

**TESSERACT ARENA:
Cartografia do invisível para a construção de um jogar-junto**

GONÇALVES, MAURÍCIO RODRIGUES¹; MEIRA, MIRELA RIBEIRO²

1. INTRODUÇÃO

A pesquisa de mestrado aqui apresentada utiliza-se de métodos distintos para investigar minha poética e modos de produção através de minha trajetória pessoal, profissional e acadêmica. Inicio pelo ponto mais longínquo que a memória pôde registrar a fim de descobrir o porquê da concepção do TESSERACT ARENA (FIGURA 1), um jogo de tabuleiro que sintetiza, em seus diversos aspectos – construtivos, narrativos, pedagógicos e metodológicos –, os temas e processos trabalhados ao longo da dissertação.

A partir dessas descobertas, tenho aprofundado estudos com leituras de autores como Michel Maffesoli, Johan Huizinga, Pierre Lévy, Basarab Nicolescu, Gilles Deleuze, Humberto Maturana, Félix Guattari, Bruno Munari e Christopher Vogler, que embasam os aspectos transdisciplinares de minhas práticas de criação, construção de objetos, narrativas e curiosidade metafísica. Busquei um método autoral de apresentação que condense todas essas disciplinas, na busca de uma experiência de “jogar-junto”, termo derivado do que Michel Maffesoli (2000, p. 193) chama de “estar-junto”, um modo de agregação característico das sociedades pós-modernas. O processo analisado na dissertação é a construção de um objeto-jogo que revela pensamentos estéticos e artísticos através de uma produção simbólica, deflagradora e carregada de sentidos.



FIGURA 1 – Imagem do tabuleiro tridimensional e da caixa do TESSERACT ARENA

Adentra-se, através do jogo, num universo particular, no qual é possível assumir um papel diferente a cada partida jogada, com o incentivo do modo cooperativo – o qual Maturana (2004) afirma pertencer às sociedades matriarcais – em detrimento do competitivo, característico das sociedades patriarcas. Tal

¹PPGAV UFPel – Mestrado em Artes Visuais – maumaurg2@gmail.com

²Orientador. PPGAV UFPel – Mestrado em Artes Visuais – mirelameira@gmail.com

conjunto de fatores tem por finalidade conduzir o jogador por um pensar ético sobre a natureza do ser humano, através de ações e decisões tomadas enquanto na presença do outro (o estar) e de nós mesmos (o ser) a fim de se atingir um objetivo.

2. METODOLOGIA

Quando iniciei a organização das minhas ideias e memórias, construí um esquema gráfico chamado de mapa mental (FIGURA 2), no qual fui incluindo lembranças e aspirações de maneira desordenada e caótica. Em um segundo momento, organizei e categorizei esses itens de modo que, além de mim, outros indivíduos também pudessem visualizar a minha linha de raciocínio. Essa expansão fractal, na qual as possibilidades se abriam em ramos geradores de outros ramos de igual importância, foi como apliquei o *método cartográfico* de Deleuze e Guattari (1995) à pesquisa. Como o objeto que motivou a minha pesquisa se tratava de um jogo de tabuleiro, construído do zero por mim, adotei paralelamente elementos do *método projetual*, de Bruno Munari (1981).

