



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES VISUAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE VISUAIS**

**AUBER SILVINO BETTINELLI**

**PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE JOGOS EM CONTEXTO DE ARTE:  
MEDIÇÃO COMO CAMPO DE EXPERIMENTOS**

**BRASÍLIA - DF  
2023**





**AUBER SILVINO BETTINELLI**

**PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE JOGOS EM CONTEXTO DE ARTE:  
MEDIÇÃO COMO CAMPO DE EXPERIMENTOS**

Qualificação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, do Instituto de Artes Visuais (IdA), da Universidade de Brasília, como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Christus Menezes da Nóbrega

**BRASÍLIA - DF  
2023**





## **BANCA EXAMINADORA**

Externa à Instituição – CECÍLIA ALMEIDA SALLES – PUC - SP

Presidente – 2374741 – CHRISTUS MENEZES DA NÓBREGA

Interna – 1122699 – THERESE HOFMANN GATTI RODRIGUES DA COSTA

Interna – 278575 – DENISE CONCEIÇÃO FERRAZ DE CAMARGO (suplente)

**BRASÍLIA - DF**

**2023**



## **AGRADECIMENTOS**

Aos que vieram antes de mim, presentes em ressonâncias,

Aos parceiros, amigos, irmãos do coletivo Zebra5:  
Alberto Duvivier Tembo,  
Stella Ramos e  
Thelma Löbel,  
pelas partilhas, lealdade e disposição para seguir encontrando,

À Christiane Coutinho, Carolina Velásquez e Claudia Gil,

À Flávia Paiva, Jucélia da Silva, Talita Alcalá e Victor Bittow,

Ao sistema público de ensino,

À confiança de meu orientador Christus Nóbrega,

Ao Vitor Borysow, por estar sempre perto, mesmo quando longe,  
pelo apoio incondicional a este trabalho e pela companhia de vida/sonho.

Auber Silvino Bettinelli

**Processos de criação de jogos em contexto de arte:** mediação como campo de experimentos

## RESUMO

A partir da análise crítica de minha prática em arte-educação e de referências teóricas, proponho a organização de uma estratégia que orienta a criação de jogos (não eletrônicos), intitulado **Manual Z – mapa para criar jogos em contexto de arte**. O termo jogos em contextos de arte é utilizado para delinear jogos e dispositivos poéticos lúdicos concebidos dentro de ações de mediação cultural, em instituições de arte e cultura. São projetos que buscam se relacionar com públicos diversos, desenvolvidos por equipes multidisciplinares de artistas educadores. O manual é dividido em cinco módulos de criação que interagem entre si durante a elaboração de uma proposição poética lúdica. Esta organização emerge de estudos teóricos e de observações dos processos criativos do coletivo de artistas educadores Zebra5 Jogo e Arte, do qual sou integrante. Criado em 2008, o grupo explora o jogo como dispositivo para propor experiências participativas em arte. A pesquisa utiliza, como exemplos, jogos criados pelo coletivo, situando como os módulos de criação, integram de modos distintos, cada um dos processos criativos.

**Palavras-chave:** jogo, arte/educação, processos criativos, criação coletiva.

Auber Silvino Bettinelli

**Creative process of games in the context of Art:** mediation as a field for experimentation

### ABSTRACT

From a critical analysis of my practice in art education and theoretical references, I propose the organization of a method that guides the creation of games (non-electronic), titled **Z Manual – a map for creating games in the context of art**". The term "games in the context of art" is used to delineate playful poetic games and devices conceived within cultural mediation actions in art and culture institutions. These are projects that seek to relate to diverse audiences, developed by multidisciplinary teams of artist-educators. The manual is divided into five creation modules that interact with each other during the creation of a playful poetic proposition. This organization emerges from my observations of the creative processes of the artist-educator collective Zebra5 Jogo e Arte, of which I am a member. Created in 2008, the group explores games as a device to propose participatory experiences in art. The research uses, as examples, games created by the collective, situating how the creation modules integrate each of the creative processes in distinct ways.

**Key words:** game, art/education, creative process, collective creation

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	15
<b>PRIMEIRA PARTE – Preparação da partida: sobre mediação, jogo e caminhos da criação no Zebra5</b>	29
MÓDULO 0.0 MANUAL Z – mapa para criar jogos em contexto de arte	34
0.1 A concepção do manual	34
0.2 O mapa/tabuleiro - espaço para jogos	39
0.3 Para ler e utilizar o mapa-manual	40
04. Sentidos e conexões em torno do mapa	42
0.5 Delinear o que é jogo	44
0.6 Por que jogo e arte?	50
0.7 Mediação como campo de experimentos	52
<b>SEGUNDA PARTE – Práticas, movimentos e conexões</b>	57
MÓDULO 1 – FOCO	60
1.1 Mediação em arte	62
1.1.1 Jogo Partetodo	64
1.2 Conexões Interdisciplinares	70
1.2.1 Casa em Detalhes	71
1.3 Proposições poéticas	76
1.3.1 Poemas Passageiros	77
1.4 O que não pode faltar em seu jogo?	82
MÓDULO 2 – CONTEXTO	88
2.1 Exposições de arte	91
2.1.1 Athos em Jogo	92
2.2 Outros espaços	97
2.2.1 Pausa para Jogar	97
2.3 Mercado de jogos	99
2.3.1 Abstratus – Esculturas de palavras	100

MÓDULO 3 – PARTICIPAÇÃO	110
3.1. Jogos autônomos	113
3.1.1 Abstratus – Esculturas de palavras	113
3.2 Jogos mediados	115
3.2.1 Cruzamentos entre jogos autônomos e mediados	116
MÓDULO 4 – SUPORTE	124
4.1 Jogos de mesa	125
4.1.1 Jogo das profecias	126
4.2 Jogos no espaço	136
4.2.1 Construssim	136
MÓDULO 5 – EXPERIÊNCIA	146
BIBLIOGRAFIA	154
ANEXOS	
Imagens do Mapa/tabuleiro Manual Z e suas cartas	159
Sobre as autorias dos jogos	167
Minibiografia dos integrantes do Zebra5	168
Imagens complementares	170
LISTA DE ILUSTRAÇÕES	176



#### **CENA DA TERRA IV**

Você viu o horizonte ultimamente?  
Meça o horizonte de onde está sentado.  
Fale sobre a extensão e o porquê.  
Por exemplo: o horizonte é curto  
porque fica entre dois prédios.  
Pense no que essa extensão está fazendo  
à sua mente.

(Yoko Ono) <sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> ONO, Yoko. **Acorn**. Trad. Carolina Caires Coelho. Editora Bateia, 2014.



## INTRODUÇÃO

A partir de levantamento teórico e de uma análise crítica de minhas práticas no âmbito da arte/educação<sup>2</sup>, proponho nesta dissertação uma estratégia para abordar a criação de jogos em contexto de arte. Com base na minha experiência como integrante de um coletivo de artistas educadores há 15 anos, o Zebra5 Jogo e Arte, tentei mapear alguns parâmetros que envolvem as ações do grupo. Reuni essas informações em categorias, no formato de um mapa/tabuleiro de jogo, intitulado como **Manual Z – mapa para criar jogos em contexto de arte.**

Composto por cinco eixos de criação observados por mim em processos desenvolvidos pelo coletivo, este mapa-manual reúne conceitos e percepções poéticas sobre criações que se dão neste terreno. O uso do termo *jogos em contexto de arte* é utilizado para definir proposições lúdico-poéticas<sup>3</sup> desenvolvidas em ações de mediação cultural ou derivadas destas práticas. Projetos desenvolvidos em variados formatos e modos de ativação, geralmente presenciais, realizados para/em instituições de arte e cultura. Tais dispositivos entrelaçam os campos do jogo, da arte e da educação de modo dinâmico, compondo um extenso leque de experimentações poéticas participativas.

O objeto dessa pesquisa se concentra, portanto, na organização, análise teórica e prática do **Manual Z**. A proposição foi desenvolvida através da observação dos processos criativos do Zebra5, sua abordagem coletiva para a concepção de jogos e intervenções lúdicas, em confronto com textos teóricos, exemplos práticos e imagens. Criado em 2008<sup>4</sup>, o Zebra5 Jogo e Arte explora o jogo como dispositivo para experiências com arte. Realiza projetos em instituições culturais e educacionais<sup>5</sup>, com propostas que transitam pelas artes visuais, teatro, literatura, meio ambiente

---

2 Neste estudo utilizei a grafia do termo arte/educação para indicar o sentido de diluição entre estes dois campos, me aproximando de A/r/tografia e da Pesquisa Baseada em Arte.

3 Para contemplar experimentos que escapam às definições estritas do que é jogo segundo teorias específicas desse universo, adotei o termo *dispositivo lúdico poético* como sinônimo de *jogos em contexto de arte*, reforçando o caráter interdisciplinar da pesquisa.

4 Passei a integrar o grupo logo após sua formação por Stella Ramos e Alberto Duvivier Tembo, no mesmo ano de sua criação.

5 O Zebra5 atuou em instituições como Centro Cultural São Paulo, Centro Cultural Banco do Brasil/SP, SESI/SP, unidades do Sesc SP/DF/MT, Pinacoteca do Estado de São Paulo, MASP/SP, Casa das Rosas, Pinacoteca Botucatu Fórum das Artes (SP), FAMA Museu (Itu/SP) e Fundação Energia (SP). Coordenou equipes de artistas/educadores para atuar em grandes exposições na cidade de São Paulo, como *Isaac Julien – Geopoéticas* (2012) – Associação Cultural VideoBrasil e Sesc Pompéia/SP, *Marina Abramovic – Terra Comunal* (2015) – Sesc Pompéia/SP, *Máquina Tadeusz Kantor* (2015) – Sesc Consolação/SP, *Desenhos de Cena #1* (2017) – Sesc Pinheiros e *Bill Viola – Visões do Tempo* (2018) Sesc Paulista/SP.

e educação patrimonial. Produz conteúdos<sup>6</sup>, curadorias educativas, oficinas, intervenções poéticas, materiais gráficos e jogos em diversos formatos e suportes, como jogos de cartas, jogos de tabuleiro e instalações lúdicas.

Por seu caráter multifuncional e simbólico, para me referir ao **Manual Z** uso dos termos manual/mapa/tabuleiro, mapa-tabuleiro ou tabuleiro-mapa. Estas variações propositais ao longo do texto evidenciam o caráter processual deste estudo, em busca de uma terminologia mutante, que não deve e nem pode se cristalizar nesta investigação. Como um exercício poético, esta posição com relação às palavras, assim como o uso do termo arte/educação, também encontra eco nas Pesquisas Baseadas em Arte e no pensamento complexo de Edgar Morin.

Atrelado a conceitos científicos interdisciplinares da ciência contemporânea, Morin estrutura seu pensamento aplicado, dentre outras áreas, à sociologia, filosofia e educação. Pela lógica da complexidade, perspectivas divergentes não se anulam, mas coexistem simultaneamente. Nesta visão, o objeto de estudo de uma pesquisa é aberto a múltiplas abordagens, sendo a própria pesquisa atravessada por interferências do pesquisador, uma vez que a cisão entre objeto e observador não é mais pertinente.

Neste mesmo sentido, para evidenciar o caráter coletivo das criações apresentadas como estudos de caso, não irei identificar as autorias dos jogos, criados por mim e demais integrantes do Zebra<sup>57</sup>. Isto se dá porque o mapeamento proposto aponta forças que podem atuar em diversos processos criativos, de modo independente das pessoas que dele participem. Esta generalização permite compreender o conjunto de práticas e conceitos abordados, sem ignorar particularidades de cada projeto.

As análises que fundamentam o **Manual Z**, apresentam a minha visão como artista educador e pesquisador a respeito de parâmetros que considero centrais para as concepções do grupo. Desse modo, aponto cinco eixos de criação reunidos no manual, intitulados por: FOCO, CONTEXTO, PARTICIPAÇÃO, SUPORTE e EXPERIÊNCIA, que se manifestam como fundamentais para se pensar e desenvolver qualquer tipo de jogo em contexto de arte.

A presente abordagem não pretende ser uma fórmula, nem estabelecer um método definitivo que “ensina a fazer jogos”, mas provocar reflexões e ações em torno

---

6 O grupo também desenvolve ações de formação para educadores e coordena equipes de Ações Educativas em exposições de arte.

7 Os autores de cada jogo estão identificados no Anexo.

desse universo criativo singular, para que cada pessoa leitora ou grupo se aproprie desse estudo de modo autônomo, de acordo com seus contextos. Além de jogos, o mapa-manual-tabuleiro também pode ser adaptado como estratégia para a criação de outros dispositivos que misturam arte e jogo, como materiais gráficos educativos, proposições de arte participativa, ou mesmo ações pedagógicas interdisciplinares centradas em arte.

O estudo está dividido nos seguintes módulos:

- **Módulo 0 – O Manual Z:** Apresentação do manual, suas funções e modos de usar.
- **Módulo 0.1 – Qual é o jogo?** Especulações sobre o conceito de jogo pela perspectiva de estudos individuais e coletivos e que se relacionam com as práticas do Zebra5;
- **Módulo 1 – Eixo de criação FOCO:** O desejo que move o jogo, o propósito do jogo a ser criado, ou o tipo de vivência que o jogo pretende ativar por meio de sua mecânica e formato. Estudo de caso: *Jogo Partetodo, Jogo Casa em Detalhes e a Intervenção Poemas Passageiros*.
- **Módulo 2 – Eixo de criação CONTEXTO:** Os processos de escuta, planejamento e imaginação que se relacionam com onde, quando e como o jogo será ativado. E quem é convidado a jogar? Estudos de caso: *Athos em jogo – uma desconstrução-homenagem*, *Intervenção PAUSA PARA JOGAR* e o jogo *Abstratus – Esculturas de Palavras*.
- **Módulo 3 – Eixo de criação PARTICIPAÇÃO:** As regras como definidoras de interações e de situações de encontro. Definições que desenham o jogo como um jogo. O embate de forças entre a fluidez e os desafios. Estudo de caso: *Abstratus – Esculturas de Palavras*.
- **Módulo 4 – Eixo de criação SUPORTE:** A materialidade do jogo, questões técnicas e formais que podem estabelecer a linguagem de um dispositivo lúdico poético. Estudos de caso: *Jogo das Profecias* e *Construssim*.
- **Módulo 5 – Eixo de criação EXPERIÊNCIA:** Elemento central do **Manual Z**, para onde convergem todos os eixos. Experiência como vetor da criação e conceito de trabalho em arte/educação. Um olhar poético sobre os estudos de casos sob o ponto de vista de quem cria e de quem joga.

A escolha e nomeação dos eixos analisados não pretende ser uma perspectiva fechada que representa todos os componentes do coletivo, mas o olhar particular de

um pesquisador que participa de construções e práticas vivenciadas em grupo<sup>8</sup>. Já a palavra manual foi escolhida por sua conexão com o universo dos jogos – o texto que explica como se joga. Para além das formas nominais, é possível afirmar que grande parte dos parâmetros presentes no **Manual Z** é partilhada pelo coletivo, entretanto cada integrante do Zebra5 tem seu próprio trajeto, poética e interesses de pesquisa em jogos. Seu modo particular de nomear, refletir, discordar e colocar em prática os conceitos em discussão neste trabalho.

Como forma de mobilizar quem lê a observar com certa calma – atitude cara à criação e à pesquisa – e se apropriar dos enunciados expostos no mapa, proponho uma série de ativações lúdicas que atravessam a leitura de cada módulo do trabalho. São convites para manipular cartas entre o texto e o mapa-tabuleiro, criando conexões que colocam os eixos de criação em relação. Gestos que, idealmente, podem entrelaçar teoria e invenção, poética e vida prática, pensamentos e sensações, no mundo circunscrito – portanto livre – das atividades que costumamos chamar de lúdicas, ou artísticas. Uma experiência poética que permite atravessar, pausar, ir e vir, indagar, imaginar e repensar os temas presentes nesta pesquisa.

### **O pesquisador como artista educador**

A organização do mapa-manual, fixada momentaneamente para esta pesquisa, apropriou-se de vivências e aprendizagens que pertencem a universos distintos como o design e o teatro, presentes em meu percurso como artista educador. Considero como períodos importantes para a construção de um pensamento artístico e repertório crítico, a graduação como designer na FAC Mackenzie/SP e a formação como ator pela Escola de Arte Dramática pela ECA/USP. Paralelamente, fiz um percurso de trabalho por instituições culturais em diferentes funções<sup>9</sup>, prioritariamente como mediador em exposições de arte.

---

8 Um fator importante intrínseco às ações de mediação realizadas pelo Zebra5 é o fato de termos vivenciado e/ou conduzido inúmeros processos de formação, junto de equipes de mediadores em Ações Educativas, em parcerias artísticas e dentro do coletivo Zebra5. Nestes processos, ora somos propositores, ora somos fomentadores e tutores de processos de criação de profissionais sob nossa coordenação.

9 Em 1998, ainda na graduação, comecei a trabalhar no Centro Cultural da Caixa Econômica Federal, na Praça da Sé, em São Paulo. Primeiramente como designer de convites e cartazes de exposições e pequenas atribuições ligadas à produção dos eventos do local, que abrigava um museu e um centro cultural. O interesse por teatro me fez migrar para o atendimento de grupos agendados que visitavam a instituição. Entre conversas sobre arte, com estudantes e professores, leituras de imagens e oficinas, descobri a mediação cultural como uma área de atuação profissional.

O curso de Desenho Industrial<sup>10</sup> caracterizou-se como um período fundamental para a formação de um pensamento estético acoplado à linguagem gráfica. Como referências determinantes, destaco a experimentação de linguagens em diferentes suportes para criação de imagens, a estética da colagem, o “jogo” da composição visual através de elementos plásticos e tipografias, o conceito de campo visual e uma série de experimentos de criação movidos pela elaboração e manipulação de unidades modulares, bi ou tridimensionais, verdadeiros jogos de construção. Estas práticas pedagógicas, baseadas em projetos interdisciplinares, diretamente conectadas ao pensamento construtivista da Escola de Ulm e, indiretamente à Bauhaus, são influências que marcam a história dos cursos universitários de Design no Brasil<sup>11</sup>. Abordagens em que a criação, a estética e a comunicação estão ancoradas em procedimentos de montagem, construção ou desconstrução – de imagens e de significados.

A vivência do aprendizado de uma linguagem da arte em profundidade, com a formação pela Escola de Arte Dramática (ECA/USP), desencadeou um processo de tomada de consciência do corpo e da estética da cena. Os códigos da cena relacionados a espaço, tempo, corpo, palavra, ação, gesto, ritmo, efemeridade, encontro e presença<sup>12</sup> ampliaram diretamente o meu repertório ligado ao jogo, uma vez que são elementos fundamentais para a construção dessa linguagem, que tem em sua essência o jogo teatral – a convenção entre público e artistas, o espaço delimitado da cena, a criação de um outro mundo apartado da vida cotidiana, a ludicidade que move as relações entre atores, objetos de cena e demais vetores que movem a ação. Elementos que, de modo sutil, podem ser trabalhados no jogo que se estabelece entre público e arte, aprofundando minhas reflexões sobre mediação e arte contemporânea.

Trabalhos ligados à inclusão sociocultural também contribuíram fortemente com a construção do olhar que pauta a presente pesquisa. Atuando como artista orientador de teatro com crianças do Ensino Fundamental I em uma região periférica da cidade de Guarulhos - SP<sup>13</sup> acentuaram-se os questionamentos que as práticas de mediação já traziam: A apreensão de que o circuito da arte geralmente é elitista e excludente,

---

10 Habilitação em Programação Visual pela FCA MACKENZIE/SP, de 1996 a 1999.

11 A ESDI (Escola Superior de Desenho Industrial do Rio de Janeiro), fundada em 1962, serviu como modelo para a criação do mesmo curso na Universidade Mackenzie em São Paulo na década de 1970, com o envolvimento de arquitetos e artistas em contato direto com a Escola de Ulm, na Alemanha (1953-1968), que por sua vez, difundia os princípios da Bauhaus (1919-1932) (Almeida; Martins; Riccetti, 2017).

12 Para além de seu sentido literal, a presença é também um conceito ligado à linguagem teatral, que se refere a um “estado de presença” da atriz/ator diante do público, estado esse que também afeta toda a plateia. O diretor de teatro polonês Grotowski é uma das influências marcantes dessa visão sobre a linguagem teatral como experiência corporal/espiritual que transcende a própria linguagem da arte.

13 Projeto Teatro na Escola, da Secretaria Municipal de Cultura de Guarulhos em que atuei entre 2002 e 2003.

sendo o acesso aos códigos da arte um modo efetivo de fomentar a emancipação dos sujeitos. Pensamento expresso nos escritos da pesquisadora Ana Mae Barbosa<sup>14</sup>, principal referência da arte/educação contemporânea no Brasil, que explica como a compreensão dos códigos comunicacionais usados nas linguagens da arte implica na possibilidade de lançar um olhar crítico sobre as mesmas. E olhar criticamente também para os contextos socioculturais em que foram produzidas.

Ao ministrar aulas regulares de teatro<sup>15</sup> em diferentes instituições voltadas para pessoas com deficiências cognitivas e para pessoas cegas ou com baixa visão, pude aprofundar percepções sobre o acesso à arte e precisei alargar minha compreensão sobre escuta e alteridade. Em trânsitos por realidades territoriais e pontos de vista tão singulares acerca da relação entre arte, aprendizagem e vida, senti-me provocado a reavaliar a importância das ações que se abrem para o contato com ritmos e percepções de seu público, incluindo propostas que envolvem coautorias.

A partir da exposição *Picasso na Oca* (2004), iniciei uma sequência de trabalhos com mediação cultural em instituições como Pinacoteca do Estado de São Paulo e Museu de Arte Moderna de SP, por meio de contratos temporários. O convívio com as obras, a expografia, a arquitetura, o público recorde de mais de 900 mil pessoas (Folha, 2004) e o caráter multidisciplinar da equipe, criaram um ambiente extremamente propício a trocas de conhecimentos entre os mediadores, em densos debates sobre história da arte, arte e política, história, filosofia e psicanálise, o que foi compartilhado em conversas com variados públicos.

Neste contexto de efervescência e expansão da mediação no Brasil na primeira década dos anos 2000, o coletivo Zebra5 vai se configurar, de forma gradual, no encontro entre pessoas que trabalharam juntas, em instituições culturais da capital paulista e, principalmente, em projetos do Arteducação Produções<sup>16</sup>, conhecido também como AEP, importante núcleo de educadores que realiza ações de mediação e consultorias. Sobre esse período de expansão das ações de mediação, Rejane Coutinho<sup>17</sup> relaciona

---

14 Este tema segue em pauta em publicações mais recentes da autora como *Criatividade Coletiva* (2023).

15 O Projeto Talentos Especiais (2007) pela Secretaria de Cultura do Governo do Estado de São Paulo, é ligado às Oficinas Culturais. Contava com a contratação temporária de artistas oficinairos em linguagens da arte, para atender grupos de pessoas com necessidades especiais.

16 “O Arteducação Produções é uma equipe independente que realiza projetos e consultorias para instituições culturais. Cultivando sua independência em relação às instituições que demandam seus serviços, a equipe procura preservar sua autonomia teórica e ideológica. Sendo assim, mesmo correspondendo às demandas das instituições e se inserindo em seus contextos, o Arteducação não os representa. Dessa forma vem buscando manter a qualidade de suas propostas, o senso crítico e, sobretudo, a capacidade de avaliação do trabalho que desenvolve” (Coutinho, R., 2009. p. 174).

17 Uma das fundadoras do AEP, junto de Ana Amália Barbosa, professora e pesquisadora Instituto de Artes da

o grande investimento de empresas nos públicos de exposição, com a produção de mudanças nos espaços de circulação e recepção de arte<sup>18</sup>. Como contrapartida, cita o fortalecimento do movimento no Brasil, que “vem trabalhando em busca de diminuir o abismo entre o campo da arte e o da educação” (Coutinho, R., 2009, p. 172).

### **Mediação como lugar de encontros**

Os trabalhos temporários com mediação em diversas instituições culturais na primeira década dos anos 2000 foram marcados por encontros formativos, encontros com textos e o desenvolvimento de experimentos em estratégias de mediação em contexto expositivos diversos, o que fomentou o compartilhamento de conhecimentos de modo intenso e contínuo. O AEP coordenou ações educativas, de modo intermitente, no Centro Cultural Banco do Brasil - SP entre 2001 e 2007, para exposições de artistas como Tunga, Nuno Ramos, Rosana Palazyan, Antoni Tàpies, Antonio Manoel, Anish Kapoor, Aleijadinho e Yoko Ono, elaborando ações de formação para docentes, materiais gráficos e oficinas.

Ao longo do trabalho com o AEP<sup>19</sup>, os futuros integrantes do Zebra5 passaram a estreitar laços e observar afinidades ao pensar sobre jogo e criação, sempre atravessados pelas relações interdisciplinares intrínsecas à arte/educação. Fundamentadas pela Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa<sup>20</sup>, as ações de mediação possibilitaram, aos mediadores das exposições citadas, uma consistente vivência e formulação de pensamento crítico<sup>21</sup>. Sobre sua experiência como mediadora na exposição *Manobras Radicais*<sup>22</sup> (CCBB/SP, 2006), Thelma Löbel, que viria a integrar

---

Universidade Estadual Paulista, UNESP na área de Arte e Educação.

18 “A partir de 1990, um grande fluxo de público passa a frequentar os museus e espaços culturais, impulsionando a demanda de recepção. A espetacularização da arte no Brasil, com a ajuda do marketing das megaexposições, passa a trazer multidões para esses espaços, fruto de um movimento sociocultural mais amplo com sotaque globalizado que tem como bandeira a ‘democratização do acesso aos bens culturais’ por uma parcela maior do público leigo” (Coutinho, R., 2009, p. 172).

19 Entre 2004 e 2009, construí uma relação de trabalho e afetos com o AEP, primeiramente como mediador de exposições, até passar a integrar o grupo, participando do desenvolvimento de oficinas, materiais pedagógicos atrelados às exposições em cartaz e encontros formativos, que visavam criar diálogos entre a educação formal e não-formal.

20 Em sua trajetória, destaca-se o período em que foi diretora do Museu de Arte Contemporânea da USP/SP, de 1987 a 1993, quando, junto de educadores que trabalhavam na instituição, sistematizou a Abordagem Triangular, articulando conceitos de projetos de ensino de arte dos EUA, Inglaterra e México, além da influência de Paulo Freire, ao contexto do ensino de arte brasileiro. Este processo é contado em seu livro *A Imagem no Ensino da Arte* (1991).

21 “Outra característica importante da atuação dessa equipe é o caráter de formação permanente que permeia as relações entre os membros do grupo. A cada novo projeto a equipe mergulha em um processo de formação e autoformação, capacitando grupos de mediadores para desenvolver as propostas e produzindo conhecimento.” (Coutinho, R., 2009, p. 174)

22 MANOBRAS Radicais. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural,



Figura 2 - Equipe de educadores testando o *Jogo da palavra síntese*, no espaço educativo da exposição *Manobras Radicais*, CCBB - SP, 2006. Curadoria de Paulo Herkenhoff e Heloisa Buarque de Hollanda. (Löbel, 2020).

o Zebra5, nos conta sobre a presença de um jogo como estratégia de mediação, no espaço do educativo:

[...] Este espaço era composto por uma parede colorida com nove diferentes círculos fixados na parede, cada um deles contendo uma destas palavras: memória, desejo, ação, pensamento, vontade, sensação, sentimento, percepção e assunto, nos quais haviam ganchos para colocação de papéis com palavras-síntese. Dessa forma, os grupos eram convidados a escrever palavras a partir da experiência da visita, relacionando-as com as palavras de cada um dos campos, permitindo assim um mapeamento dessas experiências, o que fazia com que pensassem sobre elas de outra forma (Löbel, 2020, p. 41).

Recém integrado à equipe do AEP, em 2006, atuei como supervisor dos educadores desta exposição, participando da criação<sup>23</sup> deste dispositivo lúdico. Na ocasião, o jogo consistiu numa estratégia encontrada pelo setor educativo para tecer relações,

2023. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/evento444281/manobras-radicaais>. Acesso em: 15 de outubro de 2023.

23 Participaram também da concepção desse jogo, meus futuros sócios Stella Ramos, Christiane Coutinho e Alberto Duvivier Tembo, além de Guilherme Nakashato e Camila Lia.

junto ao público, entre o conjunto de obras extremamente heterogêneo. Em 2004, Alberto Duvivier, outro futuro integrante do Zebra5, que já fazia parte do AEP, relata a experiência de ter concebido coletivamente<sup>24</sup> uma visita-jogo para a exposição *Morte das Casas*, do artista Nuno Ramos. O que demonstra o interesse pelo lúdico por parte dos mediadores desde essa época.

Em 2008, Stella Ramos e Alberto Duvivier Tembo tem a iniciativa de criar um grupo independente, ainda sem nome, para desenvolver jogos<sup>25</sup>, que se tornaria uma empresa no ano seguinte. Os perfis, distintos e complementares, dos integrantes do Zebra5, dinamizaram-se em processos criativos para diversas instituições, majoritariamente em torno do jogo.

Desde seu início, as proposições elaboradas pelo Zebra5 atenderam a demandas de museus, centros culturais e ONGs. Instituições que compreendem a arte/educação como possibilidade de criar situações de diálogo e convivência entre as produções culturais que abrigam e seus públicos. Entre inquietações teóricas e constantes experimentos surgem jogos com tabuleiros, peças, demarcações espaciais, objetos e cartas, que se manifestam como exercício estético, conceitual e ação social. Questionamentos acerca do sistema da arte, também permeiam estas iniciativas. Para quem se produz arte? Como abrir o campo de experimentações da arte a pessoas que não tem proximidade com seus códigos?

Inicialmente, algumas proposições não se apresentavam como jogos estruturados, com regras fixas, mas como “situações lúdicas”, que proporcionavam interações entre seus participantes através de elementos da arte. Em constantes deslocamentos por áreas do conhecimento, instituições e equipes, o grupo se apropriou da mediação como uma linguagem em si mesma<sup>26</sup>. Gradualmente surgiram projetos mais estruturados que se delinearam como experiências autônomas de jogo.

Trabalhando em projetos que diluem formação, ação profissional, pesquisa e criação, passamos a nos identificar como artistas educadores, sempre em trânsito por múltiplas linguagens. Particularmente, mantive vínculos com proposições relacionadas às artes visuais, teatro, literatura, intervenções poéticas e projetos externos, relacionados à leitura pública e performatividade.

---

24 Também participaram da criação Christiane Coutinho (que viria a integrar o coletivo), Erick Orloski, Fábio Tremonte e Camila Lia (Coutinho, C. *et. al.*, 2009).

25 Thelma Löbel e eu fomos convidados a ingressar no mesmo ano. Christiane Coutinho ingressou no ano seguinte e permaneceu até 2016. Entre 2014 e 2016, Carolina Velasquez também integrou o coletivo.

26 Esta perspectiva é apontada e defendida por Stella Ramos em diversos debates do grupo.

## As referências e seus desdobramentos

Como fundamentação teórica busquei referências sobre mediação, nas autoras, professoras e pesquisadoras que fizeram parte da minha formação: Rejane Coutinho (2004, 2007, 2009) e Ana Mae Barbosa (2001, 2002, 2005, 2009), que refletem sobre mediação como ação social na arte/educação. Cito a Abordagem Triangular<sup>27</sup>, referência em torno da qual os integrantes do coletivo se debruçaram e agiram antes do surgimento do grupo. Nesse sentido, a dissertação de Thelma Löbel (2020) é um importante registro e reflexão que fundamenta pensamentos também presentes neste trabalho.

Ao tratar a mediação como campo de criação, cito Miriam Celeste Martins (2018, 2021) e Virgínia Kastrup (2007) que encontraram formas particulares de abordar as ideias de mapa e rizoma. Conceitos, extraídos dos escritos dos filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari (2006), que propõem uma nova abordagem filosófica para o conhecimento, através de conexões não lineares, descentralizadas e múltiplas.

O campo da *Pesquisa Baseada em Artes* nos textos de Belidson Dias Bezerra Júnior (2013) e Marilda Oliveira de Oliveira (2016), contribuíram com o entendimento da própria prática como produção de conhecimento. Autores que estudam e contextualizam pesquisas caracterizadas por novos formatos e pela interdisciplinaridade, cujos resultados não se enquadram em modelos acadêmicos tradicionais.

Aproximo-me também de Edgar Morin (2020), que inclui o jogo, o prazer, a incerteza e tudo aquilo que não pode ser racionalizado como atributos do conhecimento. Para fundamentar processos de criação coletivos, recorro aos livros *Arquivos de Criação: Arte e Curadoria* e *Processos de Criação em Grupo*, de Cecília Almeida Salles (2010, 2017), que oferecem uma visão da fenomenologia para criação em arte. Processos abertos à incerteza e aos desvios, que se dão em redes de conexões e influências recebidas pelos contextos que envolvem estes grupos.

Ao investigar a relação entre jogo, arte e criação me aproximo de *Homo Ludens*, do historiador holandês Johan Huizinga (1958), livro central sobre o tema, que explora o jogo como um fenômeno fundante da própria cultura. O antropólogo francês Roger Caillois (1990), em *Os jogos e os homens*, soma percepções sobre jogo e vida em sociedade, propondo também uma classificação de tipos de jogos. No artigo "*Homo Ludens: A Renewed Reader*", Peter McDonald (2019) problematiza e amplia a sua

---

<sup>27</sup> Esta prática, sistematizada por Ana Mae, que orienta práticas de ensino-aprendizagem na escola e em contextos de educação não formal.

leitura de Huizinga. Apontamentos de Gilles Brougère (2002) complementam uma possível definição de jogo.

Para estabelecer uma linguagem textual relacionada ao universo criativo dos jogos, aproprio-me de alguns termos e conceitos do design de jogos nos livros da série *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos* (volumes 1 e 2) de Katie Salen e Eric Zimmerman (2012). Alguns vídeos e textos, do pesquisador português Micael Sousa, trazem análises amplas e consistentes sobre os jogos contemporâneos e suas problemáticas. Sites como o *The Strong National Museum of Play*<sup>28</sup> e a revista eletrônica *Games Studies*<sup>29</sup> complementam as buscas por referências confiáveis sobre o tema.

Ao longo do trabalho apresento imagens de trabalhos de arte como conteúdos autônomos que falam por si mesmos. Incluo obras que me causaram a sensação de sinergia com a dissertação. Atravessamentos que se ligam a conceitos presentes nos textos. Como um jogo de sentidos a ser interpretado, instaurando diálogos entre o dentro e o fora da pesquisa. Uma espécie de “curadoria” que transpassa o trabalho, estabelece conexões com as “cartas-palavras<sup>30</sup>”

Estão presentes artistas ligados ao movimento Fluxus, como Yoko Ono (Japão/EUA), Allan Kaprow (EUA), George Maciunas (Lituânia/EUA) e Takako Saito (Japão) e Joseph Beuys (Alemanha). Além de Marta Mijuin (Argentina), Antoni Tàpies (Espanha) e os brasileiros Lygia Pape, Ana Teixeira e No Martins.

### **Qual jogo está em jogo?**

*Os jogos em contexto de arte*, mesmo partindo de experiências no campo da mediação em arte, não têm como foco a utilização do jogo estritamente como ferramenta que desempenha uma função educativa. Isto porque a ação de jogar não está centrada na tentativa de “ensinar alguma coisa”. Interessa ao Zebra5 o jogo como uma experiência em si. O jogo serve como dispositivo para experiências com arte, produzindo um campo de ativações que perpassam outras áreas do conhecimento, como é próprio da arte. Qualidades que podem se desdobrar em situações de aprendizagem.

Para dar nitidez ao recorte proposto, sublinho que não abordarei os jogos eletrônicos e/ou digitais, nem jogos ligados ao universo esportivo. Algumas aproximações

28 <https://www.museumofplay.org/>

29 No que se refere à abordagem chamada MDA (Mechanics, Dynamics and Aesthetics) <https://gamestudies.org/>

30 As cartas integram o jogo que acompanha a dissertação.

com teorias sobre design de jogos contemporâneos, como os Eurogames, serão realizadas para tratar de fundamentos da linguagem do jogo e a compreensão de alguns termos técnicos usados na pesquisa. A dissertação é centrada em jogos autorais que se relacionam com arte, que podem ser mediados ou não, apresentando-se em formato de tabuleiros, cartas e objetos que, produzem, expressam ou se conectam a experiências com arte.

Sempre analógicos, tais jogos podem também se manifestar como situações demarcadas espacialmente, compostas por regras que propõem interações entre pessoas, ambientes, materiais e ideias, abertos a interferências e recriações por parte de quem joga. Vale ressaltar que nenhum dos projetos apresentados nos estudos de caso é voltado, exclusivamente, para crianças, incluindo a participação de pessoas de todas as idades.

Ao propor um olhar para cinco eixos de criação de jogos, desejo analisar como estes eixos interagem e se expressam nos projetos elaborados pelo grupo e no meu próprio trabalho como artista educador. Com isso pretendo contribuir para tornar acessível uma abordagem processual da concepção e desenvolvimento de jogos em contexto de arte, possibilitando que esta estratégia possa ser útil a grupos em diversos contextos de criação.

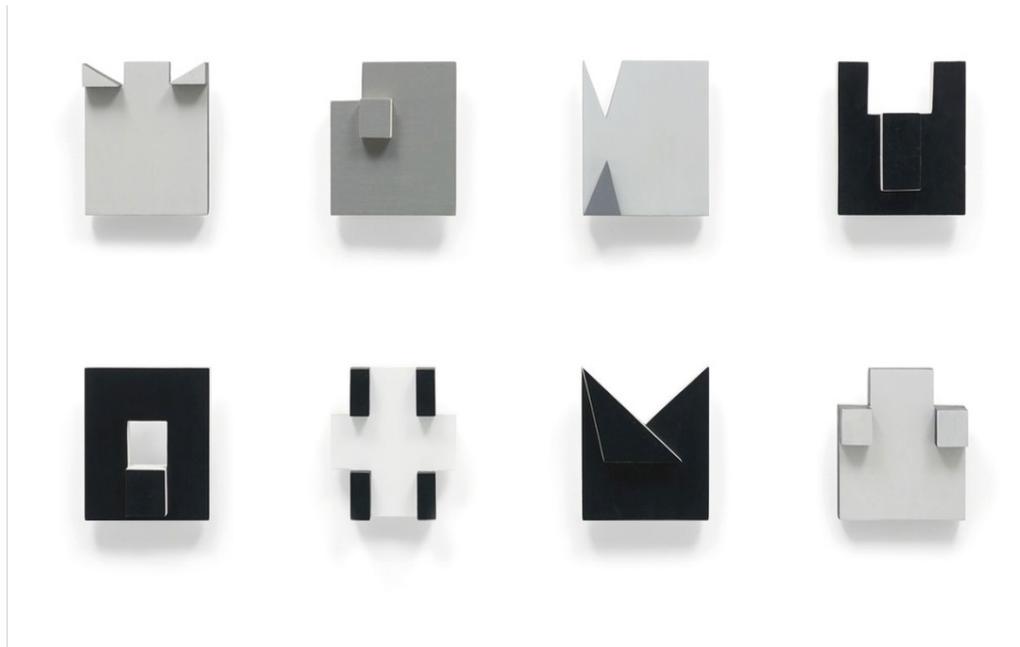
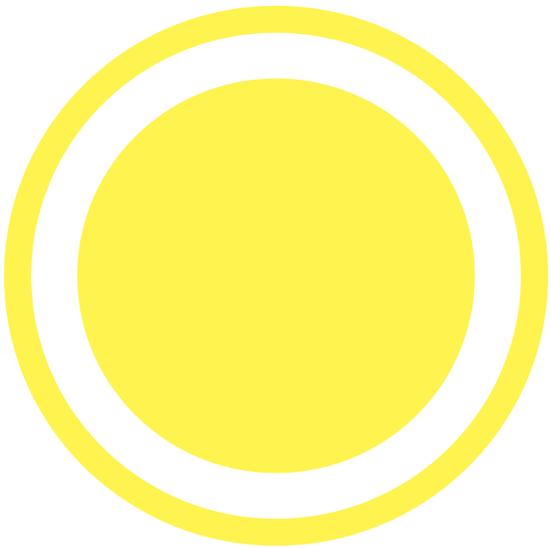


Figura 3 - Lygia Pape (1927-2004). *Livro Noite e Dia*, ca. 1963-1976. Têmpera sobre madeira, 16,0 x 16,0 x 3,0 cm.  
Foto: Christian Kain / Fondazione Carriero, Milão



## PRIMEIRA PARTE

Preparação da partida: sobre mediação, jogo e caminhos da criação no Zebra5



Figura 4 - Lygia Pape (1927-2004). *Divisor*, 1968. Tecido branco com fendas. Foto: Projeto Lygia Pape.

