

Processos Transdisciplinares de
Jogar Junto
O Quadrado Cartografado
Maurício Gonçalves

Processos Transdisciplinares de
Jogar Junto
O Quadrado Cartografado



Maurício Gonçalves

Processos Transdisciplinares de
Jogar Junto
O Quadrado Cartografado
Maurício Gonçalves

Orientação:
Prof. Dra. Mirela Ribeiro Meira

CA ARTES VISUAIS
MESTRADO
CENTRO DE ARTES | UFPEL



UFPEL



Processos Transdisciplinares de
Jogar Junto
O Quadrado Cartografado
Maurício Gonçalves



Processos Transdisciplinares de
Jogar Junto
O Quadrado Cartografado
Maurício Gonçalves



Antes de abrir a caixa

Como construir um Jogar Junto? Esta foi uma das perguntas feitas pela minha orientadora, Professora Mirela Meira, quando sentamos à volta da mesa, em uma sala da Faculdade de Pedagogia, quando da minha primeira orientação. Procurei de todas as maneiras “jogar” de forma honesta e não mascarar a minha confusão mental, que se arrastava há meses. Atirei uma garrafa ao mar com um pedido de socorro e fui atendido. A ilha que eu imaginava me encontrar, na verdade era apenas a peça central de um tabuleiro, bastava eu olhar para os lados e encontrar a possibilidade de encaixar novas peças. Para minha sorte pude contar com uma mão firme segurando na minha por esse trajeto de volta a todos os “eus” que havia deixado para trás. Firme o suficiente para não me deixar cair e ao mesmo tempo gentil o bastante a ponto de me permitir explorar cada possibilidade, cada carta, cada elemento que entrasse em jogo. Essa condução me levou a lugares que eu não visitava há anos, me induziu a mapear e registrar meus processos, minhas escolhas. Me fez gostar mais das minhas criações e entendê-las melhor.

O presente trabalho apresenta os resultados de uma investigação cartográfica sobre a minha vida e meus modos de produção, desde o momento mais longínquo que minha memória pôde registrar, a fim de descobrir o porquê de eu conceber e realizar este jogo de tabuleiro que tens em mãos. A partir dessas descobertas, analiso, sob a ótica dos autores Michel Maffesoli, Johan Huizinga, Pierre Lévy, Basarab Nicolescu, Gilles Deleuze, Félix Guattari, Bruno Munari e Christopher Vogler, os diversos aspectos transdisciplinares que permeiam minhas práticas de criação, construção de objetos, exercícios narrativos e curiosidade metafísica, resultando na apresentação de um método autoral que condensa todas essas disciplinas na busca de uma experiência de JOGAR JUNTO.



Conteúdo da Caixa

1 Mapa-Base para o Tabuleiro - 1 Peça Central do Tabuleiro - 3 Peças Híbridas do Tabuleiro - 15 Peças Regulares do tabuleiro - 48 Cartas com Imagens - 1 Livro do Jogador com o conteúdo da Dissertação - 20 Marcadores de Madeira - 1 Manual de Regras

Processos Transdisciplinares de

Jogar Junto

O Quadrado Cartografado

Maurício Gonçalves

Orientação:
Prof. Dra. Mirela Ribeiro Meira



UFPEL

Processos Transdisciplinares de

Jogar Junto

O Quadrado Cartografado



Manual de
Regras

“Cómo cansa ser todo el tiempo uno mismo.”

- Rayuela, de Julio Cortázar

**“Esta é a história que peço à divina Musa que nos revele.
Comece-a, deusa, do ponto que desejares.”**

- Odisseia, de Homero

Maurício Rodrigues Gonçalves

Processos Transdisciplinares de JOGAR JUNTO:

O Quadrado Cartografado

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas para a obtenção do título de Mestre em Artes Visuais.

Orientadora: Prof^ª Dr^ª Mirela Ribeiro Meira

Banca examinadora:

Prof. Dr. Cláudio Tarouco de Azevedo

Prof^ª Dr^ª Nádia da Cruz Senna

Prof^ª Dr^ª Angela Raffin Pohlmann

Pelotas, 2017

Resumo

GONÇALVES, Maurício Rodrigues. Processos Transdisciplinares de JOGAR JUNTO: O Quadrado Cartografado. 71p. Dissertação. Curso de Pós-Graduação em Artes Visuais: Mestrado. Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2017.

O presente trabalho expõe os resultados da pesquisa cartográfica que realizei sobre minha vida e minhas práticas para a linha de Processos de Criação e Poéticas do Cotidiano do Mestrado em Artes Visuais da UFPel, durante período compreendido entre março de 2015 e março de 2017. Meus objetos de estudo foram os jogos de tabuleiro e o ato de JOGAR JUNTO. O jogo TESSERACT ARENA - ainda em produção - foi o ponto de partida para uma série de escolhas que fiz. Comecei a criá-lo sem qualquer relação com minha dissertação, mas à medida em que avancei, ambos se aproximaram e começaram a interagir, guiados pelas leituras das obras de diversos autores propostos como referenciais teóricos: Johan Huizinga, Michel Maffesoli, Christopher Vogler, Basarab Nicolescu, Pierre Lévy, Bruno Munari, Gilles Deleuze e Félix Guattari. O produto final da pesquisa é o que tens em mãos: uma metodologia autoral, com características lúdicas e concepção transdisciplinar, para ser jogada, a fim de mapear um terreno invisível e pessoal, composto por tempo e espaço, e gradualmente revelar as descobertas dos porquês de sua existência relacionadas aos meus modos de ser e agir.

Palavras-Chave: cartografia; jogar junto; construção; jogo de tabuleiro;

Abstract

GONÇALVES, Maurício Rodrigues. Transdisciplinary Processes to PLAY TOGETHER: The Charted Square. 71p. Dissertation. Postgraduate studies in Visual Arts: Master's Degree. Universidade Federal de Pelotas, Brazil, 2017.

The present work exposes the results of the cartographic research I did on my life and my practices for the Creation Processes and Poetics of Everyday Life line of study of the Masters in Visual Arts of UFPel during the period between march of 2015 and march of 2017. My objects of study were the board games and the act of PLAY TOGETHER. The game TESSERACT ARENA - still in production - was the starting point for a series of choices I made. I started to create it without any regard to my dissertation, but as I moved forward, they both approached each other and began to interact, guided by the readings of the authors proposed as theoretical frameworks: Johan Huizinga, Michel Maffesoli, Christopher Vogler, Basarab Nicolescu, Pierre Lévy, Bruno Munari, Gilles Deleuze and Félix Guattari. The final product of the research is this you have in your hands: an authoral methodology, with ludic characteristics and transdisciplinary conception, to be played and to chart an invisible and personal ground, made of time and space, and to gradually reveal the discoveries and the whys of its existence, related to my ways of be and do.

Keywords: cartography; play together; construction; board game

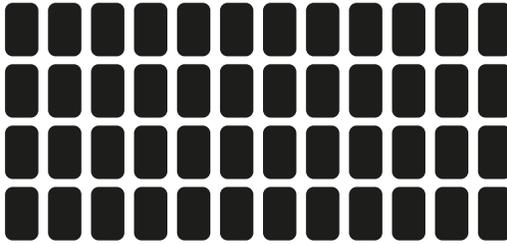
Vamos Jogar Juntos?

Eu gostaria de convidar a ti, examinador, a jogar um jogo junto comigo. Ao longo da partida vais descobrir como vim a formular este Método Autoral a fim de viabilizar esta experiência. Para mim o jogo começou quando imprimi o meu mapa mental, sobre o qual pude conversar e fazer anotações junto com a minha orientadora e meus co-orientadores. Consegui mostrar o meu avesso e absorver as contribuições de cada um deles, através de anotações a caneta, indicações com marca-texto etc. Despertei o interesse deles, imagino, através do caos que tinha se instalado na minha vida. Aquele fragmento de rizoma, iniciado despretensiosamente, tornou-se o instrumento mais contundente na lapidação desta dissertação. O mapeamento possibilitado por ele converteu-se na alma do trabalho todo. A metodologia em si mesclou-se com o objeto de estudo e, conseqüentemente, com a minha vida. Então, é a partir dele que começaremos. Vamos lá?

Como jogar

FASE DE PREPARAÇÃO:

Inicie abrindo o mapa do tabuleiro em uma mesa. Embaralhe as cartas e coloque-as ao lado do mapa, com as faces viradas para baixo, em uma disposição 12 x 4:



No centro do mapa, no espaço indicado como “Dissertação de Mestrado”, coloque a peça semente do tabuleiro, será a partir dela que a partida terá início. Acima das cartas, coloque as três peças híbridas com as faces voltadas para cima. Ao lado, espalhe o restante das peças com suas faces voltadas para baixo, mexa um pouco com as peças para embaralhá-las.

INÍCIO DA PARTIDA:

Comece comprando uma das peças que estão com as faces voltadas para baixo, posicione-a em um local adequado no tabuleiro, observando as regras de disposição de peças no canto superior direito do mapa.

Identifique a runa constante na peça e abra o capítulo correspondente no Livro do Jogador.

Leia o capítulo. Se houver mais de um jogador, leia em voz alta para compartilhar o conteúdo. A cada menção de (FIGURA) no texto, vire uma das cartas. Após a leitura, utilize um marcador de madeira sobre a peça correspondente no tabuleiro para indicar que já foi lido.

Após o marcador de madeira ser colocado sobre o tabuleiro, é a vez do próximo jogador. Siga para a próxima rodada, onde mais uma peça do tabuleiro será comprada e colocada no mapa. Leia o capítulo correspondente, use o marcador de madeira para indicar a leitura e assim por diante.

Quando houver cinco peças de uma mesma cor no tabuleiro, pode-se comprar uma das peças híbridas que contenham essa mesma cor e seu capítulo correspondente pode ser lido.

Nunca esqueça de ir virando as cartas a cada menção de (FIGURA), para que o conteúdo total da dissertação se revele de maneira uniforme e gradual.

O jogo terá fim no momento em que todo o conteúdo esteja revelado e assimilado. Uma segunda leitura após o término é recomendada para que se crie a relação entre imagens e palavras.

OBSERVAÇÃO:

As figuras contidas nas cartas viradas dificilmente irão corresponder à menção no texto, assim como a ordem de leitura dos capítulos provavelmente não seguirá a ordem cronológica dos fatos. O intuito desse modo de leitura é trazer para o observador-jogador a experiência empática de perceber o meu modo de trabalho, como transformei minha confusão mental inicial e a complexidade de minhas memórias e práticas neste produto final, que encerra uma fase da minha vida e abre portas para outras mais.

Lista de Figuras

- Figura 1 Fotografia do jogo STOP, da fabricante GROW
- Figura 2 Fotografia de uma Carta de Objetivo do jogo WAR, da fabricante GROW
- Figura 3 Fotografia do videogame Apple Vision
- Figura 4 Captura de tela do jogo Adventure
- Figura 5 Ilustração do dragão do jogo Adventure
- Figura 6 Fotografia de detalhe do nu frontal entalhado em cedro
- Figura 7 Fotografia da HQ Light Metal
- Figura 8 Desenho esquemático do livro-objeto em sistema pop-up
- Figura 9 Parte do processo de construção de uma proposta de representação gráfica quadridimensional ($x, y, z + t$ ou espaço-tempo) em um ambiente bidimensional (A)
- Figura 10 Parte do processo de construção de uma proposta de representação gráfica quadridimensional ($x, y, z + t$ ou espaço-tempo) em um ambiente bidimensional (B)
- Figura 11 Exemplos de criações minhas em Pixel Art
- Figura 12 Exemplos de imagem em Pixel Art no centro com seus análogos ao redor
- Figura 13 Matriz PIXILO em construção (A)
- Figura 14 Fotografia dos Taquinhos de madeira para composição na Matriz PIXILO
- Figura 15 Registros fotográficos de uma composição já entintada e pronta para impressão na Matriz PIXILO e de sua prova de impressão

- Figura 16 Digitalização de esboços e anotações da concepção da Matriz PIXILO
- Figura 17 Desenho esquemático da Matriz PIXILO
- Figura 18 Diagrama demonstrativo dos três estágios de conversão do texto (Caracteres Latinos, Código Binário e conversão em Pixel Art)
- Figura 19 Diagrama ilustrando os estágios da Jornada do Herói
- Figura 20 Fotografia da Caixa Rosa
- Figura 21 Fotografia de alguns dos meus afetos, coletados ao longo dos anos
- Figura 22 Rascunhos das primeiras ideias na concepção da Caixa Rosa
- Figura 23 Diagrama de montagem e funcionamento da Caixa Rosa
- Figura 24 Diagrama com a representação da interação do espectador com a Caixa Rosa
- Figura 25 Simulação da visão do observador observando a si mesmo dentro da Caixa Rosa
- Figura 26 Reprodução da página 3 da HQ Vórtex
- Figura 27 Digitalização de página de um caderno utilizado nas aulas do Mestrado
- Figura 28 Fotografias da construção e demonstração de funcionamento do Mapa Poético
- Figura 29 Reprodução da página 6 da webcomic Narcolepsia
- Figura 30 Reprodução da página 7 da webcomic Narcolepsia
- Figura 31 Digitalização das páginas do caderno onde fiz os primeiros rascunhos do projeto do jogo de tabuleiro TESSERACT ARENA
- Figura 32 Fotografia dos cubos de madeira, com ferragens e ímãs instalados

- Figura 33 Fotografia dos cubos em Papel Pluma, com sistema magnético instalado
- Figura 34 Fotografia da peça central (Pivô) em fase de montagem
- Figura 35 Planificação das faces do cubo e desenho do labirinto
- Figura 36 Representação tridimensional do tabuleiro montado
- Figura 37 Representação tridimensional da caixa do jogo TESSERACT ARENA
- Figura 38 Fotografia do protótipo da caixa externa do jogo TESSERACT ARENA
- Figura 39 Fotografia do protótipo da caixa externa, do tabuleiro e da caixa interna do jogo TESSERACT ARENA
- Figura 40 Fotografia do protótipo do tabuleiro e da base do jogo TESSERACT ARENA
- Figura 41 Fotografia de anotações feitas durante o processo de pesquisa cartográfica
- Figura 42 Diagrama representando a metodologia autoral jogável (Parte 1)
- Figura 43 Diagrama representando a metodologia autoral jogável (Parte 2)
- Figura 44 Diagrama representando a metodologia autoral jogável (Parte 3)
- Figura 45 Diagrama representando a metodologia autoral jogável (Parte 4)
- Figura 46 Diagrama representando a metodologia autoral jogável (Parte 5)
- Figura 47 Registro de Partida Teste com minha Orientadora, Prof. Mirela Meira, e o colega Tiarles Rodeghiero
- Figura 48 Fotografia do livro O Vingador do Vídeo

Agradecimentos

Eu gostaria de agradecer aos meus pais, Odilon e Regina, e meus irmãos, Lúcio e Marcelo, por estarem jogando essa partida - que ainda está em andamento - junto comigo desde o início. Agradeço também à minha avó paterna, Lola e suas duas irmãs, minhas tias-avós Noêmia e Dindinha por terem feito parte do nosso núcleo familiar. Em particular à Dindinha, que aguentou por 103 rodadas e ainda conseguiu estar junto quando comecei a pesquisa do mestrado. À vó Diva, que recentemente começou a jogar (literalmente) jogos de tabuleiro comigo. Ao vô Toninho, cujas melhores lembranças que tenho são as de vê-lo construindo uma casinha de madeira para o Pepe, o cachorrinho que tínhamos na infância. À Pia, minha namorada, por estar junto comigo quase desde o início do mestrado, por ser uma grande parceira, pelos projetos que criamos juntos, pelo incentivo, pelo amor, pelo carinho. Aos diversos professores que contribuíram, cada um de seu jeito em suas respectivas disciplinas do mestrado. Aos colegas Sandro Andrade e Gracia Casaretto pelas conversas que me abriram os olhos em momentos de caos. Ao amigo Jackson Rodrigues por me tatuar com um desenho que fiz na busca de sentidos e significados e que acabou virando o principal elemento de identidade da minha dissertação. Agradeço aos meus coorientadores informais, Cláudio Tarouco e Nádia Senna, que apontaram caminhos e deixaram suas marcas no meu mapa. E, por fim, acima de tudo e de todos, agradeço à minha orientadora e amiga Mirela Meira, não só por ter iluminado como um farol a escuridão na qual eu me encontrava e me conduzido em segurança, com muita liberdade e apoio, até aqui, acreditando no mais louco dos meus devaneios, mas também por ter entrado na minha vida. Obrigado. Muito Obrigado.



