

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

MEMÓRIA AFETIVA COMO JOGO POÉTICO

Iris Martiele Ozuna

Porto Alegre, 2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

Iris Martiele Ozuna

MEMÓRIA AFETIVA COMO JOGO POÉTICO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para a obtenção do título de Licenciatura em Artes Visuais pelo curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora:
Profa. Dra. Paula Mastroberti

Banca Examinadora:
Profa. Dra. Dorcas Weber
Profa. Dra. Andrea Hofstaetter

Porto Alegre

2021

CIP - Catalogação na Publicação

Ozuna, Iris Martiele
Memória afetiva como Jogo Poético / Iris Martiele
Ozuna. -- 2021.
47 f.
Orientadora: Paula Mastroberti.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Artes, Curso de Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS,
2021.

1. Gamearte. 2. Jogo. 3. Memória afetiva. 4.
Educação. I. Mastroberti, Paula, orient. II. Título.

AGRADECIMENTOS

À minha mãe Conceição e ao meu pai Luis, exemplos de ser humano, dedicação, amor e resiliência.

Ao meu companheiro Guilherme, por todo o apoio e amor.

Aos meus amigos Wallace, Eduardo, Juliana, Levi, Talita e Isabela, por torcerem com tanto carinho pela minha felicidade.

Às minhas professoras Paula Mastroberti e Dorcas Weber, por respeitarem o meu ritmo e esperarem mais de mim.

Obrigada Yasmin, Ângelo e Valentina, por sempre me darem mais e mais vontade de ensinar, com carinho e respeito.

RESUMO

O projeto de pesquisa teve como objetivo investigar, discutir e trabalhar com a gamearte em sala de aula como veículo para criação de uma poética crítica e libertadora, trabalhando de forma coletiva usando softwares livres para a criação e compartilhamento dos objetos criados. Para discorrer sobre o assunto abordei a concepção de jogo, gamearte e memória como propositores poéticos. Finalizo o projeto com os resultados que cheguei através de aulas simuladas, pesquisa teórica e o material didático que produzi ao longo da graduação, com a ideia de que é possível e necessária uma alfabetização tecnológica e a criação de uma poética humana através das artes visuais e tecnologia, valorizando o potencial produtor de conhecimento escondido nessas práticas. De forma simultânea, trabalho em alguns projetos de jogo em que utilizo softwares livres e recortes da minha infância e do meu cotidiano como material.

Palavras-chave: Gamearte. Jogo. Memória afetiva. Educação.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Extensão Ludopoéticas: trabalhando com animação digital e analógica.....	8
Figura 2 - RPG entre amigos.....	11
Figura 3 - Esquema entre arte e jogos.....	15
Figura 4 - Cadavre Exquis.....	16
Figura 5 - Bang, Bang (you're not dead?).....	17
Figura 6 - Artista Anna Zhilyaeva pintando com tecnologia de realidade virtual.....	18
Figura 7 - Jogo A Lozenge.....	19
Figura 8 - Mapa da crise.....	20
Figura 9 - Mapa dos Medos.....	21
Figura 10 - Mapa da Ajuda.....	22
Figura 11 - Mapa do Afeto.....	22
Figura 12 - Mapa da Pesquisa.....	23
Figura 13 - Memória e Jogo.....	26
Figura 14 - Personagem criado na aula simulada. Autor Gabriel Talian.....	38
Figura 15 - Site criado durante o estágio.....	41
Figura 16 - Gamearte N*se.....	42

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 SOBRE JOGOS	13
2.1 QUANDO JOGOS E ARTE SE TRANSFORMAM EM OUTRA COISA	14
3 CONSTRUINDO UM MAPA	20
3.1 MAPEANDO MEMÓRIAS E ATRAVESSAMENTOS	24
4 DESAFIOS QUE INQUIETAM	27
5 ARTE, GAME E TECNOLOGIA	30
6 O ESTÁGIO	33
6.1 EXPERIÊNCIAS NO ESTÁGIO	34
6.1 AULA SIMULADA	36
7 SITE: JOGOS DIGITAIS NA AULA DE ARTES VISUAIS	40
8 GAMEARTE “N*SE”	42
9 RECURSOS UTILIZADOS	43
CONSIDERAÇÕES FINAIS	44
REFERÊNCIAS	45
APÊNDICE	47

1 INTRODUÇÃO

O desenho/desenhar sempre foi algo presente na minha vida. Nunca fui eu mesma sem isso. Aos poucos, conforme os anos escolares avançavam, não conseguia me desprender dessa atividade que tanto me dava prazer e fazia com que eu me expressasse da melhor maneira possível, ao contrário das outras atividades.