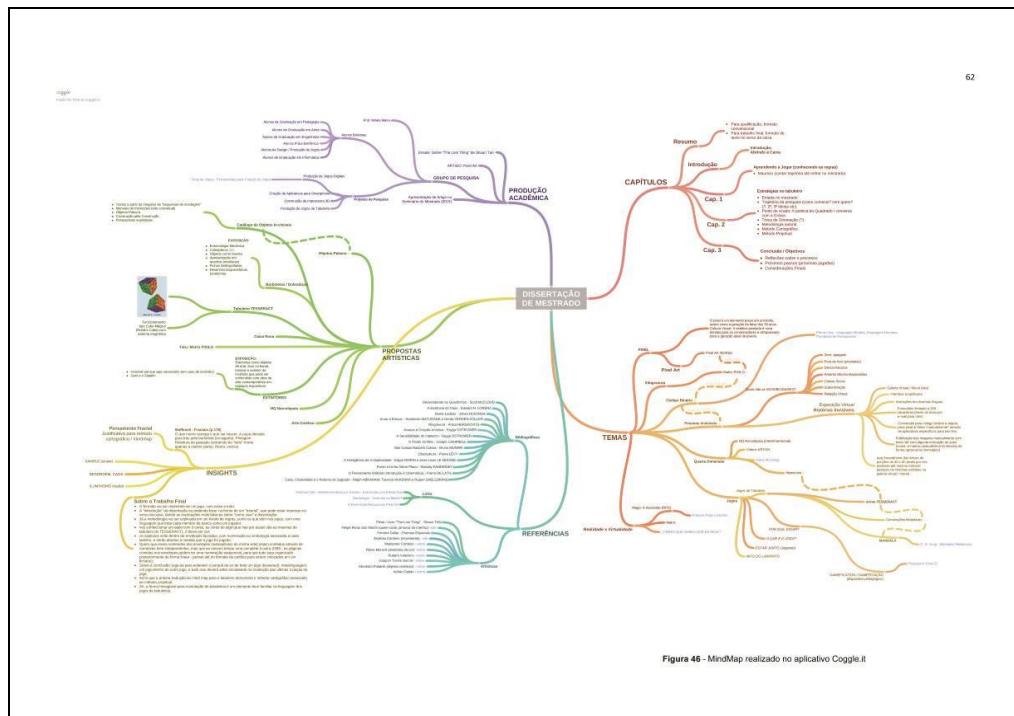


FIGURA 2 – Imagem da pesquisa na forma de “mapa mental”

Refiz meus passos desde antes da concepção do jogo em si, busquei anotações e rabiscos em cadernos de semestres anteriores, a fim de documentar essa criação passo a passo. Essa hibridização entre as minhas diversas facetas (artista, pesquisador, designer) me remeteu à corrente de pesquisa chamada de A/R/Tografia (DIAS; IRWING, 2013) que privilegia tanto texto quanto imagem, funde o saber com o fazer e o realizar. Esse entre-lugar (artista, pesquisador e de certa forma educador) onde me encontrava passou a fazer parte do processo. Nele encontrei os gérmens que posteriormente se traduziram em tabuleiro, regras e narrativa. Esse retorno ao passado entrelaçou as metodologias, resultando na inclusão de uma terceira, uma metodologia autoral (FIGURA 3) que veio a se tornar parte importante dos resultados da minha pesquisa.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

No estágio atual de meu trabalho, metodologia, pesquisa e objeto de estudo integram-se de forma transdisciplinar, não me permitindo determinar exatamente onde uma começa e outra termina. Em um dado momento, procurei transferir o conteúdo das descobertas obtidas através do mapa mental para um tabuleiro – elemento fundamental na composição de meu objeto de estudo – em caráter meramente ilustrativo. Percebi que seria possível não só apresentar a minha dissertação com aquela linguagem e naquele formato como também seria possível “jogá-la”. Neste momento, procuro organizar essa metodologia autoral em um formato lúdico, no qual existam regras bem definidas, mas que possibilitem uma ordem de leitura aleatória, determinada pelo rolar de um dado. Será apresentada aos examinadores da banca uma caixa com as peças tradicionais de um jogo de tabuleiro: Dado de 6 faces para ser jogado, livro de regras, cartas, peões e ladrilhos para serem justapostos a fim de formar um território. Cada ladrilho irá referenciar um envelope fechado contendo uma parte da minha pesquisa (dividida nas categorias pessoal, profissional e de pesquisa), montada paralelamente ao progresso do jogo. Determinados ladrilhos só serão desbloqueados sob certas condições, criando um necessário senso de prioridade entre algumas partes. Ao final da partida, o examinador dominará por completo o conteúdo da dissertação, tendo assim condições de prosseguir com a avaliação.

