

Ludopoéticas: *Relações possíveis entre jogo, arte e educação a partir de ações de pesquisa*

Paula Mastroberti

Departamento de Artes Visuais
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Porto Alegre, Brasil
paula.mastroberti@ufrgs.br

Resumo — Teço, no presente trabalho, a partir de ações de pesquisa e de uma vasta grade teórica, algumas considerações a respeito das relações entre jogo, arte e educação. Primeiro, produzo um ensaio teórico sobre o *ludus* e a *poiesis*, aglutinados no conceito *ludopoética*, proposto como metodêutica que fundamenta as metodologias de produção, emulação e educação em jogos digitais e no entendimento das artes como jogo e como parte da retórica de jogo. Em seguida, apresento o jogo como um sistema de poética própria, a ser emulado pelas ações de um jogador autopoietico. Por fim, cito alguns exemplos, entre eles a apresentação dos resultados do Projeto *Aura Remastered*, em que a equipe, sob minha coordenação, procurou cumprir o objetivo de produzir um jogo digital cujos valores éticos e estéticos produzissem um efeito poético e ao mesmo tempo educativo.

Palavras-chave – *jogo e arte; jogo e educação; poéticas do jogo*

Abstract — In the present work, I make some considerations about the relations between play, art, and education, based on research actions and an ample theoretical grid. First, I make a theoretical essay on *ludus* and *poiesis*, agglutinated in the *ludopoetic* concept, proposed as a *methodoetic* that bases the production, emulation and education methodologies within digital games and the understanding of the arts as a game and as part of the game rhetoric. Then I present the game like a poetic system of its own, to be emulated by the actions of the autopoietic player. At last, I mention some examples, among them the presentation of the results of the Project *Aura Remastered*, in which the team, coordinated by me, tried to fulfill the goal of producing a digital game at which ethical and aesthetic values produced poetic and at the same time educational effect.

Keywords – *arts and games; education and games; game poetics*

I. DE QUE JOGO ESTAMOS FALANDO

Meu interesse por jogos, em especial os jogos digitais como objeto de pesquisa, está conectado diretamente às brincadeiras de infância. Muito mais do que desafio, me atraíam outras questões: em primeiro lugar, a possibilidade de me reunir e de conviver com minha família em um sistema lúdico, no interior do qual as diferenças entre adultos e crianças eram suspensas; em segundo, o efeito estético que os instrumentos utilizados em cada jogo sempre exerceram sobre mim; em terceiro, gostava de compreender diferentes modalidades de jogo e suas regras

para, eventualmente, desenvolver os meus próprios jogos. Por fim, se vencer era bom, não me importava em perder; muitas vezes eu me propunha, dentro das regras do jogo, um jogo interno, pessoal, em que a derrota significava um outro caminho possível, um desafio narrativo, talvez trágico, mas igualmente atraente. Sempre preponderou em mim vontade de viver uma ficção por meio da experiência do jogo e, em minhas derivações sobre as ações do jogar subjazia um desejo secreto, não de quebrar regras, mas de subvertê-lhes o sentido.

Na curiosidade por compreender e desenvolver sistemas lúdicos e suas regras, vejo a conexão com um prazer pessoal em lidar com os diferentes discursos, signos e códigos que expressam e comunicam o fenômeno humano. Em outras palavras, o prazer que tenho em jogar e em criar jogos estende-se aos agenciamentos da minha prática existencial. Não há, certamente, nada de original em propor-se as operações e agenciamentos da arte, da literatura ou da vida mesma, como um jogo: isso pode ser constatado quando tentamos decifrar uma obra de arte ou um poema, quando nos esforçamos por antecipar a solução de um filme de mistério ou suspense, quando nos servimos de rituais divinatórios ou simplesmente organizamos rotinas para cumprir tarefas e resolver problemas em nossa vida. Wolfgang Iser [1], por exemplo, irá desenvolver toda uma reflexão sobre a interação entre texto e leitor com base nas categorias de Roger Callois [2]. Como artista ou escritora, sirvo-me de um paradigma normativo e conceitual que apoia minha retórica de modo a garantir coesão e coerência ao meu discurso. O processo criativo de uma obra de arte ou literária tem, pois, por base, a criação de regras particulares e previamente estabelecidas, de modo a propor ao público a obra como uma espécie de jogo, tal como fizeram Stéphane Mallarmé e Marcel Duchamp.

Ao tomar o jogo, agora mencionado em seu sentido ontológico, e em especial o jogo digital, como objeto de pesquisa, faço-o em virtude de minha predileção por estabelecer relações interdisciplinares entre artes visuais, minha área de atuação, as demais linguagens e suas mídias. O recorte em jogos digitais resulta de observações e entrevistas que integram as ações da pesquisa iniciada em 2017, já realizadas em algumas escolas. Nesses espaços, procuro, com ajuda de bolsistas de graduação do Curso de Licenciatura em Artes Visuais, investigar o tráfego das narrativas ficcionais presentes na cultura midiática, sejam elas analógicas ou digitais, tais como livros ilustrados, quadrinhos, animações fílmicas e jogos digitais,

comparando-os em suas apropriações pelo público infantil e juvenil.

Em relação aos aplicativos lúdicos, observamos uma preferência especial por aqueles que podem ser usufruídos através de tecnologia móvel e portátil, como celulares e tablets. Conforme os dados já computados, obtivemos, em uma escola pública situada em bairro de baixa renda em Porto Alegre, uma preferência de 80% por jogos digitais como forma de entretenimento, sendo que, dentre estes, cerca de 75% jogam em celulares com ou sem internet. Estes resultados advêm dos anos finais do Ensino Fundamental, que nesse espaço incluía uma faixa etária de 13 a 17 anos. Numa escola particular localizada em bairro de renda média, mas que atende um bairro nobre de Porto Alegre, a preferência por jogos digitais entre os mesmos anos finais é igualmente grande, embora sofra uma redução em mais ou menos 20% em relação ao computado na escola pública. Ali os jogos disputam a atenção com outras atividades culturais inacessíveis aos jovens de baixa renda, como passeios e viagens, prática de esportes, leitura de impressos e cinema. A etariedade observada nessa etapa também é mais homogênea, em virtude da menor reprovação, variando entre 13 a 14 anos. Mais uma vez, a preferência é por jogos disponíveis em celulares ou tablets (80%, aproximadamente). Embora tenhamos verificado maior amplitude etária na escola pública, o comportamento diante do jogo digital e o uso de celulares varia pouco conforme a idade. Também não varia significativamente quanto ao sexo. Raros apontam o uso de computador de mesa para jogar, mas o console como dispositivo é citado em segundo lugar em ambas as escolas; na escola privada ele quase compartilha a mesma atenção que o celular (cerca de 70%).

