

OS MECANISMOS DOS JOGOS APLICADOS À INTERVENÇÃO URBANA

Thiago Luiz da Costa Martins

Orientador: Diego Elias Baffi

Nessa pesquisa nos propomos a identificar os mecanismos dos jogos, como eles existem na sociedade e, a partir desses, criar ações de intervenção urbana. Um jogo obra de arte teatral.

A palavra jogo é muito comum no campo teatral, a usamos para nos referir a exercícios e algumas ferramentas de processo. Mecanismos comuns aos jogos e às artes podem ser facilmente identificados, por exemplo, a imaginação e o uso de dispositivos para criação.

Mergulhar na importância dos jogos em nosso mundo e seus mecanismos podem nos ajudar a conceber obras onde artistas e público estejam envolvidos em uma atividade livre, lúdica e produtora de arte. Os jogos também nos apontam para a possibilidade de agência do público, engajado na compreensão e vivência da arte não somente com a mente, mas também com seu próprio corpo, situação a qual acreditamos proporcionar experiência, como entendida no artigo de Jorge Larossa Bondía, Notas sobre a experiência e o saber da experiência.

O paradigma da necessidade da tomada da obra para si pelo público, independente de estar ou não em cena, é bastante comum para discussão na arte contemporânea, cito aqui Hans-Thies Lehmann: "A tarefa do espectador deixa de ser a reconstrução mental a recriação e a paciente reprodução da imagem fixada; ele deve

agora mobilizar sua própria capacidade de reação e vivência a fim de realizar a participação no processo que lhe é oferecida." (244)

O mundo dos seres humanos é formado por uma diversidade de regras que aceitamos e com as quais vivemos. Hakin Bey em seu livro T.A.Z. nos mostra a possibilidade de encontrarmos as frestas e falhas nessas regras e propormos outras. A intervenção urbana muito se utiliza desse princípio e a partir dele podemos nos aproveitar para criar micro-utopias (Alice e Motta) artísticas efêmeras, que podem ser vivenciadas como realidade a partir de regras criadas para tal, conforme são aceitas pelo participante. Nesse trabalho nos questionamos quais são as qualidades necessárias para a obra, como sistema normativo, para que seja capaz de guiar o espectador para dentro de um mundo fantástico de jogo. Abordamos também quais as qualidades do jogador/espectador para que esse possa se aventurar plenamente dentro de um ambiente criado entre a realidade e a imaginação. O RPG (Role Playing Game), traduzido como jogo de interpretação de personagem, foi uma das primeiras inspirações para iniciar essa pesquisa por possuir diversas semelhanças com o teatro no que diz respeito ao uso de personagens interagindo em um universo específico. Dentro das diversas modalidades de RPG pudemos encontrar dispositivos que nos ajudaram a desenvolver alguns jogos durante a pesquisa.

A PESQUISA

Quando iniciamos essa pesquisa o primeiro objeto de estudos foi a gama de jogos existentes na sociedade tentando adaptá-los a uma realidade que nos permitisse, como artistas, transformá-los em uma experiência artística. Para isso, escolhemos como

bibliografia o livro "Os Jogos e os Homens" de Roger Callois, que aborda a história dos jogos, seu papel no desenvolvimento social e tenta identificar os mecanismos básicos comuns aos jogos. Vários são os jogos e suas contribuições para a formação da cultura. O seu papel na sociedade se estende desde o lazer, passando pela fundação de mitos, até ferramenta de ensino e socialização. Callois em seu livro exalta a função dos jogos em nossa sociedade: "O jogo é, simultaneamente liberdade e invenção, fantasia e disciplina. Todas as importantes manifestações da cultura são dele decalcadas, sendo tributárias do espírito de procura do respeito à regra, e do desapego que ele origina e mantém." (80).