Quando entrei no Instituto de Artes da UFRGS, no curso de licenciatura, me senti um pouco perdida e maravilhada. Novos saberes, pessoas, mídias, mas não achava o lugar para colocar o meu desenho, até então estático, paralisado. Muito menos um lugar para colocar o imaginário fantástico que criara desde a infância.

Durante o Projeto de Extensão LUDOPOÉTICAS: Jogos Digitais, Arte e Educação tive a oportunidade de trabalhar como *concept artist* no projeto “Poesia em Jogo - Criação De Jogo Digital a Partir da Vida e Obra De Qorpo Santo” coordenado pela professora Paula Mastroberti, do Instituto de Artes da UFRGS, em parceria com o professor Luciano Bedin da Costa, professor da Faculdade de Educação da UFRGS, a professora Rossana Queiroz e o professor João Ricardo Bittencourt, do Curso Jogos Digitais da Unisinos com apoio do Instituto Estadual do Livro (IEL). Constituído de vários “braços”, o projeto de extensão consistia numa ação interdisciplinar, integrando Artes Visuais, Educação e formação em mídias e tecnologias para a produção de Jogos Digitais com finalidade poética, educativa e cultural, através de uma parceria entre o Curso de Jogos Digitais da Unisinos-Porto Alegre e o Instituto de Artes da UFRGS.

Durante o Programa de Extensão Ludopoéticas: Jogos digitais, Arte e Educação, descobri o potencial transformador do jogo e da *gamearte* em sala de aula. Mais do que um mecanismo de passagem de conhecimento, as oficinas criaram um ambiente imersivo de criação e compartilhamento de pensamento e atividades poéticas advindas das histórias criadas e compartilhadas pelos alunos.

As oficinas contaram com momentos de escuta, de fala, oficinas criativas e técnicas, utilizando equipamentos e ferramentas acessíveis e *open source*, como um

tablet, um *notebook* e uma mesa digitalizadora, todos de baixo custo, suficientes para as atividades criativas.

Figura 1 - Extensão Ludopoéticas: trabalhando com animação digital e analógica.



Fonte: Arquivo pessoal

A maioria das crianças e adolescentes que participaram das oficinas tinham contato com celulares, redes sociais, jogos e acesso a plataformas de *streaming* (como *Netflix* e *Spotify*).

Mesmo não conhecendo a maioria dos softwares, os adolescentes tinham extrema facilidade em manuseá-los, uma vez que a interface dos aplicativos de edição de fotos são similares a esses programas.

Em resumo, a experiência de trabalhar com esta extensão me mostrou as possibilidades de se trabalhar com artes visuais e jogos na sala de aula, o poder transformador de compartilhar expectativas, conhecimento, e o ouvido para os alunos, pois além de ofertar um projeto, estávamos atentos aos detalhes ricos e instigantes que aconteciam durante as oficinas, como a vontade dos alunos de criar as artes com qualquer que fosse a mídia, o medo de não conseguir terminar o roteiro

de seu projeto, mas ainda cansados tentarem fazer o grupo se comunicar e o café, compartilhado em segredo, como um voto de confiança e carinho.

Durante o estágio, percebi algumas dificuldades em conversar sobre a questão do jogo dentro do ensino e do fazer da arte. Durante uma aula simulada em que ofereci uma oficina sobre criação de personagens, descobri o receio de outras pessoas para trabalhar com um assunto que parece nada ter a ver com o fazer sensível que a arte pode proporcionar aliada às tecnologias digitais. Segundo Roger Caillois (1990), esse tipo de atitude advém do caráter frívolo do jogo, que não aspira seriedade, mas sim diversão e entretenimento. Para falar sobre esses posicionamentos e os que utilizo na minha prática como artista e professora, primeiro precisamos estar de comum acordo dentro do contexto desta pesquisa o que entendo por jogo, jogo digital e gamearte.

Segundo Johan Huizinga, no livro **Homo Ludens** (2000), jogo é obrigatoriamente uma atividade de escolha livre (desfazendo-se na obrigatoriedade) ordenada por suas próprias regras, dentro de um tempo e espaço delimitado por ela mesma e que não tem compromisso com a vida “real”, que ainda exige daquele que a aceitam, agora jogador, praticar essa atividade, cumprir as regras e o engajamento necessário para que o jogo inicie e transcorra de forma satisfatória para todos. Como não deve ser obrigatória a sua participação, seu resultado não deve gerar bens, nem riquezas, deixando seus jogadores do mesmo jeito que estavam no início dessa atividade.