O caráter experimental das produções do Zebra5 deve-se, entre outros fatores, à polifonia composta pelas interações do grupo. Inúmeros trabalhos concebidos em conjunto, ou desenvolvidos por subgrupos dentro do coletivo, contando também com parcerias de artistas educadores externos, tornaram possível vislumbrar pontos de referência que conectam suas criações, mesmo diante de divergências que emergem destes núcleos criativos. Isto porque tais experimentos se dão em redes de conexões que perpassam o campo da arte/educação.

Paralelamente aos projetos desenvolvidos coletivamente, cada membro do coletivo seguiu estudando e produzindo trabalhos que visavam nutrir suas/nossas próprias poéticas pessoais. Fora do Zebra5, participei de projetos de mediação de leitura que mesclam teatro, educação e literatura, assim como treinamentos corporais e parcerias artísticas voltadas para as artes performativas. Atualmente, também sou autor de livros didáticos<sup>31</sup> voltados para ensino de artes visuais e teatro, o que me permitiu ampliar interlocuções entre educação não formal e formal pelo viés da arte.

Ao descrever sua experiência de participação direta na criação de um espetáculo da Cia 2 do Balé da Cidade de São Paulo, a crítica, curadora, professora e pesquisadora Cecília Almeida Salles oferece um exemplo de como estas redes de criação se estabelecem. Ela comenta sobre a estrutura dialogal estabelecida entre bailarinos, estudantes de dança e os pesquisadores convidados, incluindo ela própria, para gerar o material expressivo que resultaria no espetáculo: “O que estava em jogo era o questionamento de matrizes codificadas, a partir da disponibilidade para ouvir e se alimentar do outro.” (Salles, 2010, p. 156)

Refletindo sobre estratégias de criação na arte contemporânea, a partir dos seus processos e não apenas de seus resultados, a autora apresenta uma definição da palavra INTERCONEXÕES:

O processo de criação acontece no campo relacional ou das interações: toda ação está relacionada a outras ações de igual relevância. É um percurso não linear e sem hierarquias. A interatividade, como motor do desenvolvimento do pensamento, é observada em níveis diversos: a relação entre indivíduo, diálogo com a história da arte e da ciência e nas redes culturais. As interações são responsáveis pela proliferação de novas possibilidades: ideias se expandem, percepções são exploradas, acasos e erros geram novas possibilidades de obras. (Salles, 2010, p. 156)

---

31 Em 2018, passei a atuar como autor na editora do Brasil, sob coordenação de Maria Helena Webster, tendo a oportunidade de convidar Stella Ramos para integrar esse grupo de trabalho. As coleções *Apoema Artes* (2019) e *Amplitude Artes* (2024), voltadas para os anos finais do Ensino Fundamental e a coleção *Interação Linguagens* (2021), focada no Ensino Médio, foram aprovadas pelo PNLD (Plano Nacional do Livro Didático).

Esta síntese aponta aspectos que atravessam criações coletivas em diferentes linguagens. É importante notar que estas operações conectam prática e teoria de modo efetivo. No âmbito da Pesquisa Baseada em Arte (Bezerra Junior; Irwin, 2013), área de pesquisa que tem ganhado relevância na visão contemporânea sobre a produção de conhecimentos, considera-se que as ações de criação e experimentações de linguagem se articulam na construção de teorias. Por esta perspectiva, é pertinente considerar também as contingências que perpassam toda criação como elementos interagentes que retroalimentam tais processos.

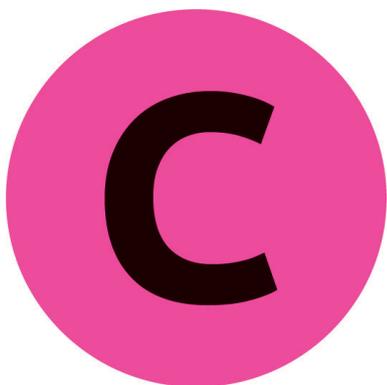
Podem ser exemplos de contingências institucionais: limitações de espaço ou de materiais; normas institucionais impeditivas para determinadas ações; orçamentos insuficientes; prazos reduzidos; falta de público ou de divulgação; expectativas divergentes entre as equipes envolvidas num projeto, dentre outras. Já as contingências ligadas à dinâmica de um coletivo, no caso dos Zebra5, podem se referir desde a dificuldade de conciliar agendas, divergências para eleger e gerir ações em grupo, de modo a contemplar ritmos e vontades diferentes, até diferenças de pontos de vista conceituais, ao pensar e desenvolver um projeto.

Nesta tessitura entre desafios e estímulos, externos e internos, que se manifestam a cada nova concepção, os integrantes do coletivo Zebra5 se revezam na atuação de cada projeto. As participações variam tanto de acordo com disponibilidade de agenda, quanto no que se refere à proximidade de cada integrante com temas ou linguagens específicas. Um projeto pode ser desenvolvido por apenas uma pessoa ou até mesmo pelo coletivo inteiro. A presente pesquisa parte da percepção de que, mesmo trabalhando individualmente em projetos que não têm contato entre si, todos os integrantes do coletivo mantêm-se alinhados a conceitos e abordagens que conferem um tipo de marca, ou personalidade às suas produções.

O **Manual Z** é um exercício de mapeamento destes princípios sob a perspectiva de um de seus integrantes, sempre sujeito a atravessamentos dos demais, expressos em alguns momentos do trabalho.<sup>32</sup> Como a grande maioria dos assuntos abordados nesta dissertação estão presentes em debates internos do grupo, não será possível distinguir o quanto algumas ideias ou posições aqui expostas, são construídas por estas conversas, ou por experiências vividas fora do coletivo.

---

<sup>32</sup> Ao longo da escrita, realizei dois encontros com o grupo, em agosto e setembro de 2023, com o intuito de cruzar este trabalho à escuta de impressões e fundamentos trazidos pelos demais integrantes. Há nesse texto uma tentativa de contemplar estas outras vozes a partir de imagens e inserções de comentários.



Sobre os eixos:

**F** p. 60

**C** p. 88

**P** p. 110

**S** p. 124

**EXP** p. 146

# **EZ Estratégia Zero**

## **Aquecer as posições**

Abra o tabuleiro, posicione os eixos (p. 40).

Detenha-se por alguns instantes lendo e observando sua configuração.

Pense num jogo que você conhece, cujo nome se inicia com a letra<sup>1</sup> A

B

C

D

E

F

O que estes jogos têm em comum?

Qual deles você segue jogando?

O jogo começou.

---

<sup>1</sup> Essa ideia é uma apropriação de uma estratégia usada por Alberto Duvivier Tembo (jogo STOP com nomes de jogos) em encontros de formação.

## MÓDULO 0.0

# MANUAL Z – Mapa-tabuleiro para criar jogos em contextos de arte



### 0.1 A concepção do manual

Todo processo de criação, individual ou coletivo, envolve tempos, planejamento, abertura ao acaso e aceitação dos processos construtivos, sejam eles permeados por desvios, revisões ou mesmo a eliminação de etapas. Alguns momentos da concepção podem envolver também a desconstrução de ideias, crenças e pontos de vista sobre o que está sendo elaborado. Então, como garantir que a qualidade de tais processos não seja comprometida por questões externas, como orçamento, cronograma, burocracias e padrões institucionais? Ou, como aspectos conceituais e poéticos se integram a demandas práticas na concretização de uma proposição original?

Em seu livro *Arquivos de Criação: Arte e Curadoria*, Cecília Salles (2010) cita sua definição de processo de criação, elaborada como verbete dentro do evento *Redes de Criação*<sup>33</sup>:

Percurso sensível e intelectual de construção de objetos artísticos, científicos e midiáticos que pode ser descrito, numa perspectiva semiótica, como movimento falível, com tendência, sustentado pela lógica da incerteza, englobando a intervenção do acaso e abrindo espaço para a introdução de ideias novas. Um processo contínuo sem um ponto inicial, nem final. Um percurso de construção inserido no espaço e tempo de criação, que inevitavelmente afetam o artista. (Salles, 2010, p. 214)

Ao refletir e pesquisar sobre estas interações no percurso criativo, propus a organização do mapa/tabuleiro, como um manual que mobiliza a criação de jogos a partir de diferentes CONTEXTOS, SUPORTES e modos de PARTICIPAÇÃO do público, de acordo com um FOCO escolhido. Para chegar a este formato de manual-mapa-tabuleiro, realizei um breve levantamento de quais seriam, a meu ver, os parâmetros de criação mais relevantes nos projetos do Zebra5. Focalizei as ações das quais participei como colaborador, coautor ou propositor. Esta escolha me levou à elaboração de duas sínteses gráficas, que se fundem na composição do **Manual Z**.

---

<sup>33</sup> *Redes de Criação* (2008) foi um evento do Itaú Cultural, com curadoria de Cecília Salles, que teve como premissa dar ao público acesso ao processo de criação de uma obra. Durante o período da exposição, o artista Paulo Almeida desenvolveu um trabalho que transitou entre pintura, instalação e performance, às vistas do público. Ao final do projeto, o trabalho foi desmontado. A citação utilizada pertence ao capítulo “Curadoria de processo”, em que a pesquisadora trata desta vertente transdisciplinar de sua atuação.

Entre anotações e provocações recebidas nas disciplinas do PPGAV/UnB e por meio de meu orientador, cheguei à imagem dos já mencionados cinco eixos de criação que interagem dentro de um “campo de jogo”: *FOCO*, *CONTEXTO*, *PARTICIPAÇÃO*, *SUPORTE* no campo da *EXPERIÊNCIA*.

Eles representam cinco fundamentos que interagem entre si durante o processo de concepção e desenvolvimento de um jogo em contexto de arte. Tão logo identificados, passei a redigir um documento que pudesse condensar o que constitui cada um desses eixos e, como a pertinência destas definições poderia ser verificada. Padronizei cada um dos eixos a partir de três indicadores:

- (1) **Enunciados:** Frases que contêm “paradigmas”, afirmações ou parâmetros que emergem das práticas e teorias que referenciam este trabalho;
- (2) **Instruções:** “Deliberações” a serem realizadas para atingir os “objetivos” do **Manual Z**. Sua função é representar poeticamente premissas que envolvem a criação de um dispositivo lúdico poético.
- (3) **Perguntas disparadoras:** Questões que ativam reflexões sobre o que se pretende elaborar no campo do jogo. Quais percepções e elementos objetivos se alinham para que uma proposição de jogo atravesse o campo das ideias e atinja sua concretização?

Abaixo vemos uma versão finalizada deste documento.



Gráfico 1 - Cinco eixos de criação para jogos em contexto de arte.

As ideias expressas nos enunciados de cada eixo de criação serão desdobradas e analisadas nos capítulos subsequentes por meio das referências teóricas e estudos de casos de jogos criados pelo Zebra5. Abaixo, compartilho a imagem desenvolvida para apresentar, de forma gráfica, cada um dos eixos e suas respectivas subdivisões em categorias que demarcam especificidades de cada projeto.

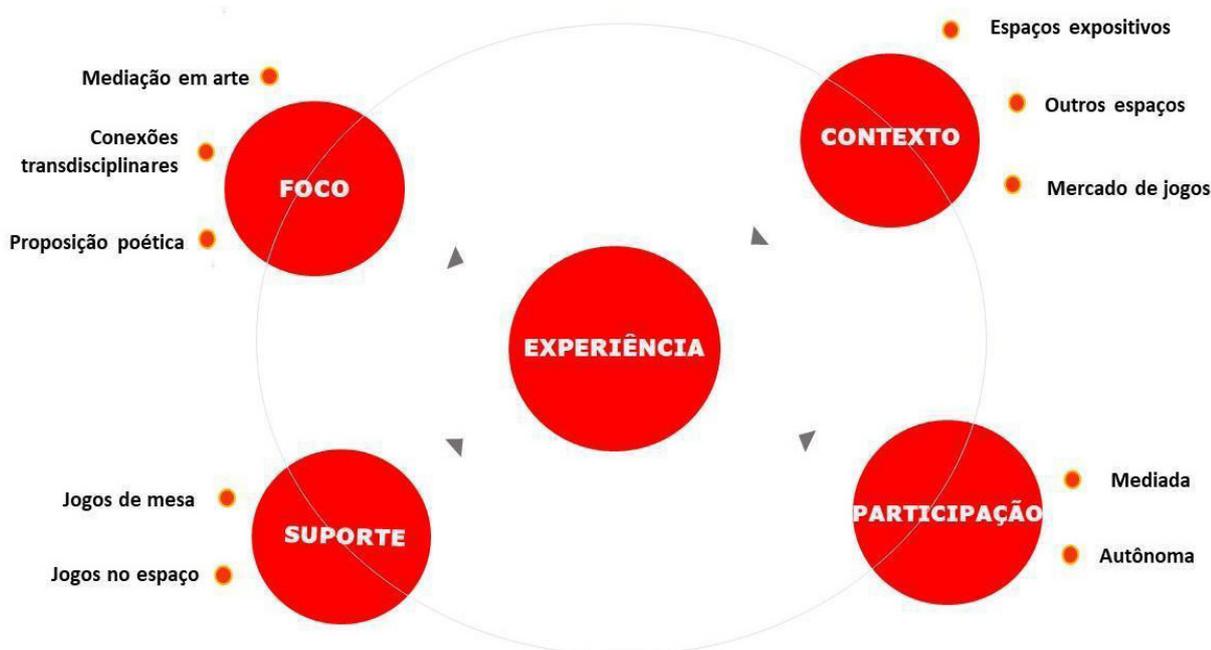


Gráfico 2 - Eixos de criação e suas respectivas subdivisões.

As categorias que se apresentam como subdivisões de cada eixo, são fundamentais para entender linhas de ação que envolvem cada um deles. Permitem visualizar diferenças determinantes entre projetos de jogos, a serem consideradas no desenvolvimento de uma proposição lúdica e estética. A disposição dos eixos sugere possibilidades de interações entre os mesmos, de acordo com as singularidades de cada criação. Os estudos de caso presentes no trabalho se distribuem de acordo com estas divisões, compondo um panorama diverso de processos criativos.

### Ensaio para um mapa

A funcionalidade do **Manual Z** está ligada a modos de organizar, conceber, desenvolver e nomear experimentos participativos que se expressam na forma de jogo. Ao associar-se a um deck de cartas anexadas, funciona como um tipo de tabuleiro-mapa que ativa percepções e mobiliza conceitos. Pode ser utilizado e adaptado por pessoas e grupos como uma forma de ativar ou refletir sobre processos criativos. A estratégia proposta pelo mapa-tabuleiro, poderia atuar como catalisador destes processos, tornando-os mais ágeis e leves?

Este delineamento do caráter fluído, ensaístico e experimental das elaborações em processo será retomado ao longo de toda a dissertação. Os esquemas visuais apresentados fragmentam, classificam e isolam as partes do emaranhado que compõem a criação. No entanto, esta separação não está a serviço de uma análise pormenorizada de cada componente, mas intenciona externar suas relações.

Os fenômenos de produção de subjetividade possuem como características o movimento, a transformação, a processualidade. Por tal natureza, a subjetividade é refratária a um método de investigação que vise representar um objeto e requer um método capaz de acompanhar um processo em curso. As questões que se colocam são: como encontrar um método de investigação que expresse o processo que está em andamento? Como não limitar nossa investigação aos produtos desse processo? Trabalhando com um objeto em movimento, como não perdê-lo em categorias fixadas, que deixam fora da cena o fluxo processual no qual as subjetividades foram produzidas? (Kastrup, p. 76)

As palavras de Virgínia Kastrup abrem as pistas para compreender o método cartográfico, uma abordagem de pesquisa que busca se conectar ao vivo, àquilo que pulsa nos movimentos do que se encontra em acontecimento. Esta atitude de pesquisa se volta para a qualidade da atenção da pessoa pesquisadora. Sua capacidade de escuta e de abertura para superar certo desejo de controle. Esse método é fundamentado pelos escritos de Deleuze e Guattari (1995), na obra *Mil Platôs*, em que os autores, de modo geral, tratam dos movimentos descentralizados e camadas que compõem idas e vindas, desvios, do pensamento.

O conceito de rizoma, extraído da biologia, é a imagem que traduz a perspectiva dos autores. Uma estrutura descentralizada, que é raiz e caule simultaneamente, irradia-se em todas as direções e se compõem por possibilidades de percursos<sup>34</sup>. Do contato e interesse por estas referências, surgem parâmetros para a elaboração conceitual do mapa-manual-tabuleiro. Aqui apresento um “ensaio” desse projeto em processo, tentando condensar os registros anteriores.

---

34 O rizoma é fundante de uma visão sobre mediação para as educadoras, pesquisadoras e autoras Miriam Celeste e Gisa Picosque. É também uma imagem evocada em algumas práticas corporais do contato improvisação. Tive contato com esse termo na Escola de Arte Dramática, em treinamento realizado em 2003 por Cristiane Paoli Quito, professora, diretora de teatro e coreógrafa, antes mesmo de conhecer o livro *Mil Platôs*, de Deleuze e Guattari (1995).

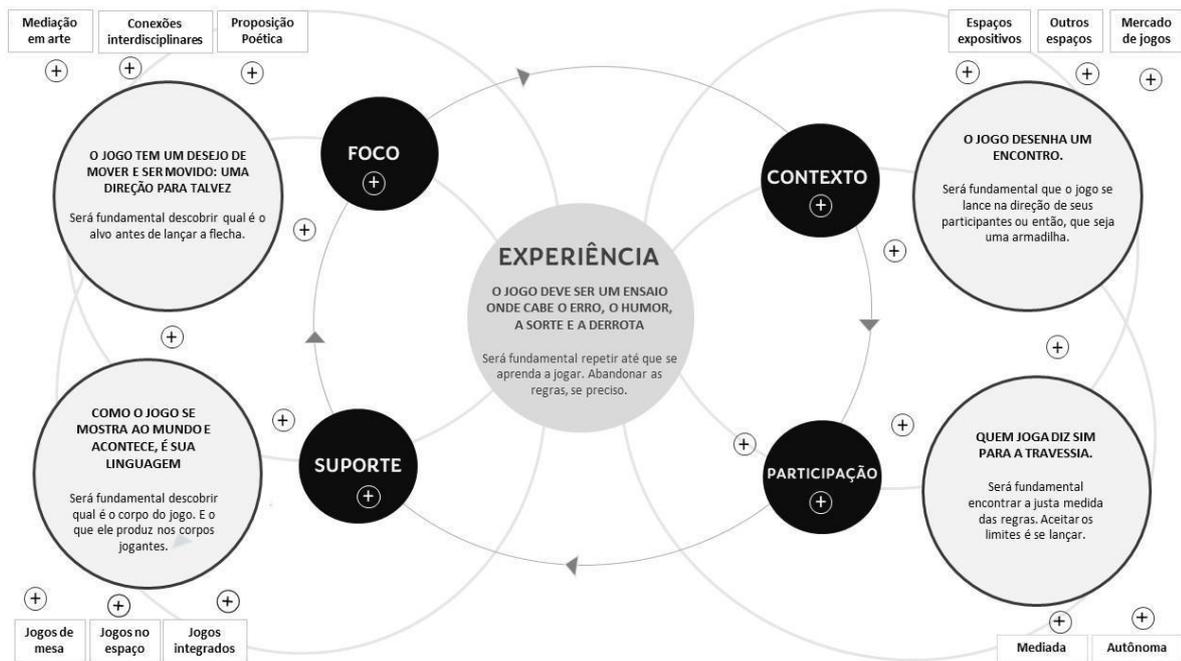


Gráfico 3 - “Ensaio” para o mapa-manual-tabuleiro.

Os eixos podem ser vistos como territórios que fazem parte de um mapa-tabuleiro. Apresentam âmbitos distintos que conduzem as decisões enfrentadas na ação de criar, mesmo que, às vezes, pessoas envolvidas nesta ação não estejam conscientes disso. Este ensaio do mapa-manual é, portanto, uma forma de visualizar como atua esta rede de conexões e seus nódulos, durante a concepção de um jogo em contexto de arte. O eixo EXPERIÊNCIA, na posição central do diagrama, tem a função de ser o núcleo por onde passam ou para onde convergem os demais eixos.

## 0.2 O mapa/tabuleiro – espaço para jogos

O mapa-tabuleiro-manual é uma imagem escolhida para representar um possível caminho de criação de jogos em contexto de arte. Seu traçado é um exercício que configura de modo estático algo que é fluido. Esse esquema oferece a possibilidade de apreender e articular elementos que podem balizar processos criativos. Os eixos de criação são territórios que se articulam e movem estes processos.

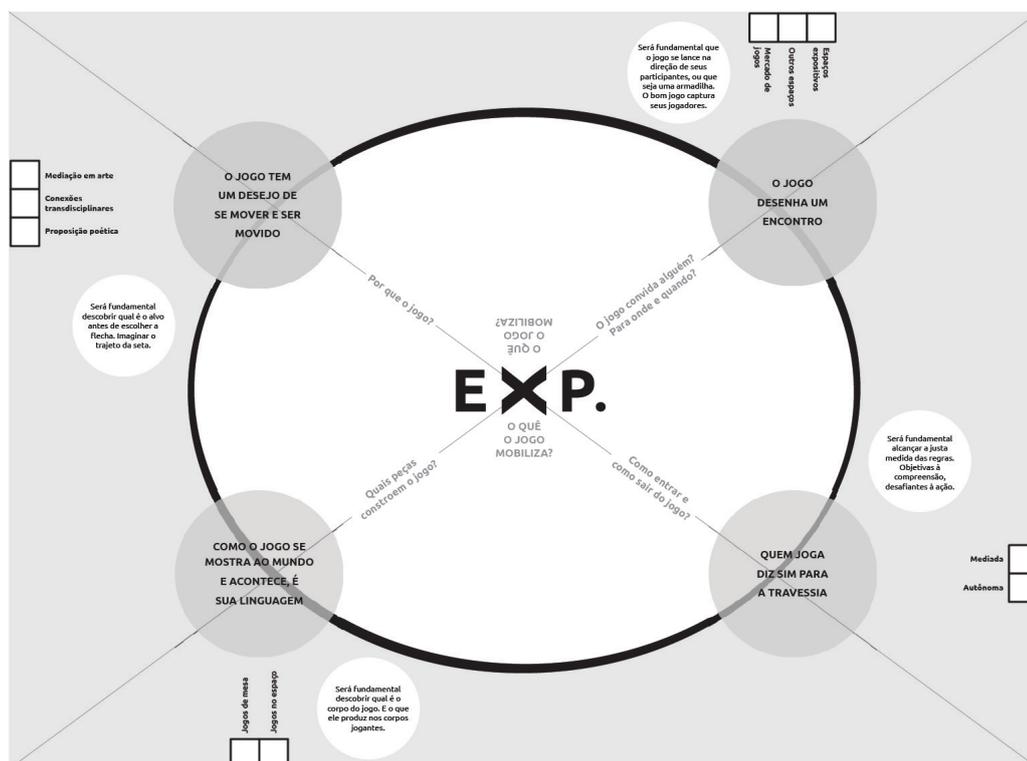


Gráfico 4 - Mapa/tabuleiro. **Manual Z** para criar jogos em contexto de arte.

Ao posicionar e mover palavras (ações e conceitos) pelo tabuleiro, seus jogadores podem criar um jogo de relações que se retroalimentam. O que permite apropriações e adaptações destas dinâmicas para novas criações, mobilizando as peças do jogo, de acordo com o projeto em pauta.

Neste formato de mapa/tabuleiro<sup>35</sup>, os nomes de cada eixo foram suprimidos, uma vez que se tornam cartas do jogo simbolizadas por suas letras iniciais. O mesmo ocorre com todas as instruções poéticas e o enunciado do eixo experiência. Desse modo, tornam-se referências móveis que podem ser adicionadas ou extraídas do tabuleiro, de acordo com o modo como ele é utilizado.

35 Esta dissertação foi entregue em sua versão material, que conta com um tabuleiro mapa e cartas, compondo um jogo que pode ser ativado durante a leitura. Imagens das cartas e sua listagem completa, encontram-se em documentos anexos.



### 0.3 Para ler e utilizar o mapa-manual

Esta dissertação é integrada a um jogo. O mapa-tabuleiro, junto de suas peças, cartas e transparências, pode ser manipulado como um dispositivo de reflexão e prática. Sua utilização pode ativar um jogo de conexões, percepções e posicionamentos, uma experiência reflexiva sobre o tema aqui estudado. Em determinadas páginas deste trabalho, há sinalizações que indicam ativações para decks de cartas encontrados em envelopes na caixa do jogo. Os decks de cartas estabelecem interações entre os textos e o mapa/tabuleiro. Desse modo, cada envelope se conecta a um tipo de exploração e a um dos módulos textuais.

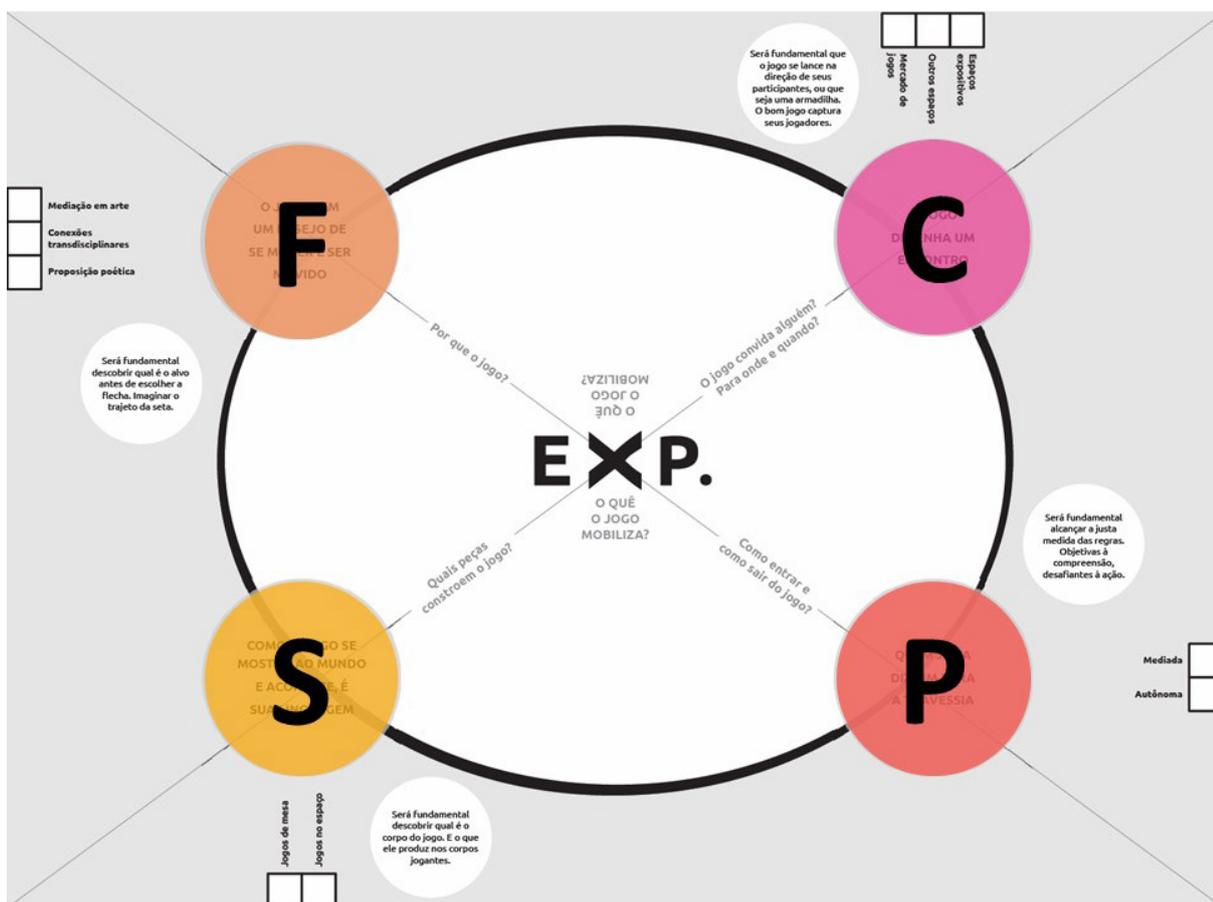


Gráfico 5 - Mapa/tabuleiro com as cartas correspondentemente aos eixos de criação.

Quando um “jogador” usa o mapa para posicionar uma carta no tabuleiro, demarca um ponto de vista transitório, seja durante a leitura solitária da dissertação ou em uma interação em grupo. Isto permite olhar para as relações entre os eixos e questioná-las, alterá-las, refiná-las, dentro de um processo criativo específico. Este gesto aberto, exposto num diagrama, permite que os demais jogadores tenham suas próprias percepções, convocando-os a também mover as cartas.

Esta estratégia lúdica catalisa conversas sobre arte e jogo e operações criativas em torno desse universo. Sua estrutura aberta, propicia que correlações sejam feitas, desfeitas e ensaiadas de modos diversos, à vista de todos, num encontro presencial. Abaixo vemos o exemplo de peças dispostas sobre o mapa-tabuleiro.

**Sobre o eixo EXPERIÊNCIA:** Este último eixo está subjacente a todos os outros, como uma força que atua sobre os demais e orienta as escolhas relacionadas a cada âmbito de um projeto. Por esse motivo, não pode ser trabalhado a priori. De modo literal e metafórico a EXPERIÊNCIA sempre será causa e efeito das interações entre os quatro eixos iniciais. Além de influir nos demais eixos, a EXPERIÊNCIA não se refere efetivamente a uma ação, mas a algo que pode acontecer em torno de uma ação.

### **Percursos emergentes**

Este mapa é um sistema aberto. Nele cabem saltos, idas e vindas e sobreposições que auxiliam seus participantes a mapear, apreender e buscar por soluções que contemplem uma criação. Dele emergem posicionamentos, dúvidas e possibilidades. Sua estrutura aberta a percursos, desvios e derivas, é conectada à ideia de rizoma, desenvolvida por Deleuze e Guattari. Muito utilizada para descrever abordagens não-lineares, que ampliam-se em camadas de significados.

O mapa é aberto, 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 [...]. Uma das características mais importantes do rizoma talvez seja a de ter sempre múltiplas entradas. (Deleuze; Guattari, 1995, p. 22).

Os eixos não possuem relações hierárquicas, mas relações dinâmicas e não necessariamente sequenciais. Entretanto, para compreender como dialogam e se influenciam, pode-se abordá-los de modo linear. FOCO, seguido por CONTEXTO, PARTICIPAÇÃO e SUPORTE estabelecem um percurso de pensamentos e ações que convergem para a EXPERIÊNCIA.

Como comprovam os exemplos dos jogos apresentados nos Módulos 01 ao 04, os eixos de criação podem apresentar importâncias diferentes em cada projeto de jogo. Pode ocorrer que um dos eixos assuma o protagonismo do processo, sobrepondo-se aos demais. Em outras situações, um eixo pode se conectar a outro, fundindo-se a ele. O reconhecimento de que estas interações ocorrem de acordo com a singularidade de cada processo, é fundamental para que a representação contida no mapa-manual não seja tomada como uma metodologia.

## 0.4 Sentidos e conexões em torno do mapa

Edgar Morin nos oferece uma lente perspicaz possível para tratar de procedimentos criativos que cercam a arte. Seu trabalho teórico, fonte nutritiva de reflexões e práticas expressas neste trabalho, abrange o risco, o inacabado, as contradições e indefinições que a objetividade cartesiana exclui de sua lógica. Ao aplicar/traduzir conceitos transdisciplinares da nova ciência para a filosofia, educação, sociologia e antropologia, Morin inclui a importância da arte como forma de compreender e exercitar uma abordagem complexa do conhecimento e da vida.

Em *Para uma racionalidade aberta* (Morin, 2020), que manifesta seu ideário para colocar em prática uma “reforma do pensamento”, o autor defende um contraponto ao que chama de racionalidade fechada: “um tipo de racionalidade que só obedece à lógica clássica e ignora ou nega tudo aquilo que a excede” (2020, p. 118). Afirma que racionalidade não pode mais se manter apartada do afeto, por exemplo, nem daquilo que é ligado ao real e ao subjetivo.

A escolha por localizar o eixo EXPERIÊNCIA no centro do mapa tabuleiro é atravessada também por esta noção. Neste eixo se concentram os atributos poéticos, sensíveis, imensuráveis e imprevistos que emergem de um jogo – e do ato de jogar. Ao listar componentes da realidade que não são racionalizáveis, portanto, pertencentes ao âmbito da complexidade, Morin cita o jogo, complementando que este, ao ser capturado pela lógica cartesiana “se racionaliza como aprendizagem ou como meio agradável de realizar uma façanha, se transforma num modelo, uma norma etc” (Morin, 2020, p. 123). As propostas dos jogos em contexto de arte buscam afastar o jogo desta racionalização<sup>36</sup>.

O pensamento de Edgar Morin é também alimentado pelas teorias sistêmicas<sup>37</sup>, propondo novas perspectivas da ciência para estudar os fenômenos naturais e subatômicos. Opondo-se ao mecanicismo, o pensamento sistêmico coloca em evidência as relações, conexões e contextos, na construção de conhecimento<sup>38</sup>. Esta visão é também utilizada como método para o estudo no design de jogos. A abordagem de

---

36 Em diversas experiências desenvolvendo ações em museus, pude observar que mesmo instituições com acervos de arte, muitas vezes, olham para o lúdico apenas como ferramenta educacional, ou seja, como instrumento para aplicação funcional da ludicidade. Neste estudo os jogos são vistos como fenômenos complexos, onde a dimensão educativa coexiste com a fruição e a criação em arte.

37 A teoria geral dos sistemas foi formalizada pelo biólogo austríaco Ludwig Von Bertalanffy (1901-1972) no começo do século XX.

38 Por esta ótica, não é mais possível estudar os seres vivos e os fenômenos naturais isoladamente, mas como nodos em redes de relações.

Salen e Zimmerman (2012), a ser citada ao longo do trabalho. A não-linearidade e as interconexões entre as partes e o todo são pressupostos desse pensamento.

A forma gráfica do **Manual Z** se fundamenta nessas redes de relações. A imagem do livro de Fritjof Capra, *A Teia da Vida* (2006), apresenta através de um diagrama bastante sintético, uma nova percepção acerca dos objetos de estudo da ciência. Didaticamente, Capra recorre a este esquema para deixar nítida uma mudança de relação fundo-figura.

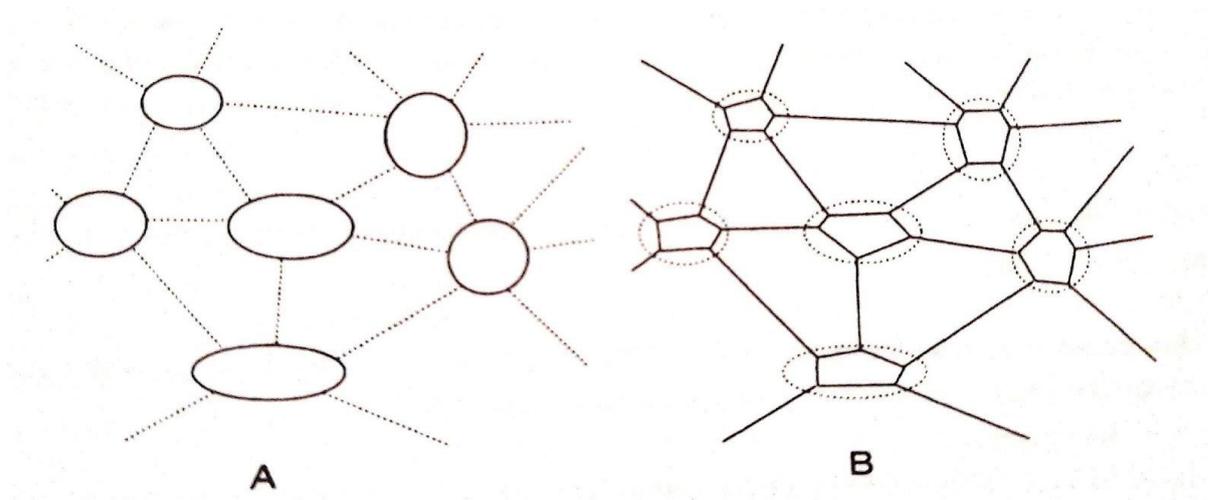


Figura 5 - Diagrama apresentado por Fritjof Capra em seu livro *A Teia da Vida* (2006).

Na visão mecanicista, o mundo é uma coleção de objetos. Estes, naturalmente, interagem uns com os outros, e portanto há relações entre eles. Mas as relações são secundárias, como mostra esquematicamente a Figura A. Na visão sistêmica, compreendemos que os próprios objetos são redes de relações, embutidas em redes maiores. Para o pensador sistêmico, as relações são fundamentais. As fronteiras dos padrões discerníveis ("objetos") são secundárias, como é representado – mais uma vez de maneira muito simplificada – na Figura B. (Capra, 2006, p. 47)

Os conceitos apresentados pela imagem de Capra, nutrem correlações entre arte e pensamento sistêmico. A transdisciplinaridade e a abertura para interações dinâmicas entre seus elementos constituintes, por exemplo, são características destas conexões em redes e encontram ressonâncias evidentes no campo da arte.

O mapeamento proposto pelo **Manual Z** é uma tentativa de dar ênfase às redes de relações. Incluindo incertezas e acasos que fazem parte de toda criação, como sinaliza Cecília Salles em contato com os escritos de Morin. Apesar do aparente esquematismo que resulta da separação/fragmentação dos elementos que compõem um processo criativo, pretendo evidenciar a relação entre estas partes e o todo, através das teorias e dos estudos de caso.

## 0.5 Delinear o que é jogo

Compreender quais são as características de fenômenos que chamamos jogo é pertinente para o estudo das ligações entre jogo e arte. O livro *Homo Ludens*, publicado em 1938, do historiador holandês Johan Huizinga, obra central quando pensamos na relação entre jogo, cultura e sociedade, é a referência que pautou as primeiras investigações do Zebra5 sobre uma possível definição do que é jogo. Sua leitura e discussão foram essenciais para que o grupo iniciasse a construção de um repertório coletivo de referências teóricas e seu processo de autoformação.

De início, ele examina a etimologia da palavra jogo em várias línguas, em busca de embasar sua visão de que o jogo é tão antigo quanto a ideia de cultura. Com isso, tenta demonstrar a abrangência de sua pesquisa, indicando que as características listadas para delinear o “fenômeno jogo” são pertinentes a diferentes épocas e sociedades.