Junto com meu orientador e uma colega de pesquisa, passamos a jogar as proposições que eu trazia a partir dos jogos que passei a analisar. Inicialmente com pequenos jogos de lógica matemática e visual, o que nos proporcionou entender alguns objetivos simples dos jogos como realizar um desafio ou uma façanha, o prazer da competição e como o cumprir de regras simples podem se transformar em uma atividade prazerosa. Mais tarde passamos a jogos que envolviam adivinhação, criação de histórias, mímicas e desenhos. Algumas vezes esses eram trazidos às reuniões como haviam sido encontrados, outras vezes eram adaptados e mesclados para criarem uma possibilidade artística mais potente. Por exemplo, o jogo "continue o desenho" foi adaptado de modo que os desenhos eram disparados por trechos de literatura sorteados ao acaso e sobre o resultado final foi pedido que se inventasse uma história. Outro exemplo, um jogo de mímica realizado sobre obras de pintura onde as adivinhações eram gravadas e depois viravam um guia de apreciação da obra. Esses pequenos jogos tinham por objetivo gerar um ambiente de criação coletiva

propiciando a imaginação e a convivência. A justaposição de mídias tinha por objetivo abarcar elementos como o acaso e o acidente.

O ato de jogar propicia um entendimento diferente do teórico, e já nos primeiros encontros pudemos perceber que a ambiência que se instaurava quando estávamos jogando era muito interessante para a criação. Isso que venho a chamar de estado de jogo é umas das principais qualidades que posso identificar como pré-requisito para qualquer um entrar no estado criativo que possibilita a arte durante o jogo. Enquanto jogávamos um sentimento de disponibilidade surgia que posso traduzir como diversão. Igualmente, diversão é essencial ao estabelecimento do jogo.

Em outro momento da pesquisa passei a fazer incursões na rua buscando regras latentes na cidade que poderiam ser aproveitados como ações de intervenção urbana. Percebemos que poderíamos criar livremente regras e impô-las como jogo, mas como estávamos lidando com o objetivo de criarmos intervenção urbana não seria interessante ignorar o mundo levando a ele a proposições ensimesmadas.

Essa ideia é corroborada teoricamente principalmente pelo livro de Hakin Bey, "T.A.Z.", esse foi muito importante para entender a rede de regras que envolvem a sociedade e como sua aceitação é simplesmente arbitrária. Entendendo-as e encontrando seus potenciais escondidos podemos utilizá-las para criar outras visões sobre a sociedade e a vida cotidiana.

Em uma das experiências que realizei, sugerida por meu orientador como exercício, renomeava coisas e lugares com possíveis interpretações poéticas me utilizando de uma fita crepe grossa e uma caneta: Um buraco no chão renomeado como "casa de duende", uma sugestão aos caminhantes "dance", um questionamento a

ordem natural das coisas com um “ou não” deixado embaixo de uma placa de rua sem saída, entre tantos outros potenciais poéticos encontrados. Deixava a proposta de uma visão outra para os transeuntes, que poderiam engajar-se corporalmente num processo de imaginação de outros lugares possíveis.

Essa experiência foi muito importante para desenvolver uma visão outra, um “olhar vibrátil” (1) como nos fala Suely Rolnik, uma visão que não está fixada em padrões, “que faz com que o olho seja tocado pela força do que vê” (1), entendendo que nada pode ser definido como acabado e imutável.

Exercitando esse olhar, busquei os potenciais que criam as pontes entre a ficção e a realidade para que outro caminho de percepção e compreensão pudesse ser deflagrado. Após encontrar essas pontes, as evidenciava com as melhores palavras possíveis, intentando sempre uma comunicação ampla entendendo que deveria ser a maioria das pessoas passantes o alvo da ação.

Outro processo de ressignificação realizado durante esse período foi o de transformar objetos achados na rua em pequenas obras de artes, como por exemplo, material descartado refeito em um móbile posteriormente recolocado na rua e uma carta de baralho levada para dentro de um supermercado onde foi abandonada.