Essa atividade tem por muitas vezes os próprios jogadores atuando como juízes, cuidando para que as regras estabelecidas e aceitas pela maioria não sejam burladas, dando vantagem para um indivíduo ou grupo, privando o restante da simulação em que estão inseridos naquele momento. Ainda que jogos possam ser vistos como brincadeiras (usando a palavra como sentido das atividades praticadas durante a infância, como o “pular corda”) o jogo exige uma seriedade para praticar algo em que o único objetivo está em cumprir (ganhando ou perdendo) dentro deste ambiente as tarefas que são requisitadas, usando as ferramentas que são designadas e a destreza – como também sorte – para realizá-las, resultando na

imersão do jogador e, também — como chama Huizinga — o arrebatamento, o entusiasmo e prazer que essa atividade pode proporcionar, ainda que esse tipo de prazer não esteja ligado obrigatoriamente à sensações de “felicidade”. O modo como cada jogo consegue seguir esses requisitos pode variar, podendo o espaço e tempo serem lidos e controlados de diferentes maneiras, como o jogo de *Role-Playing Game* (RPG) de mesa¹.

Em um jogo de RPG, os jogadores se reúnem de forma presencial ou online. Um jogador denominado “mestre” é o responsável pela criação e fluxo da narrativa. Ele narra os acontecimentos durante o jogo. Cada jogador cria o seu personagem, e controla suas ações. Se a ação poderá ser executada, vai depender do mestre e da sorte, utilizando um dado para conseguir o número que precisa para realização da ação. Conseguindo realizar a ação, o mestre pode utilizar a colaboração do jogador para dar continuidade à narrativa. O jogo existe enquanto os jogadores estiverem reunidos, e, mesmo o mestre sabendo qual o próximo evento dentro dessa narrativa, o jogador tem um papel muito importante, pois colabora com ações que o mestre não espera, nesta prática, o jogo é de autoria de todos.

Na [figura 2], os jogadores jogam RPG e, na dentro da narrativa do jogo, precisam passar por um portão mas são impedidos por um guerreiro. Os jogadores precisam dizer ao grupo que ações irão realizar.

¹ RPG de mesa é um jogo colaborativo onde os jogadores interpretam personagens imaginários, narrando suas escolhas para o jogador no papel de mestre, que é o responsável pelo fluir do jogo e narrativa que está sendo desenvolvida. Este modelo de jogo evoluiu para versões digitais, jogados de forma online de forma solitária ou coletivamente.

Figura 2 - RPG entre amigos



Fonte: Elaborado pela autora.

No que refere-se ao real, o jogo não precisa se desenvolver em algo que simula real, instruindo o jogador para alguma atividade concreta (e nem é a função dele) mas pode se valer de competências reais, habilidades e requisitos reais para que aquela atividade consiga ser executada de alguma maneira. O jogo não traz a realidade mas ao simulá-la, pode resultar numa experiência positiva. Como isso acontece? Quando eu jogava RPG de mesa com meu irmão e meus primos, eu poderia (e de fato o fazia) criar e ser a personagem quem na vida real seria impossível, dando-me atributos que não possuía como ser mais alta, mais forte e ainda poder voar, como explorar o que não gostava, lendo essas características de forma fantasiosa, como ser do tamanho de um *hobbit*², uma ratinha, que poderia entrar em tocas, túneis e ocos de árvores, e passar despercebida por todos. Muitas vezes esse tipo de personagem é criado partindo de uma lei dentro do jogo, definida pelo mestre, então eu precisava usar da minha imaginação para criar algo dentro dessas limitações. Esses atributos pesavam durante o desenrolar da narrativa do

² Criatura fantástica presente na obra de J. R. R. Tolkien, como seres de aparência humana, de estatura menor do que um anão, com uma cobertura de penugem cobrindo os pés.

jogo, pois *sendo* uma ratinha (com os atributos de um animal real) dentro daquela convenção, não poderia, por exemplo, erguer uma mesa. Esse jogo me dava a liberdade de ir a lugares existentes e imaginários, me fazia rir, me passava apreensão, medo, deixava-me, naquela mesa da cozinha, uma jogadora igual aos outros jogadores, sem distinção de idade ou experiência. Se eu sabia que não tinha poderes ou que não era uma ratinha? Sim, mas naquele momento, eu era.

2 SOBRE JOGOS

Mas, se o jogo não me passa prazer, ou relaxamento, então porque alguém iria jogar? Porque aceitaria participar de uma atividade que não me proporciona necessariamente prazer, que pode me deixar eufórica como também nauseada?

