

UM LUGAR AO CUBO: PROPOSIÇÃO LÚDICA, POÉTICA, PERCEPTIVA

ELIVELTO ALVES DE SOUZA¹; HELENE GOMES SACCO²

¹Universidade Federal de Pelotas – elivelto.souza@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – helenesacco@hotmail.com

1. INTRODUÇÃO

Num mundo cada vez mais veloz, submetidos à rotina e ao cotidiano anestesiado da vida contemporânea, pouco temos nos permitido tempo para estar e perceber o mundo com um olhar sensível aos detalhes que nos cercam. A aceleração massificadora, em especial refletida na forma mecanizada das pessoas transitarem em espaços de passagens como corredores, ruas, calçadas, praças e aeroportos evidencia a cegueira em relação ao que existe nos espaços entre a partida e a chegada (AUGÉ, 2012). Atrelada à aceleração, a falta de experiência lúdica na vida atual potencializa o enrijecimento das relações humanas, tornando-as cada vez mais breves e fugazes, assim como limita a capacidade de diálogo e condição de alteridade.

Será que percebemos o que nos acontece? O quanto nos permitimos a brincadeiras e a trocas de experiências com quem nos cerca? Onde está localizado o lazer no nosso cotidiano?

A arte, frente a esse cenário, tenta se colocar como um refúgio do poético que, como atitude de resistência, propõe uma abertura para o sensível, promovendo experiências que buscam religar o sujeito tanto ao tempo presente como à realidade do mundo.

Como bolsista do Projeto de Ensino chamado OBJETOCOISA: reflexões sobre a criação, produção, percepção e experiência, acompanho a experiência de criação e produção de objetos, observando atentamente o que cada objeto criado pode desencadear de ação e reação no mundo e nos sujeitos. Dessa forma, na disciplina de Jogos e Brinquedos, ministrada pela Profª Helene Gomes Sacco, no Curso de Licenciatura em Artes Visuais do Centro de Artes (UFPel), desenvolvi um objeto-lúdico que nasceu com o objetivo de despertar centelhas perceptivas, um estímulo à sensibilidade.

A partir desses questionamentos, *Um lugar ao cubo* explora a ideia de gratuidade associada ao jogo, em que brincar é uma questão da natureza e elemento da cultura, que possui importância fundamental para a civilização (HUIZINGA, 2010). Outro propósito do jogo está em fazer com que os jogadores, na experiência de um olhar mais atento, consequentemente se tornem descobridores dos lugares. Como um dispositivo de descoberta ele propõe um encontro com a arte no cotidiano daqueles que passam apressadamente, bem como busca propiciar uma experiência lúdica de desaceleração e descontinuidade aos passantes, cada vez mais dispersivos pela falta de tempo.

Motivada pelo jogo, a pesquisa busca refletir suas potencialidades e dialogar com as ideias de BONDÍA (2001) em especial quando fala da pobreza das experiências, cada vez mais raras, que caracterizam o mundo moderno. Segundo o autor:

A experiência, a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar,

demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço (BONDÍA, 2001, p. 24)

A pesquisa também dialoga com os escritos e as proposições de Hélio Oiticica (1980), pela proximidade da ideia de uma arte mais próxima do mundo que manifesta o desejo de transformação social e renovação da sensibilidade através de práticas reflexivas (FAVARETTO, 2008). Tais proposições, criadas num momento de repressão e ditadura, onde o sujeito não tinha voz e poder sobre o próprio corpo se fazem mais que atuais, pois hoje ainda vivemos numa repressão velada e complexa, emaranhada no cotidiano que pouco a pouco nos embrutece. Direcionados a um modo de vida regido pela lógica do capital motor, somos submetidos em ciclos de trabalho e consumo que sem perceber nos desumanizam, onde brincar há muito tempo deixou de ser uma atividade levada a sério.

2. METODOLOGIA

A pesquisa é de cunho qualitativo, e utiliza como elemento de reflexão e estudo os desdobramentos do jogo *Um lugar ao Cubo* em ação, analisando as terceiras coisas que surgem entre a ação de jogar e o que é gerado pela troca entre o jogo, espaço e o jogador. Essa terceira coisa é um lugar imaterial de descobertas e de acontecimentos que tem potência em modificar a percepção do jogador e de fazer com que as particularidades do lugar sejam percebidas pelos passantes, que se tornam jogadores - para jogar é preciso estar – se opondo a forma mecanizada de transitar sem perceber o entorno.

O sentido do nome do jogo vêm das palavras “lugar” e “cubo”, as quais, emergidas da terceira coisa que surge do jogo em ação, conversam com a ideia de experiência tridimensional, onde o espaço, os passantes, a história do lugar e também o que nos escapa, o imprevisível, o acaso, os encontros e contingências vem a fazer parte dessa experiência.

Um lugar ao cubo foi construído em formato de dado, do qual a forma que possui propõe e conduz inicialmente a ação no gesto popularmente conhecido como lance de dados, que dá assim aberturas ao acaso. Em cada face do cubo há uma proposição lúdica de (re)experimentar-se e (re)olhar o espaço através de ações tátteis, sonoras e visuais do jogador passante no espaço de passagem. As proposições das seis faces são abertas: deixam lugar para a criação de novas provocações e assim o jogador passante se torna além de um descobridor do lugar, o novo proposito de experiências. Abaixo, exemplos de proposições pelas quais o jogo se desenvola:

- Exercício de tempo: Convide uma pessoa a descobrir algo inusitado e mágico neste lugar.
- Complete parte de seu trajeto caminhando de costas.
- Crie um poema listando e costurando as coisas que você vê.
- Você já sentiu a textura do chão? E das roupas dos jogadores?
- Faça silêncio! Você pode ouvir o som que cada sapato faz quando toca o chão?
- O que você não viu?