Durante a pesquisa participei de dois grupos de RPG de mesa, jogo onde cada participante assume o papel de um personagem com poderes e toma decisões dentro de um mundo criado por um jogador especial que se chama mestre, de forma que, como explica Andréa Pavão, “O objetivo do jogo encontra-se justamente em desenvolver uma narrativa, em desenvolver ações que abram caminho na trama proposta pelo mestre”. (19)

Pude experimentar como jogador essa modalidade de jogo e vivenciar a experiência do que as regras do RPG têm a oferecer. Apesar de ter sido uma experiência muito interessante, foi outra modalidade de RPG que acabou por levar meus interesses em direção aos jogos que desenvolvemos no final desse projeto: o livro jogo. Esse livro é um RPG solo que é jogado ao tomarem-se decisões no final de cada página, o que leva a uma parte diferente do livro, criando um caminho único a cada incursão de cada jogador.

A maneira encontrada para relacionar esse jogo com intervenção urbana foi jogá-lo em derivas pela cidade aplicando as instruções e projetando seus cenários fantásticos no caminho percorrido, como disse Juliana Liconti em um dos encontros do projeto de pesquisa de meu orientador "Achando as dobras entre a ficção e a realidade".

As primeiras incursões foram bastante frustrantes, foram executadas em pouquíssimo tempo e de maneira muito arbitrária em relação às interpretações feitas do livro para a realidade o que ocasionou uma quase completa decepção e quase nenhuma diversão.

Nessas incursões, quando uma ação era proposta pelo jogo, por exemplo, enfrentar um monstro, logo eu buscava qualquer coisa para representar esse monstro. Já que com o poder da imaginação praticamente qualquer coisa pode representar uma outra coisa, era possível executar com facilidade qualquer desafio que aparecia. Porém, com esse artifício, captei raros momentos de intensidade que levavam a uma percepção diferenciada e artística.

Em conversa com meu orientador compreendemos que eram necessários critérios bastante fortes para que o estado de jogo acontecesse. Passei então a executar as derivas guiadas pelo livro sem nenhuma restrição de tempo, esperando que durante a caminhada descobrisse um critério poderoso o suficiente para satisfazer a ordem tirada do livro, que deveria se apresentar em sua materialidade ou como um signo.

Em certa ocasião, quando a ordem dada pelo livro envolvia um "monstro", foi preciso encontrar um monstro. Como não existem monstros fantásticos caminhando pela cidade, tive na ocasião que percorrer diversas quadras até encontrar algo que pudesse com certa fidelidade representar um monstro, nesse caso específico encontrei o nome do monstro escrito em um anúncio publicitário como um anagrama.

Desta forma as saídas para jogar tornaram-se muito divertidas e esclarecedoras principalmente sobre o estado de jogo que o participante deveria buscar. Pude perceber que nesse estado a busca de soluções estava mais propícia a conexões potentes e o que meu orientador chamou de momentos mágicos, que são coincidências significativas dentro do caminho que o jogo está tomando.

O próximo passo que tomamos foi desenvolver jogos testes, que eu apresentava semanalmente para meu orientador com objetivo de experimentar a articulação normativa e desenvolvê-la, observando seus sucessos e falhas em conduzir uma aventura através de mundos criados nas brechas de percepção da vida cotidiana. Esses jogos, geralmente curtos envolvendo um tempo máximo de 20 minutos, foram criados buscando o engajamento físico do participante ao colocá-lo em situações imaginárias a partir de instruções escritas em uma folha de papel. Situações como aventurar-se em

outra escala de tamanho, dar vida a uma caneta ou conversar com uma árvore, todas com elementos fantásticos destilados de situações inusitadas, mas teoricamente possíveis dentro dos limites propostos pelos jogos. Esses pequenos experimentos eram jogados por meu orientador e após uma rodada de apontamentos voltavam para uma revisão e reescrita.

A partir desses, pudemos discutir sobre o funcionamento prático das regras em uma condução de experiência, além dos vários detalhes técnicos de como a formulação de uma frase, a diagramação e mesmo o material aonde são dadas as instruções influenciam em sua compreensão e assim em sua execução.