A primeira vez que joguei um jogo de terror fiquei assustada ao ponto de ter pesadelos. Lembro que na época eu jogava no console *Playstation 1*, com gráficos de baixa resolução, o jogo *SILENT HILL*³. Na época eu tinha 13 anos, tinha o histórico de morar em casas que rangiam, estalavam, ouvia histórias de terror. Mesmo com essas sensações todas, eu queria continuar jogando.

Para responder a esta questão, começo apresentando as categorias de jogo definidas por Caillois, em **Os Jogos e os Homens. A máscara e a vertigem(1990)**. No texto, Caillois além de passar pela definição de Huizinga nos mostra 4 configurações de jogos : *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx* regidas pelos espectros *Paidia* e *Ludus*.

Em *Agôn*, temos os jogos de competição, como é o caso dos jogos envolvendo esportes, usando como quesito para vitória alguma qualidade, como qualidade e desempenho.

Alea categoriza os jogos de azar, onde o “oponente” é o destino, em que o ganho é proporcional ao risco, sem contar com habilidades ou treinamento específico, a sorte ou azar regem quem ganha ou perde.

Mimicry - São os jogos de ilusão, de aceitar temporariamente uma condição, um faz de conta, disfarçar-se e aceitar ser outra coisa dentro daquele espaço e tempo.

Em *Ilinx* – jogos que buscam bagunçar e destruir a estabilidade de nossas percepções, nossos sentidos, um tipo de suspense prazeroso, o êxtase, a vertigem.

³ Silent Hill é uma série de jogos eletrônicos de terror, desenvolvido pela Team Silent, um grupo da Konami Computer Entertainment, tendo seu primeiro título lançado em 1999 em Tóquio, Japão.

Os jogos podem estar em mais de uma categoria ao mesmo tempo, sendo regidos pela *Paidia* ou *Ludus*. Em *Paidia*, reina a algazarra, o caos provocado e descontrolado, a parte mais pura e concentrada do brincar, enquanto *Ludus* tenta sistematizar a bagunça, dar-lhe ordem e sentido.

Neste trabalho, o que me interessa e o que me auxiliam na procura de jogos sensíveis e propositores são jogos digitais nas categorias *Ilinx* e *Mimicry*, regidos tanto pela *Paidia* quanto por *Ludus*, que começam a introduzir um dos quesitos significativos para entender o cerne do que concebo gamearte, partindo da concepção de Lúcia Leão. Também este tipo de jogo ajuda a construir a ideia de uma experiência sensível, poética e transformadora, que não tem como objetivo acumular pontos e vitórias, mas sim desconsertar, causar náusea se colocando no lugar do outro, causar confusão e estranheza, dúvida e revolta.

2.1 QUANDO JOGOS E ARTE SE TRANSFORMAM EM OUTRA COISA

Depois do contato com a criação de jogos e uma nova perspectiva para pensar artes visuais e arte-educação, entendi que muitos dos jogos que eu já joguei poderiam ser considerados obras de gamearte. A poética e a sensibilidade carregadas de significado, apontando novos rumos na caminhada de minha pesquisa. Sob essa ótica, agora jogar — como também assistir *gameplays* — é exercitar as possibilidades dentro desses espaços virtuais, como jogadora , professora e artista.

Mas, ainda parece que falta dar luz à essa linha que costura todas essas todas essas partes. Em um pequeno esquema, começa esse movimento entre arte e jogos.

Figura 3 - Esquema entre arte e jogos



Fonte: elaborado pela autora

De acordo com Lúcia Leão (2005), podem ser considerados gamearte projetos de arte que se utilizam da mídia do jogo, ou seja, o meio tecnológico e seu aparato físico para criar proposições críticas e questionadoras.

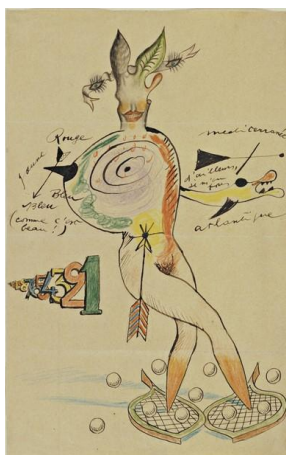
Dentro deste conceito categoriza como gamearte propostas e experimentações de net.art, web art, instalações interativas e obras que subvertem o espaço do jogo com outros propósitos. Essa concepção avalia as obras que usam como mídia as plataformas já conhecidas no mercado dos jogos, como consoles de jogos, máquinas de fliperamas e computadores como também obras que exigem do observador passivo o movimento de jogador que, agora, possui autonomia frente à obra. Dentro da concepção de Leão, podemos começar a analisar obras como os experimentos surrealistas com jogos, dando como exemplo o *Cadavre Exquis* e propostas como *Bange Bang (you're not dead?)*.