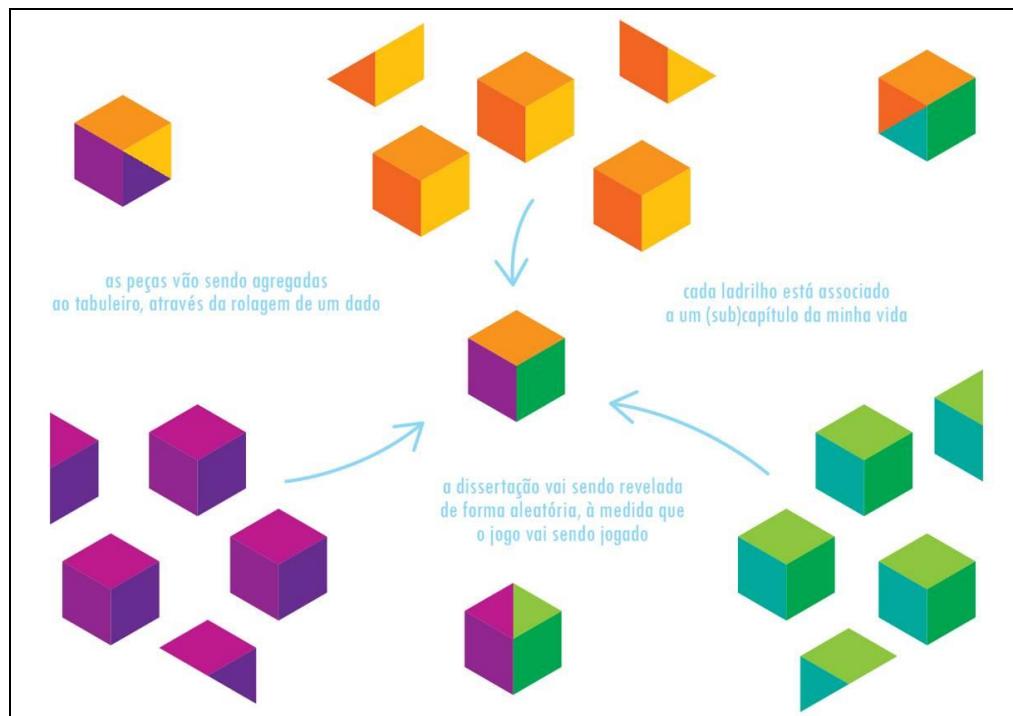


FIGURA 3 – Diagrama ilustrativo de parte da metodologia autoral

4. CONCLUSÕES

Acredito que essa implementação metodológica autoral, na forma de um jogo a ser desenvolvido para a apresentação da dissertação venha a contribuir com processos pedagógicos e relacionais no binômio professor-aluno, seja dentro da própria academia ou nos ensinos fundamental, médio e até mesmo técnico, uma vez que sua proposição é feita de maneira aberta, adaptável a qualquer tipo de conteúdo educacional. Da mesma forma como esses processos funcionaram para me ajudar a colocar uma relativa ordem em todo o caos das minhas

memórias, esse incentivo à criação (ou descoberta) de uma perspectiva lúdica sobre a própria vida pode vir a auxiliar outros indivíduos a tomarem gosto pela vida de pesquisador, além de propor uma nova linguagem que auxilie na comunicação e transmissão de conteúdos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **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)
- DIAS, Belidson. IRWIN, Rita. DIAS, Belidson; IRWIN, Rita L. (Org). **Pesquisa Educacional Baseada em Arte: A/R/Tografia**. Santa Maria: Editora UFS, 2013.
- HUIZINGA, J. **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, W. **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, V. 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, P. **Cibercultura**. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MAFFESOLI, M. **A conquista do presente**. 1. Ed. Natal (RN): Argos, 2001.
- MAFFESOLI, M. **O Tempo das Tribos**: O declínio do individualismo nas sociedades de massa. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.
- MATURANA,Humberto.;VERDEN-ZÖLLER, Gerda. **Amar e brincar**: fundamentos esquecidos do humano.São Paulo:Palas Athenas, 2004.
- MUNARI, B. **Das Coisas Nascem Coisas**. 1. Ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1981.
- NICOLESCU, B. **O manifesto da transdisciplinaridade**. Tradução: Lúcia Pereira de Souza. 1. Ed. São Paulo: TRIOM, 1999.
- RICOEUR, P. **Tempo e narrativa** (tomo 1). Tradução: Constança Marcondes Cesar – 1. Ed. Campinas, SP: Papirus, 1994.
- SAGAN, C. **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, C. **A Jornada do Escritor**: Estrutura mítica para escritores. Tradução: Petê Rissatti. 3. Ed. São Paulo: Aleph, 2015.