

# **Resumos expandidos (*short papers*)**

**Pesquisa em desenvolvimento**

# Jogo, corpo e imagem: um olhar sobre a imagem

Christian Alexsander Martins

## Resumo

O presente trabalho procura refletir sobre as relações entre jogos de tabuleiro e jogos teatrais, com o objetivo de compreender a potencialidade do jogo de tabuleiro dentro dos processos pedagógicos de criação de cena.

## Introdução

Nossa intensiva convivência com os *softwares* tornou-se uma lógica, um modo de lidar com o mundo, com os outros, consigo mesmo. Lógica enquanto propriedade de organizar o pensamento, de relacionar ideias (GREINER; KATZ. p. 244).

Ao alcance da palma da mão, estamos conectados ao outro lado do mundo por redes sociais repletas de fotos e vídeos. Suas galerias instantâneas rendem horas de nossos dedos rolando os feeds<sup>69</sup>. Produzimos e consumimos imagens em uma escala gigantesca. Por quantos segundos permanecemos olhando para uma imagem? Descuidamos nosso olhar. E uma geração cresceu junto com esse boom digital: a juventude do milênio, aqueles que nasceram nos anos 2000. É com eles que este trabalho é realizado.

Observando o avanço do mundo virtual sobre nossas vidas, atentei-me à necessidade de um estudo offline com estudantes dessa faixa etária a partir de jogos que necessitam da presença dos jogadores, o famoso “aqui e agora”. Assim, escolhi duas categorias de jogos para trabalhar, os jogos de tabuleiro e os jogos teatrais, delineando dúvidas e pensamentos com autores como Boal, Han, Greiner, Katz, Ryngaert, Santaella e Spolin, e destacando a seguinte questão: como a criação de um jogo de tabuleiro, pelos estudantes, articula elementos da teatralidade<sup>70</sup> e da percepção visual<sup>71</sup>?

---

<sup>69</sup> O *feed* é o formato de texto veiculado nas páginas das redes sociais. Chamamos “feed de notícias” aquele em que aparecem os compartilhamentos dos outros usuários.

<sup>70</sup> Aquilo que, na representação ou no texto dramático, é especificamente teatral (ou cênico) (PAVIS, 2008).

<sup>71</sup> Mecanismos perceptivos que se devem levar em consideração para os fatos visuais, como a percepção de formas, cores e movimento (ARNHEIM, 2005).

## Métodos

Os participantes do projeto passaram por um processo de criação de um jogo que pretendia unir aspectos dos jogos de tabuleiro e dos jogos teatrais.

Atendendo à temática sobre comunicação digital proposta, foram selecionados dois jogos de tabuleiro para inspirar e compor a estrutura do trabalho, *Dixit* e *Abstratus – Esculpiendo Palavras*, que exploram a construção de uma imagem e suas relações de significado. Em cruzamento, o conjunto de atividades de modelagem corporal (BOAL, 2015), técnicas de Teatro-Imagem (idem) e as sequências de ocupações espaciais (RYNGAERT, 2009), que investigam as capacidades dos corpos de criar uma imagem e as faculdades do olhar de observação e transformação de um ambiente, foram as inspirações teatrais para os exercícios criados.

Assim, alunos do 8º Ano do Ensino Fundamental em duas instituições, uma pública e uma privada, a Escola Estadual Paulo Egydio de Oliveira Carvalho Senador e o Colégio Bandeirantes, tiveram o objetivo de explorar atividades que articulam elementos da percepção cênica e visual. Estabeleceram-se 10 horas totais de oficina, distribuídas em encontros de 1 ou 2 horas.

## Resultados

Com a criação dos alunos do Colégio Bandeirantes, o espaço pôde ser transformado pelo corpo. No jogo, um participante conta uma história, sobre o que lhe ocorreu antes de chegar à escola, por exemplo. A partir do que foi narrado, outro participante escolhe uma imagem para a história, um momento que lhe tomou a atenção, e então cria essa imagem com o próprio corpo. O restante dos jogadores deve tentar representar aquela imagem da melhor maneira possível, utilizando peças coloridas montáveis. Vence aquele participante que melhor representar com a escultura de peças a imagem cênica da narrativa.

Uma sala vazia pode se tornar uma floresta, por exemplo. Os jogadores pretendem dificultar o trabalho de seus oponentes. Dessa forma, a relação de fisicalização<sup>72</sup> de objetos e lugares torna-se um elemento que exige maior esforço de seus escultores. Em todas as rodadas os jogadores criam e observam: esse ciclo repetitivo, o qual nomeio de “faz-lê”, provoca os jogadores para criarem imagens mais interessantes.