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana: mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens. (Huizinga, 2000, p. 3)

Na tentativa de delinear o que é jogo, Huizinga reuniu uma série de características comuns à amplitude de sentidos que a palavra demonstra possuir, em diferentes contextos. Aproximando-se de uma definição que segue ressonante e atual para as práticas e discussões do Zebra5, o autor afirma que:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente<sup>39</sup> consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (Huizinga, 2000, p. 33).

A definição acima e o livro como um todo são alvos de constantes revisões que buscam expandir e problematizar esta visão sobre jogo<sup>40</sup>, elaborada por um autor europeu, especializado em crítica da cultura e estudos sobre a Idade Média, cuja escrita não escapa a valores e preconceitos<sup>41</sup> de sua época.

39 Há diversas leituras críticas que contestam alguns pontos de seus estudos, principalmente no que se refere à amplitude de sua visão sobre jogo, como elemento que antecede a própria cultura.

40 Alguns apontamentos críticos ao trabalho de Huizinga, como os feitos por Caillois, mencionam o fato do autor não ter incluído os jogos cooperativos em seus estudos.

41 Em alguns trechos do livro, o autor usa o termo “selvagem” e “primitivo” quando se refere a culturas

Apesar das críticas e de ser considerado ultrapassado por alguns autores, *Homo Ludens* segue fundamental para diversos campos de conhecimento até hoje. Sua definição do que caracteriza o jogo tem uma precisão que dificilmente pode ser superada, mantendo-se como referência dos estudos de jogos e do trabalho do Zebra5, que reconhece nesta abordagem uma possibilidade de apreender e decompor elementos basais dessa linguagem. Ao explorar cada uma das características listadas por Huizinga, foi possível desenvolver proposições lúdicas pautadas especificamente por cada uma delas.

No artigo "*Homo Ludens Renewed Reader*", do pesquisador americano Peter MacDonald (2019), que estuda brincadeiras e o comportamento lúdico como experiências que produzem significados, esta posição de Huizinga é revista com relação aos *games*. O autor questiona: o quanto esta tentativa de listar o que caracteriza o jogo de modo geral contempla os jogos digitais contemporâneos? Peter vai estudar também a proximidade desse autor com o pensamento fenomenológico.

A definição de jogo dada por Huizinga é também citada no início de *Os jogos e os homens*, publicado em 1957, escrito pelo sociólogo, crítico literário e ensaísta francês Roger Caillois, obra que apresenta um amplo panorama do jogo e seu lugar na sociedade. O autor diverge de Huizinga sob o argumento de que este último se refere quase exclusivamente ao jogo de competição regrado, apontando a exclusão dos jogos de azar, seu caráter aleatório, a possibilidade da aposta e dos jogos que envolvem ganhar ou perder dinheiro.

Entretanto, Caillois não se opõe às características listadas por Huizinga, contribuindo com novos conceitos que traduzem mais especificamente sua visão. Ao dizer que "o termo jogo combina, então, em si as idéias de limite, liberdade e invenção" (1990, p. 18.), Caillois considera a importância da ficção para certos tipos de jogos e do desafio do acaso para outros, adicionando camadas de sentidos para qualificá-los.

O autor explora os vários sentidos da palavra jogo em sua própria língua, o francês, cujos significados são semelhantes, quase que totalmente, com seu uso em português. A exceção detectada no livro é o uso do termo jogo para se referir ao modo como um músico imprime sua personalidade ao tocar um instrumento, acepção que não existe

---

tradicionais. Apesar de questionar se haveria palavras mais adequadas para substituir estes termos, seus usos revelam o viés colonizador de seu pensamento, mesmo imbuído de senso crítico e rigor científico. Em outro ponto do livro, por exemplo, Huizinga demonstra uma visão sobre arte que não se sustenta na contemporaneidade. Afirma que as artes plásticas são destituídas de ludicidade: "Pois onde não há ação visível não pode haver jogo" (Huizinga, 2000, p. 186). Uma afirmação que denota certo descompasso do autor para com os fenômenos e conceitos "em jogo" na arte produzida no seu tempo, momento em que já tinham ganhado notoriedade inúmeras vanguardas artísticas que incluíam a ação do público, seja perceptiva, corporal, sensível ou mental, como parte integrante das obras.

em nossa língua<sup>42</sup>. Prosseguindo em sua análise, situa que, além da atividade em si, a palavra jogo também pode significar o conjunto de imagens, símbolos ou objetos que se usa para jogar, como cartas, peões, imagens, dados e tabuleiro, por exemplo.

Ainda em seu uso cotidiano, a palavra jogo pode indicar um conjunto de peças, ou movimentos de expor ou ocultar algo, quando nos referimos a “mostrar ou esconder o jogo”. E, ao complementar sua busca, diz:

Finalmente, a palavra jogo apela para uma ideia de amplitude, de facilidade de movimento, uma liberdade útil mas não excessiva, quando se fala de jogo numa engrenagem ou quando se diz que o navio joga a sua âncora. Essa amplitude torna possível uma indispensável mobilidade. É o jogo que subsiste entre os diversos elementos que permitem o funcionamento de um mecanismo (Caillois, 1990, p. 12).

Após traçarem seus panoramas sobre o tema de modos singulares, Huizinga e Caillois contestam a visão do jogo como algo supérfluo, que se relaciona com a mera distração sem consistência, reconhecendo-o como elemento cultural, intrínseco à subjetividade humana, fundamental para entendê-la e exercê-la. O jogo pode conter em si os valores, os modos de organização e a ideia de civilização, mesmo que ainda atrelada à ótica eurocêntrica dos autores, contrariando visões de sociedade centradas no produtivismo, em que todas as atividades que não tem finalidade “útil” para o mundo do trabalho, podem ser vistas como menores ou dispensáveis, assim como o jogo.

Já o professor e pesquisador francês Gilles Brougère<sup>43</sup>, outra referência importante para estudos de jogos na educação no Brasil, em seu livro *Jogo e Educação* (Brougère, 2003), analisa e compreende o jogo pelo viés da polissemia da linguagem. Ele apresenta três acepções para definir esse termo, sintetizadas aqui na resenha feita pelo professor Luiz Antonio Batista Leal:

---

42 Este uso do verbo jogar em francês, *jouer*, se assemelha ao emprego do verbo *play* em inglês.

43 Gilles Brougère é professor de ciências da educação, responsável pela especialidade de Ciências do Jogo do Mestrado em Ciências da Educação no Centro Interuniversitário EXPERICE, da Universidade Sorbonne Paris Nord – Paris 13, França.

- a. O jogo como atividade lúdica, tanto do ponto de vista do sentimento de quem participa desse tipo de atividade, como pelo seu reconhecimento objetivo;
- b. O jogo como uma estrutura ou sistema de regras (existe e subsiste de modo abstrato independente dos jogadores);
- c. E o jogo como material ou objeto (tal como jogo de xadrez e outros), podendo ser associado também ao termo “brinquedo” (Leal, 2014, p. 177).

É importante neste ponto deixar nítida a distinção entre jogo e brincadeira. Tizuko M. Kishimoto<sup>44</sup>, pontua que o brinquedo: “contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações veiculadas pela memória e imaginação. O vocábulo ‘brinquedo’ não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica [...] Enquanto objeto é sempre o suporte da brincadeira” (2011, p. 24).

Já a brincadeira são as ações que a criança desempenha em relação às regras do jogo; “é o lúdico em ação” (Kishimoto, 2011, p. 24), o que também afastaria essa palavra da definição de jogo. A brincadeira é também relacionada ao jogo em que não há preponderância de regras fixas. Uma situação lúdica menos estruturada, que não implica em começo e fim definidos, sendo maior o sentido de liberdade.

### **Muitos jogos, o jogo**

Brougère se aprofunda em análises sobre a diferença entre o que a linguagem nomeia e o quanto aquilo que é nomeado corresponde à realidade vivencial. Ressalta que a língua não tem que ser o “reflexo exato da ordem do mundo em cada uma das etapas de sua descoberta”, mas que é uma necessidade de expressão que cumpre sua função na vida cotidiana, portanto, uma palavra muda de sentido conforme muda seu contexto. Com isto, o autor tenta explicar porque atividades, situações e percepções tão diversas são chamadas de jogo.

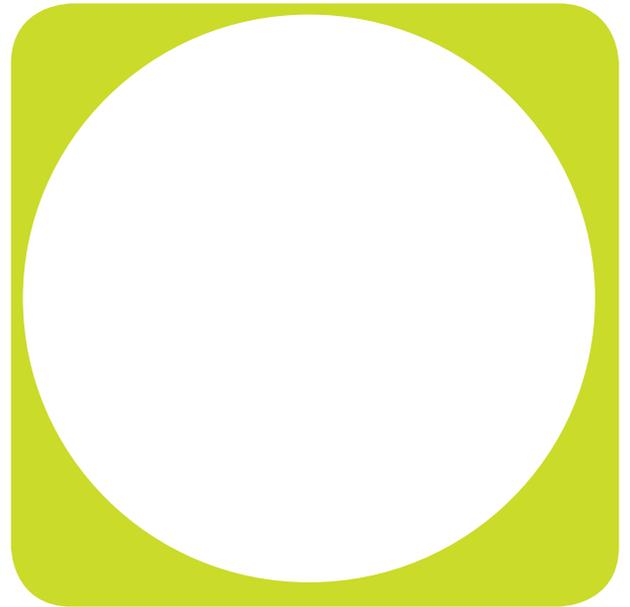
Sem se isentar de um olhar crítico, o autor argumenta que nossa visão sobre jogo é permeada de ideologia, a começar pela conexão entre jogo e infância, jogo e tempo livre, jogo como recreação e lazer<sup>45</sup>. E a ação de jogar como contraponto à seriedade, ligada à simulação do real. Tudo isto sim, tem ligação com jogo, mas é também o

---

44 Professora e pesquisadora, vinculada ao *Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos* da Faculdade de Educação da USP.

45 “A criança brinca porque, em nossas sociedades, ela não tem talvez mais nada a fazer além do trabalho escolar. É a ocupação diversificada de uma esfera original de tempo livre, livre de qualquer atividade social diretamente útil”. (Brougère, 1998, p. 30)

olhar de uma sociedade específica sobre jogo. O jogo é uma atividade que, em essência, foge à lógica produtivista.



**Na prática:** Para estabelecer uma linguagem com a qual pretendo escrever sobre jogo, adoto terminologias gerais presentes em diversos estudos da área, desde aqueles que escapam ao âmbito da pesquisa acadêmica ao estilo “faça você mesmo”, quanto em teorias sistematizadas no campo dos Games Studies. Este, embora seja voltado massivamente para jogos digitais, abrange também artigos sobre os “boardgames”<sup>46</sup>.

O pesquisador Micael Sousa<sup>47</sup>, referindo-se aos Games Studies, enfatiza a distinção dessa área da Teoria dos Jogos, sendo esta última um ramo da matemática que se relaciona à tentativa de prever movimentos coletivos, fenômenos e suas probabilidades de ocorrer ou não. No blog de sua autoria<sup>48</sup>, ele também faz uma distinção entre American Games e Eurogames, dominantes no mercado de jogos.

Embora não seja o foco deste estudo mergulhar no universo dos jogos contemporâneos de mesa, faz-se necessário “extrair” alguns termos deste campo para a linguagem da pesquisa. Aproximações pontuais serão realizadas com o intuito de adensar

---

46 Sobre esta diferença acentuada, o pesquisador português Micael Sousa comenta que considera um equívoco hierarquizar jogos entre digitais e analógicos, observando que há uma razão mercadológica para isso.

47 Formador e professor convidado de design de jogos, criador, revisor e consultor de jogos. Criador de conteúdos na área dos jogos e autor do projeto “Jogos no Tabuleiro”. Autor de várias publicações científicas sobre *serious games* e aplicações de jogos analógicos e híbridos a contextos de trabalho e outros projetos. Destacam-se os projetos de *serious games* e gamificação.

48 [jogosnotabuleiro.blogspot.com](http://jogosnotabuleiro.blogspot.com)

a compreensão do universo criativo e cultural do jogo, produzindo conexões entre *jogos em contexto de arte* e jogos que se manifestam em outros contextos.

Uma diferença marcante entre os Eurogames e os American Games, por exemplo, nos auxilia a entender um pouco mais sobre a estrutura de um jogo. Micael explica que, enquanto os jogos norte-americanos são centrados na narrativa do jogo, seus personagens e a história que justifica a dinâmica do jogo, os Eurogames tem a mecânica como elemento central. A experiência do jogo de acordo com suas regras e dinâmica ficam em primeiro plano, sendo a narrativa um complemento de fundo. Todas as análises se aplicam a todo tipo de jogo, enfatizando que há muitos pontos em comum no pensamento que envolve a construção de um jogo digital e de um jogo analógico.

Tanto Micael Sousa (Americangames, 2010), quanto os autores Katie Salen e Eric Zimmerman (2012) observam que, ao analisarmos a estrutura de um jogo analógico, questões essenciais intrínsecas também aos jogos digitais podem se manifestar de maneira mais nítida. Tais aspectos podem ficar subdimensionados frente à complexidade da linguagem digital, uma mídia (SUPORTE) que pode centralizar e absorver os demais eixos de criação destes jogos<sup>49</sup>.

As premissas aqui apresentadas permitem apreender as questões que emergem dessa pesquisa, sem a necessidade (neste momento do estudo), de buscar novas terminologias. A presente dissertação literalmente “coloca em jogo” termos que se deslocam entre o design de jogos, a arte e a mediação, para tecer considerações sobre processos criativos.

---

49 Sobre isso, Salen e Zimmerman (2012) fazem um comentário crítico, afirmando que, mesmo diante das múltiplas possibilidades que o universo digital oferece, a grande maioria dos jogos consiste em avatares que se deslocam por um cenário, administrando recursos, tendo embates com outros personagens, para transpor fases e acessar novos cenários.

## 0.6 Por que jogo e arte?

(leito de rio seco)  
 molhando uma pedra  
 carregando-a rio abaixo até que esteja seca  
 largado-a  
 escolhendo, lá, outra pedra  
 molhando-a  
 carregando rio acima até secar  
 largado-a

(Allan Kaprow)<sup>50</sup>

Por uma perspectiva da arte, em consonância com uma visão de educação emancipadora, pode-se dizer que o jogo, por seu caráter integrador de linguagens que presume o agrupamento de pessoas, configura-se como um espaço, simultaneamente real e simbólico. Ele é delimitado, demarcado, estabelecido ou instaurado para encontros. A relação entre jogo e arte se dá em sua própria definição, uma vez que o jogo se caracteriza “por possuir regras próprias, ter um fim em si mesmo, deslocado da vida cotidiana e sem função prática, regido por componentes de tensão e alegria”. Tais palavras não poderiam também se referir a um tipo de olhar sobre arte?

Outro aspecto que mobiliza o interesse pelo jogo na arte/educação, é o modo como o ato de jogar pode produzir outros estados de presença em seus jogadores – expansão da expressividade, da espontaneidade, a liberdade ao se relacionar com o humor, o engajamento do corpo, dos sentidos, das emoções e outras capacidades perceptivas que se revelam em gestos distintos dos usados cotidianamente. Nesta conexão com gestos extra-cotidianos, como um jogo pode delinear um espaço de encontro, interação, reflexão, fruição e/ou produção poética?

**Com quais parâmetros se configura um jogo como situação poética ativadora de participações, coautorias e apropriações estéticas?**

50 *Childsplay: the art of Allan Kaprow* (Kelley, 2004, p. 168 *apud* Nardim, 2011, p. 106).

A partir das referências teóricas expostas, organizei conceitos que podem interagir com as práticas do Zebra5 e criei uma lista de frases sobre como se pode abordar um jogo em contexto de arte. As sentenças visam expressar minhas percepções como artista educador a respeito dessas relações. Obviamente, estas reflexões estão “borradas” com opiniões e ideias dos demais integrantes do coletivo, tendo sido pautas de muitas conversas:

- **Jogo como deslocamento da vida cotidiana**
- **Jogo como atividade prazerosa**
- **Jogo como vivência que une regras e senso de liberdade**
- **Jogo como vivência espaço/temporal com arte**
- **Jogo como aceitação dos riscos, da sorte e do acaso**
- **Jogo como prática de humor e da divergência**
- **Jogo como experimentação e apropriação de linguagem**
- **Jogo como mobilizador de ensino-aprendizagem**
- **Jogo como situação de interação entre pessoas, contextos, espaços**
- **Jogo como prática reflexiva**
- **Jogo como experiência de coautoria**
- **Jogo como ativador de uma persona jogadora**
- **Jogo como criação de comunidades temporárias**
- **Jogo como conflito sem violência**
- **Jogo como dispositivo poético**
- **Jogo como encontro**

## 0.7 Mediação como campo de experimentos

De acordo com o recorte desta investigação, é importante situar em que contexto a mediação se torna campo de ação para produções poéticas que intercalam jogo e educação, no percurso do Zebra5. O estudo não visa aprofundar discussões sobre esta área, permeada por tensões institucionais, em que educadores precisam continuamente comprovar a relevância de seu papel, negociando espaço, melhores condições de trabalho e reconhecimento de que o educativo não é um trabalho de recepção, nem tem como função validar o discurso museológico ou curatorial<sup>51</sup>. O campo da arte/educação é uma área independente, com autonomia para tecer seus próprios discursos em coautoria com o público.

Miriam Celeste Martins apresenta uma definição da mediação que problematiza esse espaço de “trocas de conhecimentos” que, dentre outras prioridades, podem ter como tônica: aproximar, ampliar repertórios, olhar criticamente e sensibilizar seus públicos para os conteúdos, obras e contextos que se entrecruzam em cada instituição.

Um território potente e de tensões que abrange estranhamentos, surpresas, choque, indignação, afinidades, gostos, resistências, aberturas, diálogos, trocas, percepções ampliadas, empatia, alteridade. Assim, considerando o ser humano como um ser histórico e social inserido em sua cultura, a mediação é compreendida como interação e diálogo que valoriza e dá voz ao outro, ampliando horizontes que levam em conta a singularidade dos sujeitos em processos educativos na escola ou fora dela” (Martins, 2018).

Ao ampliar a percepção dessa área como um espaço de prática e reflexão em arte, Stella Ramos sinaliza:

Há catorze anos sou integrante de um coletivo de artistas educadores que investiga a relação entre os campos da Arte, do Jogo e da Educação de forma expandida, observando e recriando relações, convergências e particularidades destas intersecções, de modo a ampliar a experiência dos participantes como público, e como indivíduos ativos nos grupos em que vivem e agem.<sup>52</sup>

A pesquisa coloca em ênfase a mediação como linguagem por onde se manifesta a criação de um grupo de artistas educadores. Como artista educador e autor de estratégias de mediação, ofereço um sentido próprio a esta palavra, especulando que mediação é

51 Há também situações em que curadores e artistas rejeitam ou se apropriam das ações do setor educativo, promovendo invisibilidade ou desvalorização de seus profissionais.

52 RAMOS, Stella. Arte e transformação: direitos humanos na praça. **Direitos Humanos no chão do cárcere, da justiça e da memória**. Coleção Utopia que movimenta. Santo André: Universidade Federal do ABC, Grupo de Pesquisa Educação em Direitos Humanos. No prelo.

também um tipo de jogo, na maioria das vezes colaborativo, que envolve sensibilidade e crítica, para produzir encontros, interpretações e percepções de mundo.

Embora todos os jogos presentes neste trabalho tenham tido origem no campo da mediação<sup>53</sup>, isto não implica que foram criados exclusivamente para integrar ações dessa natureza. Diante disso, para explorar os eixos FOCO e CONTEXTO, optei por criar categorias específicas relacionadas à mediação, como forma de evidenciar suas conexões intrínsecas com o ambiente de exposições e diálogo direto com poéticas de artistas que integram estes eventos. Outros jogos, instauram-se em campos híbridos, o que me motivou a chamá-los também de dispositivos lúdico poéticos.

Este enfoque aproxima nossa investigação da área das Pesquisas Baseadas em Arte, também conhecidas como IBA<sup>54</sup> (Investigação Baseada em Arte). Sobre essa diluição entre arte e educação, Marilda Oliveira de Oliveira e Leonardo Augusto Charreu escrevem:

Contudo, se por um lado considerarmos a educação como um campo que frequentemente extravasa o seu próprio território, digamos mais formal, buscando nichos e brechas proporcionados pelas linguagens artísticas para poder encontrar respostas mais vibrantes para novos problemas educativos, e, por outro, vemos em muitas experiências artísticas um extrapolamento do estético para o educativo (ainda que informal), então devemos aceitar a osmose entre a pesquisa educacional baseada nas artes e a pesquisa baseada nas artes. Na verdade, em muitos objetos e projetos de pesquisa, essas metodologias não se distinguirão. E isso por não se conseguir prever onde acaba o estético-artístico e começa o educativo e vice-versa num campo resolutamente transdisciplinar de pesquisa caracterizado pela sua porosidade e permeabilização. (Oliveira; Charreu, 2016, p. 367)

Para garantir que cada visitante entre em contato com suas próprias interpretações, sensações e relações entre seu repertório pessoal e os trabalhos de arte, os profissionais da arte/educação se debruçam continuamente sobre estudos da área. Ao se aprofundar em teorias e práticas que envolvem a mediação, antes mesmo da formação do coletivo, os integrantes do Zebra5 participaram da realização e concepção de diversos experimentos ligados à Abordagem Triangular.

---

53 Sobre isso, mesmo jogos que não se relacionam diretamente com a mediação, como *Construissim* (abordado no eixo CONTEXTO), ou que não tem nenhum vínculo com a mesma, como *Abstratus* (eixo CONTEXTO), podem ser considerados, como provenientes do universo criativo que circunda este campo de ação, seja pela perspectiva de seus processos ou pelo repertório criativo de seus autores.

54 Em seu livro *Pesquisa educacional baseada em arte: a/r/tografia*, o pesquisador e professor Belidson Dias (2013) comenta diferenças de abordagens entre os termos *pesquisa* e *investigação*, e explica a existência de duas siglas para o mesmo campo de estudos. De modo geral, a investigação se refere a uma atitude, algo que está em constante movimento. Enquanto pesquisa, pode se referir a um estudo concluído, à vista de seus resultados.

A Abordagem Triangular foi organizada a partir de referências internacionais<sup>55</sup> em conexão com ideias de Paulo Freire, voltada para a autonomia dos sujeitos, pautada por “diálogos multidirecionados e assentados horizontalmente, onde as palavras podem circular e serem acolhidas e consideradas” (Coutinho, 2022, p. 10). Pensada para os contextos brasileiros, pode ser praticada e adaptada a realidades sociais e educacionais diversas, efetivando-se mesmo em localidades com pouco ou nenhum acesso às produções do circuito hegemônico de arte.

Sua prática compreende três ações a serem realizadas de modo dinâmico em torno de um objeto cultural e que se desdobram na criação de sentidos para este objeto. Visam levantar percepções e tecer relações com a vida, fomentar o olhar crítico e apropriações de linguagens, dentre outras possibilidades. São elas: **ler**, **contextualizar** e **fazer**.

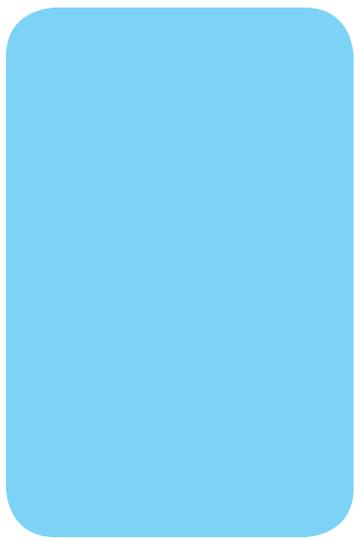
Em síntese, a **leitura** implica em observações formais e camadas interpretativas deste objeto, sempre levando-se em conta as conexões operadas pelos repertórios das pessoas envolvidas nessa leitura. A **contextualização**, envolve o acesso tanto a informações objetivas como autoria ou materiais utilizados, quanto dados sobre o que está em estudo, como local, período histórico e conceitos que podem envolver esta produção. Por fim, o **fazer** se caracteriza por ações de criação que envolvem percepções acerca dos objetos culturais abordados. Essas três ações se retroalimentam de maneira fluida e sem hierarquias entre elas.

---

55 As experiências estrangeiras específicas usadas na sistematização são: DBAE (Discipline-Based Art Education) (EUA), Critical Studies in Museums (Inglaterra) e Escuelas al aire libre (México).



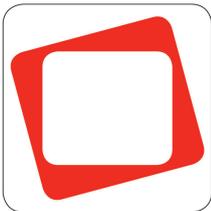
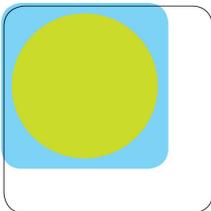
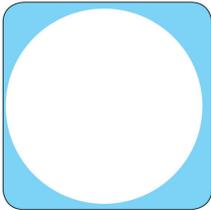
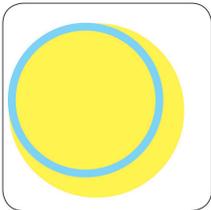
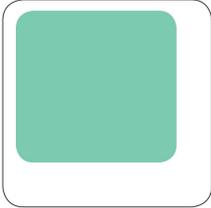
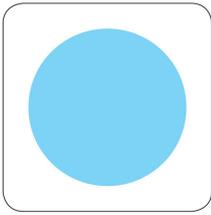
Figura 6 - Yoko Ono (1933). *Add Color (Refugee Boat)* [Adicione cor (Barco de Refugiados)], 1960/2019. Instalação (antes da interação com o público). Foto: Ian Douglas



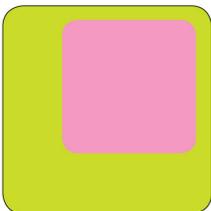
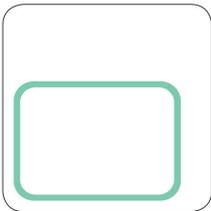
## SEGUNDA PARTE – Práticas, movimentos e conexões



Figura 7 - Yoko Ono (1933). *Add Color (Refugee Boat)* [Adicione cor (Barco de Refugiados)], 1960/2019. Instalação (após a interação com o público). Foto: Ian Douglas.



CORINGA



# ESTRATÉGIA UM

## (A)notações passageiras

Coloque este deck de cartas sobre a mesa  
Em seguida deposite com vagar, uma a uma no campo da EXP(ERIÊNCIA)

Que encontros/justaposições/sobreposições podem ser produzidos aí?

Deixe que sua **expiração** coordene os gestos

Faça fotos mentais das composições

**Pause**

(isso é possível e desejável, neste jogo)

Uma última foto

Sempre que desejar, use a caneta sobre essas cartas para registrar:  
questionamentos, sustos, digressões ou avisos. Linhas.

Escolha uma ou duas (a)notações passageiras para destinar a outra pessoa leitora.  
Faça chegar ao seu destino.



## MÓDULO 1 – FOCO

### O jogo tem um desejo de mover e ser movido

Será fundamental descobrir qual é o alvo antes de escolher a flecha. Imaginar o trajeto da seta.

#### Por que o jogo?

**Este eixo se refere ao objetivo para o qual o jogo será criado. Os desejos de exploração, diálogo, provocação, diversão ou desafio, que estão por trás da invenção de um jogo. O foco traz nitidez para compreender duas instâncias da criação: Primeiro, de onde parte a ideia do jogo? Segundo, o que o jogo pretende mobilizar através de seu tema, funcionamento e materialidade?**

O eixo FOCO possui três categorias que dividem os jogos em contexto de arte<sup>56</sup> a partir do propósito para o qual foram criados, são elas:

**Mediação em Arte | Conexões Interdisciplinares | Proposições Poéticas**

O **FOCO** é o objetivo para o qual um jogo em contexto de arte é criado; é onde reside o desejo de produzir uma experiência lúdica. Mas, se o objetivo de um jogo em contexto de arte é produzir experiências com arte, pode-se dizer que projetos dessa natureza já possuem um foco previamente definido? Este raciocínio é pertinente, porém a escolha da palavra FOCO para nomear esse eixo (e mesmo sua definição no dicionário<sup>57</sup>) nos exige maior precisão. Quanto maior for a definição do FOCO, mais objetivas serão as discussões em torno de um projeto. Idealmente, no contexto de um coletivo, o FOCO deveria representar a soma de vontades e expectativas do grupo, que convergem na direção de um experimento a ser empreendido.

<sup>56</sup> Aqui estamos tratando dos jogos incluídos neste estudo, jogos em contexto de arte, Há outros criados pelo Zebra5, em outros contextos, que não se encaixam nesta classificação.

<sup>57</sup> Dentre os diversos significados, alguns são bastante interessantes como imagens que podem ilustrar esse estudo. Para a física, foco é o ponto para o qual converge, ou do qual diverge, um feixe de raios luminosos paralelos, após a reflexão por um espelho esférico. Para o teatro: ponto onde se concentra a luz que ilumina toda a cena ou uma parte determinada. Em sentido figurado: ponto para o qual converge alguma coisa, ou, ponto central de onde provém alguma coisa; centro. E por fim, farol (Foco, 2023).

Adicionando uma camada de sentidos à percepção de como o FOCO se manifesta, é necessário atentar para dois níveis em que este eixo se configura: o FOCO geral, indicado pelas próprias categorias que dividem os estudos de caso; e o FOCO específico, aquele que denota a singularidade do jogo. O que o jogo em contexto de arte deseja explorar de modo mais específico? Uma questão poética? Um processo de composição? Interações inventivas entre seus jogadores? Estas explorações irão influir diretamente nas regras e na forma do jogo. O tema pode ser uma narrativa que justifica o jogo. No que se refere aos jogos em contexto de arte, o tema pode se ligar à poética de um artista, conceitos da arte ou seus processos<sup>58</sup>.

**O FOCO se relaciona com uma ideia original e com a percepção do que é fundamental para que esta ideia seja concretizada sem perder sua essência.**

Os dois níveis de especificidade do FOCO garantem que o projeto não se perca de seus fundamentos, desejos, objetivos mais importantes, durante o percurso de criação. São questões que podem auxiliar a definir o eixo FOCO com mais exatidão:

- **Qual desejo move a ideia do jogo?**
- **A ideia do jogo parte de uma demanda institucional ou de um interesse específico?**
- **Qual tema/conceito envolve a experiência que se pretende produzir com este jogo?**
- **Quais percepções, questões e linguagens da arte desejo ativar, explorar, ensaiar com este jogo?**
- **O que se deseja compartilhar a partir de um jogo?**
- **O que está em jogo neste jogo?**

A série de perguntas nos dão a dimensão de que o FOCO, como os demais eixos, precisa ser compreendido em camadas de sentidos. Assim, pode ser considerado como uma força decisiva, atuante sobre os movimentos que acontecem ao longo da criação. Para exemplificar estas relações vamos nos aproximar de três dispositivos lúdicos desenvolvidos pelo Zebra5.

---

<sup>58</sup> Estes temas podem disparar uma série de ações, percepções, até mesmo um processo de criação individual ou em coautoria, como veremos nos diferentes exemplos.

Por definir limites/amplitudes do terreno a ser explorado em cada projeto de jogo, o FOCO geralmente é identificado como o ponto de partida de uma elaboração. Mas isto não significa que está sempre isolado como primeiro mobilizador de todos os tipos de processo. Há processos, por exemplo, que surgem do desejo expresso de explorar um tipo de material específico, nesse caso o eixo SUPORTE está conectado ao eixo FOCO, sendo determinante para o ajuste de precisão do FOCO que comentamos anteriormente. Ambos são agentes que dão início ao movimento de criação<sup>59</sup>. Portanto, o FOCO não pode ser apenas o ponto de partida de um processo, ele também é um objetivo a ser alcançado.

## 1.1 Mediação em arte

Projetos que têm este FOCO são centrados em produzir situações lúdicas e poéticas que se estabelecem “entre” públicos e objetos culturais. A **mediação em arte** caracteriza-se por uma série de estratégias que visam estabelecer, fomentar, mobilizar ou simplesmente acompanhar encontros. Estes encontros envolvem diferentes públicos, obras, objetos, dispositivos, imagens, espaços, arquiteturas, ações e imaterialidades que expressam produções simbólicas de um grupo ou sociedade. São situações que abraçam dinâmicas de ensino-aprendizagem e friccionam relações entre os contextos culturais de todos os envolvidos nesse acontecimento.

Como uma experiência poética lúdica, dentro de uma exposição de arte, pode re-orientar e resignificar a própria experiência do público com a arte? Segundo as palavras de Alberto Tembo, há uma “ideia de recombinação, novos sentidos” que permeia estas ações

Na mediação, mesmo que a gente não tenha um dispositivo material que se chama jogo, a gente pode trazer a ideia de jogo, de conceitos (de jogo)<sup>60</sup>. Algo que vai sendo construído a partir da visão do outro. Me interessa muito, por exemplo, por jogos coletivos, por causa disso. (Diálogos, 2021, 31’07’’)

No caso específico dos jogos que surgem no campo das estratégias de mediação, é importante garantir certa autonomia criativa, como forma de evitar que a totalidade

---

59 O exemplo de um jogo que parte de um desejo ligado a determinado suporte foi dado por Alberto Tembo durante o encontro organizado junto ao coletivo (1 ago. 2023) para apresentar a presente pesquisa. Ao questionar o conceito de FOCO, Alberto comentou sobre a importância do desejo para o processo de criação, salientando que o projeto *Construissim*, de sua autoria, foi movido pelo material, a vontade de explorar construções utilizando tubos de PVC.

60 Acréscimo do autor.

das funções<sup>61</sup> das ações mediadoras sejam transferidas integralmente para a experiência do jogo. Esta autonomia envolve também o desafio de colocar em relação três pontos de vista: a perspectiva do campo da mediação; a perspectiva da exposição; e a perspectiva do artista educador que tem por base seu repertório artístico e crítico para propor situações de mediação.

Em alguns casos das produções do Zebra5, a experiência lúdica pode acontecer como desdobramento da própria experiência de recepção da obra, portanto, vivenciar um jogo focado na mediação pode ser uma experiência de exploração e apropriação de linguagem. Qual é o lugar destas proposições dentro de um espaço expositivo? Seria possível acolher poéticas pessoais dos criadores de um jogo, em diálogo com as poéticas de um evento expositivo e suas curadorias?

Se por um lado, o jogo pode ter uma poética própria, por outro não deve se distanciar das questões poéticas que a exposição coloca em jogo. E mesmo que o jogo tenha como foco lidar com uma manifestação de arte em exposição, não se deve perder de vista que o jogo existe para ser jogado, como experiência leve, divertida, sem a finalidade de obter resultados práticos, na concepção mais ampla de jogo pelo Zebra5. Quais percepções, questões artísticas, linguagens desejo ativar, explorar, ensaiar com este jogo?

---

61 As funções de uma Ação Educativa, idealmente, devem estar diluídas em meio às diferentes frentes de ação que este trabalho pode oferecer a um instituição, tais como folders educativos, oficinas, encontros formativos, materiais de apoio e visitas orientadas, entre outros. Um jogo, para se configurar como experiência, não pode estar limitado a resultados práticos que se possam dele extrair.

### 1.1.1 Jogo Partetodo



Figura 8 - *Partetodo* – Exposição *Geraldo de Barros, Jogos de Dados + Sobras* (2013). Foto: acervo pessoal.

***Partetodo*** é um jogo de competição entre dois a quatro jogadores. É composto de tabuleiros modulares, que podem ser justapostos para delimitar e ampliar a área do jogo; peças em formato de losangos que se encaixam nos tabuleiros, nas cores pretas, brancas e cinzas e marcadores de pontos em formato de pequenos dados. Seu projeto foi proposto dentro da Ação Educativa coordenada<sup>62</sup> pelo Zebra5 no Sesc Vila Mariana em São Paulo em 2013.

*Partetodo* foi uma criação exclusiva para a exposição *Jogos de Dados + Sobras*<sup>63</sup>, nomes de duas séries de trabalhos do artista Geraldo de Barros que compõem a mostra. Na intenção de colocar em evidência, para o público, o caráter lúdico intrínseco à poética de Geraldo de Barros, dentre outros fatores, os curadores da mostra solicita-

62 Além do desenvolvimento das propostas lúdicas, a coordenação incluiu a formação continuada e supervisão de uma equipe de estagiários em artes visuais para atendimento ao público da exposição.

63 Exposição *Jogo de Dados + Sobras*, de 12/07 a 08/09/2013. Sesc Vila Mariana – São Paulo /SP

ram ao Zebra5 a criação de jogos que pudessem ser acessados dentro da exposição. Este foi o primeiro jogo<sup>64</sup> criado para esse CONTEXTO, a partir da obra *Pai de Todos*, que dá origem à série intitulada *Jogos de Dados*, composta por 54 derivações do trabalho abaixo, inspiradas pela proporção áurea<sup>65</sup>.

Neste exemplo o eixo FOCO já estava expresso no próprio convite dos curadores: instalar uma situação lúdica de interação entre público e exposição a partir das obras de Geraldo de Barros. Ao dar seguimento às conversas com a curadoria e fazer contato com as obras, o FOCO do jogo ganhou mais precisão, dando início à concepção com base no que já estava explícito na poética do artista e nas escolhas da curadoria: a atenção para o fato de que as séries expostas se configuram como jogos de formas e de percepção, cujas composições são dadas por regras estabelecidas pelo próprio artista<sup>66</sup>.

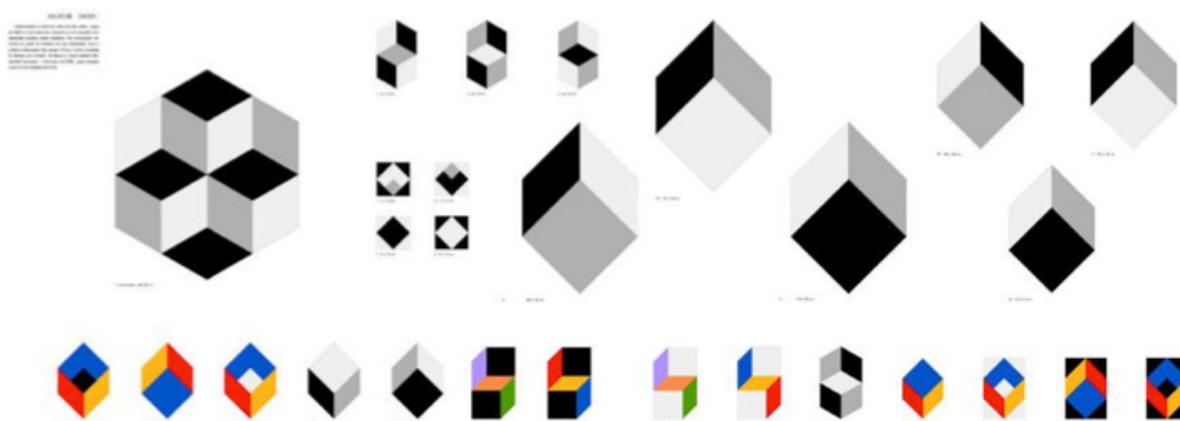


Figura 9 - Alguns trabalhos da série *Jogos de Dados*.

Assim pode-se afirmar que o jogo foi desenvolvido sem que seu foco fosse inventar um dispositivo pedagógico. Esta camada pedagógica em relação aos seus jogadores existe, mas não está colocada em primeiro plano, nem como um resultado a ser alcançado pelo jogo. Conforme enunciemos em “Qual é o desejo do jogo?”, o jogo existe para ser jogado. Ao jogar, o público podia manipular os elementos compositivos da série exposta. Informações sobre a trajetória de Geraldo, características de seu trabalho e leituras das imagens surgiram espontaneamente, do encontro entre mediadores e público no ato de jogar, sem que isso interferisse na dinâmica do jogo.