Contudo, a pesquisa não se resume a entrevistas em escolas, mas atua em três instâncias: na primeira, estudamos os jogos digitais veiculados na cultura midiática de entretenimento, em suas diferentes categorias, gêneros e sistemas, a fim de verificar seus valores estéticos e éticos; na segunda, projetamos e desenvolvemos aplicativos lúdicos que contemplem funções artísticas e educativas, entendendo-as como intrínsecas às retóricas do jogo, e não como seu assunto ou conteúdo; na terceira, por fim, estudamos e organizamos planos educativos para aplicação junto a jovens e crianças, de modo que eles protagonizem o desenvolvimento de seus próprios jogos, através de oficinas e aulas ministradas por bolsistas, para compreensão crítica e para criação de sistemas lúdicos, preferencialmente digitais. Tais ações podem surgir ou não entrelaçadas. Para este artigo, estando a pesquisa em andamento, limitar-me-ei a apresentar, com base em seus primeiros resultados, algumas considerações teóricas e exemplos já analisados sobre as relações entre jogo, arte e educação, com objetivo de elucidar e de contribuir para com a episteme interdisciplinar que fundamenta as ações educativas e criativas em torno da produção e aplicação de jogos de digitais. Também apresentarei os resultados do

Projeto *Aura Remastered*, desenvolvido através da pesquisa com apoio do Goethe Institut – Porto Alegre, analisando-o conforme as reflexões que se seguem.

II. LUDOPOÉTICA: O JOGO COMO ARTE, A ARTE COMO JOGO

A. Poética e jogo

Apresento a aglutinação *ludopoética* como um sistema de pensamento e de ação, no qual integro a expressão criativa, imbuída de valores estéticos e éticos, a uma ambiência lúdica virtual. O termo latino *ludus* reúne e amplia a semântica da palavra em língua portuguesa “jogo” para além do seu sentido ontológico, referindo-se a um comportamento existencial associado à todo tipo de prática de significação simbólica e não destituído de uma poética própria, conforme o aplica a filosofia, desde Blaise Pascal, incluindo Friedrich Schiller, Friedrich Nietzsche até Martin Heidegger, sem esquecer Johan Huizinga; já o termo grego *poiesis* realça o tipo de emulação¹ lúdica do qual estou falando. Se entendo o jogo e o jogar em amplo sentido, falar em poética significa, mais do que falar em criação, mas ressignificar a própria experiência do existir. *Ludopoética* é proposto, portanto, como um termo definidor da criação e da emulação de sistemas lúdicos para além do prazer ou da diversão, de modo que, para usar os termos de Felix Guattari [3], os processos de subjetivação envolvidos sejam enriquecidos a partir do entrelaçamento de suas poéticas singulares às da máquina poética de um jogo.

Guattari dialoga com a *autopoiesis*, um conceito proposto por Humberto Maturana e Francisco Varela [4]. Para os dois últimos, as estratégias reprodutivas e criativas realizadas pelos organismos vivos em dado ambiente atuam como estruturas abertas. Os processos autopoieticos ocorrem organizados por uma gramática fundamental que em parte programa e mantém o organismo vivo, em parte pode ser modificada em nome de adaptações e da sobrevivência. Para viver, é preciso, segundo ambos, (re)criar-se permanentemente, através do aprendizado e estimulação constante em contato com os demais fenômenos do meio. Contudo, Guattari acrescentará que os fenômenos poéticos deveriam ser considerados também em sua relação com as demais estruturas ou sistemas maquínicos, ao invés de encerrarem-se na autogeração ou na geração a partir de si. Trazendo para o conceito que desejo inscrever, falar em *ludopoética* significa pensar o jogo não como um objeto em dicotomia a um sujeito, mas incluir os processos que envolvem desde a sua programação até a sua emulação, ou seja, todo um sistema interativo e retroativo em que importam, em igual medida, a poética generativa, a poética maquínica e a poética emulativa.

Em suma, é do meu entendimento que um jogo não se propõe ou se agencia sozinho, mas é proposto por algo ou por alguém; a máquina de jogo não se opera por si, mas

¹ Utilizo o verbo *emular* e seu substantivo no sentido proposto pelas ciências da computação: como uma máquina, software ou aplicativo que potencializa funções e executáveis, seja para criar uma ambiência ou para simulá-la. A emulação depende de operações ou de programações

realizadas pelo usuário. Assim, entendo que um jogador não imerge, nem interage com um dado jogo, mas o emula, atualizando sua virtualidade por meio de ações operacionais requisitadas pelo próprio sistema lúdico.

depende do engajamento e das operações daquele(s) que a joga(m). Todo esse sistema lúdico, por sua vez, não ocorre num vácuo, mas surge atravessado por diversas outras operações e agenciamentos, em contiguidade. Ao emular a poética de um jogo, o jogador terá sua experiência existencial potencialmente ressignificada; por outro lado, um jogo será igualmente reconfigurado como sistema poético a cada emulação do jogador.

B. Ludopoética e arte

1) *Jogo e arte*: O conceito de arte implica pensar um sistema plástico propositor de uma experiência significativa sensível, vivida por meio da ficionalização ou imaginalização, em geral amalgamadas à própria matéria ou às qualidades que lhe dão substância.