Como última ação, encontrando semelhança entre os jogos criados, compilamos todos em um único jogo intitulado "Aventura do outro lado". Esse jogo, para ser executado por uma só pessoa, foi criado de maneira a cumprir pré-requisitos tanto de um jogo quanto de uma peça de teatro, admitindo expectadores que acabam por se transformar em jogadores secundários. É um compilado de dispositivos performáticos organizados em torno de uma história central a qual deve ser interpretada e resignificada pelo jogador, dando-lhe características únicas, recriando-se assim como uma obra diferente a cada novo jogo.¹

O JOGO

Uma definição de jogo dada por Huizinga, um dos primeiros teóricos a analisar os fundamentos sociais dos jogos, extraída do livro de Callois é:

¹Este jogo segue anexado junto a esse artigo.

“Sob o ponto de vista da forma, pode resumidamente, definir-se jogo como uma ação livre, vivida como fictícia e situada para além da vida corrente, capaz contudo de absorver completamente o jogador; uma ação destituída de todo e qualquer interesse material e de toda e qualquer utilidade; que se realiza num tempo e espaço completamente circunscritos, decorrendo ordenadamente segundo regras dadas e suscitando relações grupais que ora se rodeiam propositadamente de mistério ora acentuam, pela simulação, a sua estranheza em relação ao mundo habitual.”(23)

Ainda que Callois tenha ressalvas em relação a esta definição, reafirma seus preceitos fundamentais ao afirmar que: “Todavia, é indiscutível que o jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento.” (26).

Acredito que, no que se refere ao que concordam os autores, sejam também essas as principais características que nos permitirão aplicar os mecanismos dos jogos às atividades artísticas. Ou seja, ainda que de um lado exista certa sedução empregada ao ato de cunhar regras, de outro a participação em um conjunto de regras deve ser fruto do exercício da vontade do participante. Da mesma forma, somente a motivação que cada pessoa tem para participar de um jogo pode levá-la ao estado de divertimento que permite a participação em um mundo fictício. Esse estado manifesta-se através da alegria, do esforço, ou mesmo da vertigem.

Concentramo-nos em buscar regras que criam pontes entre ficção e realidade, acreditando que nessas há um potencial para transformar tanto a realidade cotidiana das pessoas como sua visão sobre a arte. Bondía nos fala sobre a experiência acreditando nos benefícios que essa possa trazer ao ser humano em busca de uma vida mais presente:

“A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço.” (24).

Durante a execução e a formulação dos jogos pudemos identificar algumas qualidades necessárias que possibilitam a apreciação dos jogos de maneira mais aprofundada. Tornou-se assim um desafio para construção desses jogos/intervenções abarcar e suscitar esses “requisitos” que devem existir dentro do expectador participante ao relacionar-se com as proposições, entre eles, atenção ampliada, disponibilidade psicofísica, abertura sensível à experiência, tempo expandido e engajamento às regras propostas. Para demonstrar como isso foi feito apresento um dos jogos formulados no decorrer da pesquisa:²

Meu nome é Pentel R.S.V.P. RT, eu sou uma caneta.

Meu maior desejo é viver mesmo que seja somente por um instante.

Você pode me ajudar e se assim você quiser essas são as instruções para tal.

Você precisa estar em casa e ter ao menos 20 minutos para realizarmos essa façanha.

² A fonte usada é parte deste jogo, por isso difere do artigo como um todo.

A minha ponta que está junto da parte que escreve pode ser retirada assim como a borracha logo em seguida. Faça isso por favor, reserve em algum lugar seguro, quero que você me olhe como sou por dentro. Minha mola, meu pequeno carrossel todos esses pequeninos detalhes sou eu. Olhe com bastante atenção os detalhes por favor, pois é você que me dará a vida.

Feche os olhos tente encontrar dentro de si o batimento do seu coração. Meu ritmo é meu coração, tente que nossos corações estejam harmonia. O botão na minha outra ponta é por onde você pode me dar a energia de vida. Pressione ritmadamente, na velocidade do seu coração, esse botão e não pare nem por um momento. Faça isso.

Quando você já souber bem meu ritmo desenhe, comigo ainda pulsando sem parar um minuto, sete linhas paralelas nessa folha. Não se preocupe em desenhar em cima dos escritos. No final da última linha pare com meu pulsar e eu vou morrer.