Cadavre Exquis [Figura 4] é um jogo colaborativo, popularizado na década de 1920 pelo movimento surrealista francês. Em uma folha, o jogador começa uma palavra, desenho, ou uma colagem. Em seguida, dobra para trás a parte em que

desenhou, ocultando o seu desenho e deixando à mostra apenas um indício de onde terminou o desenho e o restante da folha. Após isso, passa para o jogador ao lado, que desenha partindo daquela pista deixada pelo primeiro jogador e no restante do papel disponível, fazendo novamente o exercício de ocultar sua participação no desenho para que o próximo jogador não veja.

Segundo PIANOWSKI (2007) quando o jogo tinha como requisito a criação de uma imagem, essa era criada na ordem cabeça-tronco-pernas, para que no final os desenhos adquirissem uma forma antropomórfica. Ao abrirmos a folha, temos uma obra colaborativa e inusitada, criada de um jogo que possui como objetivo a descoberta de novas possibilidades e combinações, buscando liberdade poética e a subversão das convenções .

Figura 4 - *Cadavre Exquis*



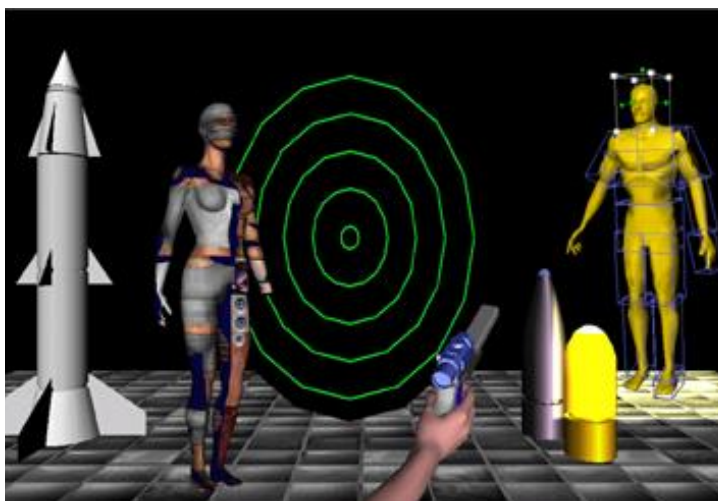
Fonte: Disponível em:

<https://www.moma.org/collection/works/35701?artist_id=907&page=1&sov_referrer=artist> Acesso em: 24 Nov. 2021

Bang, Bang (you're not dead?) é uma instalação interativa onde a artista Kathleen Ruiz utiliza um console de jogo modificado de tiro, para criar uma discussão sobre as inter-relações entre realidade e fantasia. O console do jogo digital abriga um vídeo de outros participantes jogando videogames anteriores. Os jogadores, então, miram na sombra de outros observadores em uma sala com as paredes cobertas por fotos de outros jogadores. A pergunta inicial da instalação é: “Será que nossa

re-criação pode nos re-criar?”, propondo uma reflexão sobre como os jogos violentos podem mudar os nossos hábitos.

Figura 5 - *Bang, Bang (you're not dead?)*



Fonte: Disponível em <<https://homepages.rpi.edu/~ruiz/Bang/images.html>>

Acesso em: 24 Nov. 2021

Gamearte poderia ser rapidamente descrita como uma categoria dentro da arte e da tecnologia que se utiliza dos games, ou jogos eletrônicos, para manifestar-se como arte. (WITT, 2017, p. 68).

Para witt, [...]gamearte é entendida como um game que, além das proposições artísticas, se assume como um “objeto” de arte. Seguindo ainda a ideia de Leão em propostas de arte que se utilizam da mídia do jogo ou de suas condições de ser (como o ato de jogar), se diferenciam por não obedecer nem as normas de comportamento muitas vezes impostas pela arte contemporânea, e muito menos pelos códigos de jogabilidade já conhecidos, sendo sem uma lógica aparente:

Se a arte não está presa a regras, a gamearte menos ainda. Embora exista uma jogabilidade prevista que delimite alguns movimentos do jogador, esta não é determinante. Sempre é possível elaborar outros percursos dentro do jogo se for do interesse do jogador. Assim como em outros trabalhos de arte, a intenção do autor é uma, mas quando em contato com o público ela se multiplica. WITT (2005, p. 28).

As experiências com jogos e proposições artísticas mediados pelas tecnologias podem evocar sentimentos e sensações, ampliando o diálogo, o limite dos corpos e das relações, usando desde carcaças de consoles obsoletos até a tecnologia de realidade virtual. A artista Anna Zhilyaeva usa dessa tecnologia para, com ajuda de um *joystick* que serve como pincel, criar pinturas tridimensionais em um ambiente virtual.

