leiria, Caldas da Rainha, Portugal, 2016. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10400.8/1952>>. Acesso: 11 fev. 2022

OLIVEIRA, Vladimir S. Cartografias: da arte de fazer mapas aos mapas na arte. In: **Cultura Visual**, n. 18, p. 97-108, dezembro. 2012. Salvador: EDUFBA. 2012. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/handle/ri/12053>>. Acesso: 11 fev. 2022

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 1º ed. Petrópolis: Imago, 1977.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. 3º ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PARK, William. A invenção milenar que deu origem aos jogos de tabuleiro atuais. In: BBC Future. **BBC News | Brasil**. 16 mai. 2021. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/vert-fut-56485382>>. Acesso em: 11 fev. 2022.

PUJOL, Vitor. **O Jogo nas Obras Homo Ludens e os Jogos e os Homens**. 2019. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Centro de Educação Física e Desportos, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.ufsm.br/handle/1/19796>>. Acesso: 11 fev. 2022

RICIERI, Rafael & CASTANHEIRA, Ludmila. Artaud, Grotowski, o Ritual e o Transe – Um Teatro de Memórias em Ação Transformadora do Corpo. **Revista ILINX - Revista do Lume**, Campinas, vol. 10, p 22-33, junho. 2012. Disponível em: <<https://gongo.nics.unicamp.br/revistadigital/index.php/lume/article/view/431>>. Acesso: 11 fev. 2022

ROLNIK, Suely. **Cartografia Sentimental: Transformações Contemporâneas do Desejo**. Porto Alegre: Sulina, Editora da UFRGS, 2006.

SALEN, Katie & Eric Zimmerman. **Regras do jogo: Fundamento do design de jogos. Vol. 1**. 1ª ed. digital. São Paulo: Blucher, 2018.

TIBERGHIEU, Gilles. (2013). Imaginário cartográfico na arte contemporânea sonhar o mapa nos dias de hoje. Trad. Inês de Araújo. **Revista Do Instituto De Estudos**

Brasileiros, São Paulo, vol. 57, p 233-252, dezembro. 2013. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/rieb/article/view/76239>>. Acesso: 11 fev. 2022

VASCONCELOS, Marcella. Práticas cartográficas na arte e a representação de territórios através do grupo Rimini Protokoll. In: **COLÓQUIO INTERNACIONAL ICHT**, 3., 2019, São Paulo. *Atas digitais...* São Paulo: Universidade de São Paulo, 2019. Disponível em: <<https://sites.usp.br/icht2019/francais-artigos/>>. Acesso: 15 jan. 2022