Pegue as partes que você havia retirado e coloque novamente em mim para que eu possa completar minha jornada de virar novamente uma caneta. Quando tiver me vestido, você deve me usar para riscar um círculo de no mínimo cinquenta voltas que devem ser feitas sem tirar me tirar do papel. Coloque-me paralela as linhas que desenhei quando eu estava viva. Agora eu estou viajando para meu descanso espiritual, vou demorar pelo menos dezessete horas para fazê-lo. Por favor peço que não me toque até lá e que garanta que ninguém mais o faça, nem o vento. Serei eternamente grata por sua ajuda.

Esse jogo foi formulado enquanto explorava as qualidades específicas da caneta Pentel, modelo R.S.V.P. RT, em busca de encontrar uma narrativa. Esse processo foi sugerido por meu orientador no intuito aprofundar as análises feitas sobre materiais, objetos e situações que eram escolhidos do mundo como foco para produção de um

jogo. Compreender as especificidades físicas e sociais do objeto pesquisado e destilar dessas uma narrativa possibilita um encontro entre regras e jogadores dentro de um universo mais crível e fundamentado.

Nesse jogo, uma das instruções pede ao participante buscar o som do próprio coração. Essa busca coloca o jogador em uma ação que exige algum nível mais profundo e menos corriqueiro de autopercepção. Essa instrução, que é parte de uma instrução comum para a realização de meditação, foi aqui reformulada para um contexto fantástico. Desta forma, busca despertar, das qualidades citadas, a atenção ampliada, disponibilidade psicofísica e abertura sensível à experiência. O intuito dessa instrução é, portanto, suscitar essas qualidades para que elas possam ser usadas durante todo o jogo.

Outra instrução desse jogo que também pretende a geração de atenção ampliada é a de que o participante tenha atenção aos detalhes, frisando que eles são muito importantes. Da mesma maneira, quando se pede que seja riscado um mínimo de cinquenta voltas sem tirar a caneta do papel ou que não se interrompa o ritmo da caneta nem um segundo. Essas ações além de envolver o participante em um simulacro fantástico, também pede concentração em uma ação simples, abrindo espaço para que outras compreensões surjam além das possíveis interpretações mentais: o corpo é fonte de diversas histórias que não necessariamente passam pela mente ou por uma formulação em palavras. Esse tipo de conhecimento também está sendo buscado por essas instruções.

Ainda nesse jogo podemos identificar a busca de um tempo estendido para a realização da ação. Pede-se que a caneta fique repousando durante 17 horas antes da

próxima ação, que é o toque, esse tempo tem por objetivo criar uma expectativa em relação ao toque, permitindo que outros pensamentos sobre a caneta e a experiência surjam.

A imaginação humana é suficientemente forte para conceber uma infinidade de elementos, mas nem tudo que se projeta com a imaginação tem uma ação efetiva como arte nesse mundo. Uso outro exemplo para falar da criação de regras agora mais no plano da imaginação. Posso pedir agora para que você pare tudo que está fazendo, feche os olhos e só os abra novamente quando tiver achado uma obra de arte jamais vista.

Tendo a acreditar que a maioria das pessoas seria capaz de fazê-lo, mas o esforço necessário para a maioria das pessoas é deveras grande, pois nem todos tem hábito e treinamento em torno de achar obras de arte dentro de si. Essa pequena proposta é bastante generalista e abstrata, não se comunica com o cotidiano a não ser em situações bem específicas.

Quando criamos uma regra que se comunica com a realidade estamos criando pontes mais viáveis para a realização da regra e assim criando pontes mais viáveis para experiência da arte.

Tentemos ainda de outra maneira. Encontre dentro de você o amor mais profundo que você tem. Agora tente compreendê-lo como uma obra de arte. Imagine uma grande galeria onde os amores de centenas de pessoas estão pendurados e pendure o seu lá.