ARTES VISUAIS
MESTRADO
CENTRO DE ARTES | UFPEL



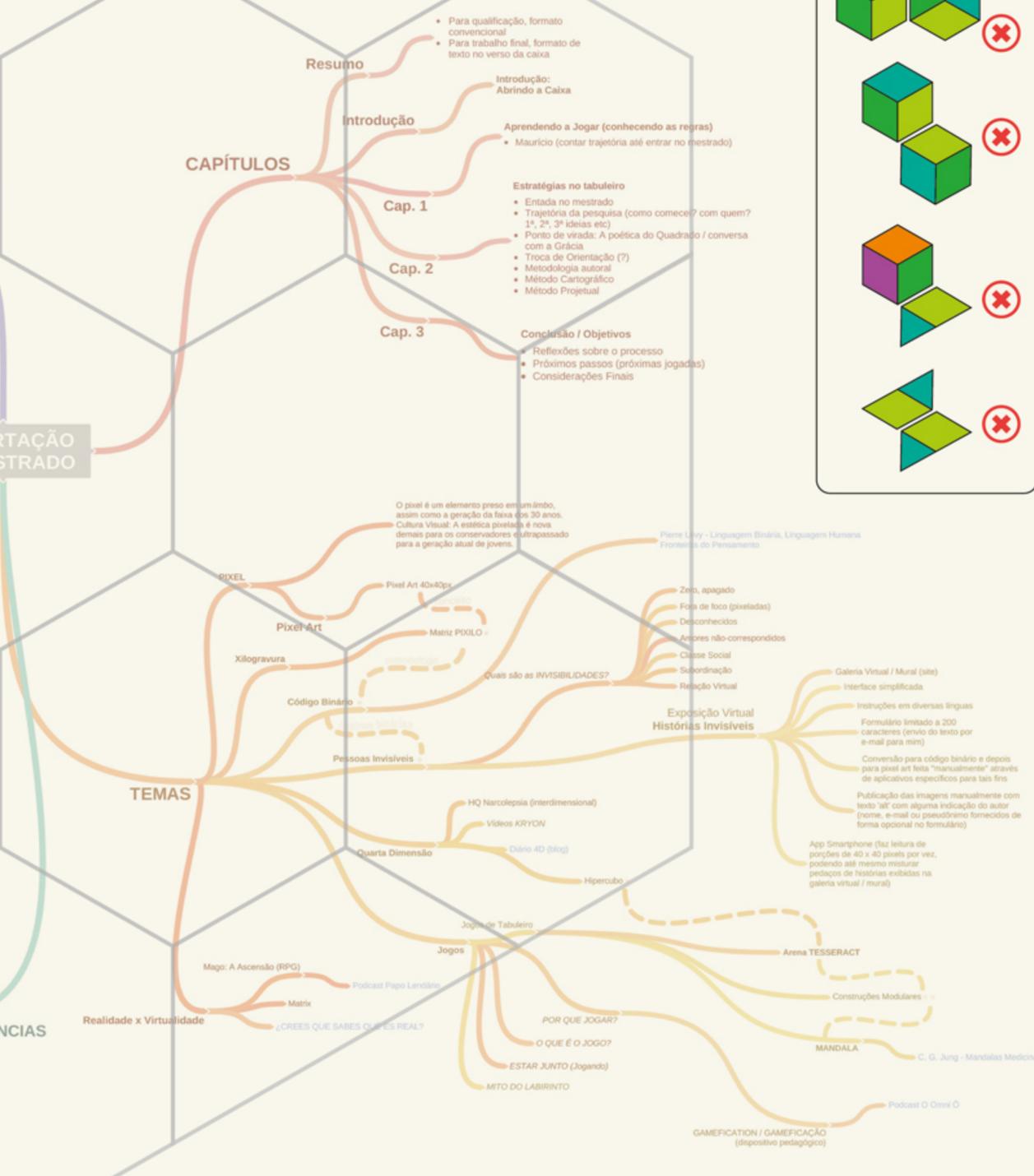
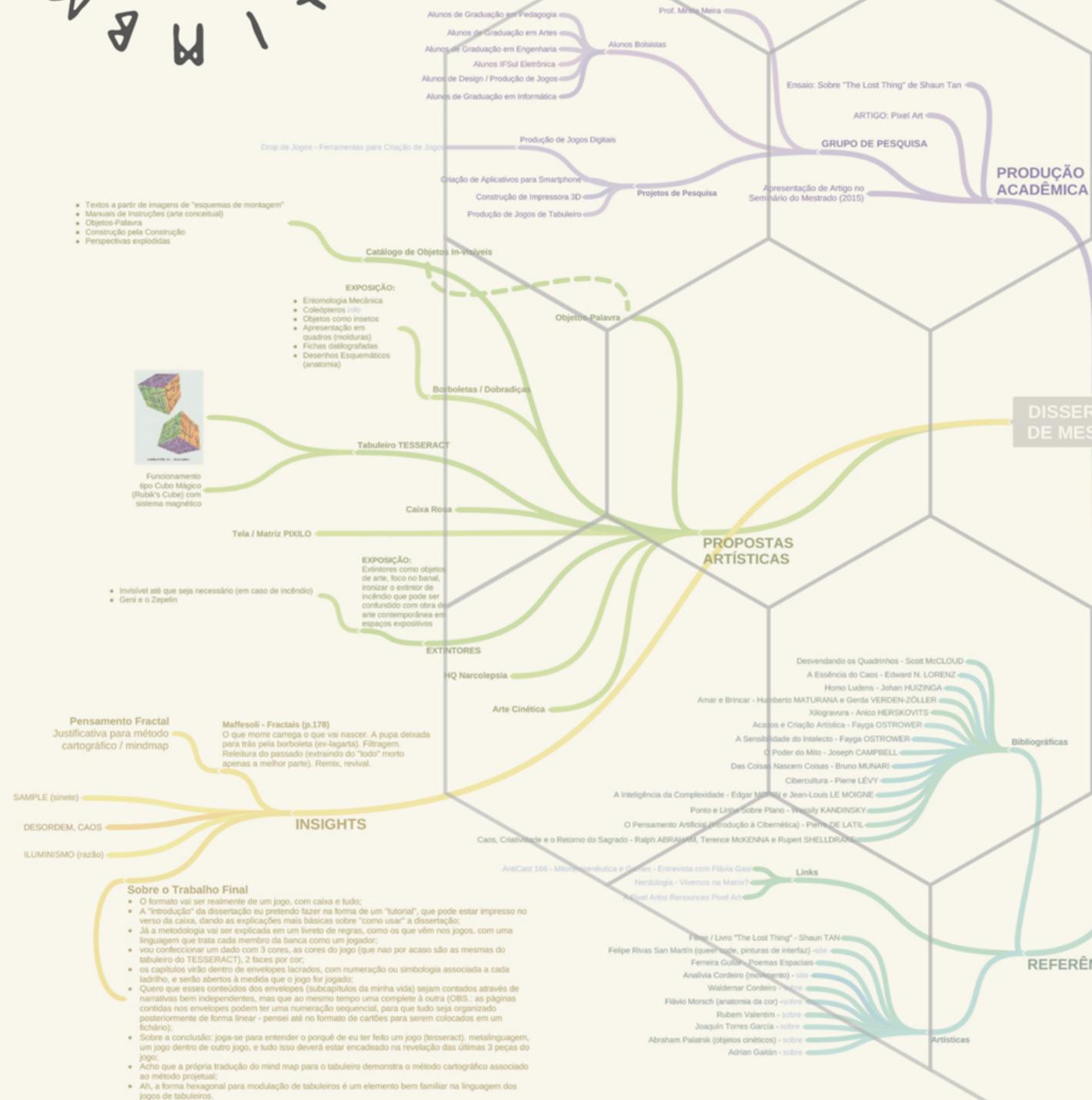
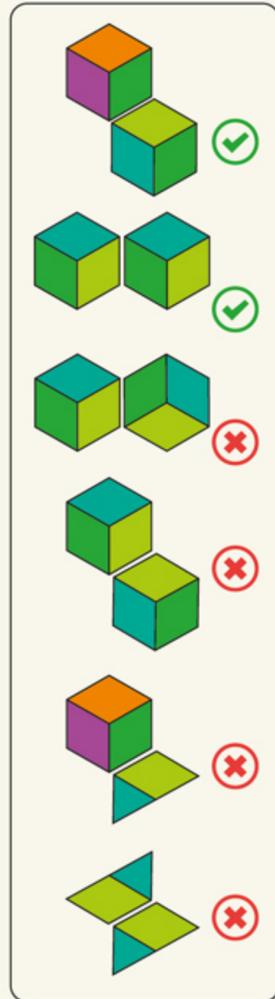
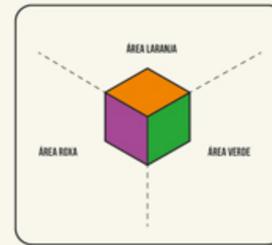
UFPEL



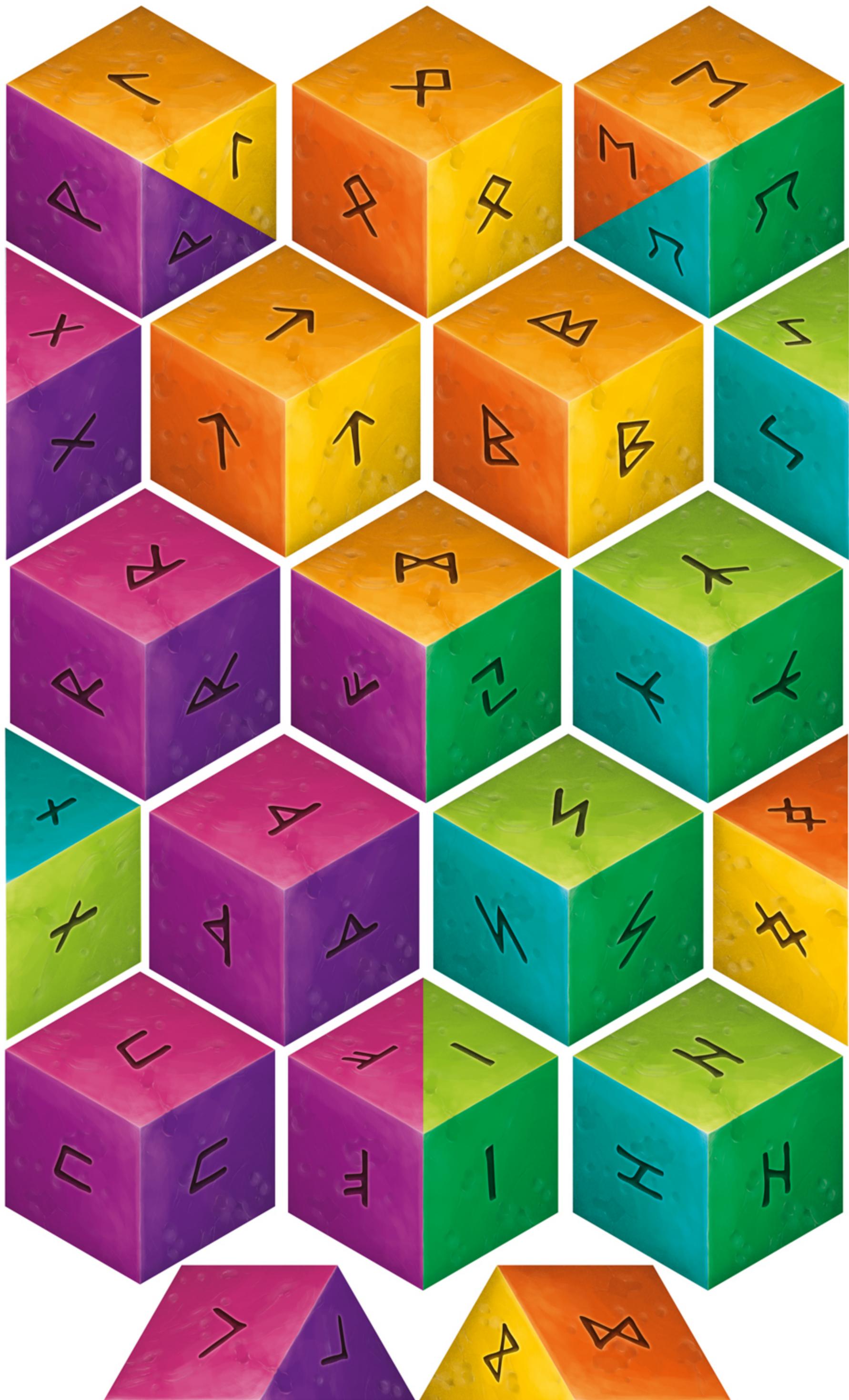
Processos Transdisciplinares de Jogar Junto

O Quadrado Cartografado

Maurício Gonçalves



Base para o Tabuleiro



Processos Transdisciplinares de

Jogar Junto

O Quadrado Cartografado

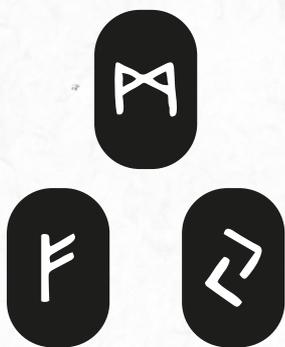
Maurício Gonçalves



Livro do
Jogador



Sumário



SUMÁRIO

↑	Aprendendo a jogar	3
⚡	Ande duas casas	6
⚡	Ásia, America do sul e mais três territórios à sua escolha	9
⚡	Fique quatro rodadas sem jogar	15
⚡	Volte para a casa cinco e jogue novamente	18
⚡	Retire seis cartas do monte e jogue mais uma vez	21
⚡	Estratégias de jogada	26
⚡	Histórias Invisíveis	31
⚡	Fim do terceiro ato	35

⊗	A Caixa Rosa	38
<	Ponto de virada	41
⊗	Em construção	44
X	Dentro do Hiper cubo	46
I F	Projeto Tesseract Arena	50
⊗	Cartografia para um tabuleiro	57
M C	Tabuleiro para uma dissertação	61
P ↑	Contagem de pontos	65
♪	Referências bibliográficas	69



Aprendendo a jogar



Meu pai chega em casa um dia do centro – o ano era 1982 ou 1983, não lembro se ele já havia se aposentado – trazendo canetas Bic vermelhas e blocos de formulários vencidos do INPS, onde ele trabalhou desde a sua criação. Era fim de tarde e fazia frio. Os formulários eram tamanho A5, aproximadamente, e a orientação de seus campos era horizontal, mas isso não era importante, porque o que meus irmãos e eu utilizaríamos seria o verso em branco. Acho que estes foram os primeiros blocos de papel para desenho que utilizei na vida. É bastante difícil encadear as memórias de um passado tão distante, saber o que aconteceu antes ou depois. Essa **aleatoriedade** que permeia meus pensamentos é um grande motivador para algumas das escolhas que precisei fazer ao longo deste trabalho. Momentos aparentemente insignificantes podem conter ensinamentos fundamentais, que se refletem nas decisões **profissionais**, **pessoais** e **acadêmicas** que fiz e faço ao longo da minha vida. No fim das contas, minhas memórias – e a forma como eu as organizo – são criações, com pinceladas ficcionais de uma *persona*¹ que eu gostaria de ser, sobre uma tela tecida com as características fundamentais de quem eu realmente sou.