Quando pensamos na palavra *arte* em sua raiz mais profunda, porém, significando competência ou habilidade criativa em qualquer campo do conhecimento, nomear *jogo-arte* como subcategoria ou gênero de jogo parece redundante ou destituído de sentido. Temos, também na filosofia, toda uma reflexão que coloca a experiência da arte como interior à esfera do lúdico; tal faz o já citado Nietzsche, mas também Walter Benjamin. O próprio Huizinga [5] tem dois capítulos inteiros, um dedicado à poesia, o outro dedicado à arte, em seu *Homo ludens*. Contudo, ao atribuímos à arte um significado ontológico de obra fechada, não só retiramos da arte suas qualidades lúdicas, como excluímos o jogo como artefato artístico em si. Normalmente pensado como um produto da indústria de entretenimento, ou ele não assume ou não têm reconhecida a função de exercer sobre o público um efeito “artístico”.

No que se refere ao jogo como objeto de arte, parto da premissa de que qualquer jogo, por mais simples ou desprezioso que seja, ao envolver pensamento, habilidades e proposições criativas, pode, potencialmente, e independente das intenções e funções que o fundamentaram, produzir um efeito poético de caráter artístico sobre o jogador. E, embora a muitos desenvolvedores importe mais atender às categorias que definem o jogo, desde as revisitadas por Callois, até as que modernamente incluímos, como jogos lógicos, de solução de enigmas ou quebra-cabeças, percebo em alguns deles uma preocupação estética e até mesmo ética, catalisadora de um aprofundamento da experiência do jogar. Assim, nossa sensibilidade pode ser estimulada inclusive em jogos aparentemente simples, como um *bullet hell*. A princípio, esse gênero de jogo digital requer não mais do que bons reflexos motores e visuais, compreensão rápida e antecipada de suas mecânicas, entre outras ligadas à jogabilidade. Contudo, aplicativos como *Bullet Hell Monday* [6] ou *No Humanity – The hardest game* [7] vão muito além disso. Em *B. H. Monday*, os gráficos, conforme vê-se na Figura 1, formam composições exuberantes e variadas em formas e cores, conforme o nível, a velocidade e a quantidade de tiros disparados, entre outros fatores:



(A)



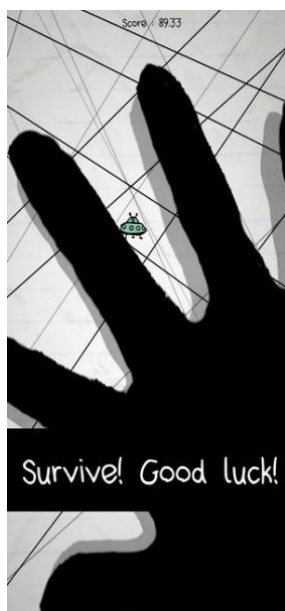
(B)

Figura 1. Cópias de tela do Jogo Bullet Hell Monday (2016). Disponível para Android e iOS.

Já em *No Humanity*, a beleza dos gráficos, exemplificados na Figura 2, recai não sobre as cores, mas sobre o desenho irregular, traços e manchas negras que se destacam do fundo que imita papel pautado, sugerindo figuras que eventualmente rabiscamos sem pensar nas margens de nossos cadernos. O universo gráfico gerado a partir de ações gestuais é rico e inusitado, e quase parece que somos nós quem estamos desenhando sobre o fundo de papel pautado:



(A)



(B)

Figura 2. Cópias de tela do Jogo No Humanity – The hardest game (2016). Disponível para Android e iOS.

Obtemos, assim, em ambos os exemplos, uma experiência para além de enfrentamento ou superação de desafios e a conquista de pontos ou prêmios. As emoções, a estesia e a sensibilidade do jogador são estimuladas pela ambiência plástica em animação frenética, integrada aos efeitos sonoros, design do jogo e programação.

2) *Poética e arte*: Cabe ainda, dentro desse segmento, localizar o que quero dizer por poética, agora no âmbito da arte. Isso significa abrir um parêntese para incluir uma pequena digressão sobre os dois termos elementares que a constituem: a estética e a ética.

Embora eu prefira referir-me à estética como o conhecimento sensível gerado pelas experiências cognitivas do corpo, ao modo de Alexander Baumgarten [8] e toda uma corrente fenomenológica posterior, a

filosofia iluminista, esta que tem em René Descartes e Emmanuel Kant seus pensadores fundamentais, prefere, em acordo com a tradição platônica, submetê-la à razão. Esses autores considerarão o julgamento estético como a emissão de um juízo crítico sobre o que se considera *a priori* belo e bom. Para Aristóteles [9] e seus seguidores, ao contrário, os valores éticos adviriam dos valores sensíveis. Embora, entre os autores citados e mesmo hoje, prevaleça uma associação indelével entre estética e beleza, a partir da introdução das categorias do sublime e do grotesco no século XIX [10], a estética como estudo do sensível amplia-se para outras qualidades que igualmente nos fascina e sensibilizam, como a monstruosidade, o mistério, o espantoso, o absurdo ou o horror. A modernidade trouxe consigo a subjetivação do conceito de beleza, agora relativizado em relação a contextos históricos e socioculturais [11]. No final do século XX, Terry Eagleton discorrerá sobre uma estética [12] não alienada de princípios éticos políticos e ideológicos. Por fim, a neurociência tem mostrado que nossas percepções sensíveis, recolhidas através dos órgãos sensoriais e interpretadas pela mente, geram respostas emocionais as quais, por sua vez, produzem sentimentos que conformam uma consciência ampliada e moral [13]. A biossemiótica também aponta o papel fundamental da estética na evolução dos mais diferentes comportamentos dos seres vivos [14]. Contudo, no pensamento aristotélico já encontro justificativa suficiente para a abordagem por mim defendida: a poética de uma obra de arte surge como um efeito resultante da comunhão entre valores estéticos e éticos, efeito esse gerador de uma experiência sensível e emotiva que nos envolve e amplia a nossa consciência para o ser-estar no mundo, embora não necessariamente catártica, como propunha o filósofo. Essa abordagem, como se vê, dialoga com a de Guattari e a de Maturana e Varela, já apresentada neste artigo.