Nesse segundo exemplo partimos de um princípio mais universal do que o do primeiro jogo: ao propor "encontre o maior amor que você possui", acredita-se que

existe uma predominância de pessoas que tem um sentimento que chamam amor, o que não exige por si grande conhecimento sobre amor ou arte. Continuamos com um pedido um pouco mais desafiador, pois tenta relacionar dois conceitos abstratos, amor e arte, esse provavelmente não tem uma resposta clara. De qualquer modo, nesse momento já estamos criando uma possibilidade de outro mundo ao impelirmos a que o jogador saia dos limites circunscritos do que costuma conceber como arte e amor. Finalmente sugerimos um mundo ficcional, que se liga a realidade, para possibilitar uma melhor compreensão e execução das regras anteriores.

O pesquisador Matheus Capovilla Romanetto em seu artigo JOGO E COMUNICAÇÃO: O RPG COMO MÍDIA, divide a atuação durante um jogo em três planos de consciência diferente: O plano real, o plano ficcional e o plano normativo. Os dois primeiros estão teoricamente a cargo do jogador que ao mesmo tempo traz experiências da vida para dentro do jogo e é capaz de gerar um mundo imaginário para atuar. O terceiro também está a mercê do jogador para questionamento e entendimento, mas esse plano depende da formulação do artista para tomar corpo. Romanetto aponta esse como uma ponte entre os dois anteriores e sugere que os limites desses se misturam e se comunicam.

A utilização de regras como dispositivos para criações artísticas é bastante estudada nas artes cênicas. A performance arte, por exemplo, permite a criação de obras baseadas em dispositivos que proponham que artistas e público executem arte com os recursos que dispõem; já artistas como Augusto Boal e Viola Spoling se dedicaram a criar métodos que tem o jogo como o principal fundamento para o ensino e a criação em teatro; finalmente, na intervenção urbana, um dos objetos de

estudo dessa pesquisa, podemos identificar interessantes estratégias a respeito de como mecanismos oriundos dos jogos são utilizados para criar arte dentro da esfera da cidade e da sociedade.

De maneira mais ampla, a sociedade está imersa em estruturas regradadas, nem sempre relacionadas a jogos ou criadas por eles. Nas frestas da cidade se escondem mundos outros, em geral cabendo ao artista de intervenção urbana procurá-los e emergi-los. A obra de arte, nesse sentido, deixa de ser um insight do mundo das ideias, ou tampouco a pura mimese, para se tornar um "fruto", encontrado, cuidado e colhido pelo artista interessado na atuação direta com nossa sociedade.

O conceito de fresta é usado por Hakin Bey para incentivar uma cartografia aberta onde os espaços físicos e culturais não podem nunca ser mapeados por completo. Isso porque a cada novo mapa inevitavelmente encontramos lacunas que podem ser exploradas na elaboração de uma nova representação, um novo mapa.

Atua-se nesse projeto sobre o pressuposto de que a arte possa ser uma maneira de suscitar esses espaços, trazê-los a vida e a existência. Podem-se utilizar essas frestas para criar dispositivos com narrativas surgidas do real que nos levem a mundos outros. Quando evidenciamos, suspendemos ou alteramos uma regra de convivência, por exemplo, substituindo por outra, possibilitamos uma estranheza em relação ao cotidiano que leva a um estado outro de relação com o mundo.

Em relação à duração, enquanto o jogo for sustentado ele será um mundo, quando acaba, as coisas voltam a ser como eram antes, mas diferentes. O sentido criado durante o jogo não se dissipa completamente ele migra como um nômade para a vida do participante ao menos como bagagem do seu subjetivo.

A imaginação é uma qualidade exercitada nos primeiros jogos infantis e nas mais experientes peças profissionais, sem uma diferença discrepante em aprimoramentos técnicos, mas com um aperfeiçoamento advindo do trabalho, por assim dizer, do jogar. Acreditando que a arte acontece entre o artista, o meio material da obra e o público e não somente em um deles, na recepção e na comunicação, tentamos encontrar meios para que a fruição artística se viabilize. Uma solução aqui encontrada para o enfrentamento deste desafio foi desierarquizar a obra colocando todos como agentes. Se usualmente vemos o artista como produtor da "obra-produto-final" e o público como mero apreciador desse produto, aqui o artista cria dispositivos para serem jogados pelos espectadores. Assim os dispositivos são apenas uma parte da obra completa, a ação dos espectadores atualizando-os para suas próprias realidades e vivências são essenciais para que possamos chamar esses jogos de arte.