Integrado ao fazer lúdico, a ação de jogar complementa a questão do tátil, sonoro e visual para o lugar de passagem escolhido para a brincadeira, fazendo do jogo um dispositivo de mediação entre a ação e o saber experimentado. Nele o mediador atua entre arte e vida, como um potencial ativador de lugares e de experiências sensoriais e mentais, despertados a partir de espaços do mundo, onde tanto a fantasia como a realidade viram matérias lúdicas.



Figura 1: Protótipo do jogo *Um lugar ao cubo*. Ação realizada com o grupo Patafísica: Mediadores do Imaginário, 2015. Fonte: Carolina Rochefort.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Procuro aproximar a intenção do jogo *Um lugar ao cubo* ao conceito de jogo de Hélio Oiticica. No pensamento poético do artista proposito, o que interessa para o jogo não é a competição (ganhar ou perder), mas sim o fato de jogar, no qual é possível vivenciar a existência em seu estado mais latente (VOTTO, 2009). Na proposição *Mesa de Bilhar, d'après O Café Noturno de Van Gogh, 1966*, Hélio Oiticica identificou no cotidiano um lugar que o fez lembrar do ambiente da pintura de Van Gogh. A arte para ele estava no mundo, nas coisas do mundo, e foi assim que transformou o lugar, um bar anônimo, em obra-ato, propiciando ao participante uma experiência viva do jogo. Convidou-os a vestirem camisas coloridas previamente determinadas e que viesssem jogar normalmente em uma sala com paredes vermelhas e mesa verde repleta de esferas coloridas do Jogo de Bilhar. A cor no espaço vivo e dinamizado pela ação de jogar tornava-se ali uma proposição que unia arte e vida, que se dirigia à vida como experiência estética e poética.

Nesse sentido, *Um lugar ao cubo* se trata de um jogo que visa a descoberta dos lugares. Ele pode ser jogado em qualquer local, pois o proposito o adapta as questões do lugar para que este seja vivenciado, praticado. A ideia é que as pessoas voltem a frequentar os lugares de forma lúdica e poética e não mais automática. Hélio Oiticica descobriu a proposição Sala de Bilhar, caminhando pela rua, assim como a percepção da precariedade da vida na favela, o samba, a inventividade da arquitetura orgânica que lá se desenvolvia e se construía espontaneamente pelo cidadão comum, o fez perceber o poder da autonomia do

sujeito, o valor da sua participação ativa ao seu cotidiano, o fez ver a vida como potência de invenção, influenciando diretamente nas suas proposições. Então, de certa forma, caberia a arte a nos ensinar a ver e a sentir?

4. CONCLUSÕES

A capacidade de perceber o entorno não somente sensibiliza o sujeito, mas o ato de perceber pode mudar o percebido, como diz Michel Serres "quanto mais percebemos o mundo, mais o mundo existe e menos ele se arrisca fracassar" (2013, p.83). As experiências desencadeadas pelo jogo *Um Lugar ao Cubo* podem levar o participante ao encontro com questões e situações que muitas vezes desviamos no dia a dia, sejam elas questões culturais, históricas ou sociais. Esse desdobramento também me permite pensar nesse jogo como instrumento de ensino, como uma tecnologia simples amparada no convívio e ação lúdica pautada por um contexto específico que pode ser: uma praça, um prédio histórico, um espaço de arte, uma rua qualquer, que se torna um lugar ativado, (re)singularizado nesta ação. Esse jogo também se apresenta como instrumento democrático que dá voz e vez a todo aquele que quiser participar. Não tem um número definido de participantes, pode-se jogar sozinho ou com um grupo de idades e perfis diferentes, portanto ele também acolhe as diferenças e as heterogeneidades, sejam elas dos sujeitos ou dos espaços.

As experiências com o jogo em ação, a partir dos desbravamentos de suas proposições que ensinam a olhar e a repensar o espaço e o corpo, conversam com uma forma de educação necessária para o tempo em que vivemos. Como futuro professor de Artes Visuais, acredito que seja minha função despertar as coisas que ficaram cinzentas na vida. Através de *Um lugar ao cubo*, procuro trazer luz a essas reflexões propondo uma educação que na interferência sutil mostre que a vida pode ser melhor.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUGÉ, Marc. **Não-lugares**. Lisboa: Livraria Letra Livre, 2012.
- BONDÍA, Jorge Larrosa. **Notas sobre a experiência e o saber da experiência**. Acessado em 20 de jul. de 2015. Online. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n19/n19a02.pdf>
- FAVARETTO, Celso. **Inconformismo estético, inconformismo social, Hélio Oiticica**, p. 15 - 22. In: Fios Soltos: a arte de Hélio Oiticica. Org. Paula Braga. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo, Perspectiva. 2010.
- SERRES. Michel. Tempo, erosão: faróis e sinais de bruma. p.63 - 92 In: **O tempo passa**. Tradução e notas Tomaz Tadeu. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.
- VOTTO, Carolina. **Hélio Oiticica e o jogo como condição estética**. Anais da ANPAP, 2011. Acessado em 20 de jul. de 2015. Online. Disponível em: http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/chtca/carolina_votto_silva.pdf