Fechado o parêntese, proponho a seguinte inferência: se o que distingue um jogo como artefato em relação aos demais produtos culturais são as suas qualidades de jogabilidade, é preciso, ainda assim, reconhecer sua dependência de todo um conjunto retórico inclusivo de princípios estéticos e éticos, a serem emulados pelo jogador. Assim, se a estética de um jogo digital surge no conceito e elaboração de cenas e elementos gráficos, da trilha e efeitos sonoros, da narrativa implícita ou explícita gerada pelo discurso ficcional, a ética, por sua vez, está presente em toda uma visão de mundo significada pelo sistema lúdico. Ela emerge desde a escolha da mídia, do sistema operacional ou plataforma para disponibilização, passando pelos aplicativos utilizados para programá-lo, grau de protagonismo e de acessibilidade permitida ao usuário, até os conceitos gráficos que definem um avatar e sua ambiência. É preciso, em suma, verificar em que medida os valores estéticos e éticos elencados sensibilizam e colocam em crise os valores estéticos e éticos do jogador, gerando um efeito poético, qualificando um jogo, por fim, como um objeto de arte.

Alguns jogos oferecem uma rica experiência nesse sentido, independente de gênero. Vou sair do lugar comum e evitar os mais citados, *Journey* [15], *Monument Valley*

[16] ou *This war of mine* [17]. Temos, em *Gorogoa* [18], um quebra-cabeças cujas formas e figuras são manipuladas pelo jogador, de modo a produzir uma narrativa sem palavras. O jogo todo se processa como um labirinto de imagens enigmáticas, como as amostradas na Figura 3, sem outro fim que não o de despertar nossa sensibilidade. Contudo, subjaz a narrativa alguns princípios éticos como a perseverança, a paciência, a atenção aos detalhes, o agir sem esperar outra recompensa que não a revelação da beleza que dá sentido à própria vida da personagem, além de outras significações possíveis:



(A)

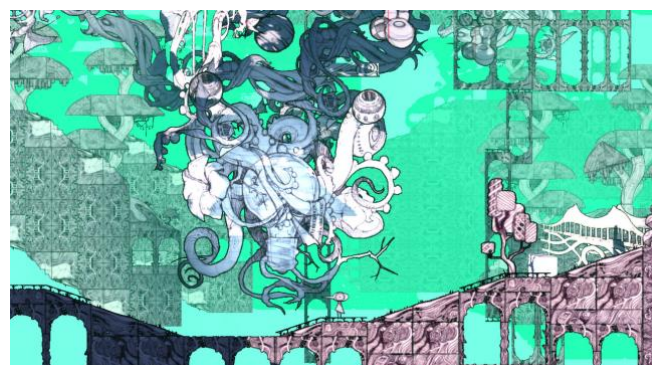


(B)

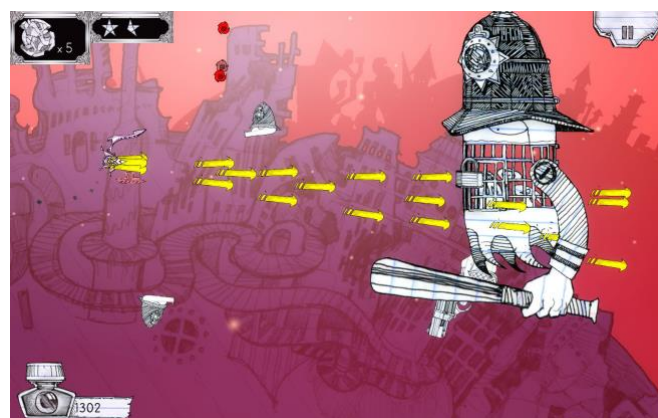
Figura 3. Cópias de tela do Jogo Gorogoa (2018). Disponível para Android, iOS, Playstation 4, Xbox One e Nintendo Switch.

Ainda um outro exemplo, dessa vez retirado do impensável gênero de *shoot'n'up* (tiro), normalmente associado à competitividade ou violência: *Ball point universe – infinity* [19]. Esse jogo, exibido no Festival Internacional de Linguagem Eletrônica em 2015, surpreendeu-me por agregar uma beleza gráfica que supera a simples vontade de ultrapassar as fases, vencer desafios ou ganhar pontos. A retórica visual parece ter sido produzida a partir de recortes de papel, gerando um mundo fantástico, repleto de criaturas estranhas, configuradas de modo a sugerir os traços de uma caneta esferográfica, conforme vislumbra-se na Figura 4. A munição é feita de gotas de tinta, remetendo ao material que compõe a retórica visual. O detalhamento minucioso, realçado por uma paleta

de cores delicada, porém vibrante, causa uma impressão feérica sobre o jogador, a medida em que ele cumpre sua jornada, primeiro como um pequeno pássaro e depois como uma nave que sobrevoa diferentes paisagens oníricas:



(A)



(B)

Figura 4. Cópias de tela 2 do Jogo Ball Point Universe – Infinity (2013). Disponível para Microsoft Windows, Linux e iOS.

Assim como nos jogos *bullet hell* aqui apresentados, o desejo de sobreviver à custa de tiros justifica-se, não porque queremos eliminar o maior número de adversários possível, mas porque queremos ultrapassar as fases para usufruir das belezas deste universo simulado em tinta de caneta e recortes de papel e encontrar as surpreendentes personagens e figuras que o habitam. As funções de tiro tem sua função destrutiva, se não neutralizada, atenuada pelo efeito estético que se sobrepõe, na medida que o jogador se interpreta mais como um herói desbravador de mundos e dos seus mistérios, ao mesmo tempo em que vivencia uma epifania de formas, cores e texturas, até que se esgote toda a tinta do criador desenhista.

Até agora, busquei localizar o lugar da pesquisa que aglutina o *ludus* e a *poiesis* gerando a expressão *ludopoética*, esclarecendo que, embora a pense como uma

*metodêutica*² [20] compreensível e aplicável a toda esfera de conhecimento, aqui ela se atém, por força da minha lotação acadêmica, ao campo da arte, sobretudo às artes gráfico-visuais. Pesquisar, observar, jogar e analisar os artefatos lúdicos do ponto de vista teórico, entretanto, consiste em apenas uma das instâncias deste trabalho. Além disso, procuro, eu e a equipe de bolsistas, desenvolver projetos para criação de jogos digitais que potencializem uma *poiesis* vinculada também à educação.