¹ Segundo C. G. Jung: “A *persona*... é o sistema de adaptação ou a maneira por que se dá a comunicação com o mundo. Cada estado ou cada profissão, por exemplo, possui uma *persona* característica... O perigo está, no entanto, na identificação com a *persona*; o professor com seu manual, o tenor com sua voz... Pode-se dizer, sem exagero, que a *persona* é aquilo que não é verdadeiramente, mas o que nós mesmos e os outros pensam que somos.” (2002, p. 357)

A criação dessas *personas* sempre me foi muito familiar. Quando bem pequeno, até meus três ou quatro anos, pude contar com a presença fiel e constante de um amigo imaginário. Os adultos à minha volta, à exceção de meu pai, costumavam dizer que aqueles meus relatos eram “bobagem”, “coisa de criança” ou algum outro termo depreciativo. Porém, esse amigo imaginário era bastante real – ao menos para mim, que o havia criado – e ele tinha até nome: *Picolete*. Era um japonêsinho, da minha idade, que morava no Japão e todas as manhãs vinha para o Brasil através de um buraco na parede do meu quarto. Essa presença era tão potente que me estimulava a desenhar e contar histórias das aventuras que experienciávamos juntos. Meu principal interlocutor sempre foi o meu pai, que acompanhava tudo com muita atenção e seriedade. Até hoje ele, volta e meia, faz referência a esse amigo que um dia entrou pelo buraco na parede do meu quarto e nunca mais voltou.



Ande duas casas



Os recursos, os materiais, as técnicas e as **tecnologias** somam-se e sobrepõem-se dia após dia no meu cotidiano, mas a maior constante na minha vida sempre foi o conjunto **lápiss-e-papel**. As leituras coletivas de quadrinhos de super-heróis com o Marcelo - meu irmão mais velho - e vários de seus amigos que moravam perto de casa, na Cohab Tablada, eram quase diárias. Esses “rituais” sociais, esses “ajuntamentos”, tiveram uma importância enorme em aspectos técnicos e sensíveis da minha vida.

[...] existem momentos em que a produção social, isto é, a acomodação no mundo é essencialmente “abstrativa” (mecânica, racional, instrumental), mas, existem outros em que ela remete à “*Einfühlung*” (orgânica, imaginária, afetual). Mas, como já indiquei, há épocas em que, segundo ponderações diferenciadas, encontramos essas **duas perspectivas juntas**. Dessa maneira, a arquitetura das cidades, que devemos compreender aqui no sentido simples do termo, isto é, ajustamento a um espaço dado, pode ser, ao mesmo tempo, a aplicação de um desenvolvimento tecnológico preciso, e, no mesmo movimento, a expressão de um **estar-junto** sensível. [grifos meus] (MAFFESOLI, 2000, p. 185)

Faziam parte do ritual, também, sessões de desenho, nas quais utilizávamos a técnica de “**quadricular**” a lápis as figuras impressas nos gibis para, posteriormente, ampliar sua escala em uma folha de papel ofício. Uma quantidade enorme de revistas foi sacrificada em favor do aperfeiçoamento das nossas técnicas de desenho.

Quarta série, Escola Estadual de 1º e 2º Graus Dr. Antônio Leivas Leite: a professora pede a nós, alunos, que nos desenhamos como imaginávamos que seríamos dali a alguns anos. Era 1988 e recém havíamos adquirido o nosso primeiro vídeo-cassete. As duas primeiras fitas VHS que alugamos foram: Uma seleção de clipes musicais do Charles Aznavour e **Rambo**. Obviamente desenhei a mim mesmo como um adulto musculoso, cabeludo, com uma barba cerrada e faixa amarrada na testa. Esta, sim, foi a primeira *persona* deliberadamente criada por mim como um ideal no qual eu gostaria de me travestir.

A teatralidade cinematográfica é causa e efeito da teatralidade cotidiana. Já mencionei que esta repousava, estruturalmente, na *duplicidade*: ser duplo. Jogo infinito de troca de máscaras, que não pode ser reduzido a uma simples função, a do indivíduo, mas se exacerba nos múltiplos papéis que a pessoa (persona) é chamada a desempenhar. Os papéis podem variar. Sucessivamente, ou convergentemente, eles dizem o bem e o mal. E dessa forma expressam uma duplicação que adquire sentido no vasto jogo do *theatrum mundi*. Jogo complexo, polissêmico, que em diferentes fases, por meio de analogias, correspondências e sinergias, permite um equilíbrio não mecânico, mas efetivamente orgânico. (MAFFESOLI, 2004, p. 49-50)

Lembro que o desenho deve ter impressionado bastante à professora e aos colegas – *aqui eu faço um minuto de silêncio em homenagem aos gibis desconhecidos que abriram mão de sua integridade para que este momento pudesse acontecer* –, pois todos juntaram-se à volta da minha classe pra ver o resultado. A julgar pelo rumo que a série de filmes do Rambo tomou, acredito que hoje em dia eu teria, talvez, optado pelo Aznavour.



**Ásia, America do sul
e mais três territórios
à sua escolha**



Fazem parte do mundo do “faz-de-conta”, também, os jogos. Neles, seja em um nível mais profundo ou mais superficial, assumimos papéis e envolvemo-nos com a personalidade e história pregressa daquele personagem que escolhemos. Em seu livro *Homo Ludens*, Huizinga define que:

[...]o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está “só fazendo de conta” ou quando está “só brincando”. (HUIZINGA, 2000, p. 10)

Nos jogos de RPG², por exemplo, os jogadores têm uma experiência completa de “tornarem-se” o outro, inclusive tomando decisões baseadas em um perfil estabelecido ou construído na fase de preparação e não em suas próprias convicções éticas ou morais. Já em jogos de tabuleiro convencionais, por outro lado, normalmente assumimos a “identidade” de um peão³ sem face, diferenciado dos demais apenas por uma cor, mas, durante a partida, **o jogador é o peão**. Em outros casos ainda, podemos ser gerais sem nome, no comando de exércitos sem nação nem ideologia – também diferenciados apenas por suas cores –, motivados por um objetivo

2 Role-Playing Games (Jogos de Interpretação de Papéis).

3 Peças, normalmente confeccionadas em plástico com forma assemelhada aos peões do xadrez, utilizadas como marcadores do progresso do jogador durante uma partida.

sem sentido na vida “real”, designado através de uma carta. Mas regras são regras e elas também fazem parte do jogo:

A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm 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, 2000, p. 11)

Sim, no trecho anterior eu me referia ao controverso, porém popular, jogo de tabuleiro WAR, que, devido à complexidade de suas regras, levou muitos jogadores a fazerem adaptações, na tentativa de simplificar a sua jogabilidade. Embora Huizinga (2000, p.12) estabeleça que “a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo”, quando a finalidade do jogar é a diversão, a fuga da realidade, pode-se dizer que há aí um espaço para que se tomem certas liberdades em favor do “estar junto”:

[...]o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”. (HUIZINGA, 2000, p. 24)

Juntamente com o jogo STOP (Figura 1), da fabricante Grow – uma espécie de simulador de trânsito para crianças, e não o jogo de palavras homônimo com papel e caneta⁴ –, tive minha iniciação em jogos de tabuleiro com o WAR, da mesma fabricante.

4 O jogo STOP mais conhecido é aquele no qual diversos participantes, munidos apenas de papel e caneta, disputam quem, em menor tempo, consegue anotar palavras iniciadas por determinada letra em todas as categorias predeterminadas.

Pela metade da década de 1980, ganhei uma edição de WAR – usada e bastante surrada, com a caixa toda rabiscada com caneta Bic vermelha – da minha tia Jurema. Embora o aspecto externo fosse péssimo, a integridade das peças e demais componentes não estava comprometida. O único porém é que estava faltando o livreto com as regras, o que não impediu a mim e aos meus irmãos de nos divertirmos, inventando as nossas próprias, além de adquirirmos um extenso conhecimento da geografia mundial através do tabuleiro composto de três grandes peças de quebra-cabeça. Muitos anos depois, acredito que após a dissolução da Iugoslávia – algo a ser levado em conta, dada a natureza do jogo –, compramos uma edição mais nova. O funcionamento era basicamente o mesmo, só que agora tínhamos acesso às regras estabelecidas pelo criador/fabricante daquele “círculo mágico”. Algumas coisas passaram a fazer mais sentido, outras não o fazem até hoje para mim. Essas informações adicionais, associadas à malícia advinda da idade, estabeleceram uma nova dimensão ao “**jogar junto**”: o cooperativismo – não previsto nas regras – das alianças veladas que dois ou mais jogadores fazem em detrimento de outros na tentativa de cumprir o que ordenam as suas Cartas de Objetivo (Figura 2).

Ao mesmo tempo em que a minha visão simplificada de mundo se expandia através daquele tabuleiro de guerra, eu entrava na era dos jogos eletrônicos. Minha mãe um dia resolveu entrar no setor de eletrônicos da Loja Mesbla e comprar um *videogame Apple Vision* (Figura 3), uma versão alternativa ao console *ATARI*, que utilizava os mesmos cartuchos e rodava os mesmos jogos. Um dos jogos que mais me fascinaram naquela época foi o minimalista

Adventure (Figura 4), no qual o jogador controla um quadrado amarelo (cavaleiro), coletando itens (chave e lança) para abrir portões e enfrentar inimigos com um design tão simplificado que fazia com que eles se assemelhassem a patos, mas na verdade eram dragões (Figura 5).

O objetivo do jogo era encontrar uma taça, uma espécie de “Santo Graal”, e devolvê-la ao Castelo Amarelo. Diferente da maioria dos demais jogos daquela época, este era um dos poucos jogos do console que possuía um final. A simplicidade dos gráficos e essa relativa complexidade da narrativa eram motores poderosos para fazer voar a imaginação de quem jogava. A minha imersão era tamanha que eu sentia de fato que estava participando de uma aventura medieval enquanto personificava aquele “Rei Arthur” bidimensional. Para não incorrer em exageros nas minhas memórias, exemplifico aqui, através das palavras de Huizinga, o que era para mim essa relação entre o abstrato apresentado pelo jogo e as metáforas criadas na minha imaginação:

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatar-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. **Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza.** [grifo meu] (HUIZINGA, 2000, p. 7)

A experiência de jogar *Adventure* era comparável à de ler um livro,

no qual somos obrigados a criar em nossas cabeças todas as fisionomias dos personagens, as espacialidades dos cenários, a textura e o peso dos objetos, os cheiros, os sons, conforme observa Pierre Lévy no livro *Cibercultura*:

No videogame, cada jogador, ao agir sobre o *joystick*, *dataglove* ou outros controles, modifica em um primeiro tempo *sua imagem no espaço do jogo*. O personagem vai evitar um projétil, avançar rumo a seu objetivo, explorar uma passagem, ganhar ou perder armas, “poderes”, “vidas” etc. É essa imagem modificada do personagem reatualizado que modifica, em um segundo tempo lógico, o próprio espaço do jogo. Para envolver-se de verdade, o jogador deve projetar-se no personagem que o representa e, portanto, ao mesmo tempo, no campo das ameaças, forças e oportunidades em que vive, no mundo virtual comum. (LÉVY, 1999, p. 80)

Os jogos eletrônicos recentes deixam pouco espaço para esse tipo de “artesanias mentais”, uma vez que eles transportam o jogador para outros mundos de formas muitas vezes até mesmo hiper-realistas. Sinto-me gratificado por ter nascido em um período de transição entre o tradicional e o tecnológico, de ter podido experimentar um mundo em que a velocidade era mais lenta, quando havia menos estímulos e distrações e, logo em seguida, poder testemunhar a aceleração informacional que ocorreu nas duas últimas décadas. Hoje em dia posso olhar para coisas que as gerações anteriores conheciam apenas como ficção científica e chamá-las simplesmente de ciência.