Os parâmetros criados para estabelecer o conjunto de dispositivos é tão importante quanto os parâmetros que o espectador vai utilizar para compreendê-los e executá-los. Cada participante vai criar uma maneira única de executar o jogo dependendo de seu corpo, suas vivências, sua experiência, seus conhecimentos, suas práticas, suas rotinas. Um jogo só existe ao ser jogado.

Também muito importante é o que Bondía chama de o saber da experiência. Não é somente nos "mundos outros" que esta a arte, mas no conhecimento sobre a ponte entre os "mundos outros" e a realidade. Quando as pessoas estão cientes dos mecanismos que possibilitam a criação de uma obra de arte ela pode por si buscar pontes para a criação de uma. Assim quando evidenciamos os dispositivos que possibilitam o questionamento e outra visão sobre as regras da sociedade estamos

criando e possibilitando que essas pessoas, em outros momentos, possam também criar seus próprios dispositivos, visões e questionamentos sobre a realidade. Possibilitando a elas uma criação de uma ponte para a arte, trabalhamos dentro da intervenção urbana muitas vezes entendendo que os momentos artísticos estão no mundo e que podemos capturá-los com os dispositivos certos. Proporcionamos nesta pesquisa a percepção através dos jogos ofertados de que não são somente os reconhecidamente artistas que tem a capacidade de criar arte. Quando alguém tem a capacidade de capturar os momentos de arte ele não depende do artista para ver arte no mundo. Quando criamos dispositivos que flertam com a realidade estamos tentando evidenciar essa possibilidade de que é possível ver no cotidiano, arte.

REFERÊNCIAS

BEUREN, Athos. **Viver ou Morrer**. Porto Alegre: ed. Jambo, 2013

BEY, Hakim. *T. A. Z.* **The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism**. By *Hakim Bey*. Autonomedia Anti-copyright, 1985, 1991. Zonas autônomas temporárias. Tradução: Patricia Decia & Renato Resende. Digitalização: Coletivo Sabotagem: Contra-Cultura. Disponível em:

http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/arq_interface/4a_aula/Hakim_Bey_TAZ.pdf Acesso 12 de agosto de 2016

BONDÍA, Jorge Larrosa. **Notas sobre a experiência e o saber de Experiência**. 2002. Disponível em:

<http://educa.fcc.org.br/pdf/rbedu/n19/n19a03.pdf> Acesso 12 de agosto de 2016,

CAILLOIS, Roger. **O Jogo e os Homens, A Máscara da Vertigem**. Lisboa: Ed. Cotovia, 1990.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

MOTTA, Gilson. ALICE, Tania. **A(r)tivismo e utopia no mundo insano**.

[http://www.raf.ifac.ufop.br/pdf/artefilosofia_12/\(4\)%20gilson%20e%20tania.pdf](http://www.raf.ifac.ufop.br/pdf/artefilosofia_12/(4)%20gilson%20e%20tania.pdf) Acesso

12 de agosto de 2016,

PAVÃO, Andréa. **A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Roleplaying Game** (RPG). São Paulo: Ed. Devir Livraria, 2000.

ROMANETTO, Matheus Capovilla. **JOGO E COMUNICAÇÃO: RPG COMO MÍDIA**. Artigo publicado na Revista Mais Dados edição de 2015, pag 51. Disponível em: <http://narrativadaimaginacao.org/index.php/arquivos/pesquisa/revista/> Acesso 12 de agosto de 2016.

ROLNIK, Suely. **Uma insólita viagem à subjetividade: fronteiras com a ética e a cultura**. Disponível em:

<http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/viagemsubjetic.pdf> Acesso 27

de junho de 2017.

ANEXO

Jogo: Aventura do outro lado

Aventura do outro lado

Esse jogo pode ser realizado com ou sem a presença de espectadores humanos, porém é interessante que eles estejam cientes desse papel.