64 Houve uma segunda proposição que se configurou como um jogo de encaixes e de construção, a partir de triângulos de acrílico e de papel colorido, recriando as obras da série *Jogos de Dados* tridimensionalmente. E uma terceira experiência com imagens fotográficas recortadas, papéis transparentes e canetas marcador permanente pretas, que proporcionavam procedimentos criativos similares aos da série *Sobras*.

65 A série, inspirada pela proporção áurea, explora esta estrutura de planos geométricos em PB e em cores.

66 No livro *Geraldo de Barros: Isso*, organizado por sua filha Fabiana de Barros, há uma indicação clara sobre este conjunto: “Por concepção do artista só pode ser exibida em sua totalidade, mas a ordem e disposição das peças é livre.” (Barros, 2013)

## Os quatro eixos em *Partetodo*

FOCO: **Mediação em arte**

SUPORTE: **Jogo de mesa**

CONTEXTO: **Espaço expositivo**

PARTICIPAÇÃO: **Mediada**

### FOCO: Mediação em arte

Ao delimitar que o FOCO do projeto, concretamente, implica “jogar” com os módulos visuais presentes no trabalho de Geraldo de Barros, a exemplo do que o próprio artista fez, o projeto de criação passou a ser orientado pelo eixo SUPORTE. Este eixo, ativado pelo eixo FOCO, ganhou relevância porque a materialidade das peças e tabuleiros a serem manipuladas pelo público passou a ser o principal elemento a ser desenvolvido para a realização do jogo. A partir dessa premissa, a exploração dos demais eixos do jogo, ficou condicionada à sua produção material.

### SUPORTE: Jogo de mesa

A operação de decomposição do *Pai de Todos* em seus módulos visuais sugere um jogo de encaixes, como um quebra-cabeças. O jogo explora operações de desconstrução e reconstrução visual da estrutura modular que a obra já possui. Uma peça branca, uma cinza e uma preta justapostas precisamente formando um hexágono, cria a representação de um cubo em perspectiva geométrica. A manipulação dessas peças de superfícies lisas em fórmica, pelo tabuleiro, produz efeitos ópticos<sup>67</sup> pelo contraste e formato das peças. Sensações visuais de planura e profundidade, o que resulta num jogo de percepção visual dentro do jogo de competição por pontos.

Neste projeto foi possível contratar uma produtora específica para o Educativo, a artista educadora Camila Lia<sup>68</sup>, que pesquisou materiais e soluções para viabilizar o projeto dentro do orçamento aprovado pelo SESC. Dela veio a ideia da embalagem para o jogo, em formato de bolsas customizadas, que se integram à estética da exposição. A participação de outro artista, Antônio Véspoli<sup>69</sup>, especialista em produções em madeira, também foi decisiva para a finalização das peças em fórmica, mantendo conexão direta com a obra original.

---

67 “Simples e sem dificuldades à primeira vista, os planos virtuais criados pelas formas de fórmica impactam você lentamente, à medida em que sua visão percorre as possíveis mudanças de perspectiva, sentindo os planos tornarem-se côncavos, depois convexos e depois planos novamente” (Rigby, 2013, tradução do autor).

68 Arte educadora. Desde 1996, atua na área de mediação cultural e ensino das artes visuais. Doutora e mestre pelo Instituto de Artes da Unesp.

69 Antonio Vespoli pesquisa e desenvolve projetos em madeira, com o objetivo de valorizar a diversidade de cores e texturas deste material. Sua produção abrange design de mobiliários, jogos-objeto e projetos de peças únicas, sempre desenvolvidos com madeira de reuso, aproveitamento de materiais e design acessível.

### CONTEXTO: Exposição de arte

O CONTEXTO estava parcialmente definido pela escolha de ativar os jogos dentro da exposição, contando com uma bancada exclusiva para abrigar os materiais. Não houve interferência desse eixo no que se refere ao formato do jogo. A mostra, localizada num espaço aberto de uma das entradas da unidade do Sesc Vila Mariana, seria vista por todos os frequentadores do local que desejassem se aproximar. A equipe de mediadores ficou responsável pela recepção do público e pelo convite à participação nos jogos disponíveis.

### PARTICIPAÇÃO: Jogo Mediado

Uma vez definido o SUPORTE, foram realizados testes de jogabilidade, inventando modos de colocar e tirar as peças de uma base hexagonal, como a delineada pela obra. Estes testes envolveram os integrantes do Zebra5 e outros artistas educadores convidados. De modo experimental “brincamos” com as peças e conversamos sobre os experimentos para chegar às regras.

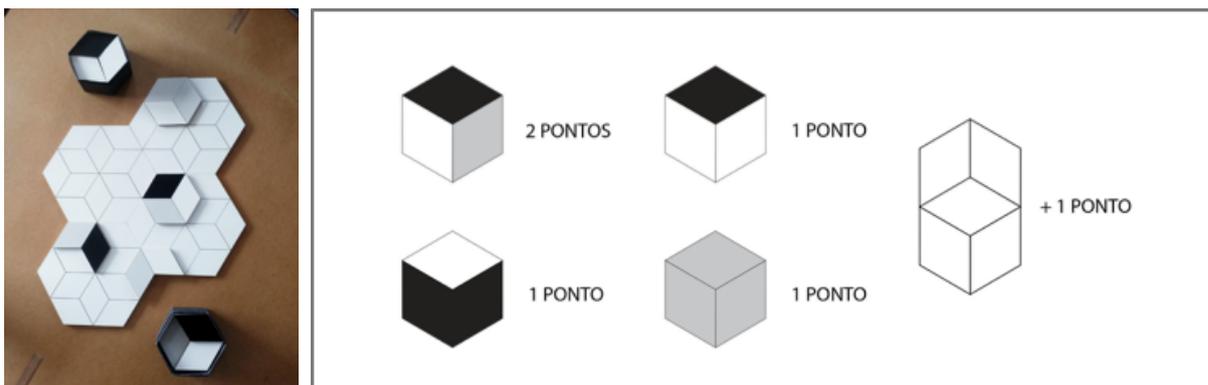


Figura 10 - Tabuleiro, peças e diagrama de pontuação do jogo *Partetodo*.

**Regras:** Jogo de desafio e competição em que cada jogador precisa olhar com cuidado e avaliar onde vai colocar sua peça. Toda vez que um jogador coloca a terceira peça que forma a representação de um cubo, ganha 1 ponto. O “cubo” formado por três peças diferentes vale 2 pontos. As regras foram se alterando conforme o jogo foi realizado em outros espaços posteriormente, sempre com a orientação de um artista-educador, uma vez que ele não foi pensado para ser reproduzido, nem comercializado.



Figura 11 - *Partetodo* – Exposição *Geraldo de Barros, Jogos de Dados + Sobras* (2013). Foto: acervo pessoal.

A PARTICIPAÇÃO se estabelece como um diálogo visual entre o ambiente da exposição e o dispositivo lúdico. O jogo poderia acontecer em duplas ou trios e, em geral, desdobrava-se em conversas sobre o artista e sobre os trabalhos expostos. Este trabalho foi marcado por uma situação pouco comum, em que a curadoria mostrou-se aberta ao diálogo e atuante para que as estratégias de mediação em formato jogo fossem realizadas. Esta disponibilidade para conversas e trocas, por parte da curadoria, é muito pouco observada, de modo geral. Quando o mais comum é que a Ação Educativa seja considerada por estes profissionais, muitas vezes, apenas como difusora das ideias e artistas presentes na mostra<sup>70</sup>.

---

70 O texto "A Educação Museal no enfrentamento das relações de poder" de Janice Shirley Souza Lima (2008), foi uma referência sobre este tema. Optei por não fazer nenhuma citação direta dentro da dissertação para não desviar o foco deste estudo.

## Possibilidade de representação no tabuleiro

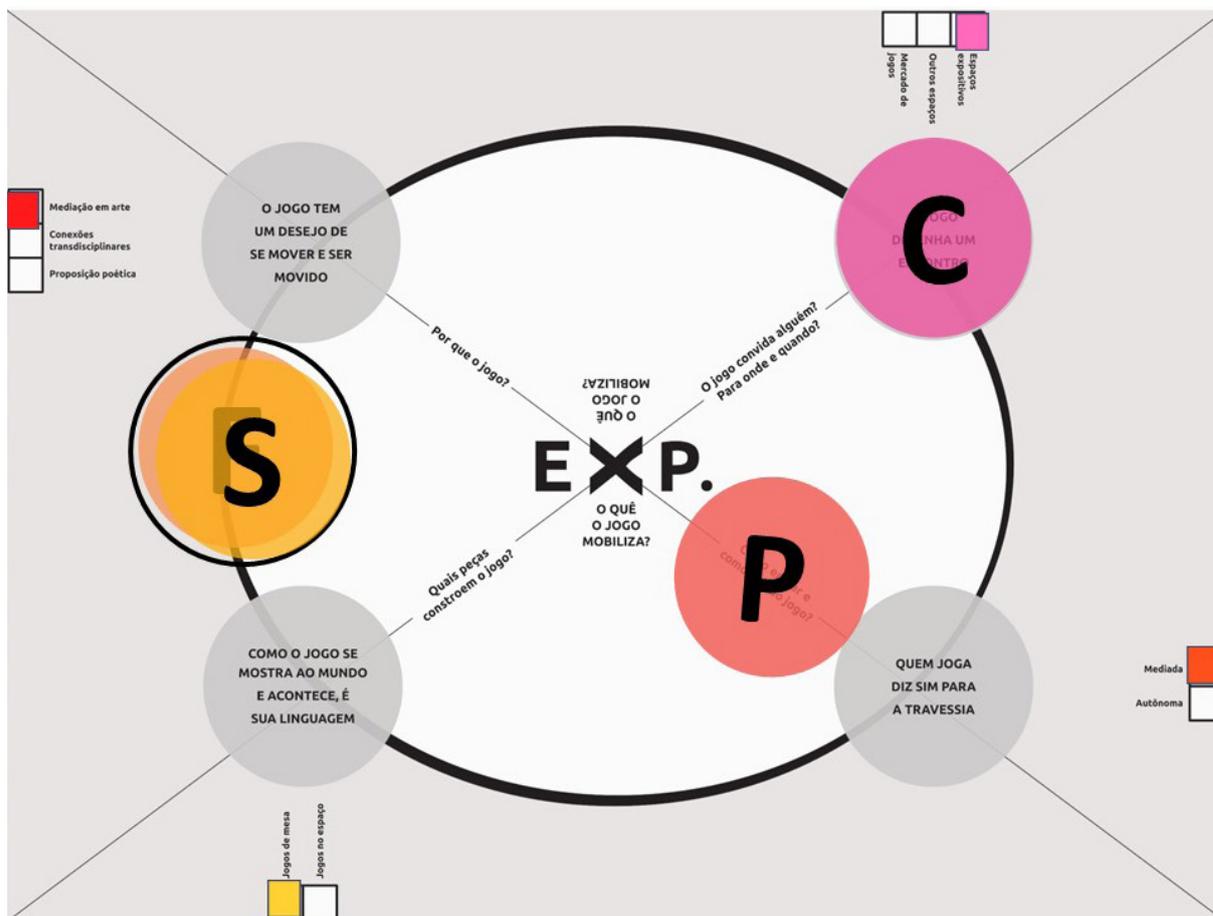


Gráfico 6 - Mapa/tabuleiro e eixos de criação no desenvolvimento do jogo *Partetodo*.

O eixo SUPORTE se justapõe ao eixo FOCO, uma vez que a concepção de *Partetodo*, parte da ideia de transformar a geometria da obra *Pai de todos* num jogo de peças. O eixo CONTEXTO mantém-se como referência do processo. O eixo PARTICIPAÇÃO se torna relevante apenas no âmbito da EXPERIÊNCIA, que é quando as peças passam a ser testadas, não tendo influência anterior, enquanto se solucionava a forma, tamanho e materialidade do jogo (SUPORTE).

## 1.2 Conexões Interdisciplinares

O jogo que tem como FOCO produzir conexões interdisciplinares geralmente se relaciona a ações de traduções, transposições ou diálogos entre diferentes campos do conhecimento e linguagens da arte. Trata-se também de uma ação de mediação que tem como objetivo principal ativar trânsitos, deslocamentos e desvios entre áreas do saber, provocando seus participantes a criar conexões a partir de suas perspectivas sobre os temas colocados em jogo.

Em geral, de acordo com o modo operativo do Zebra5, a criação de um jogo ligado à matemática ou biologia, por exemplo, tende a apropriar-se de conceitos científicos para integrá-los a uma situação lúdica e poética. Desse modo, produz uma experiência estética e de aprendizagem. No *Caderno da Política Nacional de Educação Museal*, do IBRAM<sup>71</sup>, refletindo sobre mediação, a professora e pesquisadora Miriam Celeste Martins traça uma relação com o pensamento do filósofo John Dewey:

[...] para tornar a visita “uma experiência estética”, como diria Dewey, a atitude frente ao outro, frente aos objetos e ao próprio museu ou instituição cultural há de ser um convite à aisthesis, desarmando a anestesia que leva à indiferença. Um convite à disponibilidade e à abertura frente ao que lê e interpreta com seus próprios referenciais ampliados no diálogo e na multiplicidade de camadas de sentidos que a arte, os objetos, o patrimônio e as manifestações culturais evocam, nos espaços em que são preservados, expostos e divulgados (Martins, 2018, p. 85)

Pela perspectiva da arte/educação, um jogo pode ser um ativador de percepções e reflexões. Ele articula repertórios de seus participantes, abrindo novas camadas interpretativas para as produções da arte e temas transversais inerentes a estas produções. O jogo em contexto de arte pode propiciar um exercício olhar sensível, mais demorado, sobre o objeto/ideia colocado em foco. Para isso, o eixo SUPORTE é fundamental, como veremos no exemplo.

### 1.2.1 Casa em Detalhes



Figura 12 - *Casa em Detalhes* – jogo elaborado para Ação Educativa da Casa das Rosas (2023).

***Casa em detalhes*** é um jogo elaborado para a equipe da Ação Educativa da *Casa das Rosas*<sup>72</sup> em São Paulo, um museu-casa literário<sup>73</sup>. Foi produzido em duas versões, com tamanhos diferentes. Cada conjunto é composto por 40 peças hexagonais e uma caixa. O projeto é voltado para o trabalho de educação patrimonial desenvolvido nesse espaço. Apresenta imagens com detalhes desta construção do início do século XX e seu jardim. Configura-se como um jogo de desafio de caça aos detalhes, tendo vários modos diferentes de ser ativado, que variam de acordo com os perfis dos grupos agendados atendidos pela equipe.

72 A mansão paulista, inaugurada em 1935, abrigou a família do arquiteto Ramos de Azevedo, que projetou edifícios importantes da cidade. Apesar de ainda ser conhecida por esse nome, a Casa das Rosas foi reinaugurada em 2014, passando a se chamar Espaço Haroldo de Campos de Poesia e Literatura, que abriga a biblioteca desse poeta e se concentra em ações de promoção e difusão de literatura.

73 Junto da Casa Mário de Andrade e a Casa Guilherme de Almeida, os três museus-casa são equipamentos da Secretaria da Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo, administrados pela OS Associação Poiesis.

A ideia de investir na criação de um jogo partiu da equipe de educadores da instituição, amparados pela verba de um edital estadual de fomento a ações culturais. A produção se deu com a parceria de um designer com quem o coletivo já havia realizado outros trabalhos.

## **Os quatro eixos em Casa em Detalhes**

**FOCO: Conexões Interdisciplinares**

**CONTEXTO: Outros espaços**

**PARTICIPAÇÃO: Mediada**

**SUPORTE: Jogo de mesa**

### **FOCO: Conexões Interdisciplinares**

Em primeira instância, o FOCO do projeto é trabalhar com a percepção e valorização do patrimônio arquitetônico e simbólico que a Casa das Rosas representa para a cidade e para a história de São Paulo. Dialogar com questões históricas e culturais permeiam o contexto deste equipamento público que recebe constante visitação. Então, o jogo seria incorporado ao leque de ações de mediação que a equipe de educadores já dispõem.

Num segundo momento, em visita técnica junto da equipe do museu, o FOCO foi ajustado de acordo com fatores externos que interferiram no processo antes mesmo de seu início. Primeiro, o pouco tempo disponível para vivenciar um processo de criação, uma vez que, por contingências institucionais, o projeto precisava ser finalizado e entregue em dois meses. O segundo fator, que não poderia ser ignorado, é que naquele período o museu-casa encontrava-se fechado para visitas, em processo de restauro. Isto implicava que os atendimentos não seriam dentro do edifício, mas em espaços alternativos como o jardim e uma antiga estufa adaptada para a Ação Educativa.

Nesse caso, como em tantos outros, tornar o FOCO mais preciso é desenvolver o *briefing* do trabalho, escutando as vontades e as circunstâncias que envolvem a proposição, auxiliando a própria instituição a filtrar e objetivar os contornos daquilo que solicita a uma equipe especializada. Com isso, o FOCO, delineado com mais especificidade, foi definido como: produzir um jogo que trabalhe com o patrimônio do lugar a partir de um olhar estético e poético.

Para redução de riscos, sua mecânica (PARTICIPAÇÃO) deve ser simples e similar a de outros jogos já experimentados pelo Zebra5; a materialidade (SUPORTE) deve ser resolvida com impressão em gráfica rápida, garantido sua entrega dentro do curto prazo entre elaborações, aprovações e produção.

**CONTEXTO: Outros espaços**

O eixo CONTEXTO teve influência decisiva para objetivar o eixo FOCO, permitindo visualizar as limitações de tempo e espaço que poderiam prejudicar o projeto. A interação entre os dois eixos determinou uma elaboração bem mais focada, que eliminou etapas exploratórias de materiais ou temas, que poderiam atrasar a conclusão do jogo. O ambiente estético do museu-casa, que pode ser fotografado durante o restauro, também foi determinante para a formalização do jogo. A riqueza de detalhes da construção, em estilo clássico francês, nutriu as decisões ligadas aos eixos PARTICIPAÇÃO e o SUPORTE.

**SUPORTE: Jogo de mesa / jogo no espaço**

Peças hexagonais serviram de base para a construção do jogo de encaixes contendo uma seleção de imagens do museu-casa em enquadramento fechado. A curadoria das fotos, feita em conjunto, envolveu imagens de arquivo, registros feitos pelos educadores e a produção de novas fotos, em busca de ângulos que valorizassem os materiais e formatos dos detalhes de cada cômodo. O material impresso em papel roller garantiu a durabilidade do jogo. A materialidade também tem relação com o fato de que o jogo seria ativado em espaços abertos, com o uso de um tapete sobre o chão, para o caso de grupos maiores, ou sobre mesas da sala do Educativo, para grupos menores ou divididos em subgrupos.



Figura 13 - Caixas desenvolvidas para as versões do jogo *Casa em Detalhes* (2023) em dois tamanhos.



Figura 14 - Grupo agendado de estudantes jogando *Casa em Detalhes*, Casa das Rosas (2023)

### **PARTICIPAÇÃO: Jogo Mediado**

Especificamente neste caso, em que não haveria tempo para a elaboração de regras e exploração de modos de jogar, o eixo PARTICIPAÇÃO ficou suspenso durante o processo de produção do jogo, uma vez que as soluções do SUPORTE já delinearão possibilidades de jogar com regras simples. Após a finalização das peças e entrega à instituição, fizemos encontros de formação voltados para a exploração de modos de jogar mais específicos, alguns propostos pelo Zebra5, outros elaborados em diálogo com os mediadores.

Um dado curioso do processo foi a intervenção de elementos gráficos que propunham encaixes, durante a diagramação das peças, mesmo sem que soubéssemos de que modo isso iria se transformar num tipo de mecânica para o jogo. Os elementos hexagonais que sangram nas laterais das peças, dinamizaram o conjunto, gerando combinações que serviram para a elaboração de jogos mais complexos, após a produção do material.

## Possibilidade de representação no mapa

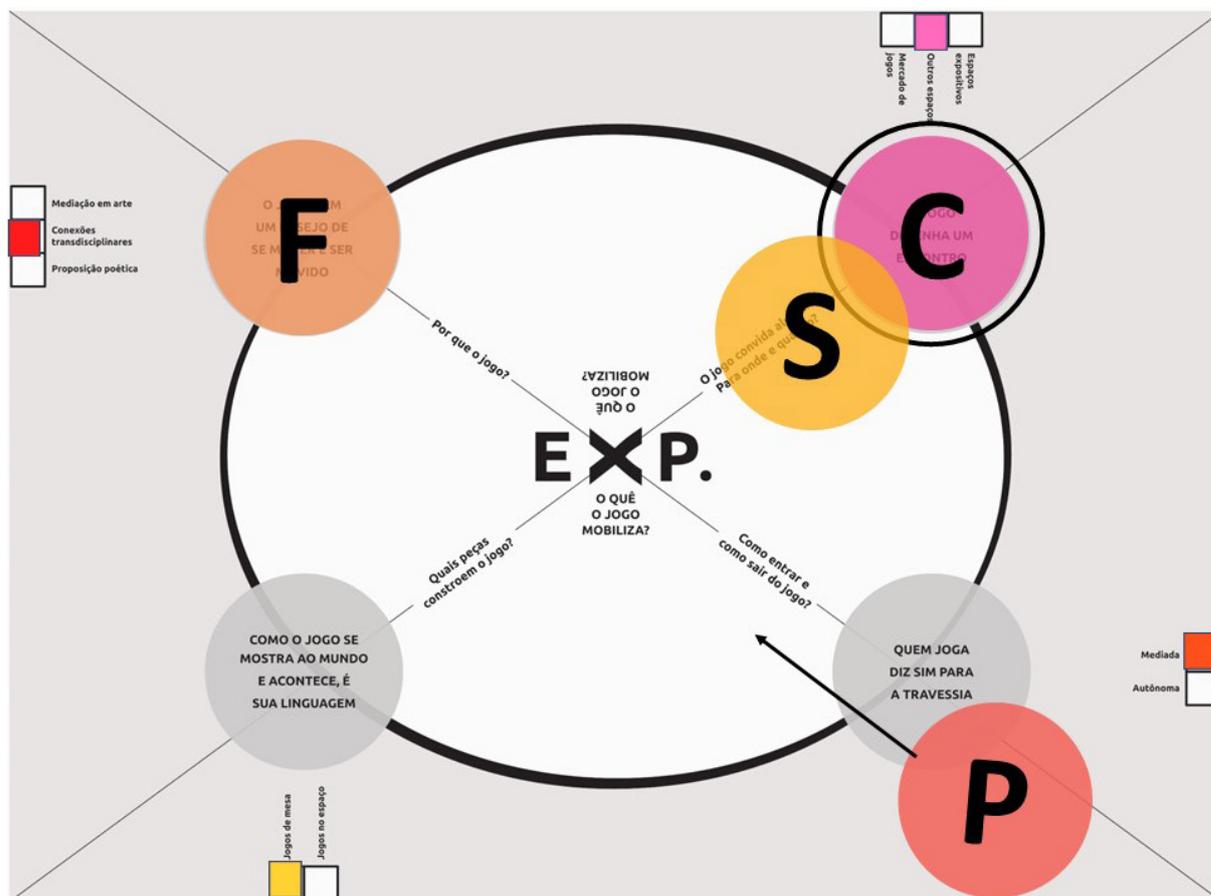


Gráfico 7 - Mapa/tabuleiro e eixos de criação no desenvolvimento do jogo *Casa em detalhes*.

O FOCO do projeto manteve-se como referência. Pelas especificidades do CONTEXTO, incluindo o prazo exíguo, este eixo teve ascendência sobre o SUPORTE, que foi definido com base em experimentos anteriores. A realização material do jogo, envolvendo produção e seleção das imagens, teve prioridade, deixando o eixo PARTICIPAÇÃO apenas indicado, sem influência direta no processo, até o momento de testar o jogo, quando então, este eixo se desloca para o centro (EXPERIÊNCIA). A situação do eixo PARTICIPAÇÃO aqui é semelhante a do exemplo anterior (*Partedodo*), o que permite representá-la da mesma forma.

### 1.3 Proposições poéticas

A criação de jogos, que têm como FOCO a realização de ações artísticas participativas, são assim categorizadas por mim como proposições poéticas, no panorama das produções do Zebra5, por descolarem-se de contextos educativos de modo mais enfático. O desenvolvimento desses jogos é orientado por explorações poéticas sem vínculos específicos com exposições ou temas. Apesar disso, tais propostas jamais deixam de adentrar o campo da educação, mesmo que de forma indireta, por seu caráter dialógico e efêmero, que acontece no encontro entre propositor e público, muitas vezes em relações de cocriação.

Em projetos dessa natureza, os eixos FOCO e EXPERIÊNCIA são coincidentes, também mais abertos, no que se refere a um resultado final a ser alcançado. Os eixos CONTEXTO, SUPORTE e PARTICIPAÇÃO podem ter diferentes importâncias, de acordo com o tipo de situação poética que se pretende empreender. A concepção desses jogos, caminha junto de interesses, pesquisas e vivências de seus autores. Quando um desses eixos se tornam preponderantes, os demais eixos se adaptam a ele, no sentido de convergir forças para que a proposição poética aconteça.

### 1.3.1 Poemas Passageiros



Figura 15 - *Poemas passageiros*, Circuito Sesc de Arte, 2018. Acervo Zebra5.

*Poemas Passageiros* é um jogo-poema, composto por poemas em grandes proporções sobre o chão a serem desconstruídos pelo público. Concebido originalmente para ser ativado num espaço do Sesc São Paulo na Bienal do Livro de 2014. Posteriormente, foi reeditado<sup>74</sup> para participar da programação do Circuito Sesc de Artes 2018. O evento promove a itinerância de manifestações artísticas em diversas linguagens por praças de cidades do interior paulista.

74 A primeira versão continha um poema do escritor Marcelo Maluf. Na reformulação para se tornar intervenção de rua, o jogo passou a ser composto por dois poemas de Stella Ramos.

## Os quatro eixos em Poemas Passageiros

FOCO: **Proposições poéticas**

CONTEXTO: **Outros espaços**

PARTICIPAÇÃO: **Mediada**

SUPORTE: **Jogo de espaço**

### FOCO: Proposições Poéticas

O poema-jogo foi criado com FOCO em experimentações literárias coletivas num espaço delimitado, configurando uma ação de mediação de leitura a partir de um poema voltado para crianças. Ao ser desvinculado da Bienal do Livro e passar por alterações de dimensão e de textos, ganhou aspectos de intervenção de rua, ampliando seu público e as possibilidades de PARTICIPAÇÃO. Ao se abrir para interações mais radicais e abertas às características físicas dos lugares onde acontece, o jogo ganhou aspectos performáticos e passou a dialogar com o conceito de instalação. Sua amplitude foi ressignificada, consequência do local e dos imprevistos característicos da rua, portanto, teve seu FOCO ajustado a essa nova perspectiva de ativação, sem deixar de ser uma ação de mediação de leitura.

### SUPORTE: Jogo no espaço

O eixo SUPORTE foi determinante para a versatilidade do jogo em relação aos espaços abertos. Sua materialidade consiste em placas de poliestireno impressas e refiladas. Suas peças são resistentes às interações e ao clima, passíveis de serem higienizadas sem perda das cores ou imagens, característica que permite sua ativação em diversos CONTEXTOS. Em suas duas versões, a produção do jogo foi custeada pelas instituições que solicitaram as intervenções.



Figura 16 - *Poemas passageiros*, Circuito Sesc de Arte, 2018. Acervo Zebra5.

### **PARTICIPAÇÃO: Jogo mediado ou autônomo, com regras não fixas**

Esta ação envolve a leitura e reinterpretação de um texto por gestos individuais ou coletivos. Sua ativação depende de fatores como espaço, ruídos, frequentadores do local, luminosidade e condições climáticas para acontecer. Apesar das instruções iniciais que envolvem leituras, conversas, sugestões de trocas de palavras, o jogo não possui regras fixas, nem delimitação de tempo. Isto porque ocorre de modo livre, de modo que os participantes podem entrar ou sair quando desejam. O público interage com as peças espontaneamente, seja a partir da observação de outros participantes ou pelo convite dos artistas-educadores.

A PARTICIPAÇÃO orienta o eixo SUPORTE, e este retroalimenta a PARTICIPAÇÃO. Isto ocorre porque a PARTICIPAÇÃO acontece no chão e em espaços abertos. E a solução do SUPORTE amplia as possibilidades dessa PARTICIPAÇÃO. As placas podem ser deslocadas para longe dos poemas, usadas de modo independente, afastadas de seu CONTEXTO original, estabelecendo diálogos diretos com o lugar, como é o exemplo das palavras CÃO e POR ENTRE nas imagens.



Figura 17 - *Poemas passageiros*, Circuito Sesc de Arte (2018) e Festival de Inverno Sesc Rio (2023). Foto: Acervo Zebra5.

### **CONTEXTO: Outros espaços**

Para jogos que se configuram como intervenção urbana não há possibilidade de considerar públicos específicos. Mesmo faixa etária. Inclui-se a este contexto, interações imprevistas e até involuntárias, que podem ocorrer, por exemplo, em locais de grande circulação de pessoas. Christiane Coutinho, que concebeu a intervenção lúdica *Poemas Passageiros*, comenta:

[...] era preciso considerar o volume de gente e o contexto de uma feira em que as pessoas passam muito rápido. Precisávamos de jogos que fossem

fáceis que não tivessem tantas regras. A proposta Poemas Passageiros foi criada nesta perspectiva, [...] é um jogo mais solto e a meu ver é por isso que ele é tão potente.<sup>75</sup>

Pela perspectiva desse estudo, podemos detectar nessa fala uma articulação entre o eixo CONTEXTO e PARTICIPAÇÃO, revelando que a ideia, desde o início, era estruturar uma experiência de jogo que não dependesse tanto de explicações. Um jogo que permite entradas e saídas de jogadores, sem se desintegrar.



Figura 18 - Intervenção POEMAS PASSAGEIROS E OUTROS JOGOS-CONVERSA, Sesc 24 de Maio / SP (2018). Série de jogos relacionados com a palavra escrita, lida, traduzida, recriada, dita, sussurrada e ouvida. Ativação de *Poemas Passageiros* por Stella Ramos. Foto: Tiago Luz.

75 Trecho da entrevista com Christiane Coutinho concedida à pesquisadora Thelma Löbel em março de 2020, para sua dissertação de mestrado (Löbel, 2020).

## Possibilidade de representação no tabuleiro

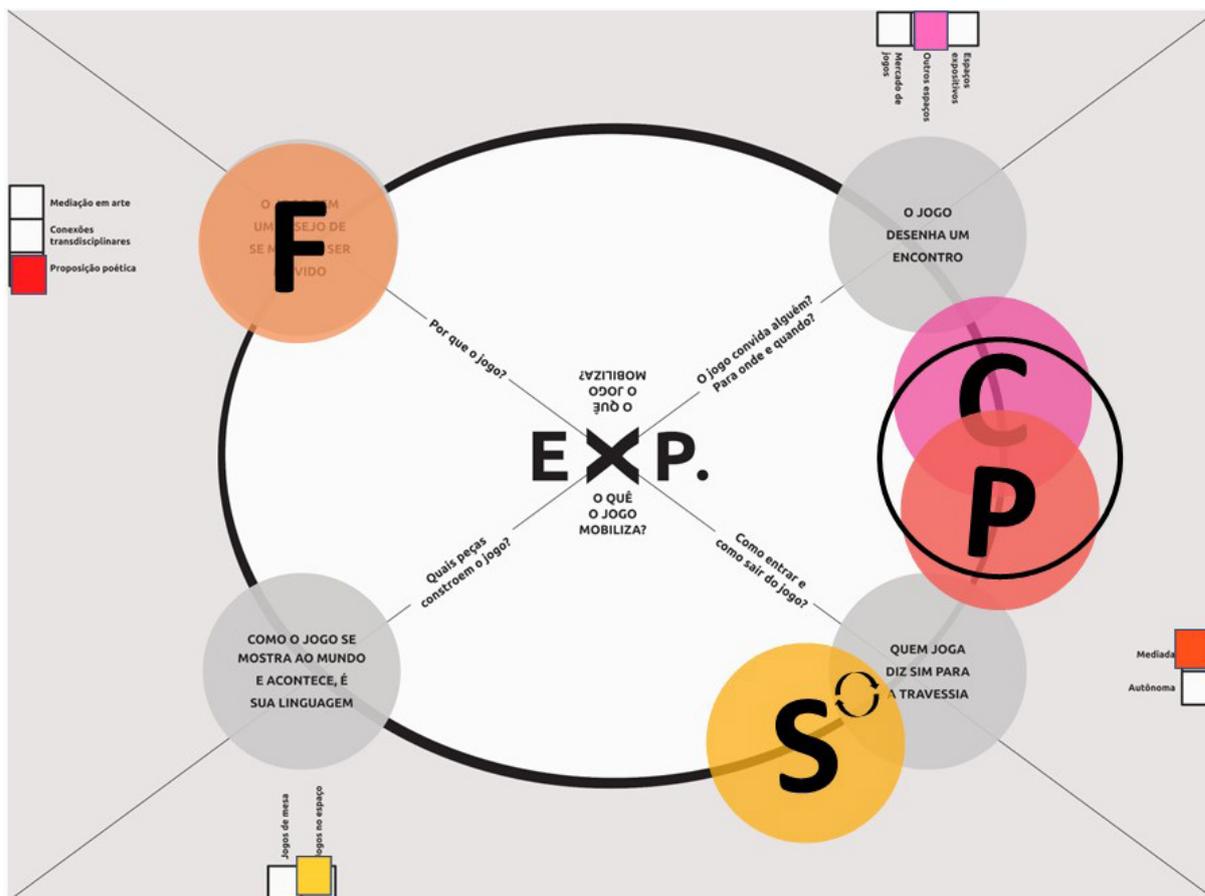


Gráfico 8 - Mapa/tabuleiro e eixos de criação no desenvolvimento do jogo *Poemas Passageiros*.

O FOCO do projeto manteve-se como referência do projeto. Já os eixos CONTEXTO (uma feira literária) e PARTICIPAÇÃO (necessidade de ser um jogo ágil) se encontram como força mobilizadora da elaboração. O SUPORTE vem atender as necessidades desses eixos e acaba se configurando como uma solução que retroalimenta/amplia as possibilidades de PARTICIPAÇÃO.

## 1.4 O que não pode faltar em seu jogo?

O jogo em contexto de arte tem ao menos uma finalidade para além do prazer de jogar, que é estabelecer vínculos com produções ou procedimento(s) de arte/educação. Esta presença da arte nos jogos aqui apresentados não se sustenta apenas com um tema, ou um fator estético inserido ao jogo, mas como um elemento que move a ação do jogo.

Para confirmar essa posição, acrescenta-se o fato de que tais jogos não pretendem se configurar estritamente como ferramentas de aprendizagem em arte, mas como dispositivos que produzem experiências com arte. O que pode envolver desde a leitura de imagens e seus desdobramentos, até procedimentos que ativam invenções, interconexões ou (des)construções entre linguagens da arte, assim como experimentações de procedimentos artísticos. Vivências estas, sempre centradas no prazer de jogar, sem que seja obrigatório extrair diretamente delas resultados úteis. Ao reforçar esse caráter do jogo, Caillois inicia seu livro dizendo:

Os jogos são incontáveis e variados: jogos de sociedade, de destreza, de azar, jogos ao ar livre, de paciência, de construção etc. Apesar desta diversidade quase infinita e com uma extraordinária constância, a palavra jogo sugere igualmente as ideias de desenvoltura, de risco ou de habilidade. Sobre tudo estimula invariavelmente uma atmosfera de descanso ou de divertimento. Relaxa e distrai. Sugere uma atividade sem pressões, mas também sem consequências para a vida real. Opõem-se à seriedade desta última e se vê, assim, qualificado como frívolo. (Caillois, 1958, p. 15)

O trecho de Caillois pode nos ajudar a associar jogo e arte, como duas ações que prescindem de função na vida prática. Ao mesmo tempo que nos afasta do jogo como dispositivo estritamente educativo. Além disso, há uma conexão direta entre visão do jogo como atividade livre, como no comentário de Christiane Coutinho, sobre um jogo “mais solto”. Estes fatores nos permitem enxergar os jogos aqui tratados, num horizonte mais amplo, oferecido pela arte.

Uma influência decisiva de Caillois sobre as proposições do Zebra5 se refere ao fato do autor ter criado uma classificação de jogos em quatro categorias, estabelecendo critérios de distinção entre os mesmos. Estes jogos são regidos pelo que ele chama de princípios lúdicos, impulsos que estariam presentes em todas as pessoas em maior ou menor propensão. Podem também ser descritos como um tipo de gosto pelo lúdico por meio de atividades de determinada natureza. As categorias de Caillois são: Agôn, jogos de competição e desafios que envolvem estratégias ou destreza; Alea, jogos ligados ao acaso e à sorte e ao acaso; Mimicry, que são os jogos de

representação, relacionados à imaginação e à narrativa; e, por fim, Ilinx, jogos associados à vertigem, que ativam e deslocam os sentidos do corpo.

De modo geral, pode-se dizer que a maioria dos jogos do Zebra5 são pensados ou reconhecidos através dessa perspectiva, em algum momento de seu processo de concepção. Há casos em que há a presença de mais de um impulso relacionado ao mesmo jogo. Para os exemplos desta pesquisa, temos os seguintes impulsos presentes em cada jogo elencado:

***Partetodo*** - Jogo de desafio que envolve percepção do olhar e estratégias de competição para realizar encaixes e fazer pontos. Ao longo do jogo, as peças podem causar ilusões de ótica (ÁGON e ILINX).

***Casa em Detalhes*** - Jogo de desafio que envolve leitura de imagens e reconhecimento de detalhes e contextos que envolvem esses detalhes (AGÔN E MIMICRY).

***Intervenção Poemas Passageiros*** - Jogo que fomenta a produção poética (MIMICRY).

***Athos em jogo – uma desconstrução-homenagem*** - Versão 1 - Jogo de desafio para realizar combinações e obter mais pontos (AGÔN). Versão 2 - Jogo de desafio coletivo, tipo quebra-cabeças (AGÔN).

***Abstratus – Esculturas de Palavras*** - Desafios de construção tridimensionais ligados a palavras e seus significados (AGÔN e MIMICRY).

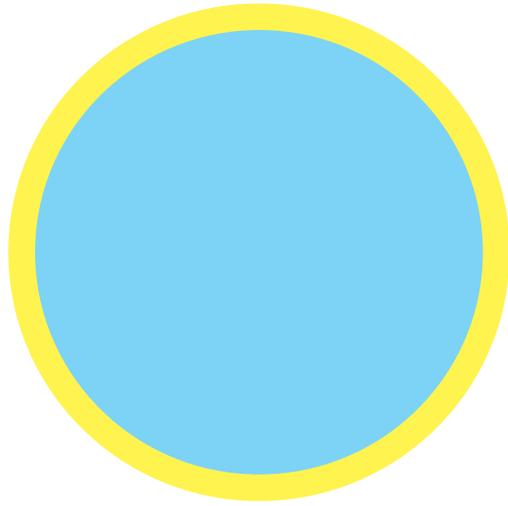
***Jogo das Profecias*** - Jogo de desafio e estratégia, misturado a jogo de sorte (AGÔN e ALEA).

***Intervenção Construssim*** - Jogo de construção, que envolve desafio por encaixes, equilíbrio, força, dimensões e espacialidades (AGÔN e ILINX).

Estas aproximações com a teoria de Caillois podem auxiliar o coletivo a compreender o tipo de jogo que está em desenvolvimento, mas nem sempre são determinantes para seu processo de criação.