**Fique quatro rodadas
sem jogar**



Eu me considero um híbrido entre duas gerações. A geração que veio logo antes da popularização dos computadores e a que já nasceu com os olhos na tela e as mãos em um teclado, que trocou o chocalho por um mouse. Sinto como se eu estivesse sempre um passo atrás do que está atual. Utilizo-me de ferramentas de uma geração posterior com a cabeça nos modos de fazer de uma geração anterior. Aprendi as artes gráficas no papel, no curso de Desenho Industrial da Escola Técnica Federal de Pelotas (antiga ETPPel, atual IFSul), onde cursei o ensino médio. Lá fui apresentado ao fotolito, à xilogravura e às telas de serigrafia com emulsão sensibilizada em uma sala escura, em meio ao calor da mesa de luz e ao cheiro do óleo vegetal utilizado para deixar translúcido o branco do papel. Foi onde construí também meus primeiros modelos tridimensionais, fossem eles simples sólidos platônicos, protótipos de vidros de perfume ou maquetes de móveis. Na prática, meus lápis e canetas transformaram-se, pouco a pouco, em curvas vetoriais e pincéis digitais. Tive (e ainda tenho) dificuldades nessa transição, pois, por mais que a caneta e mesa digitalizadoras me ofereçam recursos para a emulação do (que eu considero) [mais] real, sempre busco a sensação do toque, o peso característico do grafite envolto na madeira hexagonal, o arranhar no papel, os sulcos impressos pela minha força (sempre tive a mão pesada). Sinto falta até mesmo da tonalidade cinza

metalizada que tinge a lateral - e se esmaece difusamente à medida que invade o dorso e a palma - da minha mão ao final de um desenho. Penso e sinto com meus pés enraizados onde nasci e aprendi, mas, para exercer o ofício de ilustrador, preciso agir e transpirar sobre materiais e práticas de gerações posteriores, em constante mutação. Nesse processo de hibridização, me familiarizei ao *pixel*⁵ tanto quanto ao ponto; à palheta de cores do sistema *RGB*⁶ tanto quanto às têmperas que me foram apresentadas no jardim de infância.

À medida em que eu seguia fortalecendo as minhas técnicas e práticas profissionais, mais eu me aproximava de um período nebuloso da minha trajetória. Em meados da década de 1990 comecei a perder o interesse pela leitura de histórias em quadrinhos. Comecei a trabalhar cedo, aos 16 anos, e aderi a outros rituais na minha busca por diversão. Como sou o filho do meio de uma prole de três, de dia ainda jogava videogame com o Lúcio, meu irmão menor, e à noite saía com meu irmão mais velho para bares e festas. Com o passar do tempo, até a chegada do ano 2000 e a superação do “Bug do Milênio”, a balança foi pesando cada vez mais para o lado profissional e da vida noturna, enquanto o meu interesse pelos jogos ia minguando, até cessar por completo. Coincidentemente foi nesta época que prestei o concurso para o Banco do Brasil e minha produção criativa decaiu a níveis alarmantes.

5 Segundo Lévy (1999, p. 257), “[...] um pixel é a menor unidade que o monitor [do computador] é capaz de acender/apagar. O número total de pixels que um dispositivo pode exibir, equivale à *resolução* da imagem.” Seu nome provém da contração das palavras “*picture element*” (elemento de imagem, em livre tradução).

6 Sistema utilizado nos meios eletrônicos para a obtenção de cores, onde sua percepção se dá através da emissão direta de luz e não de absorção e reflexão de espectros luminosos, como ocorre na natureza. O nome do sistema é devido às iniciais de suas cores primárias em inglês: Red (Vermelho), Green (Verde) e Blue (Azul).



**Volte para a casa cinco
e jogue novamente**



Entre o resultado do concurso do Banco do Brasil e o momento em que eu fui chamado, em 2000, houve um hiato de seis meses. Durante esse período eu cursei o primeiro semestre de Comunicação Social na Universidade Católica de Pelotas (UCPel). Terminado o semestre, tranquei minha matrícula e me mudei para Camaquã/RS, onde morei e trabalhei pelos dois anos seguintes. Segundo semestre de 2002: pedi demissão do banco e retornei para concluir a faculdade. Lá reencontrei amigos – que a essa altura já não seriam mais meus colegas – e conheci gente nova. Em paralelo, trabalhei em diversas agências de publicidade enquanto transcorriam os semestres. Tudo foi acontecendo em uma ordem bastante natural na direção da inexorável obtenção do diploma. Do meio do caminho para o final, acabei me decepcionando bastante com algumas práticas e pessoas do meio da publicidade – o que quase me fez desistir – mas, afinal de contas, faltavam apenas alguns semestres, melhor seguir em frente e pelo menos terminar a graduação. O que eu não esperava era que, no início de 2005, eu seria “resgatado” dessa angústia pelo improvável professor da disciplina de teatro do longínquo terceiro semestre. Eu não fazia a menor ideia da profundidade daquele professor. Foi em uma noite, no horário do intervalo, enquanto eu me debatia entre as dúvidas sobre a definição de um tema para minha monografia sentado em uma mesa do café, no saguão do

campus que eu tomei conhecimento. O professor Valter Sobreiro Junior sentou-se à minha frente e começamos a conversar. Contei-lhe sobre o que eu pretendia escrever, das previsões de pesquisas que eu teria que fazer etc. Vendo a confusão que se passava na minha cabeça, ele olhou para uma pilha de histórias em quadrinhos que estava sobre a mesa entre outros materiais e, pegando um dos álbuns (Palestina, de Joe Sacco, se não me falha a memória), me disse: “Maurício, por que, em vez de criares essa complicação toda, tu não desenvolves teu trabalho sobre algo que tu realmente gostes?”. Fazia pouco tempo que eu havia voltado a ler HQs, depois de um hiato de quase 10 anos, mas elas já faziam novamente parte da minha vida. E naquele momento eu soube que ele seria o meu orientador. Acabei me reconciliando com a Comunicação Social (mas não com a Publicidade) e escrevendo um trabalho⁷ do qual me orgulho bastante até hoje. Mesmo que eu tenha demorado cerca de 8 anos para resolver ingressar no Mestrado, tenho certeza que foi essa relação orientador-orientando – e de amizade, que perdura – que reforçou a minha vontade de me manter na vida acadêmica.

7 GONÇALVES, Maurício Rodrigues. **MAUS: Uma Visão Metafórica da Realidade Através dos Quadrinhos Verdade.** 2005. 64p. Monografia (Graduação em Publicidade e Propaganda) - Escola de Comunicação Social da UCPel. Pelotas, 2005.



**Retire seis cartas
do monte e jogue
mais uma vez**



Concluída a faculdade, surgiu a oportunidade de ir tentar a vida em Porto Alegre. Em maio de 2006, junto com mais dois amigos, abandonei o lar pela segunda vez, só que agora para ficar oito anos fora. Durante esses anos, aproximei-me ainda mais dos quadrinhos, agora não só como leitor, mas também como autor. E essa prática me levou longe, participei de feiras e eventos em Belo Horizonte / MG, Rio de Janeiro e nas cidades de Buenos Aires e Rosario, na Argentina. Embora eu não tenha me formado em Jornalismo, o tema do meu TCC é bastante próximo, o que me conduziu à oportunidade de relatar para um site holandês⁸, na forma de quadrinhos, histórias vividas ao longo de mais de uma semana percorrendo diversas favelas cariocas ao lado de um jornalista. Nessa mesma época eu atuava também como professor de ilustração na unidade de Porto Alegre da Quanta Academia de Artes, o que me fez enxergar de maneira diferente minhas práticas e processos criativos. Por volta dos anos de 2010 e 2011, quando ministrava essas aulas, consegui identificar a gênese de alguns questionamentos os quais passei a fazer a mim mesmo. Quando recebi o material didático enviado pela matriz da escola, localizada em São Paulo – que continha métodos, técnicas, “receitas” e diretrizes utilizadas pelos professores de lá –, algo me incomodou. Aquele material não poderia ser utilizado por mim,

⁸ <http://www.cartoonmovement.com/>

ele havia sido feito por outra pessoa, outro artista, outro ilustrador... E o mais importante – que eu só pude vir a me dar conta na prática do dia-a-dia – aquele conteúdo seria passado adiante, a outras pessoas, outros alunos, outros artistas. Precisei, então, formular um novo material didático, adaptado a mim e a quem quer que viesse a ser meu aluno. Neste processo, descobri que eu não gostaria de **ensinar** as pessoas a ilustrarem um livro, uma revista ou um anúncio publicitário. Eu não tinha a intenção de “engessar” ninguém em uma técnica ou em outra. Preferi buscar um conteúdo mais conceitual, elaborando exercícios e aulas expositivas que viriam a desbloquear o que cada aluno já tinha dentro de si, fazendo-o à sua maneira. Nesses dois anos de atuação docente, nunca ensinei um aluno a dar um traço sequer. Mostrei algumas técnicas disponíveis – e que eu eventualmente uso –, porém nunca induzi ninguém a algo que já não estivesse predisposto. Apresentei as harmonias cromáticas a muitos deles, mas nunca disse que algo era “certo” ou “errado”. Procurei levar os meus alunos a sempre questionarem tudo (e a si próprios e/ou a um possível cliente) antes de botarem a mão na massa, a fim de descobrir – naquele momento, para aquela situação – quais materiais, técnicas e processos seriam mais adequados para se utilizar. Esse conjunto de decisões foi um grande **ponto de virada** para mim. Imagino que, com isso, a minha visão sobre a produção artística tenha mudado. Acredito que o processo de trazer vivências (minhas e de outros artistas) como tema de aula, exemplificando com casos de sucesso ou não e, com isso, mostrar o que se pode enfrentar no cotidiano, tornou aqueles encontros uma experiência aberta, onde o aluno aspirante a ilustrador poderia ter a liberdade de se posicionar frente ao mundo com os materiais que tem e que lhe são mais familiares no momento. Mas

o mais importante de tudo foi o fato de eu não ensinar a pegar o lápis, e sim mostrar o caminho da criação a partir de um estágio pré-ideia. Em outras palavras, o mais importante era a concepção, a forma de execução seria uma consequência.

O ato de ensinar é ao mesmo tempo um ato de aprender. Essas reflexões sobre o processo artístico tiveram grande impacto nas minhas práticas dali em diante. Durante os meus dois últimos anos morando em Porto Alegre (2012 e 2013), aproximei-me bastante da xilogravura, bem como de outras técnicas de gravura, através do meu convívio constante com artistas frequentadores da Oficina do Museu do Trabalho. Com essa aproximação, iniciou-se a prática da gravura, principalmente do entalhe em madeira e materiais análogos (MDF, Eucatex etc). Meu interesse pela técnica cresceu bastante desde então, inclusive levando-me a expor um de meus trabalhos em uma mostra individual. A minha produção de xilogravuras nunca foi tão grande quanto eu desejava, mas, de qualquer forma, o aprofundamento em um modo de pensar as imagens diferente do desenho – ao qual eu já estou acostumado há muito mais tempo – teve reflexos positivos em outras áreas, inclusive na pintura digital. O planejamento das imagens finais através de grandes blocos e massas de cor fez com que eu descobrisse um “estilo” próprio de fazer o meu trabalho, aplicado principalmente à ilustração. Devido à instabilidade de residência no meu período fora de Pelotas (foram 7 mudanças em 8 anos), precisei fazer adaptações em meus processos de criação e materiais utilizados. Precisei ficar mais leve, mais portátil. Sem abandonar as técnicas tradicionais, voltei-me para a praticidade da produção artística em meios eletrônicos, dando preferência a

esta na hora de decidir por qual caminho seguir na execução de algum trabalho comissionado. Logo, acabei por familiarizar-me com o mundo virtual, com *pixels*, vetores, mapas de *bits*⁹ e tudo mais que diga respeito à produção digital, inclusive emulando a aparência de materiais tradicionais na tela do computador. Enquanto a minha preocupação era meramente profissional, sempre utilizei esses termos e “materiais” como utilizaria um tubo de tinta, um lápis e uma folha de papel. Sempre os utilizei como meios de chegar a um fim. Mais recentemente, de volta à academia, minhas preocupações passaram a ser um pouco mais profundas do que a simples funcionalidade. Mesmo que eu não seja um *gamer*¹⁰, esse estreitamento de relações com o virtual me fez voltar a olhar na direção dos jogos eletrônicos, com a finalidade de utilizar seus recursos estéticos como fonte de inspiração.

9 BIT- Acrônimo de Binary digIT. Corresponde ao 0 ou o 1 do sistema binário. Na informática, um bit é a menor unidade de informação que pode ser tratada e armazenada pelo computador. (LÉVY, 1999, p. 251-252)

10 Termo utilizado para designar o indivíduo que tem o hábito de jogar *videogames*.



Estratégias de jogada



Em 2014, finalmente voltei à vida acadêmica como aluno especial na disciplina *Percursos, Narrativas, Descrições: Mapas Poéticos* da Professora Renata Requião. Meu primeiro impulso, ainda cursando essa disciplina, foi o de trazer a **xilogravura** para a realização do exercício de aula e, conseqüentemente, do meu projeto de dissertação. Mas, por outro lado, também pensei nas minhas **tatuagens**... Nas que fiz e nas que deixei de fazer, nas que me marcaram na pele e nas que me marcaram na alma. Entalhei um desenho do meu nu frontal (Figura 6) em uma tábua de cedro, a fim de preenchê-lo com significados tatuados/entalhados em madeira e delimitados por épocas, lugares, objetos, escolhas e pessoas. Envolvi-me, próximo ao final do semestre, na produção e lançamento de minha revista *Light Metal* (Figura 7), um projeto totalmente independente. Naquele momento eu não tinha muita certeza ainda de que realmente entraria no Mestrado e acabei elegendo como prioridade a realização da minha história em quadrinhos. O entalhe, um rascunho de mapa poético, ficou jogado em um canto, em construção.

Durante uma pausa de seis meses, lugares, pessoas e objetos perderam ou adquiriram outros significados. Então pude fazer uma segunda tentativa: Conformado com a minha reprovação (ou desistência) como aluno especial, ingressei no curso de mestrado como aluno regular e matriculei-me novamente na disciplina.

Outros colegas, outro conteúdo, outra visão. Entrei desta vez na forma de um **boneco de papel em um livro *pop-up***¹¹, procurando um meio de construir um dispositivo que abrisse uma passagem para a **quarta dimensão** (Figura 8). Meu mapa agora já não caberia mais em uma superfície ou em um volume qualquer.

As leituras realizadas no decorrer das quatro disciplinas nas quais me matriculei cruzaram-se em uma trama (ou uma tela) de que não consegui desvencilhar. Percebi em algum momento que o lugar onde eu desenvolveria meu mapa quadridimensional só seria possível em outra realidade, dentro do espaço virtual.

Comecei a formular os primeiros esboços do que veio a se tornar o meu projeto de pesquisa. Segui os meus próprios conselhos (aqueles mesmos que eu dava aos meus alunos, em Porto Alegre) e procurei ir além dos materiais. Entrei em uma crise perceptiva, comecei a achar que três dimensões não seriam mais suficientes. Foquei a partir daí em tentar descobrir formas de representação da quarta dimensão, formas de transpor barreiras que só quem hipoteticamente está do “lado de lá” conseguiria transpor, da mesma forma que nós, seres que vivemos nas três dimensões, conseguimos ter uma percepção nítida do que ocorre em um ambiente bidimensional. Formulei hipóteses, busquei elementos na matemática, teorizei e até mesmo criei representações gráficas para explicar a minha linha de raciocínio (Figuras 9 e 10). Essa ideia em estado puro foi apenas a porta de entrada para a

¹¹ Meu anteprojeto de admissão consistia em utilizar como metodologia de execução a técnica conhecida na área editorial como “Livros *PopUp*” (desdobramento de uma determinada organização de lâminas e formas a fim de configurar um objeto tridimensional que auxilie na narrativa). A inovação do uso de tal técnica no projeto é a substituição do material maleável (papel) por materiais rígidos (madeira e MDF entalhados), com o objetivo de transformar a obra editorial em uma peça escultural.

virtualidade, um ambiente intangível, porém perceptível e acessível através dos recursos da informática.