Portanto, é necessário ainda me deter sobre essa última relação, para, em seguida, discorrer sobre o projeto já concluído, *Aura Remastered*, no qual tentamos colocar em prática o pensamento ludopoético, finalizando com algumas considerações finais.

III. LUDOPOÉTICAS E EDUCAÇÃO

A. Educar ou adestrar

O termo “educação”, quando aplicado em sinonímia ao termo “pedagogia”, parece forçar o conceito de jogo em direção ao de simulador ou de ferramenta de treinamento, adestrando o usuário para a realização de determinadas tarefas ou para o desenvolvimento de competências, sem levar em conta sua reflexão ou o seu protagonismo nos processos de aprendizagem. Não contesto a eficácia imediata dessa abordagem, mas, tal como Cristiano Tonéis [21] aponto a sua superficialidade e esvaziamento a longo prazo.

A relação entre educação e jogo é mais estreita e mais potente do que a viabilizada pela simples inclusão do jogo como objeto didático. O conceito de educação (*ex ducere*) como ação que leva a ampliação dos sujeitos envolvidos no ensinar e aprender, justaposto a um conceito de jogo como lugar de ampliação das práticas existenciais dentro de um sistema organizado por regras, evidenciam que ambos, educação e jogo, partem de um mesmo princípio fundamental: a integração entre sujeitos e suas novas experiências cognitivas a partir da emulação de uma ambiência virtual. Nunca é demais repetir que, por virtual, entendo toda uma possibilidade de acontecimentos potencializados em ou por dado meio e lugar, natural ou artificial [22]. Assim como as *enações*³ [23] para o educar podem ser potencializadas em qualquer ambiência, da mesma forma penso as enações para o jogar. O espaço ludopoético/educativo pode ser gerado onde houver sujeitos engajados e dispostos a entrar em acordo espontâneo quanto às suas regras. É preciso, pois, reforçar a ideia de jogo como parte intrínseca à metodêutica do educar, não como objeto enxertado em planos e projetos educativos.

Ao reconhecer a ambiência educacional em sua potência lúdica, assumo que ela também possui uma poética própria. Portanto, quando falo em educação em artes e, especialmente, em uma educação em artes através

do jogo, penso na emulação de uma ambiência poética em que arte, jogo e educação ocorram integradas e indistinguíveis uma da outra. Aqui recorro a Aristóteles novamente, quando ele discorre sobre a função social da tragédia para educar o povo grego; adjunto que a mímese ou mimetismo, uma categoria de jogo segundo os próprios gregos e reforçada por Callois, está incluída no *play* em sua ampla acepção, no sentido de dramatizar. Proponho o jogo, e em especial o jogo digital, como um lugar e momento onde são potencializadas outras relações espaço-tempo; onde é possível viver, através da mímese, da ficcionalização e da imaginalização, experiências que ampliem e enriqueçam a nossa narrativa existencial. Ao gerarmos uma ambiência ludopoética ampliadora do espaço-tempo educativo, desejamos que cada participante, educador ou educando, atue como protagonista e ao mesmo tempo coadjuvante nas diferentes enações do ensinar e aprender.

Na escola, conquanto possamos contar com o engajamento do professor, o mesmo não se pode dizer das crianças e jovens que, na maioria das vezes, ali estão por força da lei e das normas socioculturais, que as obrigam à presença em sala de aula e, dentro de um período de tempo, realizar tarefas com vistas a produzir conhecimento, em reprodução às relações de trabalho [24] [25]. Nesse sentido não são, como aponta Humberto Maturana [26], relações sociais, mas baseiam-se em hierarquias e na obediência, e não ocorrem no âmbito da amizade e da aceitação mútua, condições importantes para a promoção do engajamento espontâneo e da adesão livre a regras geradoras de uma ambiência lúdica, conforme propõe Huizinga. A ludopoética surge, assim, como uma metodêutica contrária à aplicada na educação escolar.

Isso não quer dizer que a experiência lúdica seja impraticável; mas é preciso virtualizar o lugar “agogético” (do grego *agogé* = espaço de treinamento militar), de modo a transfigurá-lo, ainda que por um momento. Ao transformar a sala de aula em ambiência lúdica e poética, abrimos uma bolha no sistema pedagógico em que crianças e jovens meramente reproduzem as relações mecânicas e subservientes de trabalho, baseadas em sistemas de trocas, destituídas de afeto, de sensibilidade e de protagonismo crítico. Isso significa não apenas introduzir o jogo e a poética como meio, mas como fim; educar não *através* da ludopoética, mas *para* e *com* a ludopoética.

B. Criar arte para o jogo ou como jogo?

Trago a poética da arte como expressão humana que procura ampliar ou ressignificar o sentido de nossas experiências no mundo, conforme John Dewey [27] ou como um paradigma estético enriquecedor de nossas produções de subjetividade, conforme Guattari. Ao reunir educação e arte no interior de uma ambiência ludopoética, quero propor a ressignificação do conhecimento como

² Termo criado por Charles Sanders Peirce para referir-se a uma lógica ou sistema de pensamento que antecede ou fundamenta a escolha de uma metodologia científica, da retórica discursiva até o ponto de vista crítico. No caso, proponho como metodêutica o *ludus*, ligado à *poiesis*, como fundamentos de uma metodologia criativa e educativa.

³ Segundo os autores, as *enações* consistem nos fenômenos cognitivos da mente corporalizada e atuante em um mundo não previamente dado, mas resultante de uma história de interações e de conhecimentos adquiridos.

experiência vivida e não meramente como conteúdo transmitido ou aprendido por meio de procedimentos dirigidos, condutores de um resultado planejado conforme os interesses de quem o propõe.

Assim, são igualmente estreitos os laços que unem arte à educação, tanto quando os laços que unem o jogo à educação, quando concebidos no interior da esfera poética. Para entendimento do jogo digital como prática artística em si, é preciso diluir as fronteiras entre a cultura plástica, gráfica e visual veiculada pelas mídias de entretenimento, sobretudo as digitais, e aquela legitimada pelos sistemas teóricos e críticos tradicionais de consagração, dos espaços museológicos às instituições educativas.