Figura 6. Artista Anna Zhilyaeva pintando com tecnologia de realidade virtual



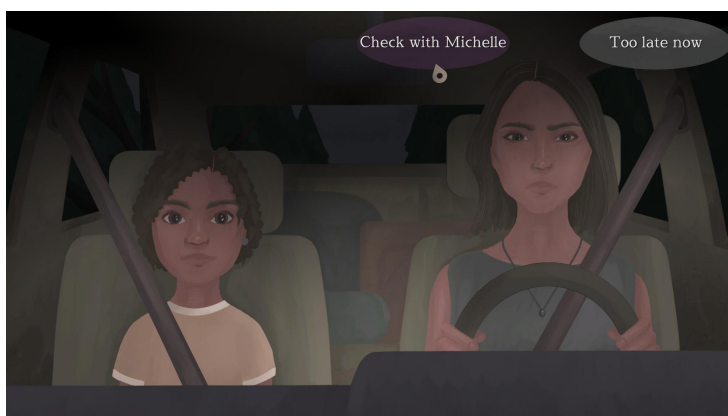
Fonte: Frame de vídeo. Disponível em:<https://www.instagram.com/p/CTFG_NLq3tb/>

Acesso em: 24 Nov. 2021

Já o jogo comercial *A lozengue* consegue através de um modelo clássico de *visual novel*, apresenta uma narrativa pesada abordada de uma forma delicada. O game apresenta uma mãe em processo de divórcio indo embora de casa com sua filha. Jogando com a personagem da mãe, ficamos em dúvida sobre qual decisão escolher, mesmo com um diálogo simples e uma arte delicada ficamos receosos e aflitos. O jogo inicia com a partida das duas personagens para outra casa, e o diálogo é muitas vezes iniciado pela filha, que pergunta, por exemplo, se o cachorro da família ainda se lembraria dela, ou se o pai as visitaria logo em sua casa nova.

Quando escolhemos uma opção de diálogo que é honesta e franca, as feições da menina mudam, e quando decidimos omitir alguma informação, lemos os pensamentos da mãe, ainda muito fragilizada pelo divórcio.

Figura 7 - Jogo A Lozenge



Fonte: Screenshot Disponível em
<https://store.steampowered.com/app/1354100/A_Lozenge/>

Acesso em: 24 Nov. 2021

As gameartes já recebem reconhecimento em eventos acadêmicos e de diversas instituições, sendo expostos em festivais como o Simpósio Brasileiro de Jogos de Computador e Entretenimento Digital (*SBGames*), Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (*FILE*) e o *Brazil's Independent Games Festival (BIG Festival)*, sendo também essas obras incorporadas no *Museum of Modern Art (MoMA)* desde novembro de 2012 e Instituições como o *Victoria and Albert Museum (V&A)*, que hoje possui uma coleção de 25 mil jogos. Instituições como *Smithsonian American Art Museum (SAAM)* reconheceram o valor cultural e artístico dessas obras, incorporando-as em sua coleção e promovendo *Game Jams*⁴. No ano de 2017 aconteceu a exposição 'A era dos Games', no Pavilhão da Bienal em São Paulo.

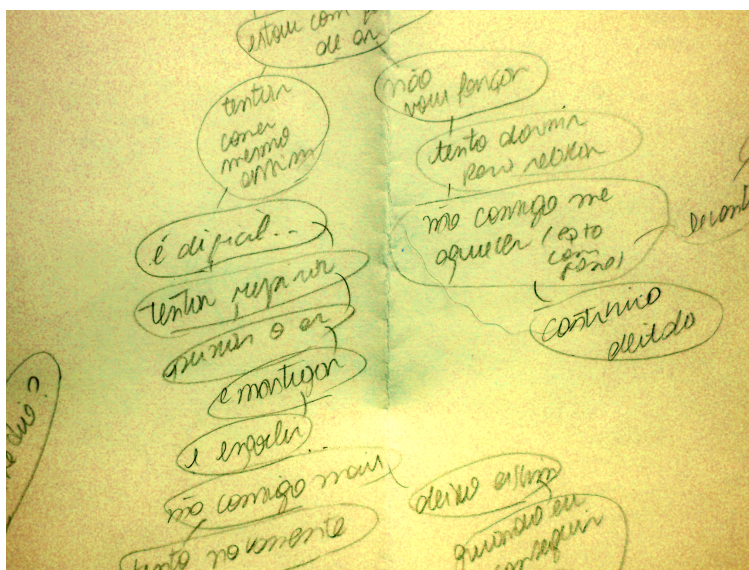
Criada originalmente em 2002, em Londres, a exposição já passou por 25 países com um acervo de 150 jogos.