Cada vez mais as fronteiras entre o digital e o tradicional começavam a se borrar. Esta imersão no estudo da quarta dimensão, através do virtual, me fez ver o *pixel* de maneira mais séria, como um elemento que poderia de fato contribuir conceitualmente para a minha produção. Realizei diversos trabalhos em *Pixel Art* (Figura 11), uma forma de arte digital que utiliza-se das características de imagens em baixa resolução como princípios estéticos, ampliando e tornando visíveis os *pixels*. Este tipo de arte pode ser comparado a outros exemplos de arte tradicional, como o bordado, o mosaico ou até mesmo o Pontilhismo (Figura 12). Ainda assim, eu segui insistindo na tentativa de retirar aqueles elementos da efemeridade das telas luminosas, trazendo-os para a perenidade da madeira, da tinta e do papel.

Em um primeiro momento, procurei associar essas imagens digitais à minha produção com materiais tradicionais, de forma a “validar” as minhas criações com uma forma de “arte de verdade”. Voltei, assim, à xilogravura através da *Pixel Art*. Conectei ambas as artes **através** do que chamei **Matriz PIXILO**, um dispositivo que criei (Figura 13) para poder gerar composições de *Pixel Art* através de pequenos taquinhos de madeira (Figura 14), dispostos lado a lado dentro de uma moldura de 40 x 40 cm. Tendo a superfície do topo de cada taquinho 1 x 1 cm, logo, eu poderia obter imagens de até 40 x 40 pixels de resolução. Fiz algumas composições e provas de impressão (Figura 15), mas logo percebi que o dispositivo necessitava ainda de alguns ajustes para me garantir a

funcionalidade que eu esperava quando o projetei (Figuras 16 e 17). Vivi os dois primeiros semestres do mestrado em um imenso “vai-e-vem”, na busca pelo real sentido do que eu pretendia. As aulas da professora Alice Monsell foram muito importantes para eu situar a mim e à minha produção artística em algum contexto. Com o tempo e algumas leituras, passei a entender a minha produção digital não mais como apenas um estado transitório da arte, que deverá fatalmente ser transposto para o “papel” a fim de que se realize. Compreendi que a arte pode, de fato, ser criada, acontecer e terminar ali mesmo, no ambiente virtual. A minha arte já não dependia mais da sua materialidade, mas sim, principalmente, das minhas intenções. Essa foi a deixa para que eu abandonasse, ao menos como objeto de estudo, a Matriz PIXILO.



Histórias Invisíveis



Pela metade do segundo semestre de 2015, voltei-me para as possibilidades de realizar algo virtual e colaborativo, não importando a distância a que se encontrassem os participantes. Formulei então a proposta artística **Histórias Invisíveis**, que tinha por objetivo plasmar grande parte dos conceitos com os quais eu já vinha trabalhando, além de outros que se foram ajuntando aos originais de forma orgânica. Parti do princípio que **somos todos invisíveis para alguém**, logo, o anonimato proporcionado pelas redes sociais permite a formação de uma comunidade virtual de anônimos, de pessoas invisíveis, que podem contar suas histórias - **seguindo as regras** mínimas de funcionamento da proposta, como explicarei mais adiante. Analogamente, Pierre Lévy conceitua **ciberarte** como algo que parece assemelhar-se a um **jogo**:

Uma das características mais constantes da ciberarte é a participação nas obras daqueles que as provam, interpretam, exploram ou lêem. Nesse caso, não se trata apenas de uma participação na construção do sentido, mas sim uma co-produção da obra, já que o “espectador” é chamado a intervir diretamente na atualização (a materialização, a exibição, a edição, o desenrolar efetivo aqui e agora) de uma sequência de signos ou de acontecimentos. (LÉVY, 1999, p. 135-136)

A intenção era a de que o projeto sustentasse a si mesmo através da própria virtualidade, já que ele utilizava como matérias-primas principais o **código binário** e o *pixel*, elementos nativos daquele ambiente.

A metodologia adotada para a realização desse projeto consistia em:

a) Criar um website para centralização e divulgação das atividades e regras de participação;

b) Coletar diversas histórias de até 200 caracteres (contando-se os espaços) através de um formulário online;

c) Converter, através de dispositivo externo, os textos recebidos em código binário (zeros e uns);

d) Através de software especificamente criado para esta finalidade, converter os códigos binários em uma imagem de composição aleatória em Pixel Art;

e) Cada caractere gera uma combinação única de oito zeros e uns (exemplo: 01010001=Q). Os zeros (0) seriam representados por pixels brancos, enquanto que os uns (1) seriam representados por pixels pretos;

f) Dispostos em uma matriz quadrada de 40 pixels de altura x 40 pixels de largura, os dados de um texto de 200 caracteres totalizariam 1600 pixels. Essas matrizes singulares, referentes a cada texto, seriam os produtos finais, as “histórias invisíveis” (Figura 18);

g) As matrizes de 40 x 40 pixels seriam publicadas em uma galeria virtual do site, lado a lado, formando imagens maiores, criando novas composições em uma espécie de quebra-cabeças que interliga as histórias.

Um dos pontos que cabe aqui explicar é o porquê da limitação a uma matriz de 40 x 40 *pixels*, uma vez que na virtualidade as possibilidades são infinitas. Essa decisão foi tomada em respeito aos limites físicos da Matriz PIXILO que, embora já não fizesse mais parte da minha pesquisa diretamente, foi um elemento fundamental da minha produção material – oriundo da tentativa de trazer a *Pixel Art* para fora da tela eletrônica – que agora poderia devolver ao virtual a sua contribuição.



Fim do terceiro ato



A materialização e a desmaterialização das minhas criações são muito mais instantâneas do que eu pensava. Há muito que a unidade gráfica mínima, o ponto¹², ganhou significado de pixel no meu cotidiano. Essa imersão quase subatômica no meu pensamento artístico – do macro para o micro – me fez desconstruir imagens e conceitos em partículas coloridas e quadradas, feitas de luz no lugar de tintas. Prendi a respiração, mergulhei fundo e emergi de volta do caos com um quadrado na mão. Um pixel. Um cubo. Uma forma potente de significados que aos poucos ainda descubro quais são... Essa imagem bonita, do indivíduo emergindo das profundezas do mar, com algo nas mãos, lembra até aquele momento da Jornada do Herói¹³ (Figura 19) em que ele retorna para casa com o elixir, pronto para salvar a tudo e a todos, conforme descreve Christopher Vogler:

Depois de terem sobrevivido a todas as provações e à morte, os heróis voltam ao ponto de partida, vão para casa ou continuam a jornada. Porém, sempre prosseguem com a sensação de que estão começando uma vida nova, uma que será diferente para sempre por causa do caminho que acabaram de percorrer. Se são heróis verdadeiros, *retornam com o Elixir do Mundo Especial*, trazem algo para dividir com os outros ou algo com o poder de curar a terra ferida. (VOGLER, 2015, p. 283)

Pois não é. Esse foi apenas o momento em que eu percebi que estava ouvindo o Chamado à Aventura.

¹² “O ponto geométrico é um ser invisível. Portanto, deve ser definido como imaterial. Do ponto de vista material, o ponto é igual a Zero.” (KANDINSKY, 2012, p. 17)

¹³ “[...] conjunto de conceitos [...] derivado da profunda psicologia de Carl G. Jung e dos estudos míticos de Joseph Campbell.” (VOGLER, 2015, p. 15)

O Mundo Comum da maioria dos heróis representa uma condição estática, mas instável. As sementes da mudança e do crescimento são plantadas, e é preciso apenas de uma pequena nova energia para fazê-las germinar. Essa nova energia, simbolizada de incontáveis maneiras em mitos e contos de fadas, é o que Joseph Campbell designou como *Chamado à Aventura*. (VOGLER, 2015, p. 153)

Para mim, essa “nova energia” se apresentou na forma de um críptico cubo de zero ou mais dimensões, sem porta de entrada ou botão de liga/desliga. Agora aquele *cubo-pixel* existia no mundo das ideias para mim. Senti, mais uma vez, que precisava materializá-lo de alguma forma no mundo das coisas.



A Caixa Rosa



Mais uma vez eu me via às voltas com a construção do meu Mapa Poético para a disciplina da professora Renata Requião, então minha Orientadora. Inspirado pelo trabalho do artista porto-alegrense André Venzon¹⁴, comecei a construir uma grande caixa: 1m x 1m x 1m em chapas de compensado tingidas de cor-de-rosa, dessas que se usa como tapume em obras (Figura 20). Fiz sem a preocupação de deixá-la bonita. Se era para representar o meu Mapa Poético, é assim mesmo que deveria ser. Meu mundo nem sempre é bonito, tampouco minha vida.

Havia muitas certezas na minha cabeça. Eu iria construir aquele *pixel* que encontrei no fundo do mar de caos, iria materializar uma ideia, e mais, iria colocar a quem quisesse observar **dentro** daquele grande *pixel-cubo*, entre meus afetos, meus objetos que significam lugares (Figura 21), que significam pessoas, que significam momentos, que significam decisões.

Seria a construção de um mundo virtual com uma pequena porta de entrada, uma “virtualidade no sentido do dispositivo”, conforme observa Lévy:

Um mundo virtual pode simular fielmente o mundo real, mas de acordo com escalas imensas ou minúsculas. Pode permitir ao explorador que construa uma imagem virtual muito diferente de sua aparência física cotidiana. Pode simular ambientes físicos imaginários ou hipotéticos, submetidos a leis diferentes daquelas

¹⁴ <http://www.bolsadearte.com/oparalelo/a-arte-incomun-de-andre-venzon>

que governam o mundo comum. Pode, finalmente, simular espaços não-físicos, do tipo simbólico ou cartográfico, que permitam a comunicação por meio de um universo de signos compartilhados. (LÉVY, 1999, p.72)

Meu mundo de cabeça para baixo, uma Pelotas refletida em *Satolep* na forma de um grande caleidoscópio que inverteria tudo, a fim de colocar as coisas em ordem. Uma câmera no teto, uma tela no fundo da caixa com seu interior forrado de espelhos, um observador no meio (Figuras 22 e 23). Uma sequência de observador observando a si mesmo observando a si mesmo ad infinitum, dentro e fora de uma caixa (Figuras 24 e 25).

Estaria eu próximo de descobrir aquele dispositivo mágico que abre portas para a quarta dimensão que eu tanto buscava no início do Mestrado?

A Caixa Rosa ficou guardada na minha garagem – apanhando umidade e ocupando espaço –, em construção ainda durante um bom tempo, mas aos poucos foi sendo desmontada, desmaterializada. Hoje só resta dela o esqueleto, a sua estrutura básica, sem as paredes rosas que a caracterizavam. De imaterial sobrou a vontade de criar novos mundos, acessíveis a outras pessoas, com regras próprias, diferentes das que governam o mundo comum



Ponto de virada



Em algum ponto, entre muitas idas e vindas nas minhas práticas e pesquisas, aconteceram dois fatos importantes envolvendo colegas do Mestrado que poderiam ter sido registradas na minha memória apenas como conversas informais. Mas não foram. O primeiro deles foi o convite feito pelo Sandro Andrade para participar de uma história em quadrinhos coletiva, que ele havia iniciado há algum tempo e deixado de lado. O nome da HQ é **Vórtex**. Analisei as duas primeiras páginas, feitas por ele e pelo Fabrício Lima – também aluno do Mestrado –, respectivamente. Na minha vez de dar continuidade, não fiz outra coisa que não uma construção minuciosa de um *layout* seguindo as **proporções áureas**, projetando quadrado dentro de quadrado, dentro de quadrado em uma espiral infinita, **que se abre e se fecha, do macro para o micro, do micro para o macro** (Figura 26). Fui atrás de rabiscos nos meus cadernos de aula (Figura 27) e comecei a perceber a importância da forma quadrada e seus derivados na minha poética.

A importância foi tamanha que cheguei a condensar em uma apresentação, entregue em quatro disciplinas distintas, o que chamei de **“A Poética do Quadrado”**. O trabalho consistia em um documento ilustrado, mostrando os processos de criação e conceituações de diversos dos objetos, já abordados aqui, relacionados tanto ao *pixel*, quanto ao quadrado e ao cubo.

O segundo momento importante foi quando, em um dia que cheguei mais cedo para uma reunião, comecei a conversar com a colega Gracia Casaretto, falando sobre as minhas angústias, sobre as indefinições que me afligiam, sobre não conseguir filtrar algo dentre todas as minhas produções. Foi importante aquele olhar externo, naquele momento, para que eu pudesse abrir os olhos para o que eu não via. Ela observou que, em praticamente todos os meus trabalhos havia, de certa forma, algum tipo de **construção** envolvida. Aquelas palavras me fizeram recapitular diversas memórias: A Caixa Rosa, a Matriz PIXILO, duas mesas de trabalho, uma prensa para xilogravura e um trombone de vara que eu havia recentemente construído só com canos de PVC (pelo simples prazer de projetá-lo, constuí-lo e vê-lo funcionando, pois não sei tocar instrumento musical algum). Lembrei também que, vez ou outra quando estou voltando para casa, dou uma paradinha na oficina de um marceneiro aqui perto para pedir que ele corte madeiras assim, assado, para que eu possa utilizar em algum projeto. No meu tempo livre, vejo no *YouTube* vídeos de outras pessoas construindo outras coisas. Ainda nessa época, de vez em quando ia até a garagem e dava uma olhada para a Caixa Rosa, pensando em terminá-la. Entre essa conversa e o final daquele semestre, eu voltei a pensar em como resolver alguns aspectos do meu projeto que estavam quebrando a minha cabeça e, na forma de uma obsessão, fui sugado para dentro da caixa novamente. “Como terminar a tempo da entrega – tantas vezes prorrogada – do meu mapa poético?” Pensei. “Que materiais usar? Como tornar real o que havia imaginado há tempos, há meses?” Daquele momento em diante, as respostas pareceram estar finalmente surgindo.



Em construção



Lá estava eu, mais uma vez, de volta ao ponto onde havia começado. Precisava terminar de uma vez por todas o meu Mapa Poético. Agora eu tinha em minhas mãos todas as ferramentas necessárias. Concluí que esse trabalho deveria ser composto idealmente pelos materiais que eu vinha utilizando, além de meus itens de afeto (conectados e desconectados, justapostos ou sobrepostos, literais ou criptografados), aplicados a todo esse caminho - de idas e vindas, imersões e subidas para pegar ar - que percorri desde que comecei a me pensar como um ser (artista) **em construção**. Busquei no meu anteprojeto a forma: Um livro *pop-up*. Da Caixa Rosa eu extrairia os materiais, desde as chapas de compensado cor-de-rosa até as dobradiças, pregos e parafusos. Debrucei-me sobre caixas de memórias - e digo isso de forma literal - para obter o conteúdo. Guardei durante anos, em diversas caixas de sapato, tíquetes, ingressos, fotografias, guardanapos, passagens de avião, metrô etc, sem um propósito definido. Todos aqueles itens tornaram-se pegadas minhas pelo mundo, por pessoas, por lugares. E, mais importante, pegadas do mundo em mim. Através das lembranças despertadas por aquela pilha de objetos sem sentido aparente, comecei a **mapear a minha própria vida**. Em poucos dias eu tinha à minha frente um objeto totalmente novo (Figura 28) feito de memórias recicladas, com um mecanismo projetado por mim e plenamente funcional.