Figuras 19 e 20 - Marta Minujín (1943). *Rayuelarte* 2, 2009. 1 quadra, 12 pistas da Av. 9 de Julho, Buenos Aires, Argentina, às quais foram aderidas 120 amarelinhas feitas em lona vinílica plotadas e 120 peças de isopor pintadas. Uma homenagem à principal obra do escritor Julio Cortázar (imagens: [www.artatsite.com](http://www.artatsite.com) e [www.artnexus.com](http://www.artnexus.com))





A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., tem todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.

Huizinga



Quando é que se fala de jogo e o que está implícito nisso? Certamente de início o ir e vir de um movimento que se repete constantemente – pense-se em certos ditos como “jogo de luz” (...), em que há um constante ir e vir, ou seja, um movimento que não está ligado a uma finalidade última.

Godamer



O jogo só acontece se quisermos, quando quisermos e pelo tempo que quisermos. Nesse sentido, o jogo é uma atividade livre. É, além do mais, uma atividade incerta. A dúvida sobre o desenlace deve permanecer até o fim.

Caillois



Buscando uma coisa, podemos encontrar outra e reorientar todo o processo. O encontro tem sempre uma margem de inesperado, (...). Não podemos ser completamente ativos num encontro, mas devemos deixar-nos afetar pelo que encontramos.

Kastrup



Um termo é empregado em um contexto particular, em função de objetivos. A linguagem não se contenta em descrever, permite-nos agir, fazer. Estudar o jogo é também estudar o porque e como esse termo é empregado. (...) Dizer a uma criança para ir brincar não é algo neutro; é situar esse comportamento em uma lógica social, onde cada atividade tem um sentido preciso.

Brougère



É imprescindível abandonar a ideia insensata de identificar o real no racional, a ideia etílica de racionalizar a totalidade do real. O real excede o racional. Na verdade, existe no real algo de excessivo, de excedente, de inútil, de gratuito e de fabuloso.

Morin





## MÓDULO 2 – CONTEXTO

### O jogo desenha um encontro

Será fundamental que o jogo se lance na direção de seus participantes, ou que seja uma armadilha. O bom jogo captura seus jogadores.



### O jogo convida alguém? Para onde e quando?

**Este eixo orienta as ideias que decorrem da tentativa de mapear quem é o público do jogo. Também as soluções criativas que se referem ao espaço físico e simbólico onde este será ativado. Move as qualidades estéticas e conceituais que podem estabelecer o diálogo entre o jogo e seus participantes, assim como a escolha sobre que tipo de jogo se pretende propor, o que pode definir sua materialidade e a forma como se dá o convite a jogar.**

O eixo CONTEXTO apresenta as seguintes divisões:

#### **Espaços expositivos | Outros espaços | Mercado de jogos**

O eixo CONTEXTO coloca em evidência as questões que envolvem quem, onde e quando o jogo acontece. Ele lança para a possibilidade de imaginar, ou mesmo pesquisar, como o jogo dialoga com um lugar e com as pessoas que ocupam, frequentam, passam por este lugar.<sup>76</sup> O CONTEXTO se refere à necessidade de uma ação de escuta do espaço onde o jogo será jogado. Escuta que envolve tanto aspectos físicos, como dimensões, luminosidade, ambiência sonora, quanto aspectos subjetivos que podem instaurar um espaço de jogo. O jogo acontece num espaço de lazer e descontração? Ou é uma intervenção que propõe uma interrupção das atividades comuns a este local?

As palavras lugar, local e espaço do jogo são utilizadas aqui com abertura para diversas interpretações, pois, como vimos, encampam aspectos factuais ou fictícios,

<sup>76</sup> Esta consideração sobre o lugar/espaço do jogo não é aplicada apenas aos “jogos no espaço”, aqueles que acontecem num campo de jogo demarcado fisicamente em locais abertos ou fechados. Aplica-se também aos “jogos de mesa”, que podem ser constituídos de peças, tabuleiros, cartas, por exemplo, demandando apenas que seus jogadores possam se reunir em torno desses objetos.

simultaneamente. Em sentido literal, os jogos exigem um espaço físico para reunir seus participantes em torno de si, enquanto que, metaforicamente, instauram um “espaço de jogo”. Sobre a definição de jogo como espaço e tempo delimitados, Hui-zinga enfatiza que “a limitação de espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea” (2000, p. 13).

Por esse motivo, os espaços do jogo, em ambos os sentidos, podem ser determinantes para definir seu SUPORTE e como se dá a PARTICIPAÇÃO do público. Os exemplos do eixo FOCO comprovam estes argumentos, uma vez que todos os projetos são influenciados profundamente pelo CONTEXTO para os quais foram projetados. Como convidar alguém para jogar dentro de uma exposição de arte? E no espaço aberto de um parque, ou no meio da praça central de uma cidade? O que cada um desses lugares oferece como limite e como possibilidade, em seu aspecto funcional e simbólico? Avaliar tais aspectos é uma forma de integrar questões conceituais a soluções objetivas na concretização de um projeto. São questões que ajudam a elucidar o CONTEXTO:

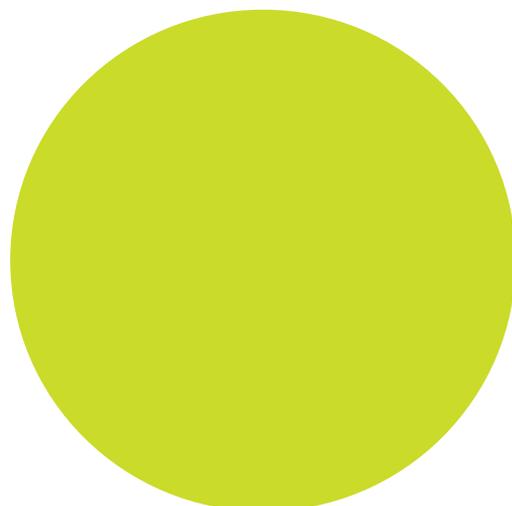
- **Para quem se destina o jogo?**
- **Quais são as características espaciais do lugar onde o jogo acontece?**
- **Qual é o ambiente cultural em que o jogo acontece? Como este ambiente pode influenciar, restringir ou contrastar com o jogo?**
- **Qual é o espaço do jogo? O que configura um espaço de jogo?**
- **Quais condições materiais e conceituais podem ampliar o diálogo entre o jogo e seus participantes?**
- **Que tipo de recepção espera-se que o jogo possa ativar entre seus participantes?**
- **O que os participantes oferecem ao jogo, e o que dele podem levar?**

Num processo criativo, o eixo CONTEXTO pode ser encarado como uma conversa imaginada entre quem cria o jogo e que deverá jogá-lo no futuro: frequentadores de um local ou pessoas aleatórias que passam por ali. Jogadores de diferentes idades e contextos culturais, ou mesmo com jogadores improváveis, de quem não se esperava que participassem de um jogo. E como o jogo se adapta aos jogadores reais, que

podem ser muito diferentes e diversos? Este diálogo com o público se estende ao ambiente em que o jogo acontece.

Um jogo que leva em conta o seu contexto, permite o entrelaçamento dos repertórios dos participantes, ativando a disponibilidade corporal e emocional para que estes “entrem no jogo”. Como o jogo pode me tirar da vida corrente por um período de tempo, numa vivência prazerosa em que ganhar ou perder não trazem consequências para a vida prática? Qual é a comunidade efêmera de jogadores que se quer formar, como ela pode representar uma comunidade que existe para além do jogo?

**Que tipo de experiência seus criadores desejam oferecer a estes jogadores imaginados? Em qual espaço?**



## 2.1 Exposições de arte

O trabalho de educação em museus e instituições culturais demanda tessitura reflexiva constante, pois é coletivo e envolve pessoas com diferentes experiências. Muitos dos jogos criados nesses contextos, contam com a participação das respectivas equipes de mediadores/as, que precisam se reunir constantemente para estudos e conversas que retroalimentam suas ações. Tais projetos devem considerar que cada contexto expositivo é único e que cada grupo de pessoas que se reúne em uma visita traz experiências e referências singulares. Camnitzer, artista e educador, que trabalha a não separação entre arte e educação, curador pedagógico da 6ª Bienal do Mercosul (2006), pontua:

Uma exposição é montada com base em um código de leitura bastante complexo, um código que concorre com outros códigos, e esse código de exposições tem de ser aprendido. O conhecimento desse código é, em realidade, o primeiro passo verdadeiro de acesso à arte. O que dá a consciência sobre a arte. Dar por certo que esse código é óbvio e compartilhado é um ato claudicante e arrogante. (Camnitzer; Perez-Barreiro, 2010, p. 19)

Em sua dissertação *Mediação cultural: o jogo como experiência artístico-educativa*, Thelma Löbel faz uma reflexão que vem ao encontro de inquietações também presentes no desenvolvimento dessa pesquisa:

A arte como prática da mediação cultural e a mediação/educação como prática artística evidenciam objetivos em comum, de mobilização e transformação social, de contato com o estético, poético e, por vezes, político, mas seguem com seus sistemas paralelos. Esses debates ainda são muito recentes e, hoje, já fazem parte do repertório e questões da mediação cultural. Muito ainda precisa ser experimentado, desbravado e refletido. Aqui, esses questionamentos contribuem para o entendimento da mediação que pretendemos reforçar, visando fortalecer seu caráter autônomo, inventivo, democrático, mobilizador e político. O jogo vem contribuir junto a esse mesmo esforço (Löbel, 2020).

As citações nos auxiliam a pensar que projetos que têm como CONTEXTO uma exposição de arte, são convites a construções coletivas, envolvem elaborações que visam a disseminação e apropriação de códigos, conceitos e linguagens, por parte dos públicos em situação de contato com arte. São projetos que contemplam ou mesmo partem da circulação de ideias e sensibilidades que acontecem dentro das equipes que trabalham nesses locais<sup>77</sup>. Também se relacionam diretamente à presença de objetos culturais que coabitam com o espaço do jogo.

---

<sup>77</sup> Nestas equipes, a necessidade da formação continuada é imperativa, uma vez que o trabalho educativo em exposições precisa ser uma invenção e experimentação cotidiana. Garantir esse espaço e também o espaço de estudo e pesquisa ao longo dos projetos, incluídos nos horários de trabalho, são bandeiras de luta permanentes.

### 2.1.1 Athos em Jogo



Figura 21 - Jogo-intervenção *Athos em Jogo* – Uma desconstrução-homenagem, 2022. Jogo ativado pela artista educadora Luênia Guedes. Exposição *Brasília em 10 Athos*. SESC Estação 504 / DF. Foto: Acervo pessoal.

*Athos em Jogo* – Uma desconstrução-homenagem é um jogo de mesa e é também uma intervenção. Composto por tabuleiros e peças transparentes com padrões dos azulejos criados pelo artista carioca Athos Bulcão. O jogo foi elaborado a pedido do Sesc Brasília para a exposição *Brasília em 10 Athos*, em parceria com a Fundação Athos Bulcão<sup>78</sup>. Ao longo da mostra ocorreram intervenções no espaço expositivo para jogar o *Athos em jogo* e conversar sobre aspectos da vida e obra do artista.

<sup>78</sup> A Fundação Athos Bulcão é uma OS dedicada à divulgação e preservação da obra do artista, que criou mais de 200 obras públicas em Brasília, produzindo a integração da arte e arquitetura com a paisagem, geralmente usando painéis de azulejos como suporte.



Figura 22 - Jogo-intervenção *Athos em Jogo* – Uma desconstrução-homenagem, 2022. Exposição *Brasília em 10 Athos*. SESC Estação 504 / DF. Foto: Acervo pessoal.

## Os 4 eixos em *Athos em Jogo*

**FOCO:** Mediação em arte

**SUPORTE:** Jogo de mesa

**CONTEXTO:** Espaço expositivo

**PARTICIPAÇÃO:** Mediada

### **CONTEXTO:** Exposição de arte

Para esse CONTEXTO o espaço do jogo já estava desenhado. A expografia foi constituída por dez painéis reduzidos do artista<sup>79</sup>. Não havia informações específicas sobre o público que pudessem intervir na concepção, mas sabia-se que deveria ser de curta duração. À semelhança do jogo *Partetodo*, a proposição instaura uma dinâmica em que os participantes manipulam os elementos visuais presentes no trabalho do artista, num ambiente permeado por suas obras. O FOCO do jogo, uma ação de apropriação dos módulos visuais oferecia boa parte do contorno do projeto estético do artista, tanto no que se refere ao CONTEXTO quanto ao FOCO do jogo.

<sup>79</sup> Estas versões menores com moldura, são compostas por peças produzidas pela Fundação Athos Bulcão, de acordo com normas específicas, configurando-se como azulejos originais.

### **FOCO: Mediação em Arte / Proposição Poética**

Algumas ideias estão presentes no ar, basta enunciá-las que estas emergem dos contextos que as produziram. A lógica compositiva empregada por Athos Bulcão já se configura como um tipo de jogo visual. Em seus painéis de azulejos as peças apresentam mudanças de cor ou de posição, que geram dinâmicas visuais, movimentos e assimetrias. Esta composição pouco usual para este tipo de suporte, expande a percepção da composição, dentro de um conjunto maior. A um observador atento, este modo de compor sugere a criação de novos jogos visuais.

O FOCO deste projeto coincide com um desejo anterior à realização da exposição. Ao me mudar de São Paulo para Brasília em 2021 e me aproximar da obra de Athos, me senti estimulado a “mover os módulos como peças”; transpor sua lógica de composição para fora dos seus painéis. Uma possibilidade manipular seu vocabulário visual e experimentar outros encaixes, misturas, sobreposições. Com a exposição surgiu a oportunidade de propor esta ação, que foi encampada pelas instituições. O jogo se tornaria a própria ação de mediação da exposição.

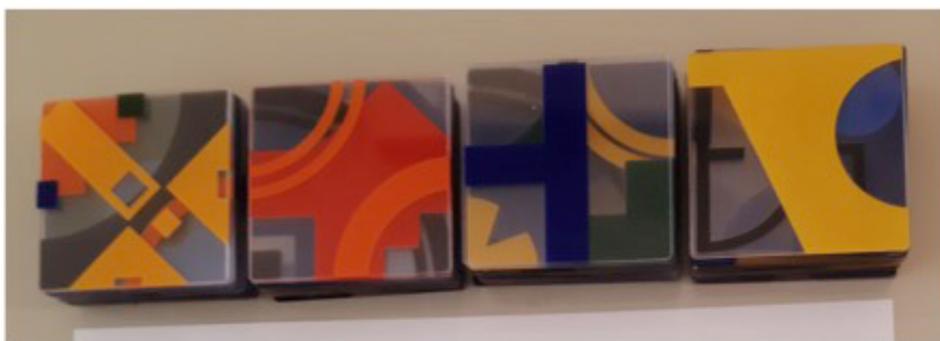


Figura 23 - Peças do jogo-intervenção *Athos em Jogo* – Uma desconstrução-homenagem, 2022. Foto: Acervo Pessoal.

### **SUPORTE: Jogo de mesa**

Para lidar com os padrões geométricos de Athos Bulcão descolados de suas composições originais, explorando não apenas novos arranjos, mas superposições entre as peças de diferentes painéis, a definição do suporte foi a primeira decisão a ser tomada. Neste caso, esta escolha definiu as possibilidades de mecânica do jogo. As peças foram impressas em placas de PPS, o que garantiu o bom acabamento e rigidez, permitindo empilhamentos e sobreposições com boa visualização.

### **PARTICIPAÇÃO: Jogo Mediado**

O eixo PARTICIPAÇÃO foi desenhado pela perspectiva dos jogos visuais possíveis de serem criados com a mistura de peças. A operação de desconstrução dos painéis e a possibilidade de experimentação de novas relações entre cada módulo. Destas premissas surgiram dois modos de jogar:

1. Jogo cooperativo em forma de quebra-cabeças com desafio de combinações entre um conjunto selecionado de peças. O desafio é preencher inteiramente uma área retangular delimitada, fazendo uso dos encaixes geométricos possíveis entre as laterais das peças, de acordo com os desenhos que cada uma contém .
2. Jogo de estratégia e de sobreposições de peças para “fechar” um tabuleiro. Mecânica derivada de um jogo anterior desenvolvido pelo Zebra5, que envolve competição entre 2 a 5 jogadores. Os participantes adicionam peças aos quatro quadrantes do tabuleiro, de acordo com regras que limitam essa colocação e a quantidade de peças em cada quadrante. Vence quem estiver com menos peças na mão quando o tabuleiro estiver completo.

Esta apropriação das formas e arranjos criados por Athos é também uma operação de construção de linguagem. Assim, independentemente das mecânicas existentes, as peças do jogo são elementos estéticos que convidam a experimentar composições, sem que isso se configure com um jogo estruturado.

## Possibilidade de representação no tabuleiro

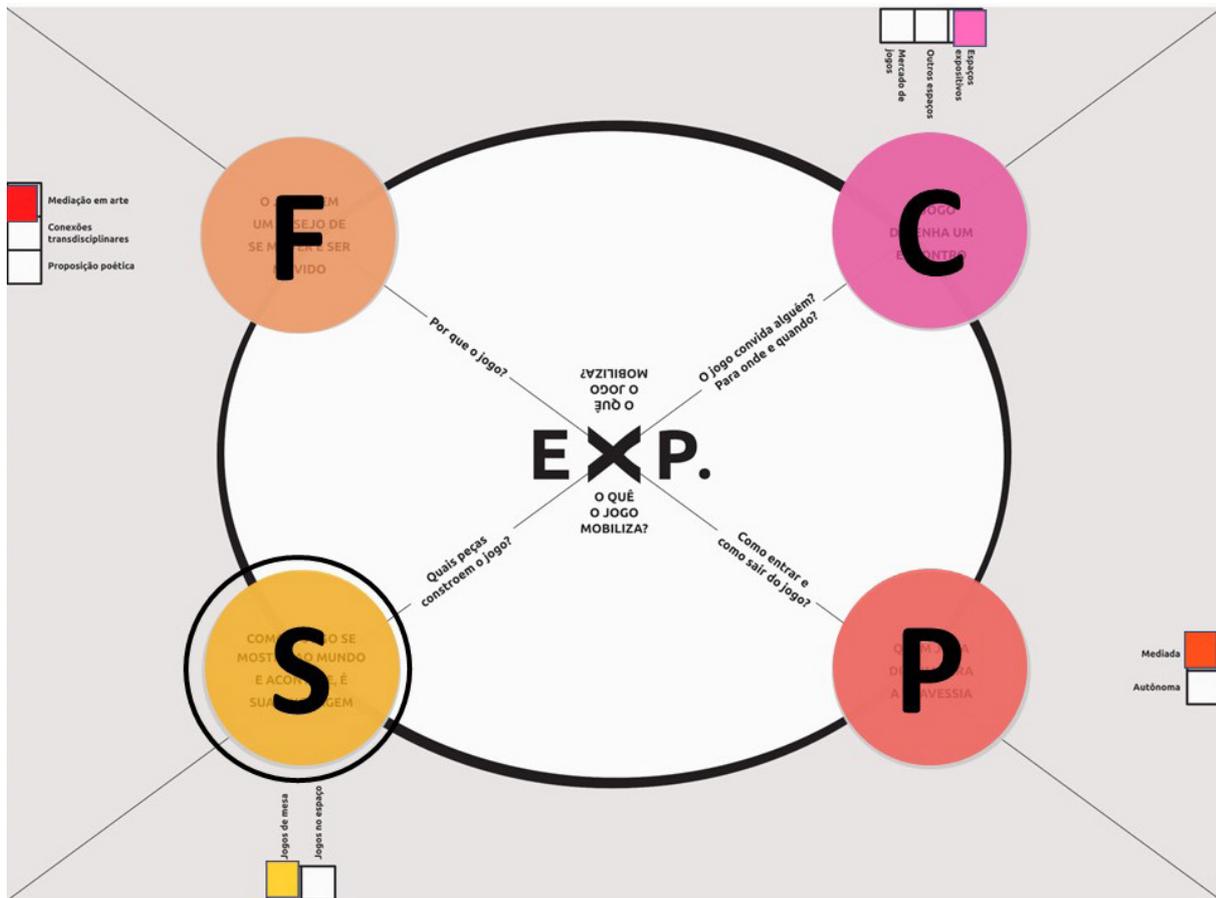


Gráfico 9 - Mapa/tabuleiro e eixos de criação no desenvolvimento do *Athos em Jogo*.

O eixo SUPORTE determina o desenvolvimento do projeto. Os eixos FOCO, CONTEXTO e PARTICIPAÇÃO interagem de forma equilibrada durante todo o processo, para formalizar desafios que envolvem os módulos geométricos criados por Athos Bulcão. A transparência do material utilizado, a escolha dos padrões a serem reproduzidos e a quantidade de peças foram determinantes para as definições que resultaram em duas possibilidades de jogos.

## 2.2 Outros espaços

Fora do contexto específico da mediação, a concepção de um jogo em contexto de arte se caracteriza por ter o eixo FOCO mais aberto, uma vez que não existe a necessidade de conectar o jogo a poéticas ou artistas determinados por um evento de arte. Estes dispositivos lúdicos são também caracterizados por uma maior tendência a possuírem regras transitórias, já que podem ser ativados diante de espaços e públicos diversificados.

### 2.2.1 Pausa para Jogar

Na imagem abaixo vemos a intervenção lúdica *PAUSA PARA JOGAR*, que reuniu diversos jogos do Zebra5, para a realização de uma sessão de jogatina na região do centro antigo de São Paulo, nas proximidades da praça da Sé.



Figura 24 - Intervenção *Pausa para jogar*, 2018. Projeto Férias para Todos / Centro Cultural do Banco do Brasil / SP. Foto: Daniela Noronha.

Como parte da programação de férias do CCBB/SP, a intervenção aconteceu em dezembro de 2018, período de intensa movimentação de pessoas na região. Os jogos

ficavam expostos sobre mesas de papelão. Bancos, banners e uma tenda, completavam a estrutura. Essa relação direta com a rua de uma metrópole, a pluralidade de pessoas que se aproximam, seja para entender o que está acontecendo, seja para conversar, exige grande disponibilidade de cada artista educador.

A interação do público, muitas vezes, não consistia em jogar, mas em manusear as peças, tentando entender como o jogo funciona a partir de seu formato. A qualidade estética dos objetos gerava curiosidade sobre como e porque tinham sido elaborados. Muitas conversas sobre arte e, naquele contexto inevitavelmente, sobre suas relações com a vida cotidiana, foram nutridas em torno desses jogos.

Já nas situações de jogo em si, muitas vezes regras específicas eram deixadas de lado, em função de tornar o jogo mais rápido. O ambiente sonoro ruidoso e a constante movimentação de pessoas, geralmente tornavam o “espaço de jogo” mais dinâmico. Ao mesmo tempo, é interessante notar o poder do jogo para ativar outros estados de presença. Em alguns casos, o envolvimento dos participantes alterava a relação das pessoas com aquele espaço público, criando uma atmosfera de concentração que se sustentava à parte dos sons e movimentos ao redor.



Figura 25 - Intervenção *Pausa para jogar*, 2018. Jogo de cartas *Mexe-mexe literário* (Zebra5). Mediação de Dandá Costa. Projeto Férias para Todos - Centro Cultural do Banco do Brasil / SP. Foto: Daniela Noronha.

## 2.3. Mercado de jogos

Um jogo voltado para a distribuição nacional, inserido na movimentação da indústria de jogos, requer o planejamento de ações que envolvem pessoas em diferentes frentes de trabalho, tanto para sua produção material, quanto para seu lançamento e divulgação. O que ganha relevância é entender como este jogo se posiciona dentre as categorias de jogos contemporâneos existentes; qual é o diferencial do produto frente a este mercado?

Neste sentido, todo jogo inserido no circuito comercial tem como premissa produzir divertimento. Em alguns casos, estas premissas poderiam levar a segundo plano os aspectos conceituais e estéticos do jogo. No entanto, para os jogos em CONTEXTO de arte, a conexão com o sensível e com a invenção a partir de aspectos estéticos é igualmente importante.

Outra especificidade que interfere na concepção desses jogos, é diretamente ligada ao eixo SUPORTE. As soluções materiais de processos dessa natureza, interferem na precificação do jogo e na sua logística de armazenamento e distribuição. O jogo como um todo, deve também atender a normas técnicas que regulam as dimensões das peças. Estas normas classificam o jogo de acordo com a idade indicada de seus jogadores, a partir de critérios de segurança que o mesmo oferece à manipulação de crianças.

### 2.3.1 *Abstratus – Esculturas de palavras*

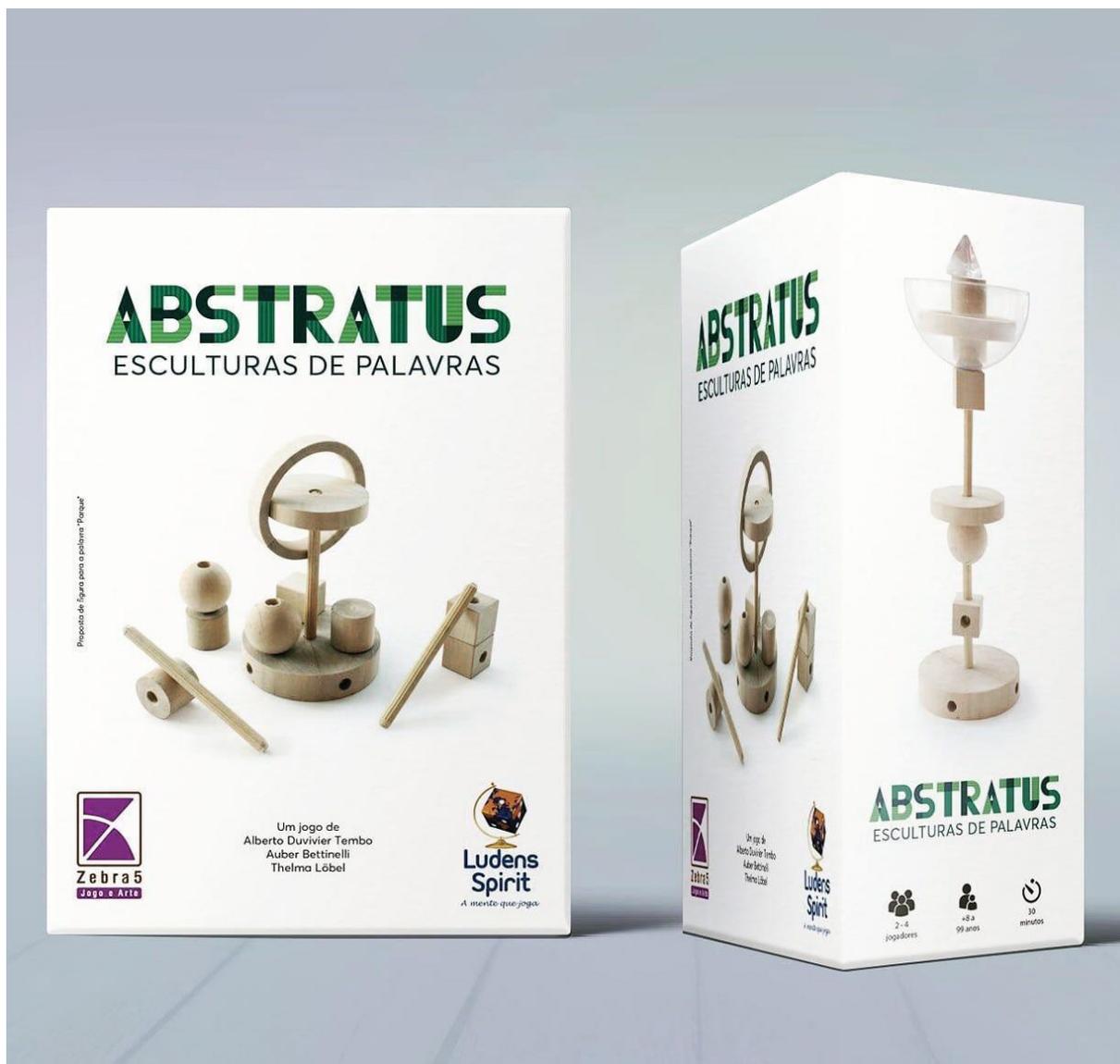


Figura 26 - Jogo *Abstratus – Esculturas de palavras* (2019). Distribuição: Ludens Spirit.

Abstratus é o primeiro jogo do coletivo desenvolvido para o mercado de jogos. Consiste numa competição entre jogadores que realizam construções tridimensionais utilizando kits de peças com formas geométricas. Interpretar as montagens dos demais jogadores e comunicar-se de modo eficaz através de suas próprias montagens é o que garante a diversão e a pontuação. O jogo recebeu o Prêmio Ludopédia 2018 – Designer Nacional, na categoria “jogos para famílias” que reúne jogos com regras simples de serem aprendidas e com duração aproximada de até 30 minutos<sup>80</sup>.

80 Existem dois modos de jogar. Uma versão para 2 jogadores e outra para até 6 jogadores.

## **Os 4 eixos em Abstratus**

**FOCO: Proposição Poética**

**SUPORTE: Jogo de mesa**

**CONTEXTO: Mercado de jogos**

**PARTICIPAÇÃO: Autônoma**

### **CONTEXTO: Mercado de jogos**

O CONTEXTO de um jogo voltado para o mercado funciona a partir de uma lógica relativamente distinta dos outros exemplos dados aqui. As questões pertinentes ao espaço do jogo em seus aspectos físicos e simbólicos, geralmente ganham menor relevância. Um jogo de mesa que é distribuído a seus usuários, é um dispositivo que propõe uma dinâmica exclusivamente a partir de sua própria materialidade, de suas regras e de como estas são apropriadas por seus jogadores. Não há instância de mediação entre o jogo e seu público. Nos demais exemplos desta dissertação, esta mediação se dá por meio de instituições, eventos e espaços em que o jogo é proposto, ou mesmo por artistas educadores que convidam a jogar.

Por esta particularidade, ao projetar um jogo que será distribuído pela indústria de jogos, seus autores não precisam dedicar atenção ao local onde o jogo acontece, ou quem vai ser convidado a jogar efetivamente. E isto não significa que o jogo não é pensado para um público almejado, que não tente se comunicar com seus usuários. Tampouco que não há preocupações com a qualidade da experiência de quem joga. Fatores como o tempo de uma partida, a complexidade ou não das regras, ou o tipo de jogo, se é um desafio de agilidade, estratégia mental ou um jogo de narrativa, por exemplo, podem definir um nicho específico de público.

As informações técnicas sobre a faixa etária a qual o jogo se destina também definem a necessidade ou não de testes e certificações de instituições como a ABRINQ, por exemplo. A identidade visual da embalagem é também uma forma de comunicação com o público, metaforicamente, pode ser considerada um convite a jogar. Como é possível criar um diálogo com um outro que eu não conheço? Como me dirigir à pessoa que, no futuro, irá se disponibilizar a se aproximar do jogo?



Figura 27 - Jogo *Abstratus – Esculturas de palavras* (2019). Distribuição: Ludens Spirit.

### SUPORTE: Jogo de mesa

O eixo SUPORTE foi central e de maior importância para a elaboração e a EXPERIÊNCIA do jogo. Dentro de um processo criativo extenso, que durou cerca de dois anos e pode ser dividido em duas grandes etapas<sup>81</sup>, este eixo representa a instância de criação mais longa, ocupando boa parte das duas etapas. No primeiro momento, logo após a definição de uma mecânica de base que se mostrava consistente, o grupo passou a buscar diversos materiais que poderiam integrar o kit de construção do jogo. Os testes envolveram desde objetos encontrados em casa, até materiais específicos em pesquisas de campo, como lojas de componentes para mobiliário, lojas de materiais de construção e papelarias. Estas explorações de materialidades resultaram nas primeiras versões dos kits de peças, o protótipo do jogo, concluindo a primeira etapa.

81 Uma fase que considero interna, de elaboração do jogo junto de três integrantes do grupo, outra fase externa, quando o jogo é apresentado a uma indústria de jogos e começa uma parceria para viabilizar sua produção, encontrar soluções para a materialidade das peças, em equilíbrio com o preço final do produto.



Figura 28 - *Abstratus* sendo mediado na intervenção POEMAS PASSAGEIROS E OUTROS JOGOS-CONVERSA, no Sesc 24 de Maio / SP (2018). Série de jogos relacionados com a palavra escrita, lida, traduzida, recriada, dita, sussurrada e ouvida. Foto: Tiago Luz.

A segunda etapa aconteceu a partir da parceria entre o Zebra5 e a Ludens Spirit, empresa especializada em produção de jogos, que encampou o projeto, responsabilizando-se pela produção, divulgação e distribuição do jogo. Este percurso de trânsito do protótipo até o produto final, com qualidade de acabamento e possibilidade de ser reproduzido em larga escala, foi permeado de aprendizados e aprofundou nossa compreensão sobre como concretizar um jogo. Uma pesquisa longa de fornecedores foi realizada pela Ludens<sup>82</sup>, para encontrar modos de produzir as peças de madeira com rapidez e em grande quantidade. Neste período, a dimensão de coletividade se expandiu, uma vez que os profissionais da Ludens passaram a atuar no desenvolvimento do projeto, mantendo a escuta aberta para nossos apontamentos e decisões como criadores. As perspectivas desta outra equipe, foram fundamentais para alcançarmos coletivamente a definição dos formatos, dimensões, quantidades e materiais de cada peça do jogo.

82 Pontualmente o Zebra5 também fez pesquisas de fabricantes, solicitando a artistas marceneiros que fizessem amostras das peças e considerassem quanto cobriam e quanto tempo levariam para produzi-las.



Figura 29 - Kit de peças e algumas construções. *Abstratus – Esculturas de palavras* (2019). Distribuição: Ludens Spirit.

Testes e negociações envolveram todas as instâncias, porque parte das peças seriam de fabricação da própria Ludens, outras de produtores externos e ainda outras compradas prontas, o que tornou a produção do jogo uma engrenagem complexa, que precisava se equilibrar entre fatores como: qualidade das peças para garantir os encaixes e durabilidade, peças do sistema de pontuação, preço dos materiais e prazos de entrega, dimensões dos kits e da caixa e identidade visual do jogo. Tudo isso combinado para resultar no preço final do jogo aos compradores.

### **FOCO: Proposição poética**

*Abstratus* surgiu do desejo do coletivo em criar um jogo autônomo, que não tivesse vínculo direto com instituições culturais, artistas, exposições e que pudesse alcançar outros públicos, independente da presença de mediadores. Um jogo que gerasse interesse por seu caráter envolvente e divertido, sem se desprender de questões estéticas, caras ao coletivo. Em relação a qual tipo de jogo poderia ser criado, o FOCO ganhou nitidez já nas primeiras experimentações. Com a exploração de materiais residuais de oficinas e outras criações do grupo, uma proto-mecânica surgiu: um jogo de construções tridimensionais em diálogo com ideias, imagens e conceitos poéticos, que pudesse se abrir para invenções e interpretações de seus participantes<sup>83</sup>. O suporte nutriu o FOCO do jogo ou o FOCO nutriu o SUPORTE?

<sup>83</sup> Este processo de busca por uma característica poética intrínseca ao jogo, teve também a influência de um jogo de mesa contemporâneo chamado *Dixit* (2008), de Jean-Louis Roubira, distribuído pela Editora Galápagos, que conhecemos numa visita a uma luderia, momento de expansão de repertório e integração do grupo.

## Interações do eixo CONTEXTO



Figura 30 - *Abstratus* sendo mediado na intervenção POEMAS PASSAGEIROS E OUTROS JOGOS-CONVERSA, no Sesc 24 de Maio / SP (2018). Série de jogos relacionados com a palavra escrita, lida, traduzida, recriada, dita, sussurrada e ouvida. Foto: Tiago Luz.

Junto do eixo FOCO, o CONTEXTO forma uma díade que representa as ações ligadas a idear, esboçar, especular, imaginar ou supor como um jogo pode ser proposto e como pode acontecer. Na interação com o eixo PARTICIPAÇÃO, o CONTEXTO atua para delinear o que é pertinente ou não ao projeto, sem que a concepção perca seu FOCO. Em conexão com o SUPORTE, este eixo engloba o modo como se estabelece o “espaço do jogo”. Como o jogo se relaciona com um lugar e estabelece um espaço para a manifestação de sua ludicidade? Como o jogo instaura seu próprio espaço a partir do modo como é apresentado ou de sua própria materialidade?

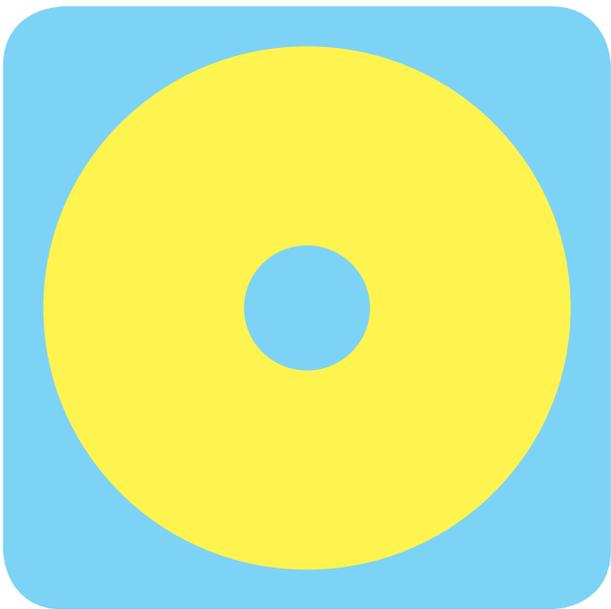




Figura 31 - George Maciunas (1931-1978). *Caixa de presente para John Cage: solete seu nome com esses objetos*, c. 1972. Caixa revestida de couro e veludo vermelho, contendo 15 objetos (noz de carvalho, ovo, rolha de vidro, caixas de plástico com sementes etc.), 10,5 × 23,8 × 5,4 cm. As caixas criadas por Maciunas continham objetos que faziam referência às iniciais do nome da pessoa presenteada. Museu de Arte Hood, Dartmouth, EUA (imagem: hoodmuseum.dartmouth.edu).

inventar e produzir  
poemas visuais  
ativados pelo corpo



criar coletivamente  
uma instalação de  
arte que dialogue  
com uma questão  
ambiental



experimentar  
a linguagem  
tridimensional



praça central de uma  
cidade do interior



jardim de um  
museu de arte  
contemporânea



sala de um centro  
cultural na periferia de  
uma grande cidade



grupo de pessoas  
com mais de 60 anos  
que participa de  
diversas atividades



turma de  
adolescentes do  
Ensino Médio



grupo de crianças  
de 7 a 10 anos que  
frequentam uma  
ONG



tecidos e fios  
tintas e pincéis;  
placas de papelão  
canetas grossas  
utensílios de costura



papéis diversos e  
materiais que podem ser  
impressos,  
cortados e montados  
numa gráfica



madeira e outros  
materiais que podem  
ser encontrados e  
trabalhados numa  
marcenaria



# ESTRATÉGIA TRÊS

## Coordenadas

Agrupe cada grupo de três cartas ao lado de seu eixo correspondente, de acordo com suas cores, sempre fora do círculo da EXP(ERIÊNCIA).

Você deverá imaginar um jogo a partir do cruzamento entre os eixos.

Escolha uma carta de cada cor para mover até o campo da EXP(ERIÊNCIA).  
Estas serão as coordenadas do início dessa criação.

Registre as primeiras ideias de seu jogo. Mova os eixos quando precisar.

Use as transparências para representar os movimentos do pensamento que atravessam o esboço.

Como o jogo pode atender a esta combinação de cartas?

## MÓDULO 3 – PARTICIPAÇÃO

### Quem joga diz sim para a travessia

Será fundamental alcançar a justa medida das regras. Objetivas à compreensão, desafiantes à ação.