Com o jogo criado pelos alunos da Escola Estadual Paulo Egydio, o espaço é alterado por meio de um mapa: uma cenografia imaginária criada para uma improvisação. De acordo com as regras, os participantes precisam disputar para construir um mapa de um mundo fantástico a partir de peças coloridas montáveis. Então, com o cenário construído, quem mais pontuou conquista a possibilidade de ser o narrador de uma história, a qual deve inserir em uma cena improvisada todos os jogadores em cada um dos objetos que pertencem ao mapa criado.

Nesse jogo, há a ausência da função de observador da imagem e a presença da quente competição baseada na construção do mapa e na criação de narrativas. Suponho que isso tenha acontecido devido à falta de foco e tempo com o esquema “faz-lê”. Com eles, fiz muito, mas propus poucas situações de leitura da imagem, o que provavelmente levou a ausência desses elementos em diálogo na criação do jogo.

## **Discussão**

### ***A imagem e o jogo***

Estamos, sem dúvida, entrando numa revolução da informação e da comunicação sem precedentes que está desafiando nossos métodos tradicionais de análise e ação.  
(SANTAELLA, 2001, p. 4)

Na tentativa de definir melhor o conceito de imagem, Santaella organiza:

O mundo das imagens se divide em dois domínios. O primeiro é o domínio das imagens como representações visuais: desenhos, pinturas, gravuras, fotografias e as imagens cinematográficas, televisivas, holo e infográficas pertencem a esse domínio. Imagens, nesse sentido, são objetos

---

<sup>72</sup> “Em qualquer forma de arte procuramos a experiência de ir além do conhecido. Muitos de nós ouvimos os movimentos do novo que está para nascer, mas é o artista que deve executar o parto da nova realidade que nós (plateia) impacientemente esperamos. É a visão desta realidade que nos inspira e regenera. O papel do artista é dar visão” (SPOLIN, 2015, p.14).

materiais, signos que representam o nosso meio ambiente visual. O segundo é o domínio imaterial das imagens na nossa mente. Neste domínio, imagens aparecem como visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos ou, em geral, como representações mentais. Ambos os domínios da imagem não existem separados, pois estão inextricavelmente ligados já na sua gênese. Não há imagens como representações visuais que não tenham surgido de imagens na mente daqueles que as produziram, do mesmo modo que não há imagens mentais que não tenham alguma origem no mundo concreto dos objetos visuais (SANTAELLA, 2013, p. 15).

### ***Como a criação de um jogo de tabuleiro pode destacar a análise de enquadramentos da cena?***

O teatro possui uma dimensão plástica. Durante o século XIX, o que chamamos de “palco italiano” é a tridimensionalização viva de um quadro renascentista: o palco, as cortinas, o pé direito e o urdimento constroem suas arestas e a equipe de artistas dá vida à cena. A plateia assiste a uma imagem.

Com o desenvolvimento acelerado de tecnologias para a comunicação digital, a imagem foi capaz de ser lida pelo sistema de informações de um computador, quebrada em partes de 0 e 1, e transmitida por meio de “telefone, cabo ou fibra óptica para qualquer outro computador, através de redes que hoje circundam e cobrem o globo como uma teia sem centro nem periferia” (SANTAELLA, 2001).

Por meio de um infográfico criado pela Agência Interativa e pela Infobase, em 2015, sobre o uso de redes sociais no Brasil, foi evidenciado que 68% das postagens feitas no Facebook, em 2014, continham imagens. Elas estão ao alcance de nossa mão, incentivadas a serem criadas, compartilhadas e armazenadas.

Você consegue descrever uma imagem que viu hoje no seu celular em alguma rede social? Com tantas disponíveis, quanto tempo ficamos para observar uma única imagem? Pouco. O Instagram é um exemplo: uma galeria de imagens *online* produzida por artistas e não artistas. A plataforma é compatível com o celular: com dois cliques, “gostamos” da imagem vista e seguimos para a próxima. Vemos muito pouco daquilo que olhamos (BOAL, 2015).

Na tentativa de olhar com mais atenção para imagens, trouxe para os alunos o tabuleiro *Dixit*. Sua premissa é envolta da relação entre pensamento e imagem: um

jogador-narrador explicita uma palavra relacionada a uma carta que possui, embaralha-a com as demais e os outros jogadores pontuam se descobrirem sua carta.