Para realizá-la é necessário um dado de 6 faces e um cronometro ou um relógio.

Execute cada item de uma vez.

Você tem liberdade para interpretar as instruções como quise. Divirta-se.

1-Entre dentro de um ambiente que possua uma porta a qual você tenha a chave. Feche todas as saídas e janelas. Tranque a porta. Certifique-se que ela esteja bem trancada.

2-Segure a chave na mão.

3-Olhe atentamente para a porta.

4-Imagine o outro lado da porta um completo escuro, um escuro que não faz diferença estar de olhos abertos ou fechados.

5-Do outro lado, nesse escuro, você percebe que não há chão, você percebe que não há nenhuma outra coisa, do outro lado não há nada.

6-Do outro lado começa a surgir sons. Sons do escuro sem fim. Encoste seu ouvido na porta. Feche os olhos. Entre os sons que você já conhece algo que você nunca ouviu antes começa a surgir.

7-Agora ouça novamente concentrando-se naqueles sons que você não conhece.

8-Tem alguma coisa do outro lado e o jogo acaba se a porta abre.

9-Jogue o dado.

10-O número que sair no dado é o número de expectadores não humanos. Escolha-os entre tudo não humano da sala seguindo as instruções abaixo, complete as instruções com cada um antes de ir para o próximo. As instruções também devem ser executadas com expectadores humanos caso eles existam, não importando a ordem entre qualquer expectador.

Aproxime-se fazendo contato visual.

Cumprimente cada um da forma que melhor lhe convir.

Pergunte-lhe em voz alta: Que nome você gostaria de ter?

Diga o nome desse expectador em voz alta.

Conte-lhe algo seu.

11-Anuncie a todos:

Lá fora já não existe nada. Porém tem alguma coisa do outro lado que só nos deixará sair quando acabar o jogo.

12-Jogue o dado.

13-Em algumas rodadas você se deparará com uma ação impossível de ser realizada. Encare o fato de que talvez vocês nunca sairão dessa sala. Fale com seus expectadores sobre isso pelo menos o tempo de (número que saiu no dado) minutos.

14-Agora você escolherá executar uma de duas ações místicas: Fazer esse ambiente ficar 10 vezes maior ou transformar-se em um sol. Quem decidirá qual delas são seus expectadores. Pergunte a cada um deles qual você deve executar. Ouça atentamente a resposta. Execute a mais votada, em caso de empate você escolhe. Leia a ação escolhida antes de executá-la.

FAZER ESSE AMBIENTE 10 VEZES MAIOR

Jogue três vezes o dado e some os resultados, divida por três.

Esse será o tempo mínimo para realizar essa ação.

Anuncie a todos com suas palavras:

Se ficarmos aqui para sempre eu posso fazer esse ambiente 10 vezes maior.

Vá até uma superfície.

Faça com o dedo indicador e o médio um V.

Vire o V para baixo e aterrisse com as pontas dos dedos na superfície. Sinta a gravidade.

Você agora é do tamanho dos seus dedos.

Ande pela sala.

TRANSFORMAR-SE EM UM SOL

Jogue três vezes o dado, some e divida o resultado por três.

Esse será o tempo mínimo para realizar essa ação.

Anuncie a todos com suas palavras:

Se ficarmos aqui para sempre eu posso tornar-me um sol através da dança, trazendo alegria e calor.

Dance o nascer, a apoteose e o por do sol.

15-Jogue duas vezes o dado, some os resultados.

Esse será o tempo mínimo para realizar a próxima ação.

16-Tente achar uma saída que não seja nem uma porta nem uma janela.

17-Jogue o dado.

18-Encare o fato de que talvez tudo que você viveu antes desse jogo foi uma ilusão e tudo que existe é esse jogo. Fale com seus expectadores sobre isso pelo menos o tempo de (número que saiu no dado) minutos.

19-Ache exatamente o centro do ambiente que você esta.

20-Posicione a chave precisamente no centro do ambiente.

21-Esse jogo não tem fim.

Você já sabe como ele acaba.

Nunca mais pare de jogar.