Dentro do Hiper cubo



Grande parte da minha produção artística acontece de forma não relacionada à academia. Uma delas, iniciada ainda em 2015, foi a *webcomic*¹⁵ *Narcolepsia* (Figuras 29 e 30) que posteriormente foi compilada em uma publicação impressa. A trama central dessa narrativa é em torno de seres que vivem na **quarta dimensão**, mas a principal forma que arranjei para explorar alguns elementos quadridimensionais foi através de referências visuais e *layouts* pouco usuais.

Embora apartada da minha pesquisa, é possível notar que a HQ carrega uma grande potência daqueles temas que procurei explorar desde minha entrada no *Mestrado: Quarta dimensão*, narrativas visuais e o quadrado e seus derivados, como por exemplo o cubo, sua versão em 3 dimensões, e o hipercubo, sua derivação de quatro dimensões, também conhecida como *tesseract*, como é demonstrado por Carl Sagan no episódio *Quarta Dimensão*¹⁶, da série *Cosmos*.

Outra criação, que também teve seu início de forma não relacionada, é o jogo de tabuleiro **TESSERACT ARENA**, o qual comecei a projetar (Figura 31) em novembro de 2015, utilizando-me apenas de lápis e papel, como de costume. No

¹⁵ História em quadrinhos realizada para ser divulgada exclusivamente em meios digitais.
¹⁶ SAGAN, Carl. *COSMOS*: Ep. Quarta Dimensão. Dublado em Português. Publicado em 2012.
Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=7JsgSmY95es>>. Acesso em: 23 mai. 2016.

começo era apenas o projeto de um sistema magnético para substituir os encaixes normalmente utilizados no brinquedo **Cubo Mágico**. Em seguida planifiquei as seis faces do cubo e desenvolvi um labirinto para recobri-las. Esses desenhos ficaram no meu caderno de aula por algum tempo até que eu resolvesse transformá-los em algo mais complexo.

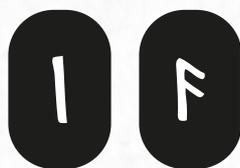
Quase no final do segundo semestre de 2015, solicitei a troca de orientadora. Foi quando a Professora Mirela Meira aceitou me acolher como seu orientando. Em nosso primeiro encontro – uma orientação ainda informal – ela ouviu um resumo do relato que hoje apresento aqui de forma mais extensa. Imediatamente interessou-se pela minha poética e fez um escrutínio página a página em meus cadernos de aula; Identificou diversos pontos de contato, indicou-me autores e ainda quis saber mais, sobre o que eu andava produzindo fora dali. Em nossa primeira orientação formal, levei o protótipo recém-construído do meu jogo de tabuleiro. Agora, dentro da minha cabeça, as peças todas pareciam se encaixar.

Foi uma revelação para mim. Sem perceber, eu havia sintetizado naquela criação todos os conceitos com que vinha trabalhando desde o princípio da minha pesquisa. Obviamente precisei de mais um olhar externo, o olhar da orientação, para atentar a este fato. Uma dissertação de Mestrado é realmente **“um jogo que se joga junto”**. Foi preciso que houvesse essa interação para acontecer o desbloqueio de tudo que estava represado nas minhas gavetas de memórias. Prontamente incluí o jogo TESSERACT

ARENA na pesquisa, de modo que este passou a ser o meu principal objeto de estudo, agregando diferentes tipos de metodologias à sua volta. O **Método Projetual**, importantíssimo para ordenar os estágios da criação. O **Método Cartográfico**, fundamental para mapear as minhas mais remotas lembranças e entender o porquê de eu tomar tais e tais decisões. E, finalmente, a elaboração de um **Método Autoral**, que se apresenta nesta forma não usual de se fazer uma dissertação e o qual abordo em outro capítulo a fim de demonstrar como tantos elementos (o anonimato, a invisibilidade, a virtualidade das relações, os fractais, o jogar junto) puderam ser incorporados à minha pesquisa e, ainda como partes, serem tão importantes quanto o todo.



**Projeto
Tesseract Arena**



O ponto de partida do projeto TESSERACT ARENA foi a tentativa de criação de um sistema magnético para substituir o funcionamento regular do brinquedo Cubo Mágico. Em uma das páginas do meu caderno, esquematizei as ligações entre faces do cubo com elementos de metal sem propriedades magnéticas com outras faces contendo ímãs. Tenho formação técnica como projetista (desenhista industrial), portanto não foi difícil, para mim, simular em minha própria cabeça as ligações que deveriam ser feitas para que o sistema funcionasse, bem como calcular as quantidades de materiais necessários. Posteriormente descobri, em sites na internet, sistemas até mais eficazes do que o que eu havia proposto, utilizando as polaridades negativas e positivas dos ímãs e criando uma atração ainda mais forte entre as partes. Essa é uma modificação que pretendo incorporar ao projeto em um próximo protótipo. Na página seguinte do meu caderno, planejei os seis lados do cubo, com suas nove subdivisões por face, e tracei um labirinto de linha contínua, sem começo nem fim, formando padrões únicos para cada um dos 54 ladrilhos. Quando comecei a traçar essas linhas, lembrei-me que, em outro caderno, eu havia projetado um objeto com a intenção de torná-lo uma escultura cinética, com padrões diferentes em cada face para gerar algum efeito interessante quando entrasse em rotação. Dados esses primeiros passos, fiquei com um problema nas mãos: “O que fazer com esse labirinto?”

A resposta veio logo em seguida: Um jogo de tabuleiro. De acordo com a **Metodologia Projectual** proposta por Bruno Munari em seu livro *Das Coisas Nascem Coisas*:

[...] no campo do *design* não se deve projectar sem um método, pensar de forma artística procurando logo a solução, sem se ter feito uma pesquisa para se documentar acerca do que já foi feito de semelhante ao que se quer projectar; sem saber que materiais utilizar para a construção, sem ter precisado bem a sua exacta função. (MUNARI, 1981, p. 20-21)

A rigor, diferente do que indica Munari, meu projeto começou de uma ideia técnica, de funcionamento de um mecanismo. Precisei **expandir os passos da metodologia para trás e para a frente** a fim de conseguir executá-lo. Ao mesmo tempo em que pensava na parte conceitual e narrativa, pensava também em materiais e especificações práticas. Mas, como ainda ressalta o autor:

O método projectual para o *designer* não é nada de absoluto nem definitivo; é algo que se pode modificar se se encontrarem outros valores objetivos que melhorem o processo. E isto liga-se à criatividade do projectista que, ao aplicar o método, pode descobrir algo para o melhorar. (MUNARI, 1981, p. 21-22)

E, de fato, isso foi o que aconteceu desde o princípio. A fim de testar o funcionamento dos mecanismos, solicitei a um marceneiro que cortasse em madeira o número de cubos necessários para a construção (Figura 32). O que eu não esperava é que o peso da madeira fosse influenciar tanto no magnetismo dos ímãs. Logo que percebi essa dificuldade, alterei o projeto utilizando um material mais leve, construindo o conjunto de cubos com chapas de Papel Pluma (Figura 33), já bastante utilizadas na construção de maquetes arquitetônicas.

O tabuleiro já possuía uma forma, um funcionamento (Figura 34) e até mesmo um visual definidos (Figuras 35 e 36). Faltava agora um propósito – na forma de **regas e narrativa** de fundo – e um nome. Inspirado pelo vídeo do astrofísico Carl Sagan, já mencionado em outro capítulo, achei bastante lógico que um cubo de configuração mutante viesse a se chamar TESSERACT, portanto o nome já estava definido. Lembrei-me também de um filme que vi no final dos anos 90, chamado O CUBO (do Diretor Vincenzo Natali), no qual diversas pessoas estão presas em uma estrutura cheia de armadilhas que se reconfigura de tempos em tempos. Desta inspiração veio o nome TESSERACT ARENA, uma vez que o tabuleiro seria uma espécie de Coliseu Pós-Moderno. Criei então uma história de fundo:

“Um grupo de indivíduos acorda em um ambiente estranho, sem lembrarem-se de quem são ou como foram parar naquele lugar. Cada um desperta, simultaneamente, em uma sala diferente, sem saber da existência dos demais. Todas as salas – com um aspecto industrial (canos, engrenagens aparentes, grades, luzes amareladas intermitentes, alavancas, correntes etc) – têm as mesmas dimensões de 5 x 5 x 5m, algumas com mais passagens (portas e escotilhas) do que outras, mas sempre em números pares (2, 4, 6, 8). Algumas dessas passagens estão abertas, outras estão fechadas, mas antes que algum deles possa se movimentar, um estrondoso barulho de engrenagens e metal rangendo começa a tomar conta do lugar...”

Este pequeno trecho narrativo seria a chave para que os prováveis jogadores venham a adentrar uma nova realidade:

[...] na vida cotidiana, na vida banal, encontramos [...] uma importante dimensão fantástica que tem origem na brecha criadora da duplicidade, do desdobramento. Estar fora de si, como é comum no espetáculo de uma obra cinematográfica, é uma atitude fantástica, mágica, que permite jogar e enviesar a injunção da identidade que nos faz ser isto ou aquilo, operário, intelectual, homem, mulher, etc. Esse desdobramento mágico que permite “navegar infinitamente num tempo e espaço livres”, torna possível compreender tudo aquilo que a deambulação existencial e social possui de caótico, imprevisto, aleatório. (MAFFESOLI, 2001, p. 98)

Prevendo a necessidade de explicar a outras pessoas, até mesmo como parte do manual de regras do jogo, precisei formular um memorial descritivo do funcionamento do tabuleiro:

“Baseado no funcionamento de um CUBO MÁGICO (Rubik’s Cube), conta com SEIS faces, cada uma composta por NOVE ladrilhos, totalizando 54 (CINQUENTA E QUATRO) casas. As dimensões totais do tabuleiro denominado TESSERACT ARENA são de 15 x 15 x 15cm e as dimensões de cada um dos 27 módulos que o compõem são de 5 x 5 x 5cm. Os módulos são todos independentes, conectados uns aos outros, em torno do pivô central (Figura 40), através de um sistema magnético. A configuração inicial da TESSERACT ARENA apresenta as faces opostas do cubo com a mesma cor, totalizando TRÊS diferentes cores de ladrilho (ROXO, LARANJA e VERDE).”

Para completar o conjunto mínimo necessário de elementos para

a construção de um protótipo, procurei criar uma simulação da caixa que conterà o jogo (Figura 37) e uma mecânica de jogo (fase de combate):

“Inicia-se o primeiro turno:

FASE 1 (ROTAÇÃO): O PRIMEIRO JOGADOR (definido por rolagem de dados) rola o DADO DE ROTAÇÃO do TESSERACT. Há 6 opções: 1, 2 ou 3 giros no sentido horário ou 1, 2 ou 3 giros no sentido anti-horário. O PRIMEIRO JOGADOR então retira o TESSERACT da base e gira-o quantas vezes o dado indicar, sempre alternando o eixo de rotação, no sentido designado. Desta forma os ladrilhos começam a se misturar e ocorre a reconfiguração do tabuleiro no primeiro turno.

FASE 2 (MOVIMENTAÇÃO): Todos os jogadores andam uma casa, começando pelo PRIMEIRO JOGADOR, seguido pelo próximo jogador no sentido horário e assim por diante, até completar o ciclo. No caso de todas as saídas do ladrilho estarem bloqueadas, o jogador não se movimenta neste turno.

FASE 3 (VERIFICAÇÃO): Se dois ou mais jogadores movimentarem-se para um mesmo ladrilho, devem necessariamente escolher entre:

COOPERAÇÃO	CONFLITO
Na FASE 4 dividem itens coletados ou outro tipo de BÔNUS, bem como danos de armadilhas ou outras AMEAÇAS. Se surgir um inimigo para combater, os cooperantes tem força dobrada e podem vencer mais facilmente.	Se os jogadores decidirem pelo conflito, devem decidir em COMBATE* ainda na FASE 3 quem fica com os itens da sala. O vencedor coleta o BÔNUS sozinho, porém também recebe o dano total e combate inimigos sem ajuda.

* Ver REGRAS DE COMBATE

FASE 4 (BÔNUS/AMEAÇA): Cada jogador retira uma carta BÔNUS/AMEAÇA do monte com a cor do seu ladrilho (VERDE, LARANJA ou ROXO), seguindo a ordem no sentido horário, começando pelo jogador que está comandando o TURNO. Se a carta retirada for uma AMEAÇA, o jogador deve, necessariamente, colocá-la na mesa. Se a carta for um BÔNUS, o jogador poderá mantê-la em segredo ou colocá-las na mesa para utilizá-las imediatamente. OBS.: Se um jogador decidir manter uma carta AMEAÇA para si como se fosse um BÔNUS, na fase de REVELAÇÃO, no TURNO FINAL, o mesmo adquirirá o status de JOGADOR FANTASMA, perdendo todos os seus itens e o direito a vitória, mas validando suas ações durante a partida.

FASE 5 (ACERTO DE CONTAS): Contabilização de itens, danos etc, com a retirada e/ou o acréscimo de pontos no perfil de cada jogador.”

O passo seguinte foi a impressão dos elementos gráficos e a montagem do protótipo em materiais que simulem o mais próximo possível o visual e as sensações de se ter o jogo finalizado em mãos (Figuras 38 a 40). De agora em diante, para trabalhar com as ferramentas adequadas à construção de jogos, pretendo incorporar a metodologia de Andrew Rollings e David Morris, presente no livro *Game Architecture and Design: A New Edition*. Pretendo também pesquisar outros materiais para a construção de um novo protótipo, além da implementação do sistema puramente magnético, a fim de proporcionar uma melhor jogabilidade e a possibilidade de reprodução em escala industrial. Após ter o sistema completo, pretendo realizar partidas-teste com jogadores experientes, além de realizar a documentação fotográfica desses eventos.