Combinadas, as experiências da arte, do jogo e da educação podem emular valores estéticos e éticos a partir de operações realizadas por jogadores autopoieticos entendidos como protagonistas de suas enações educativas. A ambiência ludopoética, ao incluir aqueles que a operam e a emulam em regime de aceitação espontânea de suas regras, contribui para estimular o pensamento solucionador de problemas, superação de obstáculos e enfrentamento de desafios, qualidades essas que compõem toda uma gramática do conhecer. Ao agregarmos qualidades estéticas e valores éticos aos problemas, obstáculos e desafios propostos pelo sistema lúdico, passamos a virtualizar uma experiência poética cujo prazer se sobrepõe ao de querer simplesmente concluir ou vencer as tarefas propostas pelo jogo.

As artes podem contribuir para a sua eficiência, não apenas ao revesti-lo plasticamente, mas conjuradas a totalidade retórica emulada pelo jogador. Nos melhores jogos digitais, por exemplo, não só nossa lógica pensamental, mas os nossos princípios éticos e estéticos acabam por ser desafiados também pela programação e pelo *design*.

Dentro disso, gostaria de discorrer sobre um projeto já finalizado da pesquisa, proposto dentro de uma metodêutica que reúne jogo e poética como gramática que fundamenta a experiência educativa no campo das artes.

C. *Aura Remastered*

Em final de 2017, o Goethe Institut – Porto Alegre convidou-me para coordenar um projeto de criação de jogo digital vinculado à exposição de arte *Aura Remastered, o poder da multiplicação* [28] [29], realizada no Museu de Arte do Rio Grande do Sul em outubro de 2018, itinerando a seguir para o espaço cultural Baumwollspinnerei, em Leipzig, na Alemanha, em março de 2019. O jogo havia sido concebido, inicialmente, como material complementar à exposição. Contudo, acabou sendo exibido como obra em si, compartilhando o mesmo local expositivo, disposto em um tablet para interação do público visitante. Alternativamente, o aplicativo poderia ser instalado sem custo em celulares ou tablets Android ou computadores de mesa. Durante a exposição, foram disponibilizados uma série de adesivos criados a partir dos *sprites*, para que os visitantes pudessem colar numa parede especialmente decorada com um de seus cenários e assim reproduzirem uma das ações do jogo.

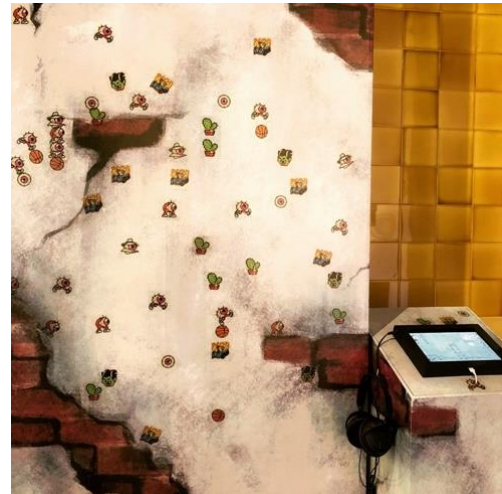


Figura 5. Detalhe do painel expositivo montado no Museu de Arte do Rio Grande do Sul, com os adesivos já aplicados. Arquivo da autora.

Para o lançamento, foi planejado um painel de encontro entre a equipe desenvolvedora e o público inscrito em geral. Trabalhamos no projeto estudantes ou recém-formados da área de Artes Visuais e de Jogos Digitais, programadores, *game-designers*, artistas visuais e animadores. Partimos da ideia de reprodutibilidade, através de ações de cópia, cola, e registro de marcas. Esses conceitos advieram do tema norteador da curadoria, com o qual o jogo deveria dialogar: a arte impressa e a perda da aura da arte como obra única e original [30]. Na exposição, foram exibidos trabalhos em gravura contemporânea realizadas com diversas técnicas, desde a impressão por via de fuligem produzida pela queima de materiais até técnicas mais simples e populares como o lambe e estêncil. O curador Gregor Jansen, em encontro para formação da equipe, reforçou o papel social e político da arte impressa, cujo caráter de reprodutibilidade torna a arte acessível a todos. Em outra formação da equipe, ministrada por mim, apresentei a história da arte impressa e as várias técnicas que a constituem. Indicamos, também, a leitura da obra de Walter Benjamin, norteadora da exposição. Essa preparação, somada à pesquisa de referenciais imagéticos e de jogos assemelhados, foram essenciais para enriquecer o trabalho da equipe. Ficou acordado que o projeto deveria atender a três finalidades: fornecer ao usuário a experiência de produzir arte impressa; educá-lo para a compreensão e valorização do papel político, social e libertador da arte; por fim, apresentar o próprio jogo ao mesmo tempo como uma obra ao lado das demais presentes na exposição, uma vez que ele cumpre os mesmos requisitos elencados pela curadoria, pois trata-se de um objeto acessível e passível de multiplicação, assim como a arte impressa. Outra reflexão potencializada pela experiência ludopoética seria à noção de diluição das fronteiras entre arte popular e arte erudita, sobretudo a partir da inclusão do jogo como obra em exibição no espaço museológico.

Graças à integração entre programação, design e artes, o Jogo *Aura Remastered* adquiriu o sentido alegórico que desejávamos emular: o jogador experencia-se como um artista em confronto com obstáculos (políticos, sociais) de forma simbólica, copiando e colando lambes e estêncis

(técnicas escolhidas justamente pelo seu potencial subversivo) sobre o cenário de um muro. Este muro é, ao mesmo tempo, uma metáfora para repressão e censura, mas também o suporte que o impulsiona a reagir através da arte.