O baralho é bastante surrealista e propositivo ao se relacionar com outras palavras. Decidi então relacioná-lo com o espaço escolar. Se os estudantes veem com tanta velocidade as imagens no próprio celular, as dimensões visuais do lugar que eles mais frequentam além da própria casa talvez estivessem embaçadas. A partir desse olhar, propus aos estudantes ocuparem enquadramentos espaciais da própria escola, por meio de exercícios inspirados no espaço como indutor de jogo por Ryngaert (2009), num processo constante de criação e análise.

Nesses exercícios teatrais sobre os enquadramentos, uma pessoa entrava em cena e propunha uma ocupação, depois uma segunda entrava compondo com o espaço já ocupado, depois uma terceira fazia o mesmo e assim por diante. Então, observávamos o espaço ocupado e comentávamos.

## **A imagem e a comunicação digital**

Um observador é necessário para que uma imagem se faça imagem. Ela "só existe para ser vista" (AUMONT, 2012, p. 205). Mas a visão se modifica de acordo com o desenvolvimento das tecnologias de comunicação. Nos últimos cem anos, a imagem passou pelo jornal impresso, pelo cinema, pela televisão e hoje está em nossos celulares. A Organização das Nações Unidas (ONU) informou em 2018 que cerca de 3,9 bilhões de pessoas ao redor do mundo têm acesso à Internet.

A Internet já faz parte de nossas vidas. A juventude que nasceu a partir dos anos 2000 cresceu com o desenvolvimento de tecnologias de comunicação digitais, como o Facebook, que oficializou suas operações em massa a partir de 2006 e hoje possui cerca de 130 milhões de usuários só no Brasil, segundo a mostra realizada pela Statista em 2019.

Nas redes sociais, "a cultura do disponível começou a contaminar a cultura de massas com o vírus da personalização comunicativa do qual esta jamais se livraria" (SANTAELLA,

2001, p. 3). O feed do usuário gira em torno daquilo que ele “segue”, “curte” ou “compartilha”. O consumidor se tornou o produtor de seu próprio conteúdo.

Todo mundo está feliz nas redes sociais, mas “a mídia digital realiza uma inversão icônica, que faz com que as imagens pareçam mais vivas, mais bonitas e melhores do que a realidade deficiente percebida” (HAN, p. 53). A juventude deve ter consciência dessa inversão, porém a produção e o consumo subsequentes de imagens não dá o tempo necessário para se pensar sobre. Fazemos muito e lemos pouco.

A mania de otimização e produção massiva de imagens (idem, p. 56-57) desprepara nosso olhar. As imagens invadem nossos olhos. Somos obrigados a visualizar propagandas no Youtube por pelo menos 5 segundos. A imagem deixa de ser vista para ser consumida. Imagens são mais do que meras reproduções do real, mas são “domesticadas ao se tornarem consumíveis” (HAN, 2019).

Um tal panorama parece exigir uma abertura do olhar e dos horizontes de todos aqueles que, de uma forma ou de outra, estão envolvidos com a comunicação, quer na teoria e pesquisa quer nas suas diversas formas de prática, desde as práticas pedagógicas até as práticas profissionais nos mais diferenciados tipos de mídia (SANTAELLA, 2001, p. 6).

Na tentativa de colocar uma lupa sobre a leitura de imagens com os alunos, aponte para o aprofundamento de sua criação no mundo offline: com seus próprios corpos, provoquei-os na capacidade que têm de transformar uma imagem. “Felizmente, nem os nomes, nem as rotas fazem falta aos jovens, pois é deles o privilégio de compreender pela vivência as emergências do presente” (SANTAELLA, 2014).

## **A leitura da imagem**

Introduzindo a prática da leitura, o início do trabalho foi com o tabuleiro *Dixit*. Por meio da própria mecânica do tabuleiro, foi possível que a imagem fosse vista. Seu aspecto imaterial, relacionado à percepção da imagem, começou a ser restituído do consumo: sob a mesma palavra, imagens diferentes; sob a mesma imagem, distintos modos de pensar.

Seguimos para as ocupações espaciais inspiradas em Ryngaert (2009). Em todos os jogos, uma pessoa entrava em cena e propunha uma ocupação, depois uma segunda entrava compondo com o espaço já ocupado, depois uma terceira fazia o mesmo e assim por diante. Então, observamos o espaço ocupado e comentávamos.

O trabalho sobre o espaço é a oportunidade de educar o olhar dos jogadores e dos espectadores. Os enquadramentos se realizam a partir de espaços reais. Como e onde colocar o olhar dos outros em relação a um determinado espaço? As duas coisas estão ligadas: como eu mostro e também como é percebido aquilo que mostro (RYNGAERT, 2009, p. 127).