Cartografia para um tabuleiro



Durante o processo de orientação, revisei minhas anotações e produções. Para organizar essas informações, coletadas e produzidas de forma esparsa, sem uma preocupação estrutural, busquei uma maneira de colocá-las em um único lugar, para que eu pudesse visualizar o todo e, só então, proceder com a escrita do trabalho de qualificação. Lembrei-me de um método que eu costumava utilizar em projetos de grande porte, quando trabalhei em uma empresa de visualização arquitetônica. Naquele momento, sequer lembrava o nome do software utilizado para tanto, mas lembrava que o sistema se chamava *mindmap*¹⁷. Esse tipo de sistema busca simular uma “rede neural” através de organogramas flexíveis e bastante livres de regras. Considero bastante útil para coletar gradativamente os conhecimentos e estruturá-los graficamente, de forma clara e acessível para uma posterior filtragem de ruídos e síntese na forma de um texto ou apresentação. É uma ótima maneira de se iniciar um roteiro. Pelo menos esse era o principal propósito para o qual o utilizei anteriormente. Como já criei o hábito de direcionar toda minha produção textual para os aplicativos do *Google Drive*¹⁸, procurei dentro dessa plataforma algo que se assemelhasse. Encontrei o aplicativo *Coggle.it*. A partir de então, comecei a formular o esqueleto de todo o meu processo criativo da dissertação em um único documento, puxando setas, ramos e grupos de conhecimentos, classificando-os por afinidade ou cronologia.

¹⁷ Mapa Mental.

¹⁸ Sistema de compartilhamento (nuvem) da empresa Google.

Anteriormente eu havia começado a anotar tudo que eu pensasse que seria importante em papezinhos separados (Figura 41), sem ordem definida. Mais tarde, essas anotações foram também incorporadas a esse mapa mental (impresso na base do tabuleiro). Quando cheguei em um ponto que me pareceu agregar informações suficientes, imprimir o mapa, com suas partes em diversas folhas, coladas com fita adesiva, para mostrar à minha orientadora e aos co-orientadores. Este passou a ser o principal recurso de anotações e organização da minha dissertação. Consegui ver com clareza a confusão que havia se instalado na minha cabeça e pude separar o joio do trigo. Sem perceber, eu estava utilizando na prática o **Método Cartográfico**¹⁹, e a figura que havia se formado na união daquelas folhas de papel assemelhava-se a um **rizoma**, como observou o Professor Cláudio Tarouco. Segundo Deleuze e Guattari:

Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, *intermezzo*. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo "ser", mas o rizoma tem como tecido a conjunção "e... e... e..." Há nesta conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser. (DELEUZE e GUATTARI, 1995, p. 36)

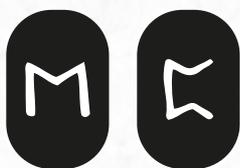
De certa forma, posso dizer que o mapa por mim construído é uma espécie de excerto de um rizoma, pois, por mais que tenha uma raiz, um ponto focal de onde se dispersam todas as derivações, não o comecei linearmente e nem nunca o considerei acabado, aquele era de fato o *intermezzo* da minha pesquisa, um recorte da minha vida e da minha produção que utilizei para mapear caminhos e decisões que tomei até aqui. Só foi possível

19 Segundo Virginia Kastrup: "A cartografia é um método formulado por G. Deleuze e F. Guattari (1995) que visa acompanhar um processo, e não representar um objeto. Em linhas gerais, trata-se sempre de investigar um processo de produção." (2007, p. 15)

desenvolver este trabalho por causa desses fragmentos que coletei ao longo da minha vida. Da qualificação até a conclusão da dissertação pude observar diversos aspectos que se conectam com essa característica rizomática da cartografia. Relendo o trabalho percebi que a fractalidade está sempre presente nas minhas decisões, seja na construção de um layout para uma história em quadrinhos, nas idas e vindas do virtual para o material ou nas minhas definições de objeto de estudo. A pulsação que me leva do macro para o micro é constante, me colocando sempre no meio de algo que não tem começo e nem fim.



**Tabuleiro para
uma dissertação**



A busca por uma forma inovadora de apresentar este trabalho me conduziu rumo a uma verdadeira epifania metodológica. Ao rabiscar um novo diagrama – um que resumisse todos os assuntos abordados – que me ajudasse a elaborar o sumário deste volume, acabei deparando-me com a forma hexagonal, uma figura bastante usual no universo dos jogos de tabuleiro atualmente. “Hmm, sim, mas o que isso tem a ver com o restante do trabalho? O foco não era o quadrado?” Sim, o foco ainda é o quadrado, porém, vamos colocar as coisas em perspectiva. Literalmente.

Ao desenharmos a representação tridimensional do cubo em um ambiente bidimensional, dependendo do ponto de vista, a silhueta do objeto é claramente um hexágono. Quando me defrontei com aquela forma, imediatamente as engrenagens da minha mente colocaram-se para funcionar. Eu precisava utilizar aquela representação de algum jeito. Após algumas horas, eu havia esquematizado um jogo totalmente novo, especificamente concebido para guiar o leitor – neste caso a banca examinadora – através da minha vida, dos meus processos e de tudo o que me levou a recentemente criar um... jogo. Esta metodologia de apresentação é um grande exercício de metalinguagem ao qual me propus ao inserir um jogo dentro de outro jogo, a fractalidade²⁰ aplicada à forma e ao conteúdo de um modo de

20 Cfe. Levy: “Fractal – Termo criado em 1975 por Benoit Mandelbrot para descrever uma classe de formas caracterizada pela irregularidade mas que, ao mesmo tempo, evocam um padrão regular. Os fractais têm diversas peculiaridades como, por exemplo, o fato de que qualquer seção de um fractal, quando ampliada, ter as mesmas características do todo.” (LÉVY, 1999, p. 253)

leitura **transdisciplinar**. É a minha *Rayuela*²¹ aleatória. Essa possibilidade de quebra das regras formais da leitura foi observada por Paul Ricoeur em Tempo e Narrativa:

De um lado, os paradigmas recebidos estruturam as expectativas do leitor e o ajudam a reconhecer a regra formal, o gênero ou o tipo exemplificados pela história narrada. Fornecem linhas diretrizes para o encontro entre o texto e seu leitor. Em suma, são eles que regulam a capacidade da história de se deixar seguir. De um lado, é o ato de ler que acompanha a configuração da narrativa e atualiza sua capacidade de ser seguida. Seguir uma história é atualizá-la na leitura. (RICOEUR, 1994, p. 117-118)

E se o acaso – o rolar de um dado, por exemplo – fosse quem realmente está virando as páginas?

A palavra “acaso” vem do árabe *az-zahr* que quer dizer “jogo de dados”. Com efeito, é impossível localizar uma partícula quântica ou dizer qual é o átomo que se desintegra num momento preciso. Mas isto não significa de modo algum que o acontecimento quântico seja um acontecimento fortuito, devido a um jogo de dados (jogado por quem?): simplesmente, as questões formuladas não têm sentido no mundo quântico. **Elas não têm sentido porque pressupõem a existência de uma trajetória localizável, a continuidade, a causalidade local.** [grifo meu] (NICOLESCU, 1999, p.23)

A afirmação de Basarab Nicolescu sobre o indeterminismo quântico corrobora para reforçar a descrição - que fiz no capítulo “Aprendendo a Jogar” - da aleatoriedade com que organizo as minhas memórias. As sobreposições e os hiatos, os tecidos conjuntivos que preciso criar com a minha imaginação para preencher os vazios e tudo fazer sentido, as imagens que completam, no campo da imaginação, o intervalo da “sarjeta”, aquele espaço entre dois painéis de uma história em quadrinhos.

E se, para que o leitor me compreenda, ele precise percorrer as

²¹ Nome original do livro O Jogo da Amarelinha, de Julio Cortázar. Esta narrativa ficou famosa por quebrar paradigmas de ordenação de leitura.

mesmas disciplinas e caminhos que eu precisei percorrer até chegar aqui?

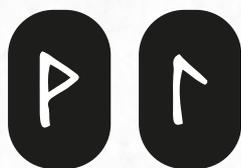
A *transdisciplinaridade*, como o prefixo “trans” indica, diz respeito àquilo que está ao mesmo tempo entre as disciplinas, através das diferentes disciplinas e além de qualquer disciplina. Seu objetivo é a *compreensão do mundo presente*, para o qual um dos imperativos é a unidade do conhecimento. (NICOLESCU, 1999, p. 46)

Como, segundo Huizinga (2000, p. 24), é necessário que se respeite “determinados limites de tempo e de espaço” além de “regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias”, para tornar acessível o meu mapa mental, em conjunto com o conteúdo da minha investigação, formulei um tabuleiro que os traduza e, ainda, regras específicas (Figuras 42 a 46), de forma que se crie alguma aleatoriedade na revelação dos fatos, mantendo-se uma lógica mínima de leitura, localizando a descoberta das conclusões mais para o final da partida. As jogadas são realizadas através de um dado de 3 cores (laranja, roxo e verde, com repetições nas faces opostas). A revelação dos capítulos se dá através da referência entre os símbolos dos ladrilhos, dispostos um a um no tabuleiro, e seus correspondentes neste livro-jogo.

O embrião dessa ideia surgiu em uma conversa com a minha co-orientadora, Professora Nádia Senna, enquanto discutíamos a linguagem que deveria ser utilizada na nomeação dos capítulos. Optamos por utilizar a própria linguagem familiar aos jogos no trabalho de qualificação. Desde então houve uma grande evolução formal, resultando no que se apresenta: Uma tradução da minha pesquisa cartográfica na forma de um método autoral para se jogar junto.



Contagem de pontos



Desde a qualificação até a conclusão da dissertação, objetivei observar e aprofundar o mapeamento das minhas práticas. Com o passar dos dias percebi que a Metodologia Autoral, este jogo que tens em mãos, tornou-se um objeto de estudo primordial, em detrimento da continuidade do processo de prototipagem e formulação de regras do jogo TESSERACT ARENA. Este último fica reservado para o aspecto profissional da minha vida (nesse meio tempo já projetei mais outros dois jogos de tabuleiro). Os passos que eu pretendia percorrer com o TESSERACT foram percorridos aqui: Definição de regras, tabuleiro e componentes de jogo para a dissertação, além de partidas teste com familiares, com a minha orientadora e com colegas (Figura 47). Inclusive a redefinição do formato de apresentação do conteúdo como um livro-jogo me remeteu a mais um recôndito da minha memória: Lembrei-me da primeira vez em que tive contato com algo do tipo. Ainda no primeiro grau, peguei emprestado na biblioteca do colégio o livro-jogo **O Vingador do Vídeo** (Figura 48) da Coleção “E Agora Você Decide” do gênero “Enrola & Desenrola”. Lembro-me da fascinação proporcionada por essa leitura fora do convencional, a releitura em busca de outros rumos e novos finais, pulando páginas e refazendo escolhas diferentes das feitas anteriormente. Tenho plena consciência que seus frutos são reflexo direto no resultado da minha pesquisa.

As runas - inicialmente agregadas como um mero fator estético -, o trabalho em madeira que venho desenvolvendo e minhas

tatuagens são elementos que passaram a incorporar também o âmago da pesquisa. Digo isso porque esses três elementos foram fundamentais para a definição da identidade visual e da unidade entre os elementos do jogo. O desenho em forma de entalhe que ilustra a tampa da caixa foi retirado de uma tatuagem que fiz recentemente em minha perna esquerda. Um símbolo de reverência a *Yggdrasil*, a *Árvore do Mundo*, segundo a mitologia nórdica, provedora de madeira e de vida, minhas principais matérias primas, cercada de símbolos rúnicos, oriundos também daquela cultura e que, além de caracteres para uma linguagem, são também os oráculos de jogos divinatórios milenares.

Desde o início, as Runas assumiram uma função ritual, servindo para que fossem lançados sorteios, para a adivinhação e evocação de poderes superiores, capazes de influenciar a vida e a sorte das pessoas. A arte do runemal tocava cada aspecto da vida, do mais sagrado ao mais prático. Havia Runas e encantações para influenciar o tempo, as marés, plantações, amor e cura; Runas de fertilidade, de pragas e remoção de pragas, de nascimento e morte. As Runas eram esculpidas em amuletos, copos, lanças de batalha, sobre o lintel de moradias e nas proas dos barcos vikings. (BLUM, 1990, p. 16)

Essas marcas, esculpidas na minha pele, precisavam protagonizar a minha pesquisa. A dissertação sou eu e eu me tornei a dissertação. Não há como separar uma coisa da outra.

Desde que me voltei para o mundo dos jogos de tabuleiro, incorporei novos modos de narrativa à minha vida, tanto na área profissional quanto pessoal. Penso constantemente em maneiras de desenvolver novos jogos, novas mecânicas, novas soluções gráficas. Esse é o meu fazer que me levou às respostas da pergunta “Como construir um jogar junto?” que me fiz no início da pesquisa. O outro aspecto, o meu viver, foi afetado pelo hábito de

jogar em família, há muito esquecido. Recentemente sentei-me com minha mãe e minha namorada para jogar algumas partidas de um jogo recém adquirido. Jogamos três. Minha mãe ganhou todas. Agora frequentemente sou indagado por ela, com um sorriso no rosto: “Quando vamos jogar de novo?” Sinto que o simples ato de jogarmos aquelas partidas promoveu uma mudança dentro de casa, o que responde em parte outra pergunta: “Por que jogar?”. Há muito que eu não via esse interesse expresso com tamanha empolgação. Isso é satisfatório.

A terceira pergunta, “O que é um jogo?”, acredito que tenha sido respondida ao longo de todo o presente trabalho, em parte pelos dados da pesquisa, em parte pelo ato de fazê-la se descortinar à medida em que o tabuleiro vai se montando.

Do meu ponto de vista, como pesquisador, acredito ter empreendido uma jornada bastante gratificante, com altos e baixos, idas e vindas, decepções e descobertas. Como este é um jogo para vários participantes, finalizo com uma pergunta direcionada a ti, jogador/avaliador:

Como foi a experiência de jogar junto?



Referências bibliográficas



BLUM, Ralph. **O Livro de Runas**. 3. ed. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 1990.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs – capitalismo e esquizofrenia**, vol. 1; Trad. Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. 1. Ed – Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. 94 p. (Coleção TRANS)

GONÇALVES, Maurício Rodrigues. **MAUS: Uma Visão Metafórica da Realidade Através Dos Quadrinhos Verdade**. 2005. 64p. Monografia (Graduação em Publicidade e Propaganda) - Escola de Comunicação Social da UCPel. Pelotas, 2005.

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

JUNG, C. G. **Memórias, sonhos, reflexões**. Reunidas e editadas por Aniela Jaffé. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, imp. 2002. 361 p. Trad. de: Memories, dreams, reflections. ISBN 85-209-0451-3.

KANDINSKY, Wassily. **Ponto e Linha Sobre Plano: Contribuição à análise dos elementos da pintura**. Tradução: Eduardo Brandão. 2. ed. São Paulo. Editora WMF Martins-Fontes, 2012.

KASTRUP, Virgínia. O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. **Revista Psicologia & Sociedade**. Universidade Federal do Rio de Janeiro. v. 19, n. 1, p. 15-22, Jan/Abr. 2007

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. 3. Ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.