⁴ É um encontro presencial ou online de desenvolvedores de jogos, para criação de um jogo (ou mais de um) dentro de um prazo muito curto, como 24h ou 72h para terminá-lo.

3 CONSTRUINDO UM MAPA

A pandemia da covid-19 chegou na mesma época em que comecei a cursar as disciplinas referentes ao meu estágio obrigatório e junto com ela a ansiedade me acometeu. Assustada, eu já tinha um histórico de insuficiência respiratória desde o nascimento, minha infância foi recheada de idas e vindas do hospital com um dos objetos que mais me passa tranquilidade: o nebulizador. Sempre me considerei segura e uma pessoa otimista e estranhei quando tive uma crise enquanto assistia séries, em casa, já deitada para relaxar. Nos meses seguintes tive melhoras e pioras, seguindo a ordem de duas semanas boas e duas semanas péssimas. Neste semestre em questão, tive que pedir aos meus professores que compreendessem o meu estado de saúde, pedindo gentilmente para deixar a minha pesquisa para outro momento. Gostaria de salientar (como o fiz na dedicatória deste trabalho) que se esta pesquisa de fato aconteceu, se algo de bom foi criado desde o início do meu caos pessoal até agora, foi pensando fortemente nas pessoas que acreditaram em mim. Mas como começar a navegar em águas revoltas se eu estava submersa? Eu precisava saber onde eu estava primeiro para então começar a construir minha embarcação. Eu precisava de um mapa.

Figura 8 - Mapa da crise.

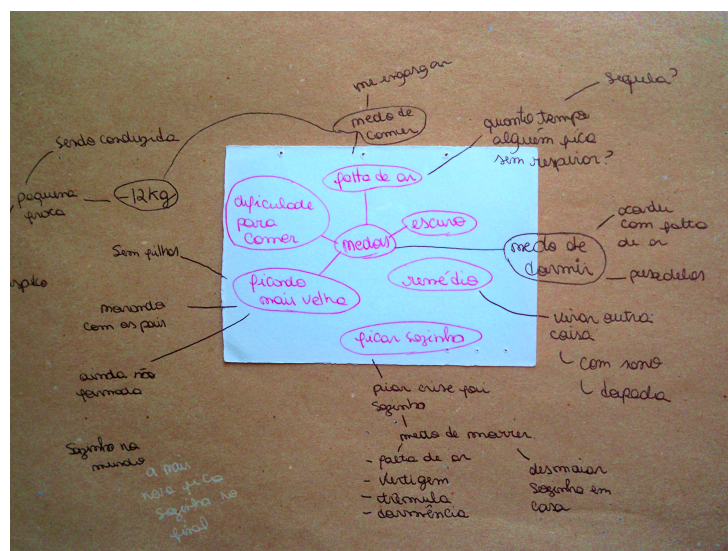


Fonte: Arquivo pessoal

A criação deste mapa mental me ajudou a entender as minhas inseguranças, gatilhos e teorias em torno das crises que eu tinha, comecei a partir deste esquema, entender a minha situação de fora, sem a névoa nos olhos e a dormência assustadora que eu sentia mesmo estando relaxada.

Ao mesmo tempo em que ficava mais informada referente ao que acontecia comigo, começava a entender a importância deste mapeamento. Junto com essa prática, comecei a conversar com a minha família sobre o que poderia, lá no meu íntimo, estar afetando o meu corpo e mente tão violentamente.

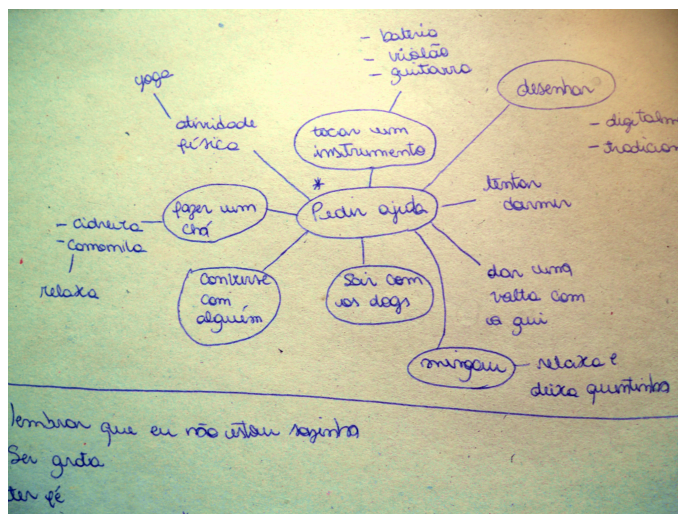
Figura 9 - Mapa dos Medos.