#### Como entrar e como sair do jogo?



Este eixo concentra as decisões sobre como as pessoas devem jogar. O desenvolvimento das regras, balizadas por conceitos e poéticas que permeiam o jogo. Também envolve alterações e adaptações provenientes dos testes de jogabilidade. Representa o desafio de compor as regras, equilibrando a objetividade das explicações sobre seu funcionamento, com o caráter lúdico que envolve um tipo de liberdade, aquilo que torna o jogo instigante e convidativo.

O eixo PARTICIPAÇÃO se divide em:

#### Jogos autônomos | Jogos mediados

A PARTICIPAÇÃO envolve um acordo. Aceitar as regras e limites. Somente a partir das restrições que definem o que é permitido ou não, é que um jogo se configura como tal<sup>84</sup> e, estes limites, paradoxalmente, garantem a liberdade de ação para quem aceita atuar dentro do que foi pactuado. Neste sentido, o eixo PARTICIPAÇÃO envolve um exercício constante de checagens, testes, alterações e adaptações. Verdadeiros ensaios ou aberturas de processos criativos, até que se chegue a um número de regras que não seja excessivo, mas garantam a jogabilidade e o interesse que pode provocar em quem joga.

É desejo de toda ação de mediação ou obra de arte participativa, que seu público sinta-se à vontade diante dos chamados feitos a ele: aproximar-se, tocar, habitar, intervir, inventar, olhar criticamente uma proposição. Isso tudo com autonomia para aceitar, questionar ou subverter o que está proposto. Para que esse campo de interações possa se instaurar em sua potência, que é quando as pessoas podem transitar

<sup>84</sup> Lembrando que aqui nos referimos a jogos estruturados, com regras fixas, distintos do que conceituamos como brincadeira na primeira parte.

pela experiência do jogo de forma fluida e inventiva, será preciso que seu enunciado seja explícito. O “como jogar” precisa estar nítido.

Perguntas que auxiliam a elucidar o eixo PARTICIPAÇÃO:

- **Quais são os convites, percursos e restrições que fazem do jogo um jogo?**
- **De que maneira o jogo apresenta suas regras?**
- **Como estas regras retroalimentam uma situação de tensão e de alegria?**
- **Quais limites definem o que é este jogo? Ou, quando o jogo deixa de ser jogo?**
- **O que sustenta o jogo até seu término?**
- **Dentro dos limites do jogo, os participantes têm liberdade para quê?**

As regras definem o que é permitido ou não, regulam impasses que podem decorrer em algumas situações. Para além das regras existe o modo como o jogo acontece, que são as possibilidades de seus participantes agirem dentro daquilo que é permitido, que podemos chamar de mecânica do jogo<sup>85</sup>. Os termos podem se confundir, a depender da abordagem de jogo que se pretende adotar. Para os jogos em contexto de arte, considero pertinente a abordagem MDA (Mechanics, Dynamics and Aesthetics - Mecânicas, Dinâmicas e Estéticas)

De acordo com esse modelo, uma visão sistêmica que tenta unir design e crítica de jogos, o desenvolvimento de um jogo segue um fluxo linear que passa por três conceitos: Mecânica, Dinâmica e Estética. Segundo o pesquisador Luli Radfaher<sup>86</sup>, professor associado da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, a mecânica é o que estrutura um jogo - o conjunto de regras, a dinâmica é a forma como as regras são interpretadas, como o jogo acontece e, a estética, é a experiência que se pode extrair do jogo, que tipo de prazer a mecânica do jogo, vivida em sua dinâmica, proporciona para seus participantes. Explica que isto se aplica tanto para jogos digitais quanto analógicos.

---

<sup>85</sup> Regras são conceituais. Regras de jogo, de modo geral, estabelecem o objetivo do jogo, sendo este o primeiro fator que vai levar o jogador a agir dentro do jogo. As regras descrevem os procedimentos, informam como as ações devem ocorrer bem como as restrições, sendo uma norma de conduta. Mecânicas são operacionais. Mecânicas são as implementações das regras, são os meios disponíveis para que o jogador tome decisão e aja no jogo. (MUNHOZ, p. 37)

<sup>86</sup> Pesquisador e professor associado da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

Para que a mecânica funcione, será preciso realizar inúmeros testes, idealmente, com grupos diferentes de pessoas. Para Katie Salen e Eric Zimmerman (2012), este ponto é definidor da sua abordagem do design de jogos, chamada de design interativo, que é focada em produzir experiências significativas. Nesta acepção, a ação de jogar se torna uma ação de design e se articula, simultaneamente, a outros vetores que movem a criação. O que nos devolve à perspectiva de jogo como um sistema<sup>87</sup>.

Os autores ainda oferecem um nítido exemplo de como as regras precisam ser vistas ou pensadas separadamente de outros elementos constitutivos de um jogo: o pôquer é jogado com um baralho de 54 cartas, sendo que a matemática das cartas, suas divisões em números, letras e naipes, sempre permitirá que uma partida aconteça, seja qual for a estética do baralho. E se, as representações dos naipes forem trocadas por outros símbolos e nomeadas de outro modo, respeitando as mesmas divisões e quantidades de cartas, o jogo acontece do mesmo modo, pois apenas os elementos formais operacionalizados pelas regras é que mudaram. E se, ao invés de um baralho, todas as cartas forem transpostas para desenhos em palitos de sorvete, ainda assim o jogo permaneceria o mesmo.

Quando falamos sobre as regras de um jogo – a identidade formal de um jogo – não estamos nos referindo às qualidades estéticas (como os nomes do naipes) ou à representação de identidade (como a capacidade deles serem reconhecidos por um observador). Estamos limitando o foco ao conjunto de regras ou estruturas formais que constituem o jogo. [...] Essa não é uma tarefa fácil (Salen; Zimmerman, p. 25, v. 2).

Será que esta mudança significativa do SUPORTE pode ser encarada do mesmo modo por um jogo em contexto de arte? Quando alteramos a materialidade ou signos representacionais de um jogo que se propõem como experimento e vivência estética, alteramos sua essência?

---

<sup>87</sup> De acordo com as teorias dos sistemas, a autora explica que um jogo pode ser visto como um sistema aberto, quando é passível de adaptações ou causa movimentos imprevistos em seus jogadores, que podem impactar no próprio andamento do jogo. Ao mesmo tempo, pode ser visto como um sistema fechado, porque mesmo diante da diversidade de comportamentos de seus jogadores, flutuações que interferem no tempo da partida e no modo como se desenvolve, suas regras mantêm-se inalteradas e seguem levando o jogo ao seu desfecho final.

### 3.1. Jogos autônomos

O eixo PARTICIPAÇÃO, de modo geral, demanda mais cuidado e rigor quando se refere aos jogos autônomos. Isto porque sem a ação de uma pessoa mediadora, as regras precisam ser redigidas de modo preciso e conciso, elucidando cada detalhe do jogo de modo organizado. O desafio é evitar as repetições e excessos de explicações, que podem confundir quem lê.

Elaborar regras é um exercício textual particular, que demanda objetividade na busca por divisões e hierarquias bem definidas entre os conteúdos. O layout desses materiais deve se alinhar a este propósito, ao auxiliar a fluência da leitura e rápida localização de informações específicas, para que jogadores possam confirmar ou verificar detalhes da mecânica, mesmo quando estão em ação durante uma partida.

#### 3.1.1 Abstratus - Esculturas de Palavras

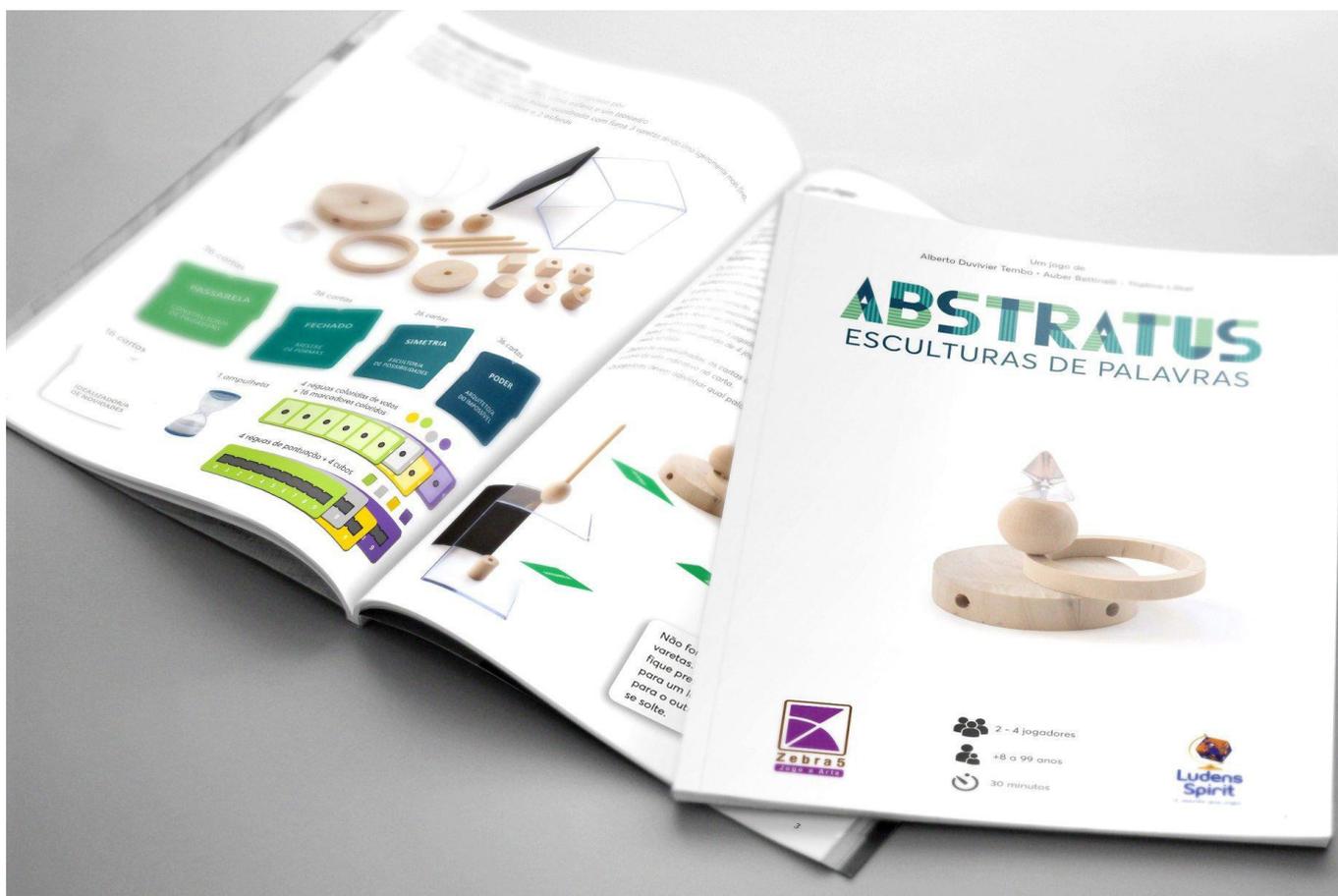


Figura 32 - Folheto de regras, *Abstratus – Esculturas de palavras* (2019). Distribuição: Ludens Spirit.

### **PARTICIPAÇÃO: Jogo autônomos**

Antes da conclusão de uma versão final para o jogo *Abstratus*, houve testes de jogabilidade com convidados. Foi possível utilizar versões prototipadas dos kits de peças em ações de jogatina realizadas pelo Zebra5. Jogamos em espaços diversos e com pessoas de variadas faixas etárias, como programação cultural de instituições como o Sesc São Paulo. Além dos naturais ajustes de regras, veio a percepção de que algumas características do jogo eram decisivas para encontrar um recorte de público: ao demandar a leitura de cartas e ser composto de algumas peças pequenas, o jogo se distanciou de uma parte do público infantil.

A dinâmica de criação tridimensional é ativada por cartas, divididas em quatro níveis de dificuldade. As cartas demandam operações de abstração e emprego de soluções metafóricas na representação das palavras através de construções tridimensionais, deixando-o mais permeável à participação de pessoas adultas, sem impedir que soluções de montagens mais literais pudessem ser experimentadas por crianças de diferentes idades.

A dinâmica de comunicação não-verbal que o jogo oferece, aberta à percepção de detalhes formais, dá espaço para, de modo geral, igualar jogadores de diferentes idades durante uma partida. Muitas vezes, crianças letradas, a partir de 11 anos, têm condições de jogar com desenvoltura diante de jogadores mais velhos.

### **Como os eixos de criação de *Abstratus* poderiam ser posicionados no mapa-ta- buleiro?**



Figura 33 - Decks de cartas, *Abstratus – Esculturas de palavras* (2019). Distribuição: Ludens Spirit.

O primeiro deck de cartas contém as palavras com sentido mais concreto, enquanto os demais decks avançam em conjuntos de palavras que exigem mais capacidade de abstração para serem “traduzidas” em formas tridimensionais. Na caixa, há também um deck de cartas em branco para que os jogadores criem suas próprias cartas.

## 3.2. Jogos mediados

Como já dissemos, o jogo em contexto de arte, quando mediado, é voltado para interação entre artistas educadores e públicos. Como um dispositivo lúdico poético, sua forma e função representam convites para que as pessoas sintam-se à vontade para se aproximar, tocar, habitar e inventar. As aberturas à interação, são também provocações para que os participantes saiam da lógica do consumo de um entretenimento. Ao olhar criticamente uma situação de jogo e arte, o jogador pode aceitar, ampliar, questionar ou subverter o que está “em jogo”.

Dizer que um jogo em contexto de arte é mediado, significa dizer que ele não só conta com uma pessoa que explicará suas regras. Mas é conduzido por alguém que faz perguntas, chama a atenção dos jogadores para detalhes, escuta e amplia as conexões entre linguagens da arte em operação durante a ação de jogar. Fomenta a expressão e reflexão de seus jogadores, assim como apropriações do jogo que, por vezes, podem mudar suas regras. Por fim, implica afirmar que uma série de ações podem ser realizadas em torno desse dispositivo

Além disso, o jogo em contexto de arte pode resultar numa ação performática, numa intervenção poética em determinado espaço, ou em resultados não visíveis a observadores externos. Atravessamentos vividos por seus participantes no âmbito da sensibilidade. Todas estas possibilidades são explorações do âmbito da EXPERIÊNCIA. Portanto, não se pode obter tais “resultados” através da soma de fatores ou planejamentos. Não há como controlar qual será a experiência do participante de um jogo, mas é possível prover um grupo de jogadores de pistas sobre como esta ação de jogar pode ganhar novos sentidos.

No caso de jogos mediados, as regras são uma espécie de roteiro, onde cabem desvios de rota e adaptações feitas na hora, de acordo com o fluxo do jogo e o modo com seus participantes estão se envolvendo com ele. Portanto, este eixo também estabelece quais seriam os limites para um jogo se desdobrar a partir da inserção de novas regras e o que pode desintegrá-lo.



Figura 34 - Thelma Löbel medeia o jogo *Abstratus* na intervenção POEMAS PASSAGEIROS E OUTROS JOGOS-CONVERSA, no Sesc 24 de Maio / SP (2018). Série de jogos ligados à palavra escrita, lida, traduzida, recriada, dita, sussurrada e ouvida. Foto: Tiago Luz.

### 3.2.1 Cruzamento entre jogos autônomos e mediados

Mesmo um jogo não pensado para este fim pode se transformar numa experiência mediada, como é o caso de *Abstratus*. Em diversas ações, para além dos *playtestings*, *Abstratus* foi ativado como ação cultural ou como oficina, ganhando novas camadas de sentidos para as interações que o jogo propicia.

Huizinga associa o jogo ao sagrado e fala sobre um círculo mágico que se estabelece em torno do ato de jogar. Ao comentar sobre as comunidades temporárias que se formam em torno do jogo, afirma que “a sensação de estar, ‘separadamente juntos’ numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo” (p. 14, 2000).

## Possibilidade de representação no tabuleiro

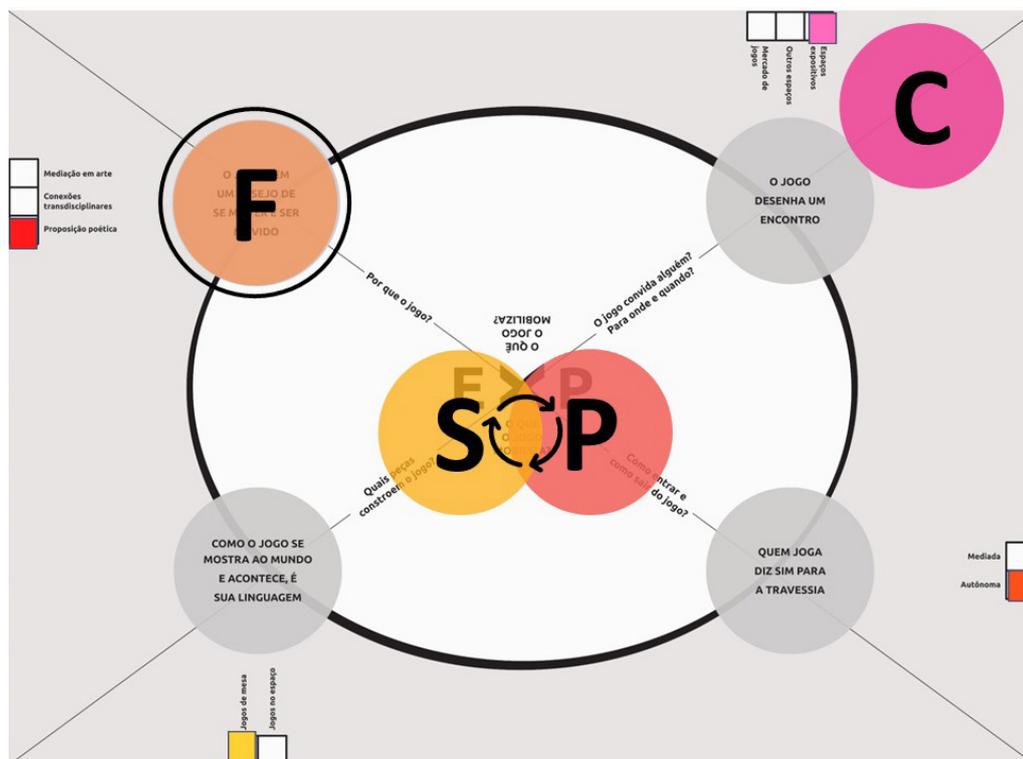


Gráfico 10 - Em um primeiro momento, com o eixo FOCO em evidência, o SUPORTE e a PARTICIPAÇÃO são ativados e se retroalimentam.

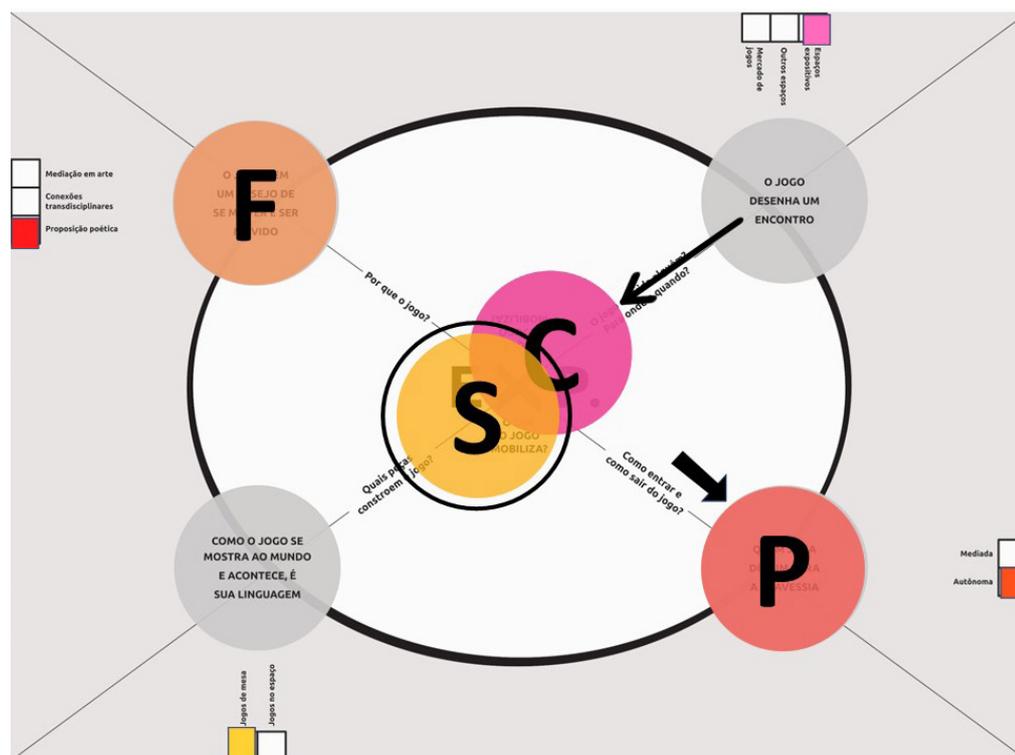


Gráfico 11 - Após a ideia do jogo ganhar consistência, no segundo momento, a etapa de industrialização, o CONTEXTO passa a interagir com o eixo SUPORTE na busca por soluções formais e técnicas.

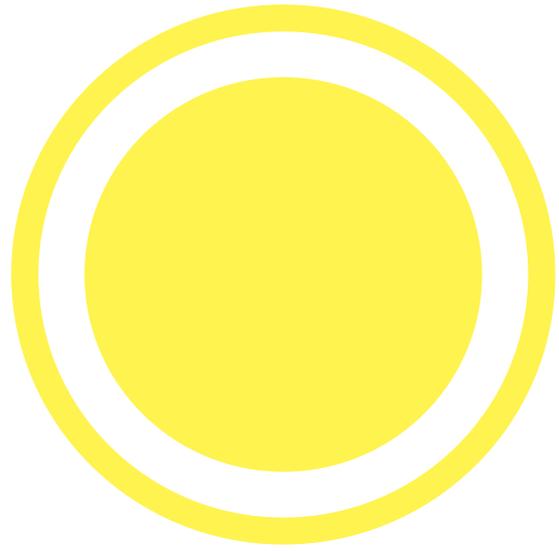
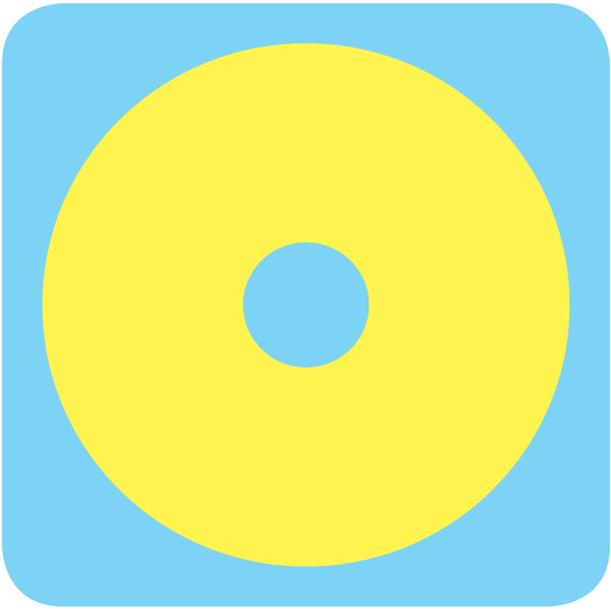




Figura 35 - Ana Teixeira (1957). *Escuto histórias de amor*, Brasil, 2012. Ação urbana. (imagem: [www.anateixeira.com](http://www.anateixeira.com))



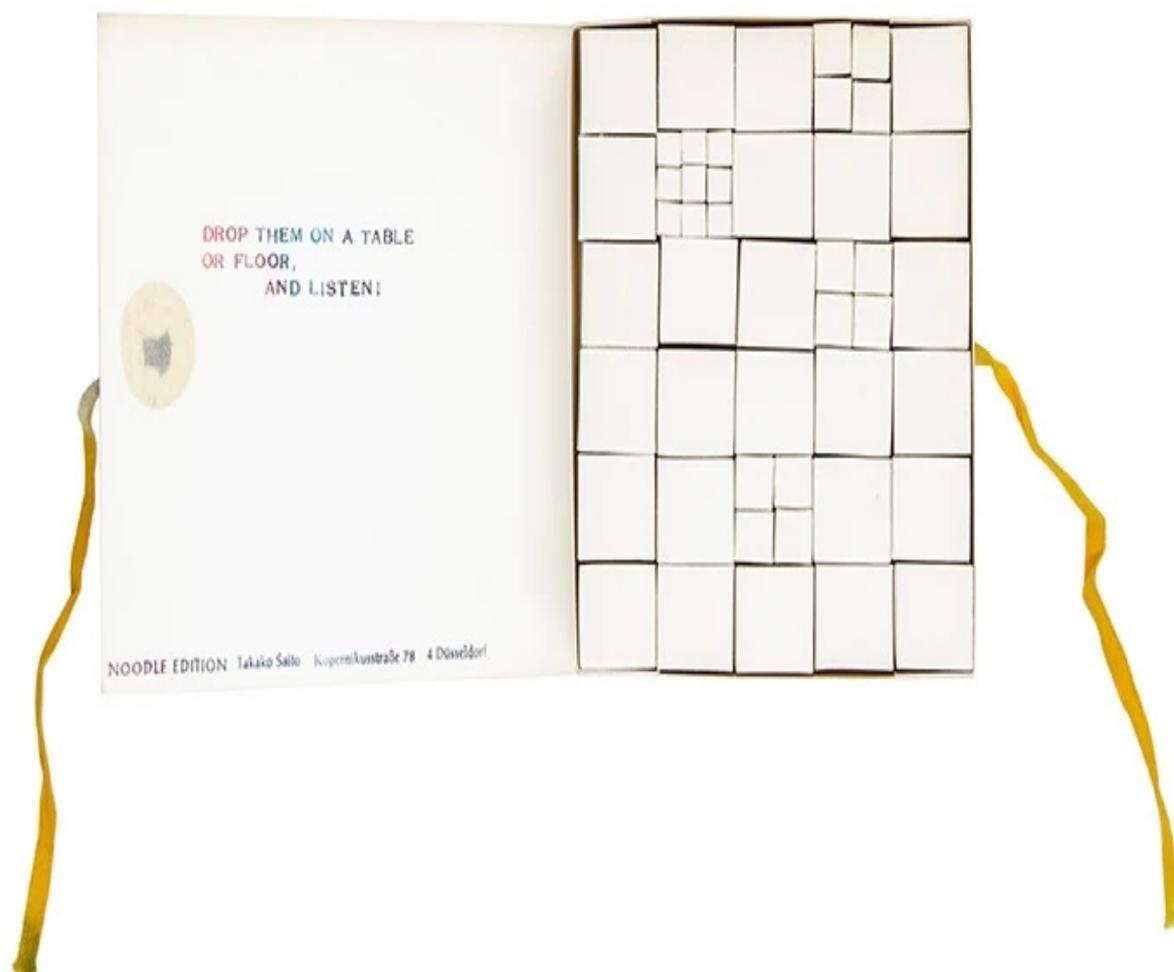
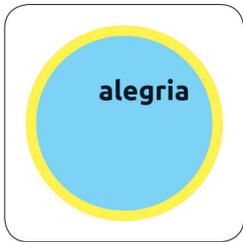


Figura 36 - Takako Saito (1929). *Livro de música*, 1980. Cubos de papel em diferentes tamanhos. Instrução na capa: Jogue-os na mesa ou no chão. E escute! Tiragem: 100 exemplares. Düsseldorf, Alemanha, Edições Noodle (imagem: [www.mutualart.com](http://www.mutualart.com)).



# ESTRATÉGIA QUATRO

## Palavra/imagem

Páginas: 29

55/57

84/85

107

119

121

132

134

142

Com as cartas sobre a mesa, vagueie os olhos pelas páginas listadas,  
produzindo os encontros entre palavra e imagem.

Escute-os.

## MÓDULO 4 – SUPORTE

### Como o jogo se apresenta e acontece, é sua linguagem



Será fundamental descobrir qual é o corpo do jogo. E o que ele produz nos corpos jogantes.

#### Quais peças constroem o jogo?

**Este eixo representa todo tipo de exploração, pesquisa em torno das questões materiais e possibilidades técnicas para a produção de um jogo. Envolve a experimentação de materiais, a definição de prazos, diálogo com profissionais especializados, fatura de mockups para testes de jogabilidade, dimensões e funcionalidade, adaptações e revisões até chegar à finalização de um projeto. Questões técnicas e formais que podem estabelecer a linguagem de um jogo.**

As divisões deste eixo estabelecem:

#### Jogos de mesa | Jogos no espaço

O eixo SUPORTE se refere às ações que viabilizam a realização concreta de um jogo. Seu caráter pragmático compreende várias atitudes e decisões. Desde a administração dos recursos disponíveis para a materialização do jogo, comunicação entre equipes envolvidas, a pesquisa por profissionais que solucionem detalhes técnicos do que se pretende construir, até preocupações ligadas ao formato e à durabilidade das peças.

Também se conecta às soluções que envolvem a identidade visual do trabalho, a estética e linguagem com que se comunica com o público, ou seja, os meios com os quais vai convidar, desafiar, propor uma situação de jogo, seu CONTEXTO. Ao mesmo tempo, o eixo suporte revela como estas preocupações de ordem prática não devem desviar o jogo de seu FOCO. De que modo as soluções materiais de um jogo representam as escolhas conceituais de seus autores?

Perguntas que auxiliam a elucidar o eixo SUPORTE:

- **O que caracteriza o formato do jogo?**
- **O que este formato comunica aos seus participantes?**
- **Quais são limitações materiais, espaciais, institucionais e sociais que influenciam o formato do jogo?**
- **Como as interferências dos prazos, fornecedores, técnicos e designers se integram ao processo de criação?**
- **O que deve ser abandonado para que a criação do jogo seja finalizada?**

Os materiais empregados, seus componentes, dimensões, formas ou visualidades devem convergir para criar a linguagem desse jogo, tudo a serviço de mobilizar a poética que a situação lúdica acolhe. Desse modo, sua forma já é uma proposta estética que se oferece à interpretação/fruição de seus jogadores.

Os recursos ou procedimentos criativos são os modos como o artista lida com as propriedades das materialidades, ou seja modos de transformação. Na relação do artista com a matéria-prima, ele enfrenta a potencialidade de exploração de suas propriedades e, ao mesmo tempo, restrições, em processo de conhecimento. O artista pode se adequar ou burlar tais limites, dependendo do que ele pretende de sua obra. Toda ação sobre as matérias-primas gera seleções e tomadas de decisões. (Salles, 2017, p. 43).

Este eixo, muitas vezes, envolve a pesquisa de soluções com fornecedores, materiais e técnicas. Trabalho que ocorre em diálogo ou cocriação juntos de outros artistas, especialistas e/ou designers. Quais são os recursos que disponho para materializar este jogo?

## **4.1 Jogos de mesa**

Os jogos de mesa, em geral, instauram uma situação lúdica a partir de sua própria materialidade. São os mais conhecidos do público em termos de formato, não raro evocam memórias de infância e adolescência, principalmente em pessoas que na vida adulta perderam o hábito de jogar. Possuem relativa autonomia em relação ao espaço onde o jogo acontece, isto porque os aspectos externos não interferem no seu formato. Entretanto, mesmo que sua materialidade permita que seja ativado em diferentes espaços, será preciso questionar se, a depender desse espaço, o jogo em contexto de arte sustenta o seu FOCO? Afinal, quando um jogo se desloca, o que se desloca com ele?

### 4.1.1 Jogo das profecias



Figura 37 - *Jogo das Profecias*, 2014. Foto: Tumbao Velasquez.

*Jogo das profecias* é um jogo de disputa entre dois jogadores. É composto por tabuleiro, dados e peças, todos itens em madeira. Além disso, é acompanhado por um livreto de regras e profecias. O jogo acontece com a movimentação de peças pelas casas dispostas em circunferências concêntricas, sinalizadas por formas geométricas: círculo, quadrado ou triângulo. Cada jogador possui um conjunto de três tipos de peças diferentes, com símbolos de sol, lua e nuvem. Estas diferenças determinam quando uma peça derrota a outra, enquanto é derrotada por uma terceira. A figura abaixo ilustra estas relações de força.

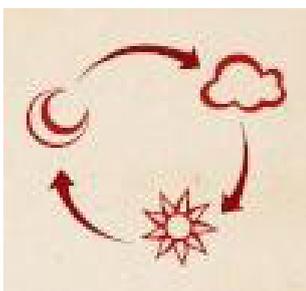


Figura 38 - Símbolos usados no *Jogo das Profecias*, 2014.

De acordo com o dado, cada jogador pode mover suas peças pelo tabuleiro e, no encontro entre duas peças numa mesma casa, eliminar a peça do adversário. Quando um dos jogadores é derrotado, as peças restantes sobre o tabuleiro, indicam uma profecia, no *Livro das Profecias*, um livreto que acompanha o conjunto.

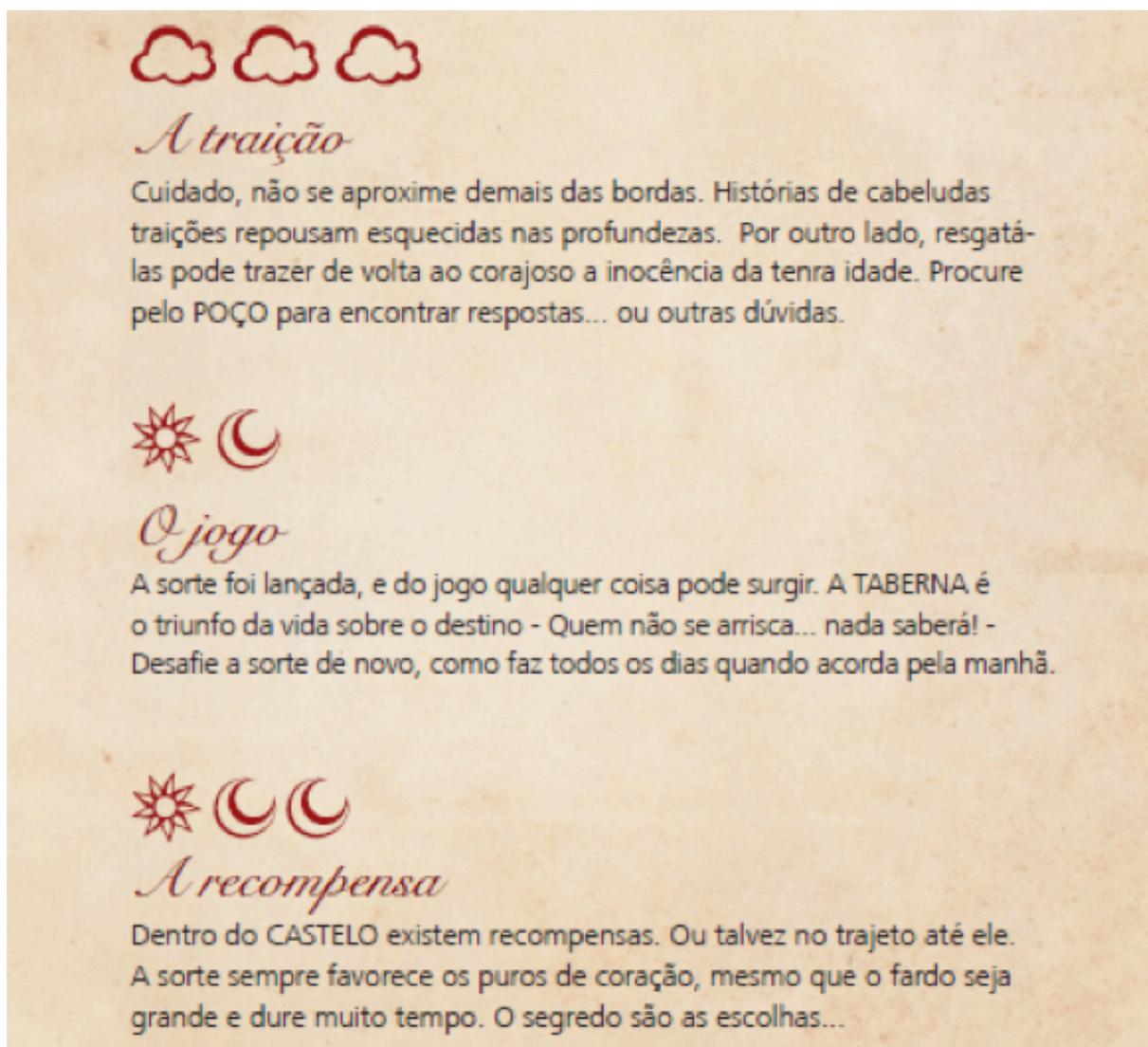


Figura 39 - Exemplos de profecias que constam no livreto anexado ao jogo.

## Os 4 eixos em Jogo das Profecias

**FOCO:** Mediação em arte

**SUPORTE:** Jogo de mesa

**CONTEXTO:** Exposições de arte

**PARTICIPAÇÃO:** Mediada

### **CONTEXTO: Espaços expositivos**

O jogo se configurou com uma ação dentro de uma exposição que colocava em relação dois universos: os contos dos irmãos GRIMM e as gravuras de J. Borges. O evento ocupou toda a unidade do Sesc Interlagos<sup>88</sup>, com cenografia temática permeada de elementos interativos lúdicos e exposição de originais de J. Borges. A Ação Educativa foi coordenada pelo Zebra5, portanto, o *Jogo das Profecias* foi elaborado junto de outros jogos e ações ligadas à mediação da exposição.

O ambiente imersivo criado pela cenografia e o tema da exposição, ligado a narrativas antigas europeias sob a leitura das gravuras de J. Borges, fundamentou a temática do jogo. O local onde o jogo seria ativado e o público ao qual seria destinado tiveram importância secundária no desenvolvimento do projeto. Embora já se considerasse que o jogo deveria ser de fácil jogabilidade, para ser ativado num ambiente de ruídos e repleto de informações visuais.

### **SUPORTE: Jogo de mesa**

O eixo SUPORTE caracterizou-se como um grande aprendizado para o coletivo, um dos pontos centrais dessa criação, desdobramento de explorações iniciadas em trabalhos anteriores. Desta vez, buscamos fazer uma parceria com o artista e especialista em marcenaria Antonio Véspoli, que havia desenvolvido as peças de *Partetodo*. Seu espaço de trabalho é um local de pesquisa e descoberta sobre modos de produção, materiais, maquinários e técnicas para trabalhar a madeira. O diálogo com um profissional ligado à prática, experiente em encontrar soluções para projetos de diversos artistas, ampliou os horizontes de criação.

O jogo foi executado com um tipo de maquinário que 'desenha' sobre a superfície da madeira. E a base do tabuleiro, produzida a partir de assentos de cadeiras escolares, ideia trazida por Véspoli a partir de materiais que tinha disponíveis em seu ateliê. Esta resignificação de um material que veio da escola, gerou novos sentidos para a materialidade do jogo e o CONTEXTO de sua produção e ativação.

---

88 GRIMM AGRESTE, 2014, foi uma exposição que celebrou o lançamento da publicação de dois livros com traduções dos contos dos irmãos Grimm ilustrados pelo artista J. Borges.

### **PARTICIPAÇÃO: Jogo Mediado**

O jogo era destinado ao público espontâneo da exposição, ou seja, não seria ativado com grupos agendados para visitas orientadas, uma vez que só poderia ser jogado por dois jogadores a cada vez. Por meio de teste, uma dinâmica de peças divididas em três categorias, num circuito em que cada peça sempre ganha de outra peça e sempre perde de uma outra peça, a mecânica foi estabelecida. O formato do jogo, em diálogo com a cenografia e as narrativas presentes na exposição, deram margem ao surgimento de um tipo de oráculo, relacionado o fim do jogo a uma profecia. Textos curtos que citavam detalhes das instalações cenográficas, instigando o público a se relacionar com estes detalhes após o final do jogo.