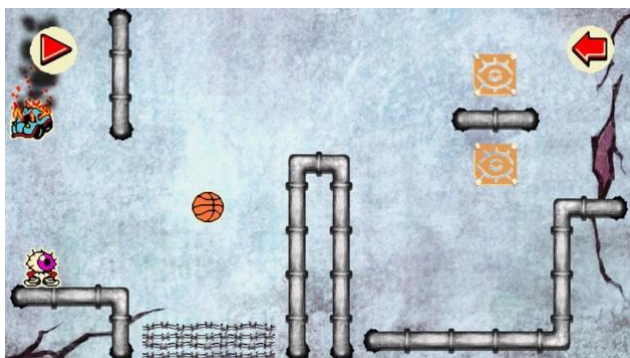


Figura 6. *Screen-shot* do jogo, mostrando o Olho-Artista e alguns dos sprites-lambes e sprites-estêncis colados no muro. Canos e outros elementos contribuem para superar obstáculos e passagem de nível. Arquivo da autora.

A medida em que o jogador-artista vai atuando e ultrapassando as diversas fases, o muro vai abrindo fissuras e se rompe aos poucos; por entre as aberturas, o jogador vislumbra estranhas paisagens e figuras inusitadas em gifs animados, inspiradas nas obras dos artistas gráficos da exposição:



Figura 7. *Screen-shot* do jogo, mostrando um dos gifs que surpreendem e causam estranhamento no jogador, revelando o papel da arte em libertar a expressão imaginativa. Arquivo da autora.

A sensibilidade do usuário é ampliada através do quebra-cabeças cuja solução é o rompimento do cenário opressor que o impede de enxergar outras possibilidades para a vida no mundo. Na última fase, uma cena epifânica revela o poder da multiplicação não apenas da arte e da sua capacidade de transformação, mas também a força do artista, que se multiplica figurativa e significativamente, tornando-se um coletivo. Por fim, todos nós somos capazes de solucionar problemas e de transformar o mundo:



Figura 8. *Screen-shot* do jogo: o artista multiplica-se a si mesmo, tornando-se um coletivo, e assim conquista o poder de derrubar o muro e abrir caminho ao espaço de liberdade. Arquivo da autora.

O potencial persuasivo [31] de *Aura Remastered* reside em argumentar, através de sua retórica geral, que a experiência ludopoética pode ser convertida em ações que ultrapassam a ambiência digital influenciando em nossas atitudes diante da vida.

A montagem no Museu incluiu uma tela de TV para exibição do *walkthrough* e um tablet com o aplicativo instalado, tendo por fundo um painel interativo onde poderiam ser aplicados adesivos dos *sprites* do jogo.



Figura 9. Montagem para exibição do jogo. Arquivo da autora.

O interesse despertado foi grande e os 300 adesivos disponibilizados esgotaram-se em poucos dias. Segundo relato do Setor Educativo do Museu, a exposição recebeu 14.684 visitantes; destes, 1.144 foram escolares, mediante agendamento de turmas acompanhadas de professores. Entretanto, foi o público espontâneo o que mais interagiu com o jogo. Esse dado é significativo, indicando que o caráter obrigatório e protocolar da visita escolar (horário rígido, percurso previamente demarcado, pouco tempo e pouca liberdade para fruição, entre outros fatores) inibiu o

engajamento. Os acessos à plataforma de hospedagem para baixar o jogo foram também poucos, embora ele fosse gratuito. Alguns fatores podem ter contribuído para a raridade dos acessos: pouco tempo e empenho na divulgação junto à jovens e crianças, público potencial do jogo, em sites e mídias apropriadas; o contato curto com o jogo no espaço do museu e, por fim, o deslocamento de sua produção em relação aos demais jogos *indies*, normalmente desenvolvidos em *game jams* para posterior inserção em plataformas de maior afinidade com o gênero, como Steam ou Itch.io.

A exibição de um jogo digital em um museu, entre obras artísticas cuja linguagem já tem o reconhecimento do público cativo, pode ter causado um certo estranhamento naqueles pouco familiarizados com a inclusão desse tipo de artefato em espaço museológico, sobretudo porque o que se espera de um aplicativo digital vinculado à exposição de arte é o de oferecer uma informação complementar, ao modo de um catálogo online. Muitos se surpreendiam ao verificar que o aplicativo propunha, na verdade, um diálogo conceitual com o restante das obras, promovendo uma reflexão sobre a arte, o artista e o seu papel na sociedade e na cultura.



Figura 10. Público no dia do lançamento. Arquivo da autora.



Figura 11. Público presente no painel da equipe desenvolvedora. Arquivo da autora.

Por outro lado, o lançamento do jogo recebeu bastante atenção da mídia jornalística em geral, incluindo redes sociais, televisão e mídia impressa, causando impacto cultural e educativo na comunidade local:



Figura 12. Recorte da página do Jornal Zero Hora, o mais importante do estado do Rio Grande do Sul. Arquivo da autora.

IV. PERSPECTIVAS LUDOPOÉTICAS E ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Posso dizer que o Jogo Digital *Aura Remastered*, como primeira ação ludopoética promovida a partir de estudos e pesquisa, cumpriu os objetivos previstos: como artefato lúdico e artístico, integrou jogabilidade, estética e ética, comprovando-se como obra de poética própria, e não subserviente à exposição com a qual dialogou; da mesma forma, serviu aos propósitos educativos, sem exercer um papel puramente didático e informativo sobre artistas e obras, mas colocando o jogador no papel de protagonizar as ações de um artista que vale-se de sua arte como tática para derrubar, por via do simbólico, um muro repressor da liberdade de expressão; seu potencial educativo estendeu-se na repercussão positiva junto ao público e comunidade local. Atualmente, o Jogo, que até início de 2019 estava hospedado na Plataforma Google Play, está passando por

uma revisão técnica para ser novamente liberado para download gratuito na Plataforma Itch.io.