MAFFESOLI, Michel. **A conquista do presente**. 1. Ed. Natal (RN): Argos, 2001.

MAFFESOLI, Michel. **A parte do diabo**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Record, 2004.

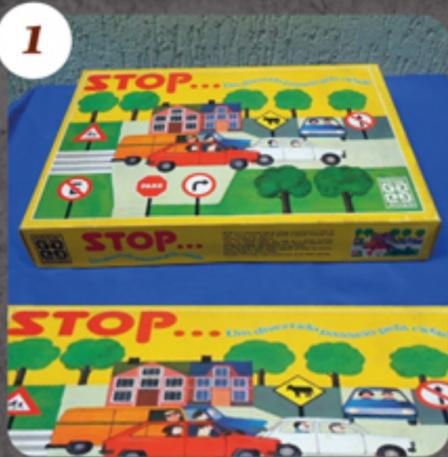
MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. 1. Ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1981.

NICOLESCU, Basarab. **O manifesto da transdisciplinaridade**. Tradução: Lúcia Pereira de Souza. 1. Ed. São Paulo: TRIOM, 1999.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa** (tomo 1). Tradução: Constança Marcondes Cesar – 1. Ed. Campinas, SP: Papyrus, 1994.

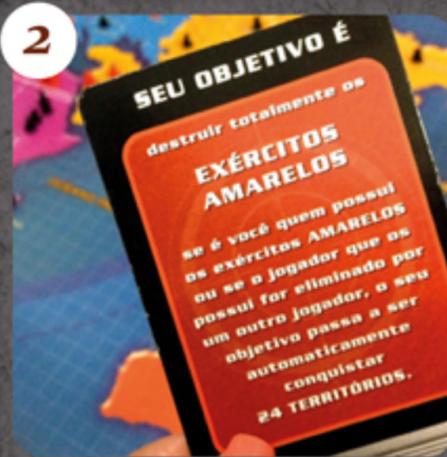
SAGAN, Carl. **COSMOS: Ep. Quarta Dimensão**. Dublado em Português. Publicado em 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7JsgSmY95es>>. Acesso em: 23 mai. 2016.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estrutura mítica para escritores**. Tradução: Petê Rissatti. 3. Ed. São Paulo: Aleph, 2015.



1

Fotografia do jogo STOP, da fabricante GROW (Fonte: Anúncio do website Mercado Livre)



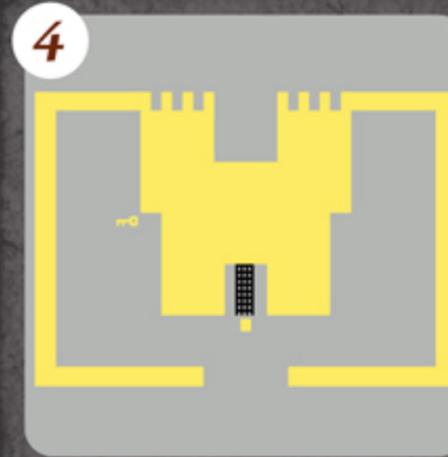
2

Fotografia de uma Carta de Objetivo do jogo WAR, da fabricante GROW (Fonte: http://www.reasonisyou.com.br/wp-content/uploads/2015/11/IMG_0619.jpg)



3

Fotografia do videogame Apple Vision (Fonte: <http://www.antoniorborba.com/atari/a-venda-dois-ataris-applevision-e-ccc/>)



4

Captura de tela do jogo Adventure (Fonte: <https://cemeterygames.wordpress.com>)



5

Ilustração do dragão do jogo Adventure



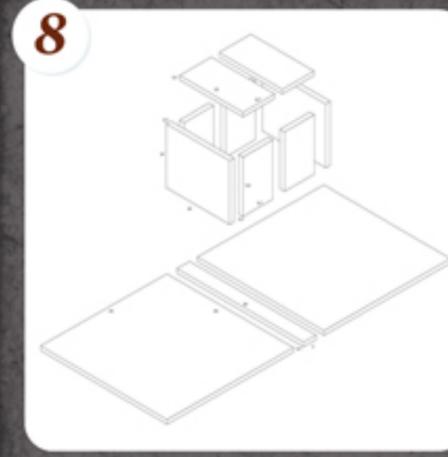
6

Fotografia de detalhe do nu frontal entalhado em cedro



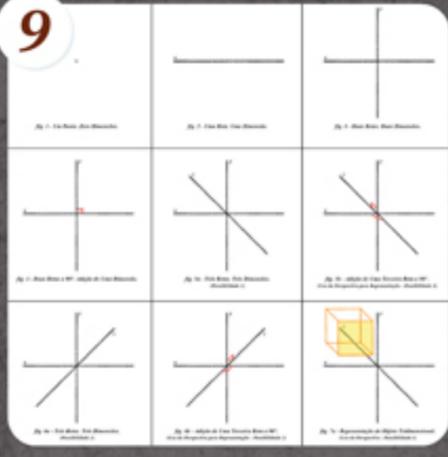
7

Fotografia da HQ Light Metal



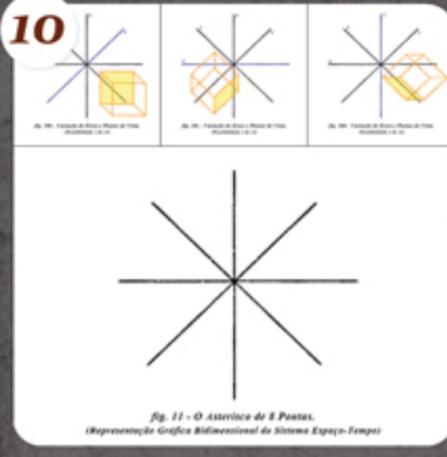
8

Desenho esquemático do livro-objeto em sistema pop-up



9

Parte do processo de construção de uma proposta de representação gráfica quadridimensional (x, y, z + t ou espaço-tempo) em um ambiente bidimensional (A)



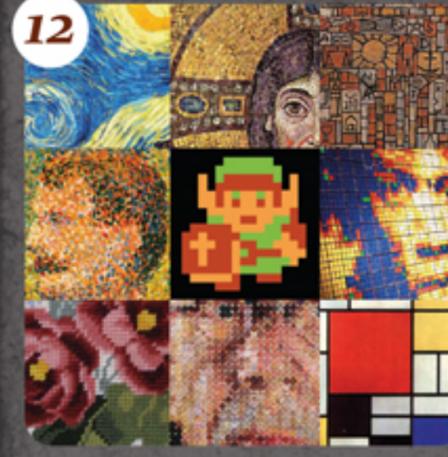
10

Parte do processo de construção de uma proposta de representação gráfica quadridimensional (x, y, z + t ou espaço-tempo) em um ambiente bidimensional (B)



11

Exemplos de criações minhas em Pixel Art



12

Exemplos de imagem em Pixel Art no centro com seus análogos ao redor



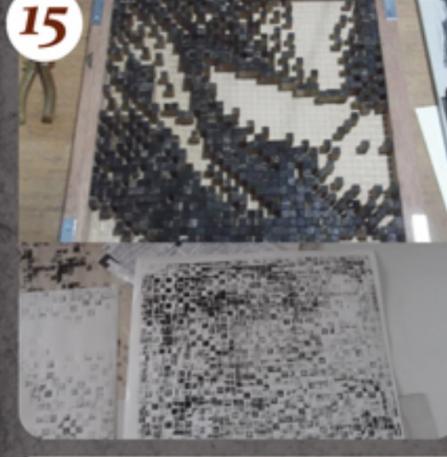
13

Fotografia da Matriz PIXILO em construção



14

Fotografia dos Taquinhos de madeira para composição na Matriz PIXILO



15

Registros fotográficos de uma composição já entintada e pronta para impressão na Matriz PIXILO e de sua prova de impressão

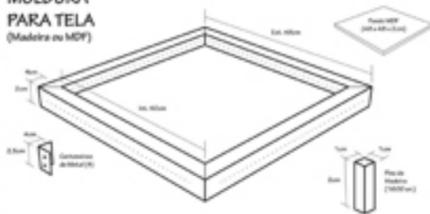


16

Digitalização de esboços e anotações da concepção da Matriz PIXILO

17

MOLDURA PARA TELA (Madeira ou MDF)



Desenho esquemático da Matriz PIXILO

18

Este texto é um texto em 255 caracteres de projeto História Binária. Pretendo gerar um módulo eletrônico em placa e bruno sobre um padrão de 45 x 45 pixels, totalizando 1800 unidades de cores e um.



Diagrama demonstrativo dos três estágios de conversão do texto (Caracteres Latinos, Código Binário e conversão em Pixel Art)

19

A JORNADA DO HERÓI

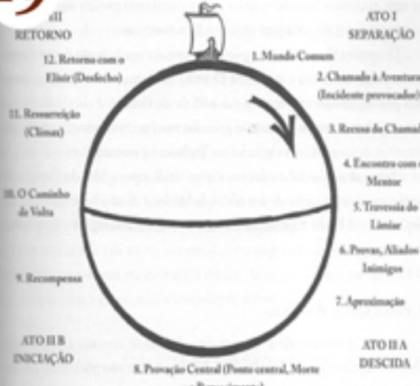


Diagrama ilustrando os estágios da Jornada do Herói (Fonte: Livro A Jornada do Escritor, de Christopher Vogler)

20



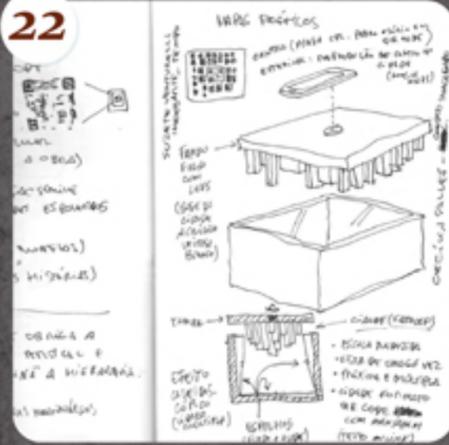
Fotografia da Caixa Rosa

21



Fotografia de alguns dos meus afetos, coletados ao longo dos anos

22



Digitalização dos rascunhos das primeiras ideias para a concepção da Caixa Rosa

23

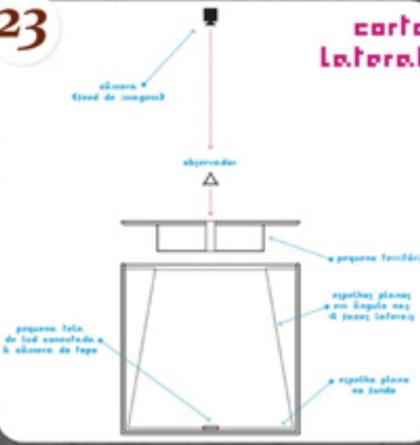


Diagrama de montagem e funcionamento da Caixa Rosa

24



Diagrama com a representação da interação do espectador com a Caixa Rosa

25



Simulação da visão do observador observando a si mesmo dentro da Caixa Rosa

26



Reprodução da página 3 da HQ Vórtex

27



Digitalização de página de um caderno utilizado nas aulas do Mestrado

28



Fotografias da construção e demonstração de funcionamento do Mapa Poético

29



Reprodução da página 6 da webcomic Narcolepsia

30



Reprodução da página 7 da webcomic Narcolepsia

31



Digitalização das páginas do caderno onde fiz os primeiros rascunhos do projeto do jogo de tabuleiro TESSERACT ARENA

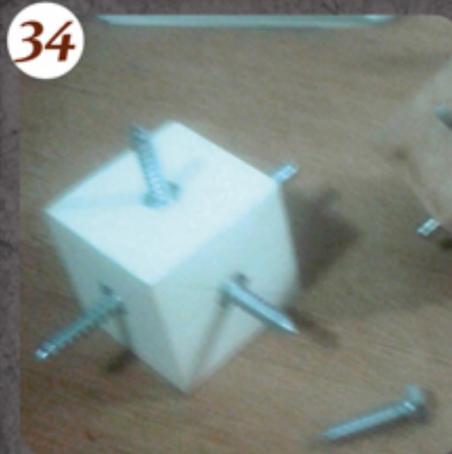
32



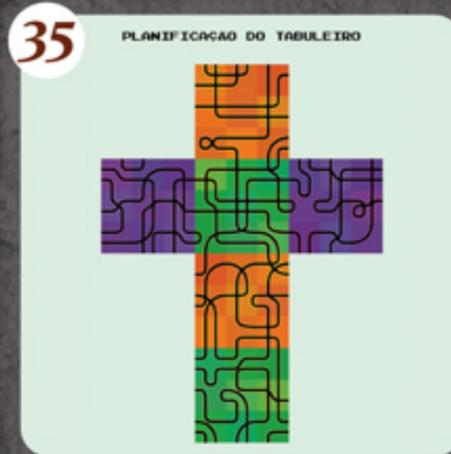
Fotografia dos cubos de madeira, com ferragens e ímãs instalados



Fotografia dos cubos em Papel Pluma, com sistema magnético instalado



Fotografia da peça central (Pivô) em fase de montagem

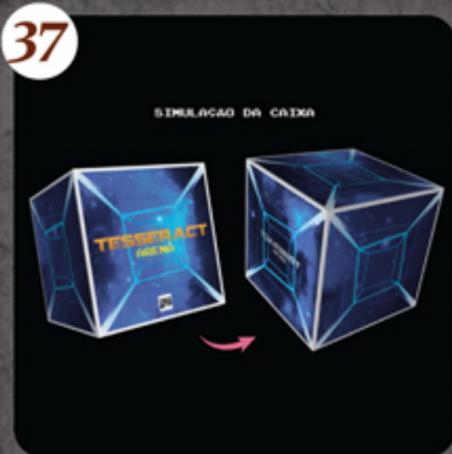


Planificação das faces do cubo e desenho do labirinto



SIMULAÇÃO DO TESSERACT

Representação tridimensional do tabuleiro montado



SIMULAÇÃO DA CAIXA

Representação tridimensional da caixa do jogo TESSERACT ARENA



Fotografia do protótipo da caixa externa do jogo TESSERACT ARENA



Fotografia do protótipo da caixa externa, do tabuleiro e da caixa interna do jogo TESSERACT ARENA



Fotografia do protótipo do tabuleiro e da base do jogo TESSERACT ARENA



Fotografia de anotações feitas durante o processo de pesquisa cartográfica



Diagrama representando a metodologia autoral jogável (Parte 1)



Diagrama representando a metodologia autoral jogável (Parte 2)



Diagrama representando a metodologia autoral jogável (Parte 3)



Diagrama representando a metodologia autoral jogável (Parte 4)



Diagrama representando a metodologia autoral jogável (Parte 5)



Registro de Partida Teste com minha Orientadora, Prof. Mirela Meira, e o colega Tiarles Rodeghiero



Fotografia do livro O Vingador do Vídeo (Fonte: <http://www.gurpzine.com.br/enrola-e-desenrola/>)