Figura 40 - Esquerda: publicação em rede social de Jucelia Silva, artista educadora que integrou a equipe coordenada por Alberto Duvivier Tembo (Zebra5). Exposição Grimm Agreste. Sesc Interlagos/SP (2014). Foto: Acervo da artista. Figura 41 - Direita: detalhe do *Jogo das Profecias* sendo ativado. Exposição Grimm Agreste. Sesc Interlagos/SP (2014). Foto: Daniela Noronha.

### **FOCO: Exposição de arte**

O foco do jogo era trabalhar com a ludicidade e estranhamento que as narrativas dos irmãos GRIMM já possuem. Isso aliou-se ao desejo de experimentar um jogo em que o acaso tivesse presença expressiva, o que levou à elaboração da proposta oracular que o jogo representa. Neste caso, o FOCO do jogo não foi definido por limitações ou por um briefing, mas a partir de desdobramentos naturais que emergiram das leituras e conversas em torno do universo fantástico das narrativas, o macrotema da exposição.

### **Diálogos entre processos**

As primeiras ideias do Jogo das Profecias são provenientes da adaptação de uma regra de um **jogo do espaço**, aplicada a um **jogo de mesa**. Vira e vê, foi uma intervenção lúdica também produzida e ativada numa área ao ar livre do Sesc Interlagos.

O jogo é baseado numa brincadeira infantil onde os participantes tentam manter-se na partida enquanto disputam a ocupação de áreas demarcadas no chão.

Tendo como FOCO estabelecer uma situação de jogo em espaço aberto, regras mais complexas foram adicionadas (PARTICIPAÇÃO) em diálogo narrativo com o CONTEXTO. Os participantes eram feiticeiras e feiticeiros que, à medida que se encontram nas áreas delimitadas por tapetes de borracha impressos (SUPORTE), devem travar um “combate” simbólico, usando “poderes” que ora derrotam outro poder, ora são derrotados.



Figura 42 - Vira e Vê - Jogo desenvolvido para espaço aberto, integrante da Ação Educativa da exposição Grimm Agreste, coordenada pelo Zebra5 no Sesc Interlagos (2014).

No jogo, um mediador utilizava uma bandeirinha para indicar a cor dos tapetes que não poderiam mais ser ocupados por ninguém. Ao sinal, todos deveriam sair de seu ponto de partida para tentar ocupar os tapetes de outras cores. Quando duas pessoas se encontram sobre um mesmo tapete, devem revelar qual é seu poder mágico, expresso num crachá recebido antes do início do jogo. Esta lógica ternária de forças que movem o jogo, determinava quem permanecia no círculo e quem deveria sair do jogo.

Ao explorar este sistema de poderes divididos em três categorias surge a ideia de fazer uma transposição para as peças de um jogo de mesa. Nesta “tradução” foram surgindo outros elementos que se desdobraram na ideia de um oráculo, misturando um pouco de estratégia e sorte para compor o *Jogo das Profecias*.

## Possibilidade de representação no tabuleiro

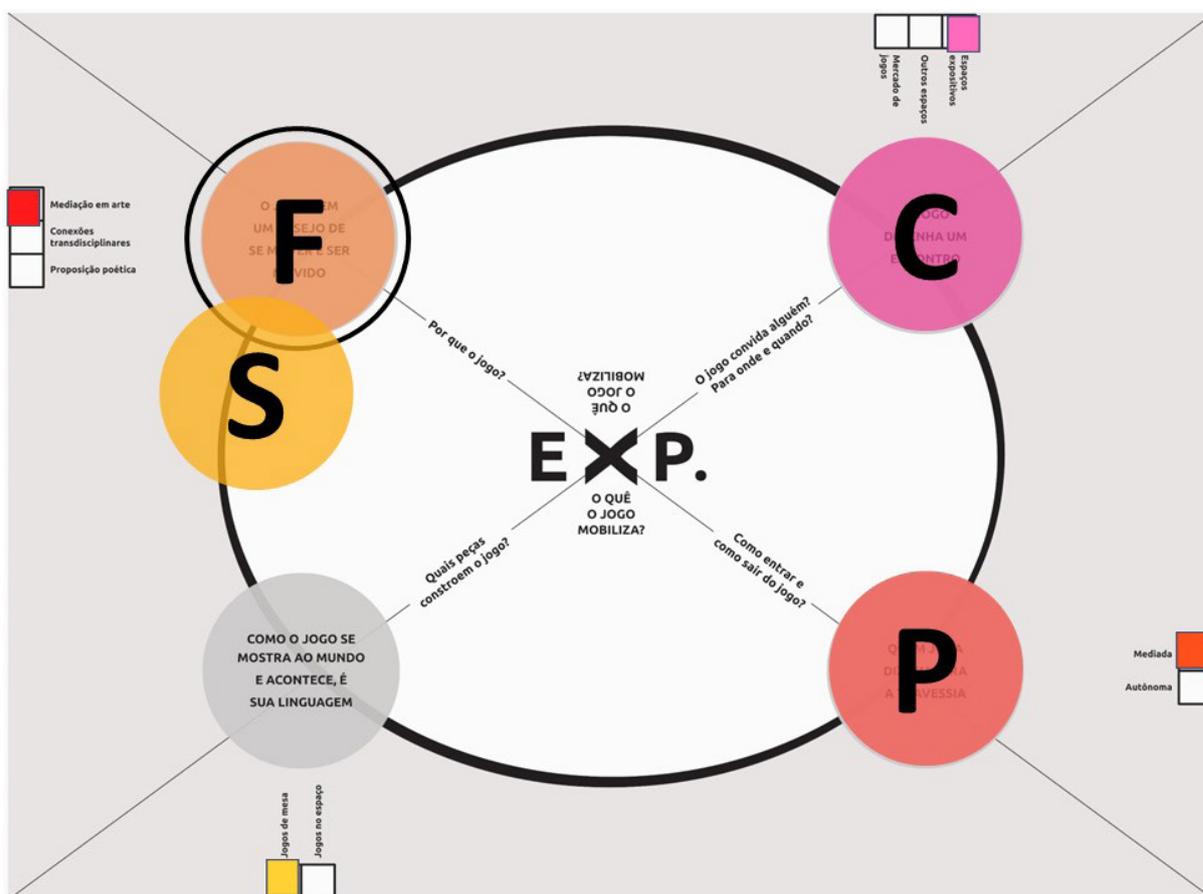


Gráfico 12 - Mapa/tabuleiro e eixos de criação no desenvolvimento do *Jogo das Profecias*.

O FOCO manteve-se em relação de equilíbrio com o CONTEXTO (universo da exposição) e a PARTICIPAÇÃO (desejo de inserir o acaso numa das etapas do jogo). As forças equivalentes moveram toda a elaboração, sendo que o SUPORTE, tanto por seu material, acabamento e por agregar o elemento simbólico da cadeira escolar, reforçou o FOCO do jogo.





Figura 43 - Antoni Tàpies (1923-2012). *Cartas para Teresa*, 1974. Litografia e colagem. Foto: Lluís Bover, 2017 (imagem: [www.arteinformatado.com](http://www.arteinformatado.com))





Figura 44 - No Martins (1987). *Principal peça do jogo*, 2018. Acrílico e folha de ouro 18k sobre linho (imagem: [masp.org.br](http://masp.org.br)).

## 4.2. Jogos no espaço

Os jogos que acontecem no espaço, obedecem à lógica da intervenção, podem se instaurar num lugar, criando um novo espaço, ou serem integrados a esse espaço, dialogando diretamente com as características físicas, visuais, culturais e geográficas de um lugar. Nesse sentido, um jogo que se desenvolve no espaço segue premissas da instalação, ou *site specific*. Que tipo de comportamentos, um jogo instalado em determinado espaço, suscita em seus participantes?

### 4.2.1 Construssim



Figura 45 - *Construssim* no evento: Os Jogos de Construssim no Jardim, Casa das Rosas, 2012. Foto: Mário Lopes.

*Construssim* é uma intervenção lúdica que se configura como um jogo de construção a partir de encaixes de canos de PVC coloridos. Seus participantes podem fazer montagens obedecendo determinadas regras, ou de modo aleatório, a depender do CONTEXTO. Pode se constituir numa experiência com princípio, meio e fim para determinado grupo, ou ser uma ação contínua e aberta, com participantes flutuantes que entram e saem do jogo livremente.

## Os 4 eixos em Construssim

**FOCO:** Proposição Poética

**SUPORTE:** Jogos de espaço

**CONTEXTO:** Outros espaços

**PARTICIPAÇÃO:** Mediada

### FOCO: Proposição Poética

A primeira versão desta intervenção aconteceu como parte da programação de uma exposição<sup>89</sup> que mesclava arte e ciência pela temática da água. A materialidade da proposta se conectava diretamente ao tema. Entretanto, de modo independente, o desejo de desenvolver um experimento lúdico com canos e cores já estava no horizonte do artista educador Alberto Tembo, antes mesmo de surgir a possibilidade de viabilizar sua produção. A oportunidade de viabilizar sua execução reuniu o interesse de outros integrantes do Zebra5, que puderam participar, em diferentes momentos, do desenvolvimento e ativações desse jogo. Por isso, seu FOCO, apesar de passar por ajustes ao longo do tempo, sempre esteve alinhado a uma experimentação de SUPORTE.



Figura 46 - *Construssim* no evento: Os Jogos de Construssim no Jardim, Casa das Rosas, 2012. Foto: Mário Lopes.

<sup>89</sup> Água na Oca foi uma mostra produzida pelo Instituto Sangari em 2013, com instalações multimídias interativas que tratavam de diversos temas relacionados à água, que também apresentava trabalhos de artistas contemporâneos ligados ao tema pela estética, materialidade ou conceitos presentes nas obras.

**SUPORTE: Jogo no espaço**

A construção por meio de canos é uma solução material que se manifestou com grande versatilidade. Em sua primeira versão, a intervenção contava com bombas de aquário para que os canos fossem atravessados por água ao final da montagem. Por se tratar de um experimento sendo realizado pela primeira vez dessa maneira, inúmeros vazamentos ocorriam, uma vez que não era possível garantir que as montagens feitas pelo público estavam com encaixes firmes. Os participantes tentavam evitar os vazamentos e se distribuem ao longo do circuito, garantindo a manutenção dos encaixes nos pontos críticos da construção, onde vazava mais água.

Este aspecto de algo improvisado, adicionou um elemento de humor à experiência. Um caráter inesperado se revelou nesta intervenção, a percepção de que trata-se de uma experiência intergeracional. Isto se dá por características do SUPORTE, um material familiar, cujo funcionamento é auto explicativo. Os canos, portanto, eram elementos mediadores da ação, configurando-se como convites espontâneos à participação dos adultos.

**CONTEXTO: Outros espaços**

Este projeto é o mais contínuo dentro das ações do grupo, tendo sido adaptado a muitos CONTEXTOS diferentes, quase sempre com a condução de Alberto Tembo, o autor da ideia original. Sua materialidade vem sofrendo alterações ao longo dos anos, mas o princípio de construção se mantém, às vezes de modo mais estruturado, com regras para os encaixes. Outras vezes de modo mais livre, a partir de interações espontâneas.



Figura 47 - Des-com-plás (*Construssim*) ativado por Alberto Duvivier Tembo. Secs Vila Mariana, 2012.  
Foto: Acervo Zebra5.



Figura 48 - Intervenção *Construssim* ativada por Alberto Duvivier Tembo e Patrícia Marchesoni Quilici no bairro de Paraisópolis (São Paulo/SP). A ação integrou a programação do projeto Paço na Comunidade, coordenado por Patrícia na instituição Paço das Artes/USP (2014).

### **PARTICIPAÇÃO: Jogo Mediado**

O FOCO em *Construssim* o aproxima de uma oficina de criatividade, um encontro em que as pessoas se apropriam do material e realizam explorações de linguagem. Sobre as experiências de ativação do *Construssim* em espaços abertos, Alberto Tembo comenta:

[...] Nesta proposta os elementos são importantes, pois ela é composta por peças ligadas ao universo da construção, que em geral têm um uso bem racional. Então a ideia foi dar um caráter estético a um material que pode ser usado para qualquer coisa. E juntar, construir e combinar é muito lúdico. Parece ser inerente a todos esta vontade de querer conectar materiais parecidos, juntar as partes. Em um primeiro momento, a proposta se chamava *Des\_com\_plás*. Com o tempo, foi agregando novos aspectos e possibilidades de uso. Logo foram atribuídas narrativas, pois pode ser um jogo mais formal, mas é possível também trabalhar com o imaginário. Depois vieram as palavras<sup>90</sup> (Löbel, 2020).

90 Trecho de entrevista concedida à pesquisadora Thelma Löbel em abril de 2019, para sua dissertação de mestrado (Löbel, 2020).

## Possibilidade de representação no tabuleiro

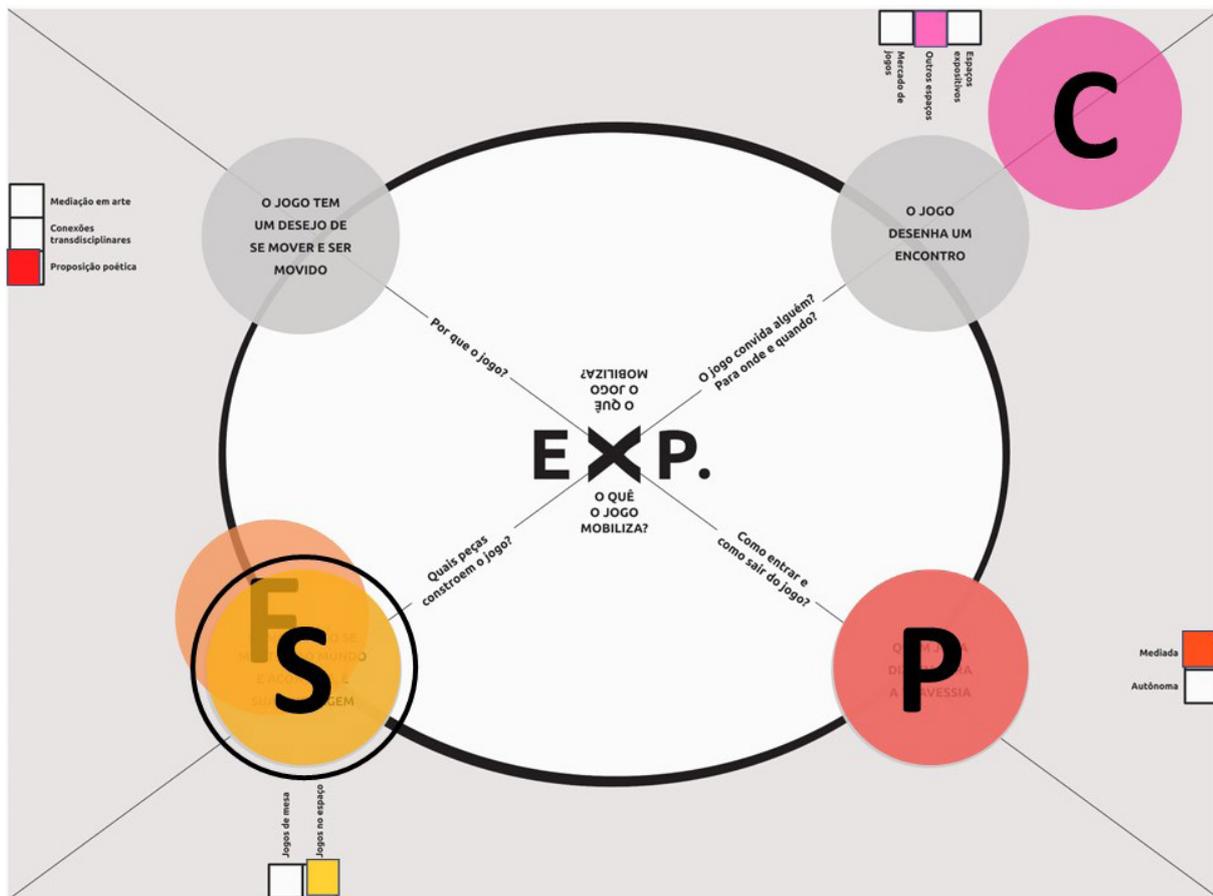


Gráfico 13 - Mapa/tabuleiro e eixos de criação no desenvolvimento do jogo *Construssim*.

O SUPORTE se identificou com o próprio FOCO do jogo, uma vez que a ideia surgiu do desejo de explorar um tipo de material. A participação manteve-se como parâmetro, tendo menor influência no processo, pois jogos de construção já pressupõem um tipo de interação com seus participantes. O CONTEXTO não influenciou no processo, porque o SUPORTE foi pensado para se adaptar a inúmeros públicos e espaços de jogo.



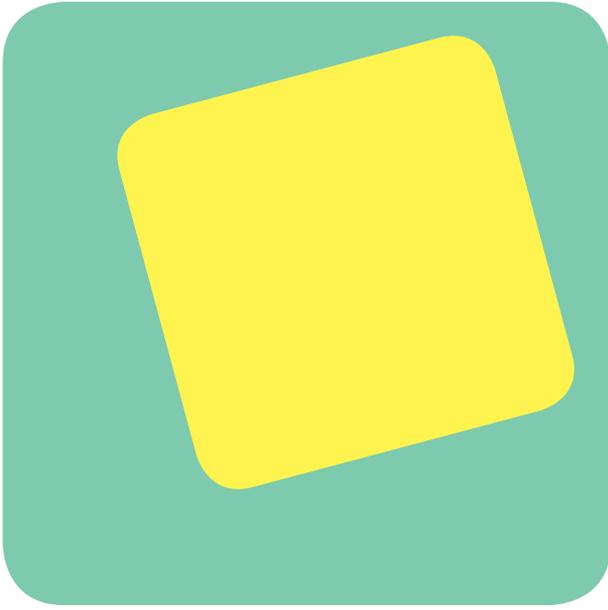
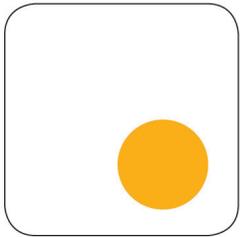
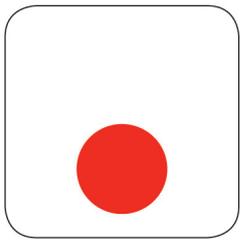
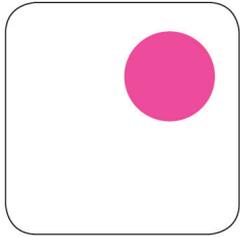
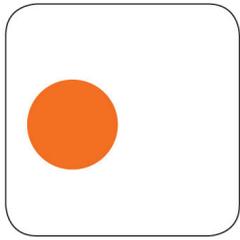




Figura 49 - Allan Kaprow (1927-2006). *YARD [Pátio]*, 1961. Happening. Espaço ao ar livre repleto de pneus, com os quais o público podia interagir. Foto: Julian Wasser.



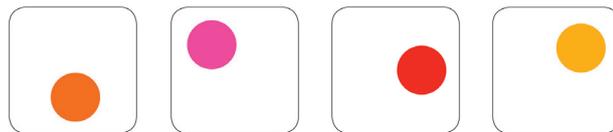
# ESTRATÉGIA CINCO

## Pontos de partida

Um jogo a partir do zero.

Agora você é quem inventa suas coordenadas!

Defina um ponto de partida para cada eixo e anote nas cartas.



Posicione as peças de acordo com as categorias do seu jogo.



Registre ideias, conceitos e incertezas para o futuro jogo.

Decida se vai guardar esses registros.

## MÓDULO 5 – EXPERIÊNCIA

### Criar e jogar pode ser ensaiar



Será fundamental colocar o jogo em xeque.  
Repeti-lo e alterá-lo, até que se revele sua forma final.

O bom jogo se deixa acontecer, não é previsto nem garantido.

### O que o jogo mobiliza?

**Este eixo é o terreno para onde convergem os demais eixos, a vivência do jogo em si, os atravessamentos que provoca, ou as expectativas que frustra. Não se refere a algo que pode ser previsto ou controlado, mas resultado do entrelaçamento de todos os eixos, colocado à prova em testes de jogabilidade ou na presença de novos jogadores. Representa o imponderável que pode emergir entre jogo e jogador. Por seu caráter vivencial, este eixo é também o espaço de conclusão deste trabalho, onde reverberam os movimentos de escritas/leituras.**

No projeto de um jogo, o eixo EXPERIÊNCIA geralmente se manifesta em duas instâncias, uma interna e outra externa ao processo. A etapa interna é quando o jogo é testado, vivido por seus criadores, passando por alterações e adaptações, antes de ser colocado no mundo. Um movimento que desloca as ideias para a ação. Como a situação de jogo pode acontecer - e como de fato ela acontece? É nesse momento que pode ocorrer a eliminação do supérfluo e o encontro com algo novo. A definição de Salen e Zimmerman (2012) para design iterativo, corrobora com esta compreensão:

O design iterativo é um processo de design baseado na interação lúdica (play-based design process). Enfatizando o playtesting (testes de jogabilidade) e prototipagem, o design iterativo é um método em que as decisões de design são tomadas com base na experiência de jogar um jogo durante seu desenvolvimento. [...] Não é um protótipo visual, mas interativo. Esse protótipo é jogado, avaliado, ajustado e novamente jogado, permitindo que o designer ou equipe de design fundamente decisões sobre as sucessivas iterações ou versões do jogo. O design iterativo é um processo cíclico que se alterna entre protótipos, testes, avaliação e refinamento. (Salen; Zimmerman, 2012, p. 27, v. 2)

A metodologia descrita acima, ligada à área do design de jogos<sup>91</sup>, focaliza aquilo que é produzido através do que citamos anteriormente como mecânica e estética do jogo, dentro de um contexto cultural e pela perspectiva do game design. Refere-se a entendimentos objetivos que rondam o tema EXPERIÊNCIA, apontando uma forma de solucionar problemas que surgem nas experimentações que visam dar forma ao jogo. Ela agrega uma abordagem científica que envolve o gesto de experimentar, mas não dá conta da amplitude que esta palavra tem no contexto das experiências com arte.

A instância mais externa ao eixo EXPERIÊNCIA, que se desdobra da etapa anterior, é ligada à apresentação do jogo no mundo. Quando este é ativado pelas pessoas que não estiveram envolvidas em sua elaboração - o público. É nesse momento que jogo e arte se diluem e, a palavra EXPERIÊNCIA ganha novos sentidos. Em qual medida estas vivências podem ser descritas ou mensuradas em seu caráter poético e lúdico? Como artista educador que sai a campo para jogar, conversar e partilhar gestos poéticos com diversos públicos, testemunho como tais experimentos podem ressoar na sensibilidade de seus participantes.

- **O que se moveu conforme o jogo se movia?**
- **Como o jogo altera a presença de quem joga?**
- **O que muda quando mudam os participantes?**

Questões que se abrem para novas investigações, numa análise que estaria focada na recepção dos dispositivos lúdicos poéticos aqui abordados.

O espanhol Jorge Larrosa<sup>92</sup> em seu texto *Experiência e Paixão*, nos dá pistas para compreender o que o eixo EXPERIÊNCIA pode representar no contexto desta pesquisa. Suas ideias são bastante difundidas no campo da mediação e nos auxiliam a lançar um olhar para a própria experiência artística. Ao ensaiar uma visão de educação como experiência, o autor faz uma análise dos significados desta palavra em diversas línguas<sup>93</sup>,

---

91 Não há relação direta com a proposição de experiências com arte, mas a produção de “experiências significativas” de acordo com as palavras dos autores. Esta visão de experiência significativa se refere a como um jogo pode fazer sentido para uma cultura de jogo, produzir uma vivência prazerosa e original. Um olhar que não se conecta a aspectos subjetivos ligados ao sensível e às possibilidades de múltiplas interpretações, próprias do campo da arte.

92 Professor de Filosofia da Educação da Universidade de Barcelona, com diversos livros traduzidos para o português. Tem presença em inúmeros eventos acadêmicos no Brasil ligados à educação, arte/educação e filosofia.

93 “(...) em espanhol “*o que nos passa*”. Em português, se diria que experiência é “o que nos acontece”, em francês “*ce que nous arrive*”; em italiano “*quello che nos succede*”; em inglês, “that what is happening to us” (Larrosa, 2004, p. 153).

explicitando o que há em comum nas diversas noções: “A experiência é o que nos passa, ou que nos acontece, ou o que nos toca. Não o que passa ou o que acontece, ou o que toca, mas o que nos passa, o que nos acontece ou nos toca” (Larrosa, 2004, p. 154). E para aprofundar-se, enumera fatores que causam a destruição da experiência, sendo o primeiro o excesso de informação, em segundo, o excesso de opinião, depois a falta de tempo e por fim, o excesso de trabalho.

Em consonância com as ideias de Larrosa, é importante considerar que não há possibilidade de experiência, a ser vivida ou oferecida, quando não há a tentativa de desautomatizar nossas relações com o tempo, com o não dito, o não conhecido, o risco, o erro, o desvio e com a escuta. Isso tudo nos leva de volta a Morin e sua proposição de uma racionalidade aberta. Como experienciar um processo criativo negando-se a buscar, tatear ou ensaiar tais gestos de interrupção<sup>94</sup>? O que é vivido, precisa ser vivido com alguma intensidade, para que esse fogo possa nutrir a elaboração de situações a serem vividas por outrem. Estas poderiam ser as regras desse jogo de criação? Com quantos desafios e com quantos acasos se produz um convite à experiência?

Estas redes de relações apontadas por Capra e descritas em exemplos diversos por Cecília Salles, remetem a noções de mediação como prática criativa emancipadora. Retroalimentam conexões entre arte, ciência e filosofia, para revelar inúmeras transversais que podem compor as camadas de uma EXPERIÊNCIA de jogo em contexto de arte. Por esse caminho, ao pensar sobre as estratégias que podem conduzir processos criativos no âmbito da EXPERIÊNCIA, não há tanto o que dizer, mas há o que viver.

Portanto, refletir sobre o eixo EXPERIÊNCIA é apresentar uma espécie de conclusão, incerta, tateante, que se dá em sobreposições movidas por essa escrita. Entre os nodos dessa rede de conexões, ocultam-se textos descartados, não alcançados, conversas com pares, orientações, desvios de rota, escolhas. Não há como, nem é função dessa pesquisa, afirmar se estas propriedades emergentes são reproduzíveis e eficazes em outros contextos. O que se manifesta desta experiência de pesquisa e escrita, que portanto torna-a útil a uma área de conhecimento, é seu gesto de sobrevoo, que propicia olhares panorâmicos e reflexões sobre os próprios processos de quem lê este trabalho.

---

94 “(...) a possibilidade de que algo nos passe ou nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, (...) calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço. (Larrosa, 2004, p. 160).

Diante das singularidades de um campo de construção de conhecimentos - da mediação como campo de experimentos - que se dá em atitudes e encontros, ou seja, sempre em relação, recorro novamente à Investigação Baseada em Arte:

Talvez, o maior argumento para a adoção dessas metodologias seja assumir que a pesquisa é um caminho construído no próprio percurso da investigação e que, neste caso, não há metodologia prévia à existência do processo, ou seja, não se trata de ter a priori uma metodologia de investigação sobre a qual apoiar a pesquisa, se trata exatamente do contrário. É o processo que irá configurar a metodologia. A pesquisa enquanto processo e processo como uma sequência contínua de fatos ou de operações que podem levar a outras sequências de fatos ou operações. Ou seja, a pesquisa como caminhada. O que implica a ruptura permanente dos equilíbrios estabelecidos. Fazer pesquisa nessas concepções é estar em movimento constante, em processo, em percurso. Nesse tipo de investigação será o leitor quem terá que estabelecer os nexos, fazer a trilha, pois o caminho não está dado com antecipação. O sentido não será apresentado pelo pesquisador, será necessário ser construído pelo leitor. São pesquisas que muitas vezes são mais de construções colaborativas, de comunidades discursivas coletivas do que percursos individuais autorais/originais (Oliveira; Charreu, 2016, p. 378-379).

À vista disso, é possível considerar a trajetória do Zebra5 como um percurso formativo permeado de partilhas entre seus integrantes, também com outros artistas educadores, curadores, técnicos, produtores, gestores culturais, designers, professores, estudantes e públicos diversos. Pode-se dizer, que o coletivo, ao retroalimentar-se de experiências, estudos e processos, gradualmente delineou um percurso original pelos âmbitos do jogo na arte/educação. Com isso, espera-se que esta pesquisa possa agregar novas camadas de interpretação às experiências de jogos em contexto de arte.

No âmbito individual, como artista educador e pesquisador, considero este trabalho como um gesto que pretende colocar em evidência, acolher e integrar os trânsitos que compuseram meu percurso profissional. Ao construir esse texto busquei, a partir de categorizações, diluir as hierarquias e separações entre áreas de estudo e atuação. Ressignificando minha posição como educador ao afirmar minha posição como artista. Ao me debruçar sobre a organização e invenção de categorias que nomeiam eixos de criação, tentei expor também o avesso desses procedimentos. Tentei olhar para o avesso da lógica que estabelece a organização do circuito de arte e que, muitas vezes, coloca em segundo plano, ou como uma “segunda categoria”, o trabalho da mediação e de artistas que se identificam como educadores.

Com esta conclusão, tento resistir por mais algum tempo nessa posição instável. Manter-me calmo enquanto perto do abismo. Tentei agir para a descategorizar os agentes que movem, produzem, pensam e vivem experiências com arte. Busquei passear por algumas definições para encontrar movimentos. E tentei resistir ao apagamento e

às hierarquizações que delimitam os terrenos sobre os quais ousou seguir pisando, no mundo da arte/vida/educação. Como num jogo, envolve limite e liberdade, tensão e alegria, numa ação voluntária e acordada entre seus participantes. Assim finalizo esta etapa de uma pesquisa que continua, oferecendo uma última imagem que, ao mesmo tempo que, encerra esta investigação num formato possível e delimitado, reabre novas investigações, movimento em espiral que se desenvolve em ciclos e camadas.



Figura 50 - Encontro do coletivo para apresentação de uma versão material do mapa-tabuleiro, em que se debateu de que modo a organização dos eixos de criação reflete sobre os integrantes do grupo. São Paulo, 15 set. 2023.

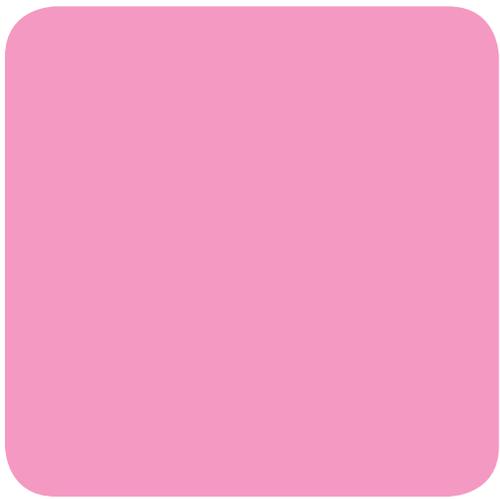




Figura 51 - Joseph Beuys (1921-1986). *Não podemos fazer isso sem a rosa, não podemos nem mais pensar*, 1972. Litografia em papel, 80,4 x 56,8 cm. "A foto de Wilfred Bauer mostra Beuys na mesa do seu Gabinete de Informação durante a documenta V, de Kassel, em 1972. O Gabinete era gerido pela Organização para a Democracia Direta, uma plataforma para a propagação das ideias radicais do artista. Durante 100 dias, Beuys debateu incansavelmente suas ideias com os visitantes da exposição. No último dia, ele lutou uma luta de Boxe pela Democracia Direta" (TATE, 2008). Foto: Wilfred Bauer (imagem: [www.tate.org.uk](http://www.tate.org.uk)).

## BIBLIOGRAFIA

AMERICANGAMES e Eurogames: Narratologia e Ludologia. 2010, 1 vídeo (6 min). Publicado pelo canal Jogos de Tabuleiro. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=I-A1qJT-sic>. Acesso em: 7 out. 2023.

ALMEIDA, A. S., MARTINS, N. S. M., RICCETTI, T.M. A trajetória do Curso de Design da Universidade Presbiteriana Mackenzie: 45 anos de ensino. *In*: ALVIM, A. T. B., ABASCAL, E. H. S., ABRUNHOSA, E.C. (orgs). **Arquitetura Mackenzie 100 anos FAU-Mackenzie 70 anos: pionerismo e atualidade** [online]. São Paulo: Editora Mackenzie, 2017, p. 219-246. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/xrrzx/epub/alvim-9788582937266.epub>. Acesso em: 20 out. 2023.

ALONSO, Rodrigo *et. al.* **Arte en juego: una aproximación lúdica al arte argentino**. 1 ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Fundación Proa, 2022.

BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão. Apresentação. *In*: BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão (orgs.). **Arte/educação como mediação cultural e social**. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

\_\_\_\_\_. (org). **Inquietações e Mudanças no Ensino de Arte**. São Paulo: Cortez, 2002.

BEZERRA JUNIOR, Belidson Dias; IRWIN, Rita L. (Org.). **Pesquisa educacional baseada em arte: a/r/tografia**. Santa Maria: Editora UFSM, 2013. 244 p. ISBN 9788573911862.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990 (Ensaio) (Ed. original 1958, Ed. Ver. e aum. 1967).

CAMNITZER, Luis; PEREZ-BARREIRO, Gabriel (org.). **Educação para a arte / Arte para a educação**. Porto Alegre: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul, 2009.

CAPRA, Fritjof. **A teia da vida: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos**. Trad. Newton Roberval Eicheberg. São Paulo: Cultrix, 2006.

COUTINHO, Christiane; LIA, Camila; ORLOSKI, Erick; TEMBO, Alberto Duvivier; TREMONTE, Fábio. Estratégias de Mediação para exposição Morte das Casas - Nuno Ramos. *In*: BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão (orgs.). **Arte/educação como mediação cultural e social**. São Paulo: Editora UNESP, 2009, p. 187-194.

COUTINHO, Rejane Galvão. Vivências e experiências a partir do contato com a arte. *In*: **Educação com arte**. São Paulo: FDE, 2004.

\_\_\_\_\_. Estratégias de mediação e a abordagem triangular. *In*: BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão (orgs.). **Arte/educação como mediação cultural e social**. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

\_\_\_\_\_. Abordagem Triangular em processos de mediação cultural. **Revista GEARTE**, [S. l.], v. 9, 2022. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/gearte/article/view/125287>. Acesso em: 7 out. 2023.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs 1: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Ed. 34/1995, 4ª reimpressão, 2006.

DEWEY, John. **A Arte como Experiência**. São Paulo: Editora Abril Cultural, 1974, p. 245-263. Col. Os Pensadores.

DIÁLOGOS entre arte, jogo e educação. 1 vídeo (1 h 24 min). 26 maio 2022. Publicado pelo canal Instituto Bem Cultural IBC. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=L79ofiBYwaY&t=239s>. Acesso em: 20 out. 2023.

FOCO. *In*: **Dicionário Houaiss UOL**. Disponível em: <https://houaiss.uol.com.br>. Acesso em: 7 out. 2023

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4 ed. São Paulo, Perspectiva, 2000.

KAPROW, Allan. A Educação do Não-Artista, Parte I (1971). **Concinnitas, Revista do Instituto de Artes da Uerj**, v. 1, n. 4, 2003. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/article/view/42641/29501>>. Acesso em: 1 ago. 2023.

KASTRUP, Virgínia. Flutuações da atenção no processo de criação. *In*: LECERF, Eric; BORBA, Siomara e KOHAN, Walter (Org.). **Imagens da imanência – escritos em memória de H. Bergson**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007, p. 59-71.

\_\_\_\_\_. **Pistas do método da cartografia, pesquisa intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre. Sulina. 2009

MARTINS, Mirian Celeste. Verbete: MEDIAÇÃO. *In*: **Caderno da Política Nacional de Educação Museal – PNEM**. Brasília, DF: IBRAM, 2018, p. 84-88. Disponível em: <https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2018/06/Caderno-da-PNEM.pdf>. Acesso em: 20 fev. 2022.

MECÂNICAS. *In*: **Ludopedia**. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/mecanicas>. Acesso em: 15 set. 2023.

JARDIM, Juliana Barbosa. Ensaio, ignorância, desdobramento: um espaço titubeante entre aula e cena. **Urdimento**, v.1, n. 26, p. 310-329, julho 2016.

LIA, Camila Serino; NAKASHATO, Guilherme; COUTINHO, Rejane Galvão. **Ação educativa em formação contínua**. *In*: ANPAP. 16º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas Dinâmicas Epistemológicas em Artes Visuais, 2007. Disponível em: <http://anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/073.pdf>. Acesso em: 12 out. 2023

LÖBEL, Thelma Azevedo. **Mediação cultural**: o jogo como experiência artístico-educativa. Dissertação (Mestrado em Artes). Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes, São Paulo, 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/194402>. Acesso em: 20 mar. 2023.

MORIN, Edgar. **A aventura de O Método e Para uma Racionalidade Aberta**. São Paulo. Edições SESC São Paulo, 2020.

MCDONALD, Peter. “Homo Ludens”: A Renewed Reading. **American Journal of Play**, 11 (2), 247-267. Disponível em: <https://www.museumofplay.org/app/uploads/2022/01/11-2-Article-5.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2023.

MUNHOZ, D. R. M.; Battaiola, A. L. **Regras e mecânicas em jogos**. Pesquisa em foco, [S. l.], v. 23, n. 2, 2018. DOI: 10.18817/pef.v23i2.1821. Disponível em: [https://ppg.revistas.uema.br/index.php/PESQUISA\\_EM\\_FOCO/article/view/1821](https://ppg.revistas.uema.br/index.php/PESQUISA_EM_FOCO/article/view/1821). Acesso em: 1 nov. 2023.

NARDIM, Thaise. As atividades de Allan Kaprow: artes de agir, obras de viver. **Revista Valise**, Porto Alegre, v. 1, n. 1, ano 1, julho de 2011. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/RevistaValise/article/view/19892/12804>. Acesso em: 02 set. 2023.

OLIVEIRA, M. O. de ; CHARREU, L. A. Contribuições da perspectiva metodológica “Investigação Baseada nas Artes” e da a/r/tografia para as pesquisas em Educação. **Educação em Revista**, v. 32, n. 1, p. 365-382, jan. 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0102-4698140547>. Acesso em: 15 set. 2023.

RADFAHRER, Luli. **Jogos são regidos por mecânica, dinâmica e estética**. 1 áudio. Rádio USP, Datacracia, 29 maio 2020. Disponível em: <https://jornal.usp.br/radio-usp/jogos-sao-regidos-por-mecanica-dinamica-e-estetica>. Acesso em: 20 out. 2023. Áudio.

REBOLLO, Sara. Fluids. A Happening by Allan Kaprow, 1967/2015. *In*: **Metalocus**, 15 nov. 2015. Disponível em: <https://www.metalocus.es/en/news/fluids-a-happening-allan-kaprow-19672015>. Acesso em: 19 set. 2023.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012. 4 v. ISBN 9788521206262. v. 1, v. 2 e v. 3

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto Inacabado**. Processo de criação artística. 5 ed. São Paulo, Intermeios, 2011.

\_\_\_\_\_. **Redes de criação**: construção da obra de arte. 2. ed. São Paulo: Horizonte, 2008.

TATE Museum. Joseph. We Won't Do It without the Rose, Because We Can No Longer Think, 1972. Legenda, maio 2008. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/beuys-we-wont-do-it-without-the-rose-because-we-can-no-longer-think-p07596>. Acesso: 18 out. 2023.