Investigamos os espaços reais da escola: a sala, o pátio, os corredores. “Existe uma poesia do espaço. Uma ligeira modificação de um espaço banal, ou já muito visto, lhe confere novo interesse” (RYNGAERT, 2009, p. 127). Num primeiro momento, o desafio era ocupar um espaço com as características que já eram dele. Um grupo de alunas, por exemplo, ocupou a sala de aula de maneira despojada, sentando sobre as carteiras e criando rodas de conversa. Numa outra situação, os alunos transformaram grandes mesas da sala de aula em uma pista de boliche.

Num segundo momento, o desafio era transformar um espaço que existe nesse mundo em um que não existe segundo nossas leis naturais. Com *Dixit* inspirando as ocupações espaciais, os alunos foram capazes de criar uma grande ave subindo em uma cadeira para aumentar seu tamanho, direcionar uma estrada com seus corpos e um espaço entre bancos, transformar um muro em um poço das profundezas e criar uma porta mística que não existia, se posicionando como guardas numa parede de folhas com gramado.

Com tempo, puderam perceber os detalhes: as mesas, as cadeiras, os bancos, o muro, as paredes da sala de aula. Partindo da observação do espaço e das cartas, eles transformaram os lugares em semelhantes ou inexistentes no mundo humano.

O espaço como trabalho sobre o sentido. Ele é o que é representado, em sua realidade imediata; é também o que representa ou aquilo que os jogadores se esforçam para fazê-lo representar. Assim começa o trabalho sobre a noção de metáfora, as formidáveis variações em torno do sentido. Tudo se torna possível a partir de um mesmo cadinho (RYNGAERT, 2009, p. 128).



## Considerações finais

Com *Dixit*, foi possível introduzir o cuidado com o olhar: a cada jogada, todas as cartas na mão devem ser olhadas e analisadas em seus detalhes. Seguindo para as ocupações de espaços pela escola, exploramos como um mesmo lugar ou imagem pode possuir vários significados. Depende de quem cria e de quem vê. Como o tabuleiro, os jogos teatrais seguiram o esquema “faz-lê”, notando como a avaliação cuidadosa de uma imagem pode tornar a próxima imagem criada mais complexa.

Nasceram, daí, dois jogos. Os alunos de uma escola criaram um jogo de ocupação espacial, tridimensionalização do corpo, observação de detalhes visuais e transposição para uma escultura material. Na outra escola, foi elaborado um jogo de improvisação cênica baseado na construção de um cenário, nas narrativas tecidas por um vencedor e na comunicação corporal que os perdedores devem exercer.

“Os jogos desenvolvem as técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo em si, através do próprio ato de jogar” (SPOLIN, 2015). Se o jogo possui uma capacidade intrínseca de retroalimentação, a criação de um jogo deve renovar esse ciclo interno por meio das vontades e dos conhecimentos de seus criadores.

## Referências

- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora: nova versão** [tradução: Ivonne Terezinha de Faria]. São Paulo: Pioneira Thomson Learnign, 2005.
- AUMONT, Jacques. **A imagem** [Trad. Estela dos Santos Abreu, Cláudio C. Santoro] Campinas: Papyrus. - Série Ofício de Arte e Forma, 2012
- BOAL, Augusto. **Jogos para atores e não atores** [tradução: Bárbara Wagner Matrobuono e Célia Euvaldo]. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- HAN, Byung-Chul. **No enxame: perspectivas do digital** [tradução de Lucas Machado]. Petrópolis: Vozes, 2018.

- GREINER, Christine; KATZ, Helena. **Arte e cognição** / Organização Helena Katz; Christine Greiner. São Paulo: Annablume, 2015.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. [tradução de João Paulo Monteiro]. São Paulo: Perspectiva, 2018.
- PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro** [tradução para a língua portuguesa sob a direção de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira]. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- RYNGAERT, Jean-Pierre. 2009. **Jogar, representar: práticas dramáticas e formação** [tradução: Cássia Raquel da Silveira]. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: game design fundamentals** / Katie Salen and Eric Zimmerman. Massachusetts Institute of Technology: The MIT Press, 2004.
- SANTAELLA, Lucia. **Novos Desafios da Comunicação**. Juiz de Fora: Facom/ UFJF, 2001.
- \_\_\_\_\_. **Imagem: cognição, semiótica, mídia** / Lúcia Santaella, Winfried Nöth. São Paulo: Iluminuras, 1997.
- \_\_\_\_\_. **Mídia, participação e entretenimento em tempos de convergência**. São Paulo: **Revista GEMInIS** / Edição Especial, 2014.
- SPOLIN, Viola. **Improvisação para teatro**. [tradução e revisão Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos]. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- WOODS, Stewart. **Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Boardgames**. McFarland: Jefferson, 2012.