Para o ano de 2019, temos um segundo projeto em andamento. Com apoio do Curso de Jogos Digitais da Universidade do Vale do Rio dos Sinos e a convite do Instituto Estadual do Livro e Secretaria de Cultura e Turismo do Estado do Rio Grande do Sul, estamos promovendo diversas ações em torno do conjunto de poesias do escritor Qorpo Santo. Uma das ações prevê a criação de um Jogo Digital nas mesmas características de *Aura Remastered*, ou seja, não se trata de criar um jogo sobre os poemas ou a biografia do autor gaúcho, mas de *ressignificar* a sua literatura em forma de jogo. Para tanto, a equipe integrada por estudantes do Curso de Jogos Digitais da Unisinos e do Instituto de Artes da UFRGS está recebendo, da mesma forma que a equipe do projeto anterior, uma formação preparatória, para estudo da obra e pesquisa do imaginário que envolve o tema. Uma segunda ação prevê o desenvolvimento de oficinas de criação de jogos digitais numa escola pública de ensino fundamental, com jovens de 13 a 14 anos. As oficinas serão ministradas pela mesma equipe de estudantes que desenvolverá o jogo e serão supervisionadas pela professora de português que trabalhará a poesia de Qorpo Santo junto às turmas selecionadas. Esta segunda ação, inexistente no projeto *Aura Remastered*, vem cumprir a terceira instância de nossa pesquisa: estudar e organizar projetos, planos e ações educativas para aplicação junto a jovens e crianças, de modo que eles se experimentem como desenvolvedores de seus próprios jogos, gerando compreensão crítica e protagonismo criativo para com os variados sistemas lúdicos.

Na primeira instância, estudamos os jogos digitais veiculados na cultura midiática de entretenimento, em suas diferentes categorias, gêneros e sistemas, a fim de verificar seus valores estéticos e éticos. Para isso, investigamos referenciais na área da semiótica, das teorias da arte e do jogo, filosofia, sociologia e história, entre outros, pois nossa ideia é fortalecer e contribuir com os aspectos humanísticos que envolvem a produção de jogos digitais. Com base nesses estudos e como ação dessa primeira instância, apresentamos aqui este breve ensaio teórico sobre as relações entre jogo, artes e educação.

Como produto da segunda instância, em que visamos projetar e desenvolver aplicativos lúdicos que contemplem funções poéticas, artísticas e educativas, temos a produção do Jogo Digital *Aura Remastered*, bem como a previsão de produção prevista do jogo com base na obra de Qorpo Santo. Estas produções derivam das hipóteses desenvolvidas a partir da teoria de modo a comprová-las.

Em sua totalidade, a pesquisa, desenvolvida por uma equipe variada e interdisciplinar, tem previsão de conclusão em 2020, quando então será produzido um dossiê dos seus resultados. Os materiais teóricos e práticos produzidos deverão ser disponibilizados em mídia digital, para além da divulgação de seus resultados em eventos acadêmicos. Assim imaginamos cumprir com o objetivo de elucidar e de contribuir para com a episteme

interdisciplinar que fundamenta as ações educativas e criativas em torno da produção e aplicação de jogos digitais, entendendo a ludopoética como princípio metodêutico e o jogo, arte e educação como interfaces de uma única virtualidade poética.

REFERÊNCIAS

- [1] W. Iser, “O jogo do texto,” in H. R. Jauss et al, *A literatura e o leitor: textos da estética da recepção*. Rio de Janeiro (BR): Paz e Terra, 1979, pp. 105-118.
- [2] R. Callois, *Le jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard, 2014.
- [3] F. Guattari. *Caosmose*. São Paulo: 34, 1992.
- [4] H. Maturana, F. Varela Garcia e J. Acuña Lorens. *De máquinas e seres vivos: auto-poiese: a organização do vivo*. Porto Alegre, BR: Artes Médicas: 1997.
- [5] J. Huizinga. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- [6] Masayuki Ito. *Bullet Hell Monday*. Disponível para Android e iOS, 2016.
- [7] *Sweaty Chair*. *No humanity – hardest game*. Disponível para Android e iOS, 2016.
- [8] A. G. Baumgarten. *Estética: a lógica da arte e do poema*. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.
- [9] Aristóteles, Horácio, Longino. *A poética clássica*. São Paulo: Cultrix, 2005.
- [10] A. Sánchez-Vázquez. *Convite à estética*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.
- [11] H. Eco (Org). *História da beleza*. Rio de Janeiro: Record, 2015.
- [12] T. Eagleton. *A ideologia da estética*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993
- [13] A. Damásio. *O mistério da consciência: do corpo e das emoções à consciência de si*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999
- [14] E. R. Kirshof. *Estética e biossemiótica*. Porto Alegre: Edipucrs, 2008.
- [15] Thatgamecompany. *Journey*. Los Angeles (EUA), 2012.
- [16] Ustwo. *Monument Valley*. Londres (RU), 2014.
- [17] 11 Bits. *This war of mine*. Varsóvia (PO), 2014.
- [18] J. Roberts. *Gorogoa*. Hollywood (EUA): Annapurna, 2018.
- [19] Arachnid. *Ball Point Universe – Infinity*, 2013.
- [20] C. S. Peirce. *The essencial Peirce: selected philosophical writings*, vol. 2 (1893 – 1913). Bloomington (EUA): Indiana University, 1998.
- [21] C. Tonéis. *Os games na sala de aula: games na educação ou a gamificação da educação?* São Paulo: Bookess, 2017.
- [22] P. Levy. *Cibercultura*. São Paulo: 34, 1999.
- [23] F. Varela, E. Thompson e E. Rosch. *Mente corpórea: ciência cognitiva e experiência humana*. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.
- [24] J. Qvortrup. “O trabalho escolar infantil tem valor? A colonização das crianças pelo trabalho escolar”. In: L. R. de Castro. *Crianças e jovens na construção da cultura*. Rio de Janeiro: Nau, 2001.
- [25] P. N. Stearns. *A infância*. São Paulo: Contexto, 2006.
- [26] H. Maturana. C. Magro e V. Paredes (Org). *Cognição, ciência e vida cotidiana*. Belo Horizonte: UFMG, 2006.
- [27] J. Dewey. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- [28] *Aura Remastered*. *Exposição de arte impressa e jogo digital*. Site do evento. Disponível em: <https://www.goethe.de/ins/br/pt/kul/sup/art.html>. Data do último acesso: 31 de agosto de 2019.
- [29] *Aura Remastered*. *Walthrough* disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=A97p_S-h2Ds. Data do último acesso: 31 de agosto de 2019.
- [30] W. Benjamin. *A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica*. Porto Alegre: Zouk, 2012.
- [31] I. Bogost. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Massachusetts (EUA): MIT, 2007.