## Bibliografia complementar

ABECEDÁRIO Virgínia Kastrup: Cartografias da Invenção. 1 vídeo (2 h 24 min). 2019. Publicado pelo canal do Laboratório de Educação, Cinema e Audiovisual da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mTWns8ACYDU&t=396s>

BEY, Hakim. **TAZ - Zona Autônoma Temporária**. Tradução: Alexandre Barbosa de Souza. São Paulo: Veneta (Coleção Baderna), 2018.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. São Paulo: Martins, 2009.

DEBORD, G. **Sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2000

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996 (Coleção Leitura)

GADAMER, Hans-Georg. **A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.

HENDRICKS, Jon; SALLES, Evandro; DANTO, Arthur C. **O que é Fluxus? o que não é! O porquê = What's Fluxus? What's not! Why**. Brasília : Centro Cultural Banco do Brasil, 2002. 272 p.

HOFF, Mônica. **A virada educacional nas práticas artísticas e curatoriais contemporâneas e o contexto de arte brasileiro**. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2014.

HONORATO, Cayo. Mediação Extrainstitucional, p. 205-220. In: **Revista Museologia & Interdisciplinaridade**. Dossiê – Museologia e Educação, v. 3 n. 6 , 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.26512/museologia.v3i6.16737>. Acesso em abril de 2020.

JARDIM, Juliana Barbosa. Ensaio, ignorância, desdobramento: um espaço titubeante entre aula e cena. **Urdimento**, v.1, n. 26, p. 310-329, julho 2016.

LIMA, Janice Shirley Souza. A Educação Museal no Enfrentamento das Relações de Poder. In: Marisa Mokarzel. (Org.). **Artes Visuais e suas Interfaces**. 2 ed. Belém: Unama/Edunama, 2008, v. 5, p. 31-44.

MARTINS, M. C. ; PICOSQUE, G. M. **Mediação Cultural para professores andarilhos na cultura**. 1. ed. São Paulo: Editora Intermeios, 2012. v. 1. 162p.

MUSEO Nacional Centro de Arte Reina Sofía. **Playgrounds – Reinventar la plaza**. Catálogo de exposição. Madri: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y Siruela, 2014.

OLIVEIRA, L. S. **A mundanidade da arte**. ARS (São Paulo), [S. l.], v. 10, n. 20, p. 132-143, 2012. DOI: 10.11606/issn.2178-0447.ars.2012.64429. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/64429>. Acesso em: 29 out. 2023.

PENA-VEGA, Alfredo e ALMEIDA, Elimar Pinheiro de (org.). **O pensar complexo: Edgar Morin e a crise da modernidade**. Rio de Janeiro: Garamond, 1999.

RIGBY, Claire. Geraldo de Barros, Jogos de Dados e Sobras. *In: ArtReview*, 20 set. 2013. Disponível em: <https://artreview.com/october-2013-review-geraldo-de-barros-jogos-de-dados-e-sobras/>. Acesso em: 15 set. 2023.

### Sites

GAMES Studies. Revista eletrônica. Disponível em: [gamestudies.org](http://gamestudies.org).

JOGOS no Tabuleiro. Blog. Disponível em: [jogosnotabuleiro.blogspot.com](http://jogosnotabuleiro.blogspot.com).

THE STRONG National Museum of Play. Disponível em: [www.museumofplay.org](http://www.museumofplay.org).

SIMPÓSIO Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. Disponível em: [www.sbgames.org](http://www.sbgames.org)

LUDOPEDIA. Disponível em: <https://ludopedia.com.br/mecanicas>




Mediação em arte

Conexões transdisciplinares

Proposição poética

Será fundamental descobrir qual é o alvo antes de escolher a flecha. Imaginar o trajeto da seta.

**O JOGO TEM  
UM DESEJO DE  
SE MOVER E SER  
MOVIDO**

Por que o jogo?

Quais peças  
constroem o jogo?

**COMO O JOGO SE  
MOSTRA AO MUNDO  
E ACONTECE, É  
SUA LINGUAGEM**

Jogos de mesa

Jogos no espaço

Será fundamental descobrir qual é o corpo do jogo. E o que ele produz nos corpos jogantes.

--	--

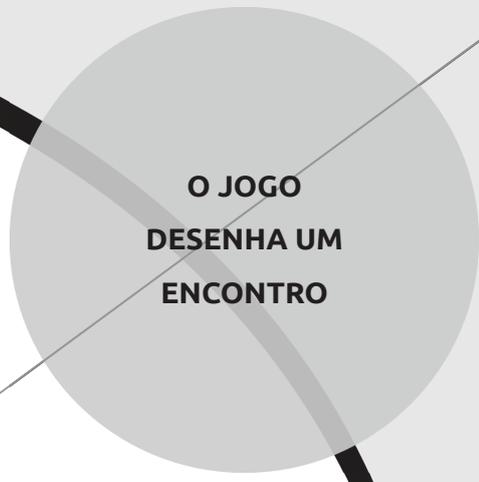
**E >**

¿VZL  
OGO  
QUE  
O Q  
O JO  
MOBI

--	--	--

Espaços  
expositivos  
Outros espaços  
Mercado de  
jogos

Será fundamental que o jogo se lance na direção de seus participantes, ou que seja uma armadilha. O bom jogo captura seus jogadores.



O jogo convida alguém?  
Para onde e quando?

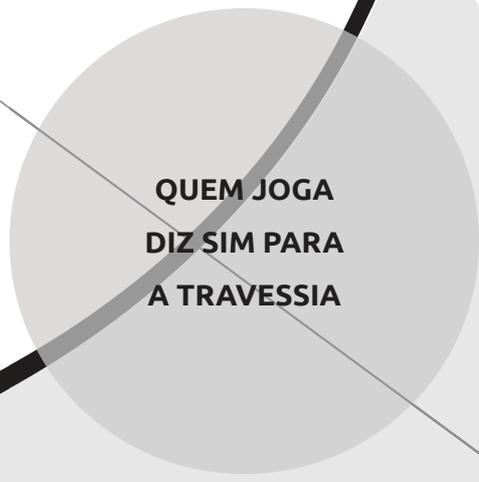
MOBIL  
or o  
JO  
O O

**P.**

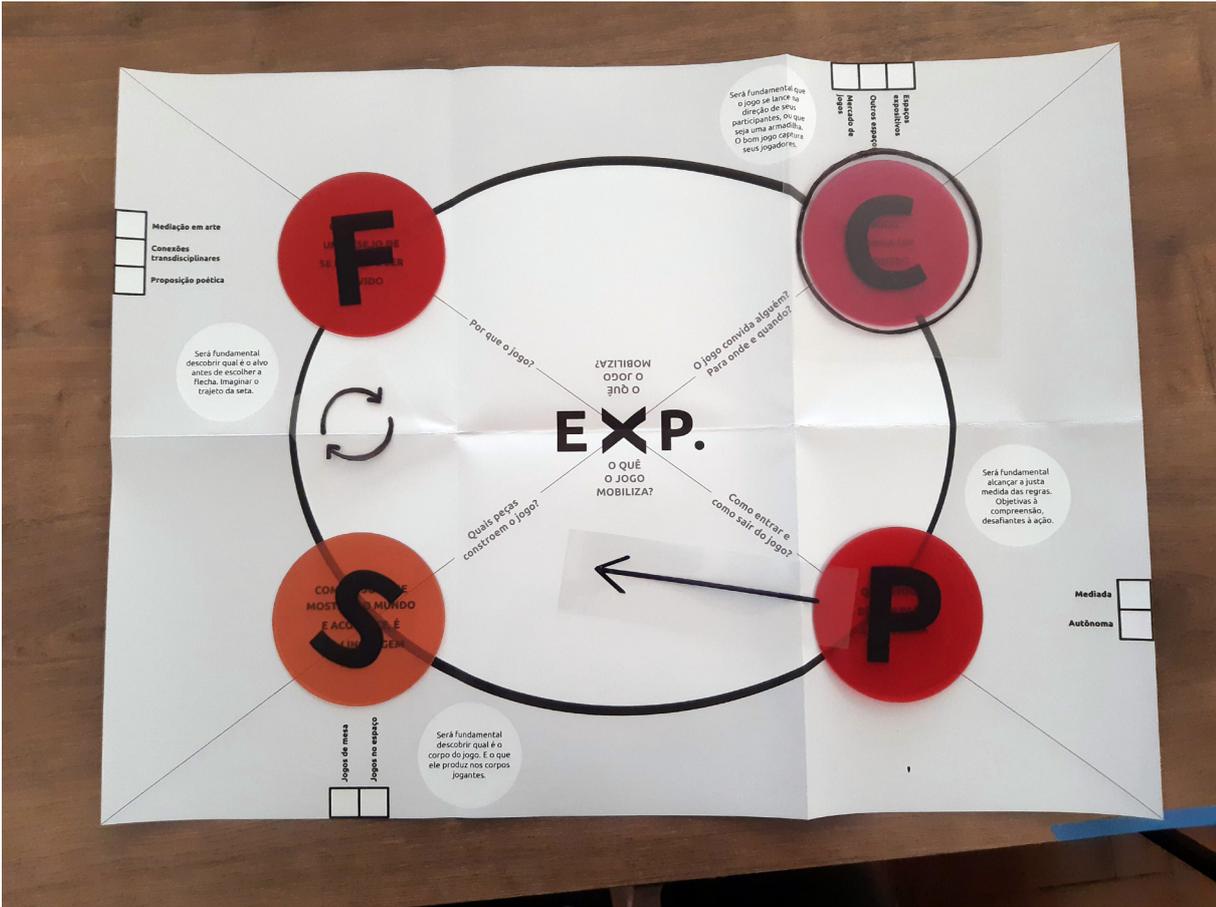
QUÊ  
OGO  
LIZA?

Como entrar e  
como sair do jogo?

Será fundamental alcançar a justa medida das regras. Objetivos à compreensão, desafiantes à ação.



Mediada  
Autônoma



**A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., tem todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.**  
Huizinga

**É imprescindível abandonar a ideia insensata de identificar o real no racional, a ideia etílica de racionalizar a totalidade do real. O real excede o racional. Na verdade, existe no real algo de excessivo, de excedente, de inútil, de gratuito e de fabuloso.**  
Morin

**O jogo só acontece se quisermos, quando quisermos e pelo tempo que quisermos. Nesse sentido, o jogo é uma atividade livre. É, além do mais, uma atividade incerta. A dúvida sobre o desenlace deve permanecer até o fim.**  
Caillois

**Quando é que se fala de jogo e o que está implícito nisso? Certamente de início o ir e vir de um movimento que se repete constantemente – pense-se em certos ditos como “jogo de luz” (...), em que há um constante ir e vir, ou seja, um movimento que não está ligado a uma finalidade última.**  
Gadamer

**Um termo é empregado em um contexto particular, em função de objetivos. A linguagem não se contenta em descrever, permite-nos agir, fazer. Estudar o jogo é também estudar o porque e como esse termo é empregado. (...) Dizer a uma criança para ir brincar não é algo neutro; é situar esse comportamento em uma lógica social, onde cada atividade tem um sentido preciso.**  
Brougère

**Buscando uma coisa, podemos encontrar outra e reorientar todo o processo. O encontro tem sempre uma margem de inesperado, (...). Não podemos ser completamente ativos num encontro, mas devemos deixar-nos afetar pelo que encontramos.**  
Kastrup

turma de adolescentes do Ensino Médio

criar coletivamente uma instalação de arte que dialogue com uma questão ambiental

jardim de um museu de arte contemporânea

experimentar inventar e produzir poemas visuais dimensionais ativados pelo corpo

praça central de uma cidade do interior

grupo de crianças de 7 a 10 anos que frequentam uma ONG

tecidos e fios tintas e pincéis; placas de papelão canetas grossas utensílios de costura

sala de um centro cultural na periferia de uma grande cidade

grupo de pessoas com mais de 60 anos que participa de diversas atividades

papéis diversos e materiais que podem impressos, cortados e montados numa gráfica

madeira e outros materiais que podem ser encontrados e trabalhados numa marcenaria





E4



E5

## **Sobre as autorias dos jogos**

Todos os jogos apresentados nos estudos de caso são ideias originais de um ou mais integrantes do Zebra5. E todos passaram por testes de jogabilidade em que parceiros externos ou integrantes do grupo atravessaram os processos de criação, agregando impressões e opiniões que determinaram alterações de projeto até sua finalização. Os jogos podem ser ativados por qualquer um dos componentes do coletivo, ocasiões em que podem ser adaptados ou até mesmo recriados, de acordo com o contexto em que acontece e com o perfil de cada artista educador a conduzir uma situação lúdica.

***Partetodo*** - Auber Bettinelli e Alberto Duvivier Tembo.

***Casa em Detalhes*** - Auber Bettinelli e Thelma Löbel.

***Intervenção Poemas Passageiros*** - Christiane Coutinho. O jogo tem duas versões, a primeira conta com um poema de Marcelo Maluf e outro de Fernando Pessoa. A segunda versão, tem dois poemas de Stella Ramos.

***Athos em jogo*** – Auber Bettinelli.

***Abstratus – Esculturas de Palavras*** - Auber Bettinelli, Alberto Duvivier Tembo e Thelma Löbel.

***Jogo das Profecias*** - Auber Bettinelli.

***Intervenção Construssim*** - Alberto Duvivier Tembo.

## **Minibiografia dos integrantes do Zebra5**

### **Alberto Duvivier Tembo**

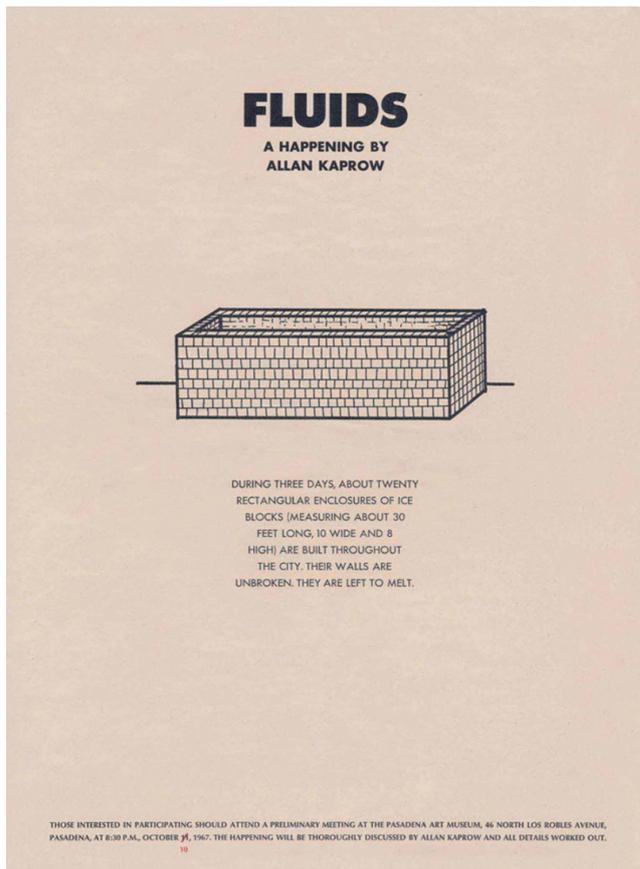
Formado em Artes Plásticas (FAAP), com pós-graduação em Educação Lúdica pelo ISE – Vera Cruz (SP) e em Ciências Holísticas e Economia para a Transição pelo Schumacher College Br. Trabalhou como mediador em várias instituições culturais com propostas lúdicas de mediação. Pesquisa o conceito de visita-jogo em exposições. Compreende o trabalho de artista e educador como indissociáveis, desenvolvendo obras-jogo em diversas ocasiões. Além do jogo, tem interesse por questões ecológicas, sendo o ambiente um dos principais temas de seu trabalho artístico.

### **Stella Ramos**

Artista educadora e Poeta, desenvolve ações artísticas que conjuguem e expandam os campos da arte e da palavra no espaço, em abordagem poética. É licenciada e bacharel em Artes Plásticas pela Unicamp. Atua desde 1999 com educação e pesquisa em diversos museus, centros culturais e ongs. Trabalha com formação de educadores e com o desenvolvimento de materiais educativos para instituições culturais, especialmente na produção de conteúdo e texto. Acredita na potência do afeto e da delicadeza. Autora de diversas coleções de livros nas áreas de Arte e Linguagem, com aprovação no PNLD (pela Editora do Brasil). É Pós Graduada em Educação Lúdica pelo ISE – Vera Cruz (SP). Especialista em Educação em Direitos Humanos pela Universidade Federal do ABC, com menção honrosa. Além do jogo, tem interesse por literatura e cinema.

### **Thelma Löbel**

Bacharel em Artes Plásticas pela Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP) e licenciada em Educação Artística pelo Centro Universitário Belas Artes. Pós-Graduada em Educação Lúdica em Contextos Escolares, Não Formais e Corporativos do Instituto Superior de Educação Vera Cruz. Desde 1998, trabalha com educação em museus e instituições culturais, desenvolvendo propostas educativas, formação de educadores e coordenação. De 2009 a 2014 coordenou o Núcleo Educativo do Museu da Casa Brasileira. Acredita no jogo e na arte como práticas da sensibilidade, liberdade e imaginação fundamentais para a formação integral do ser humano. Em 2020 concluiu a dissertação de mestrado: Mediação Cultural: o jogo como experiência artístico educativa, linha de pesquisa: Processos artísticos, Experiências Educacionais e Mediação Cultural, sob a orientação da Profa. Dra Rejane Galvão Coutinho (IA-UNESP).



Figuras 52 e 53 - Allan Kaprow (1927-2006). *Fluids* [*Fluidos*], 1967. Happening. Instrução: "Durante três dias, cerca de vinte estruturas retangulares feitas de blocos de gelo (medindo cerca de 30 pés de comprimento, 10 de largura e 8 de altura) serão construídas pela cidade. Suas paredes são contínuas. Elas são deixadas a derreter" (Rebollo, 2015). Foto: Julian Wasser (imagens: [http://allankaprow.com/about\\_reinvention.html](http://allankaprow.com/about_reinvention.html)).

## Imagens complementares



Figura 54 - Jogo *O vocabulário do paraíso* 2022, com Isabela Sky (foto). Autoria de Vanessa Santos sob orientação de Auber Bettinelli. Resultado de formação (15 horas) para a equipe de educadoras da Mediato Experiências Culturais. Exposição *Paraíso sem vocabulário*. Ensaio de Mar Becker, de Pedro Gandra, Museu Nacional da República / DF.

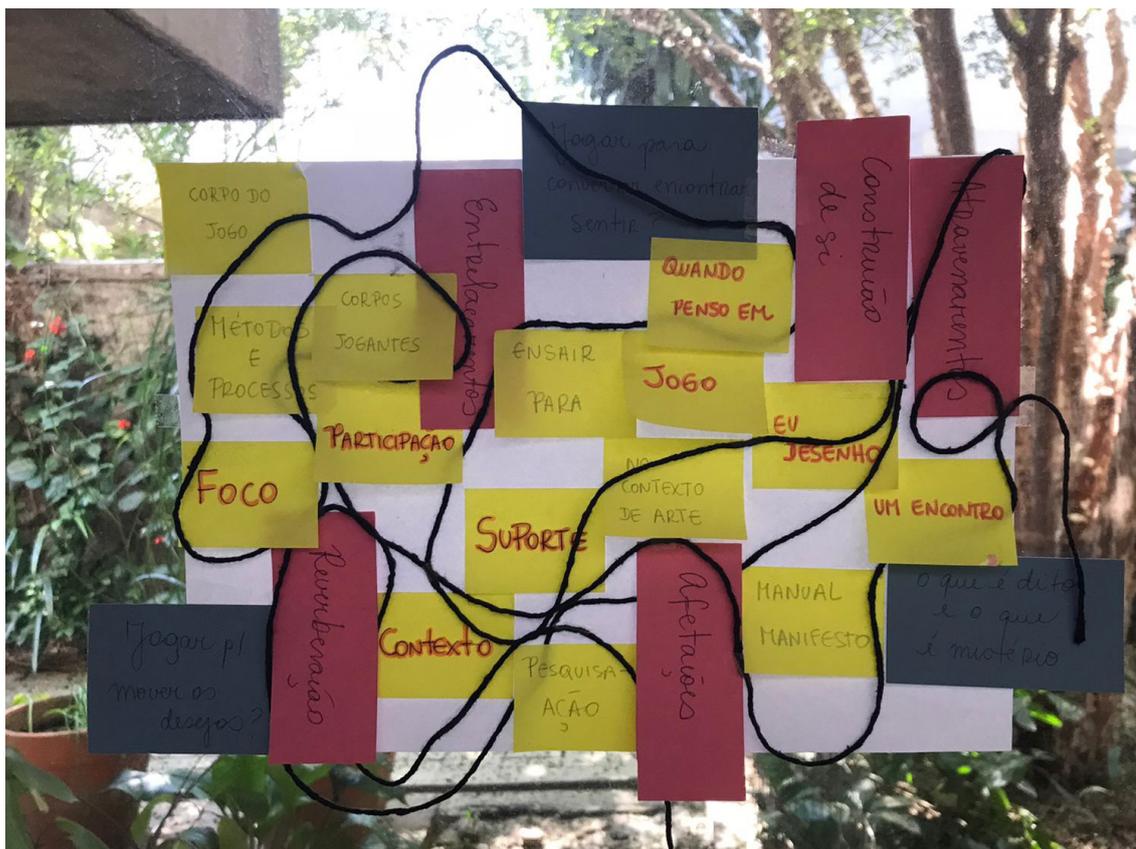


Figura 55 - Estudo de Thelma Löbel, a partir da apresentação da pesquisa. São Paulo, set 2023. Foto:Thelma Löbel

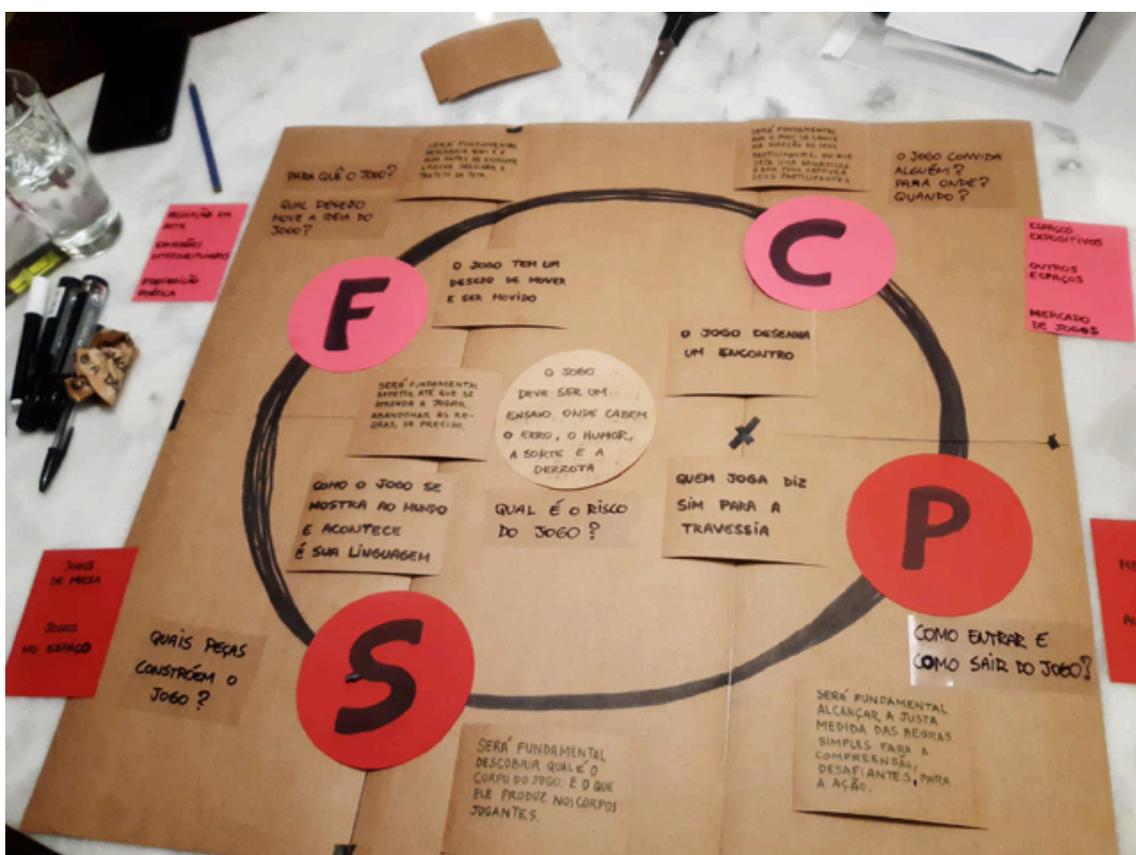


Figura 56 - Estudo para o mapa-manual apresentado ao Zebra5 em setembro de 2023. Foto: Acervo pessoal.



Figuras 57 e 58 - Práticas reflexivas propostas para educadores, aliando referências teóricas, experiências de vida e docência em arte. Programa De lá pra cá – Diálogos entre Museu e Escola – Núcleo de Ação Educativa da Pinacoteca de São Paulo (2009). Foto: Acervo pessoal.



Figura 59 - Alberto Duvivier Tembo na intervenção *Jogos Fantásticos Nunca Inventados*, elaborados em parceria com a artista educadora Patrícia Marchesoni Quilici, à esquerda (2020). Foto: Guilherme Silva.



Figura 60 - Stella Ramos na ação Fio de História, que integrou o conjunto de intervenções *Poemas passageiros e outros jogos-conversa*, no Sesc 24 de Maio/SP (2017). Foto: Tiago Luz.



Figura 61 - Thelma Löbel na Oficina *Lux Ludus - Histórias Fantásticas*. Sesc Osasco/SP (2019). Foto: Claudia Gil



Figura 62 - *Aula-oficina-performance* em parceria com a coreógrafa Denise Telles (RJ). Encontros de formação para alunos do curso sobre princípios de movimento em Rudolf Laban, de Denise Telles, dentro do espaço da Ação Educativa (coordenada pelo Zebra5) da Exposição Bill Viola - Visões do tempo. Sesc Paulista/SP (2018). As aulas práticas mesclam-se à mediação desdobrando-se em ações performáticas dentro da exposição. Foto: Acervo Pessoal.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

### FIGURAS

Figura 1 -	Painel composto coletivamente pelos participantes da série De lá pra cá – Diálogos entre Museu e Escola – Pinacoteca de São Paulo (2009). Série de encontros formativos conduzidos por mim.	14
Figura 2 -	Equipe de educadores testando o <i>Jogo da palavra síntese</i> , no espaço educativo da exposição <i>Manobras Radicais</i> , CCBB - SP, 2006. Curadoria de Paulo Herkenhoff e Heloisa Buarque de Hollanda.	22
Figura 3 -	Lygia Pape (1927-2004). <i>Livro Noite e Dia</i> , ca. 1963-1976. Têmpera sobre madeira, 16,0 x 16,0 x 3,0 cm.	27
Figura 4 -	Lygia Pape (1927-2004). <i>Divisor</i> , 1968. Tecido branco com fendas.	29
Figura 5 -	Diagrama apresentado por Fritjof Capra em seu livro <i>A Teia da Vida</i> (2006).	43
Figura 6 -	Yoko Ono (1933). <i>Add Color (Refugee Boat)</i> [Adicione cor (Barco de Refugiados)], 1960/2019. Instalação (antes da interação com o público).	55
Figura 7 -	Yoko Ono (1933). <i>Add Color (Refugee Boat)</i> [Adicione cor (Barco de Refugiados)], 1960/2019. Instalação (após a interação com o público).	57
Figura 8 -	<i>Partetodo</i> – Exposição <i>Geraldo de Barros, Jogos de Dados + Sobras</i> (2013).	64
Figura 9 -	Alguns trabalhos da série <i>Jogos de Dados</i> .	65
Figura 10 -	Tabuleiro, peças e diagrama de pontuação do jogo <i>Partetodo</i> .	67
Figura 11 -	<i>Partetodo</i> – Exposição <i>Geraldo de Barros, Jogos de Dados + Sobras</i> (2013).	68
Figura 12 -	<i>Casa em Detalhes</i> – jogo elaborado para Ação Educativa da Casa das Rosas (2023).	71
Figura 13 -	Caixas desenvolvidas para as versões do jogo <i>Casa em Detalhes</i> (2023) em dois tamanhos.	73
Figura 14 -	Grupo agendado de estudantes jogando <i>Casa em Detalhes</i> , Casa das Rosas (2023).	74
Figura 15 -	<i>Poemas passageiros</i> , Circuito Sesc de Arte, 2018.	77
Figura 16 -	<i>Poemas passageiros</i> , Circuito Sesc de Arte, 2018.	78
Figura 17 -	<i>Poemas passageiros</i> , Circuito Sesc de Arte (2018) e Festival de Inverno Sesc Rio (2023).	79
Figura 18 -	Intervenção POEMAS PASSAGEIROS E OUTROS JOGOS-CONVERSA, Sesc 24 de Maio / SP (2018). Série de jogos relacionados com a palavra escrita, lida, traduzida, recriada, dita, sussurrada e ouvida. Ativação de <i>Poemas Passageiros</i> por Stella Ramos.	80
Figuras 19 e 20 -	Marta Minujín (1943). <i>Rayuelarte 2</i> , 2009. 1 quadra, 12 pistas da Av. 9 de Julho, Buenos Aires, Argentina, às quais foram aderidas 120 amarelinhas feitas em lona vinílica plotadas e 120 peças de isopor pintadas. Uma homenagem à principal obra do escritor Julio Cortázar.	84

Figura 21 -	Jogo-intervenção <i>Athos em Jogo</i> – Uma desconstrução-homenagem, 2022. Jogo ativado pela artista educadora Luênia Guedes. Exposição <i>Brasília em 10 Athos</i> . SESC Estação 504 / DF.	92
Figura 22 -	Jogo-intervenção <i>Athos em Jogo</i> – Uma desconstrução-homenagem, 2022. Exposição <i>Brasília em 10 Athos</i> . SESC Estação 504 / DF.	93
Figura 23 -	Peças do jogo-intervenção <i>Athos em Jogo</i> – Uma desconstrução-homenagem, 2022.	94
Figura 24 -	Intervenção <i>Pausa para jogar</i> , 2018. Projeto Férias para Todos / Centro Cultural do Banco do Brasil / SP.	97
Figura 25 -	Intervenção <i>Pausa para jogar</i> , 2018. Mediação de Dandá Costa. Projeto Férias para Todos - Centro Cultural do Banco do Brasil / SP.	98
Figura 26 -	Jogo <i>Abstratus – Esculturas de palavras</i> (2019).	100
Figura 27 -	Jogo <i>Abstratus – Esculturas de palavras</i> (2019).	102
Figura 28 -	<i>Abstratus</i> sendo mediado na intervenção POEMAS PASSAGEIROS E OUTROS JOGOS-CONVERSA, no Sesc 24 de Maio / SP (2018). Série de jogos relacionados com a palavra escrita, lida, traduzida, recriada, dita, sussurrada e ouvida.	103
Figura 29 -	Kit de peças e algumas construções. <i>Abstratus – Esculturas de palavras</i> (2019).	104
Figura 30 -	<i>Abstratus</i> sendo mediado na intervenção POEMAS PASSAGEIROS E OUTROS JOGOS-CONVERSA, no Sesc 24 de Maio / SP (2018). Série de jogos relacionados com a palavra escrita, lida, traduzida, recriada, dita, sussurrada e ouvida.	105
Figura 31 -	George Maciunas (1931-1978). <i>Caixa de presente para John Cage: soletre seu nome com esses objetos</i> , c. 1972. Caixa revestida de couro e veludo vermelho, contendo 15 objetos (noz de carvalho, ovo, rolha de vidro, caixas de plástico com sementes etc.), 10,5 × 23,8 × 5,4 cm. As caixas criadas por Maciunas continham objetos que faziam referência às iniciais do nome da pessoa presenteada.	107
Figura 32 -	Folheto de regras, <i>Abstratus – Esculturas de palavras</i> (2019).	113
Figura 33 -	Decks de cartas, <i>Abstratus – Esculturas de palavras</i> (2019).	114
Figura 34 -	Thelma Löbel medeia o jogo <i>Abstratus</i> na intervenção POEMAS PASSAGEIROS E OUTROS JOGOS-CONVERSA, no Sesc 24 de Maio / SP (2018). Série de jogos ligados à palavra escrita, lida, traduzida, recriada, dita, sussurrada e ouvida.	116
Figura 35 -	Ana Teixeira (1957). <i>Escuto histórias de amor</i> , Brasil, 2012. Ação urbana.	119
Figura 36 -	Takako Saito (1929). <i>Livro de música</i> , 1980. Cubos de papel em diferentes tamanhos. Instrução na capa: Jogue-os na mesa ou no chão. E escute! Tiragem: 100 exemplares.	121
Figura 37 -	<i>Jogo das Profecias</i> , 2014.	126
Figura 38 -	Símbolos usados no <i>Jogo das Profecias</i> , 2014.	126
Figura 39 -	Exemplos de profecias que constam no livreto anexado ao jogo.	127
Figura 40 -	Esquerda: publicação em rede social de Jucelia Silva, artista educadora que integrou a equipe coordenada por Alberto Duvivier Tembo (Zebra5). Exposição Grimm Agreste. Sesc Interlagos/SP (2014).	129
Figura 41 -	Direita: detalhe do <i>Jogo das Profecias</i> sendo ativado. Exposição Grimm Agreste. Sesc Interlagos/SP (2014).	129

Figura 42 -	Vira e Vê – Jogo desenvolvido para espaço aberto, integrante da Ação Educativa da exposição Grimm Agreste, coordenada pelo Zebra5 no Sesc Interlagos (2014).	130
Figura 43 -	Antoni Tàpies (1923-2012). <i>Cartas para Teresa</i> , 1974. Litografia e colagem.	133
Figura 44 -	No Martins (1987). <i>Principal peça do jogo</i> , 2018.	135
Figura 45 -	<i>Construssim</i> no evento: Os Jogos de Construssim no Jardim, Casa das Rosas, 2012.	136
Figura 46 -	<i>Construssim</i> no evento: Os Jogos de Construssim no Jardim, Casa das Rosas, 2012.	137
Figura 47 -	Des-com-plás ( <i>Construssim</i> ) ativado por Alberto Duvivier Tembo. Secs Vila Mariana, 2012.	138
Figura 48 -	Intervenção <i>Construssim</i> ativada por Alberto Duvivier Tembo e Patrícia Marchesoni Quilici no bairro de Paraisópolis (São Paulo/SP).	139
Figura 49 -	Allan Kaprow (1927-2006). <i>YARD</i> [Pátio], 1961. Happening. Espaço ao ar livre repleto de pneus, com os quais o público podia interagir.	143
Figura 50 -	Encontro do coletivo para apresentação de uma versão material do mapa-tabuleiro, em que se debateu de que modo a organização dos eixos de criação reflete sobre os integrantes do grupo.	151
Figura 51 -	Joseph Beuys (1921-1986). <i>Não podemos fazer isso sem a rosa, não podemos nem mais pensar</i> , 1972. Litografia em papel, 80,4 x 56,8 cm. "A foto de Wilfred Bauer mostra Beuys na mesa do seu Gabinete de Informação durante a documenta V, de Kassel, em 1972. O Gabinete era gerido pela Organização para a Democracia Direta, uma plataforma para a propagação das ideias radicais do artista. Durante 100 dias, Beuys debateu incansavelmente suas ideias com os visitantes da exposição. No último dia, ele lutou uma luta de Boxe pela Democracia Direta" (TATE, 2008).	153
Figuras 52 e 53 -	Allan Kaprow (1927-2006). <i>Fluids</i> [ <i>Fluidos</i> ], 1967. Happening. Instrução: "Durante três dias, cerca de vinte estruturas retangulares feitas de blocos de gelo (medindo cerca de 30 pés de comprimento, 10 de largura e 8 de altura) serão construídas pela cidade. Suas paredes são contínuas. Elas são deixadas a derreter" (Rebollo, 2015).	169
Figura 54 -	Jogo <i>O vocabulário do paraíso</i> 2022, com Isabela Sky (foto). Autoria de Vanessa Santos sob orientação de Auber Bettinelli. Resultado de formação (15 horas) para a equipe de educadoras da Mediato Experiências Culturais. Exposição Paraíso sem vocabulário. Ensaio de Mar Becker, de Pedro Gandra, Museu Nacional da República / DF.	170
Figura 55 -	Estudo de Thelma Löbel, a partir da apresentação da pesquisa.	171
Figura 56 -	Estudo para o mapa-manual apresentado ao Zebra5 em setembro de 2023.	171
Figuras 57 e 58 -	Práticas reflexivas propostas para educadores, aliando referências teóricas, experiências de vida e docência em arte. Programa De lá pra cá – Diálogos entre Museu e Escola – Núcleo de Ação Educativa da Pinacoteca de São Paulo (2009).	172
Figura 59 -	Alberto Duvivier Tembo na intervenção <i>Jogos Fantásticos Nunca Inventados</i> , elaborados em parceria com a artista educadora Patrícia Marchesoni Quilici, à esquerda (2020).	173
Figura 60 -	Stella Ramos na ação <i>Fio de História</i> , que integrou o conjunto de intervenções <i>Poemas passageiros e outros jogos-conversa</i> , no Sesc 24 de Maio/SP (2017).	173
Figura 61 -	Thelma Löbel na Oficina <i>Lux Ludus - Histórias Fantásticas</i> . Sesc Osasco/SP (2019).	174

Figura 62 -	<i>Aula-oficina-performance</i> em parceria com a coreógrafa Denise Telles (RJ). Encontros de formação para alunos do curso sobre princípios de movimento em Rudolf Laban, de Denise Telles, dentro do espaço da Ação Educativa (coordenada pelo Zebra5) da Exposição Bill Viola - Visões do tempo. Sesc Paulista/SP (2018). As aulas práticas mesclam-se à mediação desdobrando-se em ações performáticas dentro da exposição.	175
-------------	---	-----

## GRÁFICOS

Gráfico 1 -	Cinco eixos de criação para jogos em contexto de arte.	35
Gráfico 2 -	Eixos de criação e suas respectivas subdivisões.	36
Gráfico 3 -	“Ensaio” para o mapa-manual-tabuleiro.	38
Gráfico 4 -	Mapa/tabuleiro. <b>Manual Z</b> para criar jogos em contexto de arte.	39
Gráfico 5 -	Mapa/tabuleiro com as cartas correspondentes aos eixos de criação.	40
Gráfico 6 -	Mapa/tabuleiro e eixos de criação no desenvolvimento do jogo <i>Partetodo</i> .	69
Gráfico 7 -	Mapa/tabuleiro e eixos de criação no desenvolvimento do jogo <i>Casa em detalhes</i> .	75
Gráfico 8 -	Mapa/tabuleiro e eixos de criação no desenvolvimento do jogo <i>Poemas Passageiros</i> .	81
Gráfico 9 -	Mapa/tabuleiro e eixos de criação no desenvolvimento do <i>Athos em Jogo</i> .	96
Gráfico 10 -	Em um primeiro momento, com o eixo FOCO em evidência, o SUPORTE e a PARTICIPAÇÃO são ativados e se retroalimentam.	117
Gráfico 11 -	Após a ideia do jogo ganhar consistência, no segundo momento, a etapa de industrialização, o CONTEXTO passa a interagir com o eixo SUPORTE na busca por soluções formais e técnicas.	117
Gráfico 12 -	Mapa/tabuleiro e eixos de criação no desenvolvimento do <i>Jogo das Profecias</i> .	131
Gráfico 13 -	Mapa/tabuleiro e eixos de criação no desenvolvimento do jogo <i>Construssim</i> .	140