Fonte: Arquivo pessoal

Conforme eu criava os mapas, entendia que esse tipo de imagem me ajudava a lembrar, a perceber o que me fazia mal, o que me acalmava e que, além de me fazer bem, poderia ser um caminho para pensar novamente na minha formação. Agora, com o caminho de volta para casa, eu poderia mergulhar sem medo.

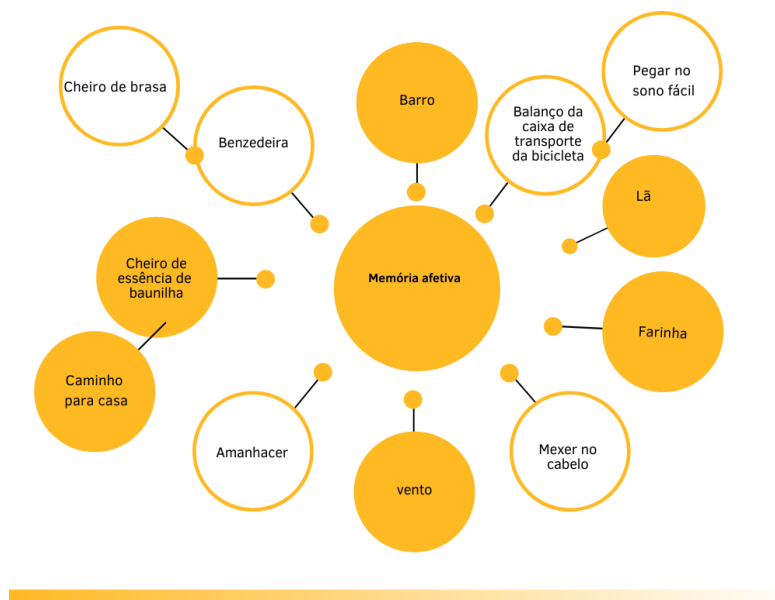
Figura 10 - Mapa da Ajuda



Fonte: Arquivo pessoal.

Depois de mergulhar, de buscar refúgio no que eu nem mais lembrava que tinha, veio a busca por um novo mapa, um novo espaço, tão rico de significado como misterioso.

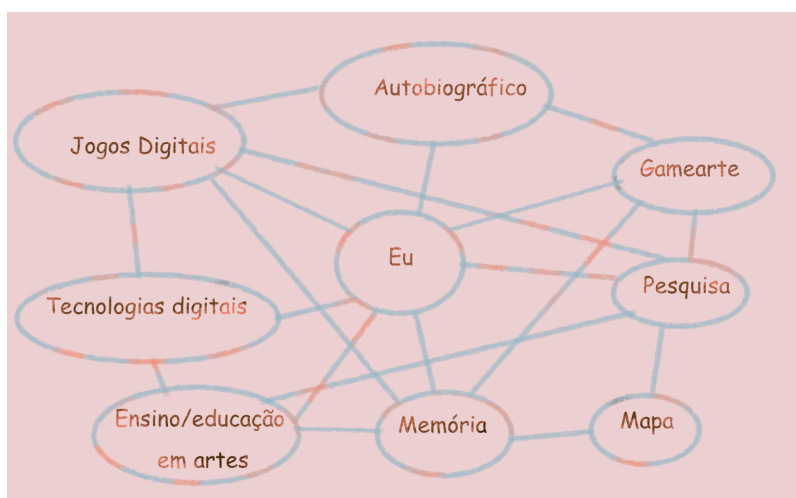
Figura 11 - Mapa do Afeto



Fonte: Arquivo pessoal

Agora, um pouco melhor, tomando a medicação correta, me esforçando para não exagerar em nada (o que me resultaria em cansaço e conseqüentemente falta de ar) como voltar a estudar? Como fazer com que a pesquisa caminhasse novamente? Continuei usando a ferramenta que tanto me ajudou nesse período conturbado. Eu criei um mapa para poder fazer o jogo continuar.

Figura 12 - Mapa da Pesquisa



Fonte: Arquivo pessoal

Este mapa ajuda a entender a não linearidade da pesquisa, os vários caminhos de ida e volta, criando o desenho de uma rede, de possibilidades de movimento. Para Leão (2016), mapas lineares excluem os desvios, as associações imprevisíveis, resultando em encadeamentos lineares (p.6). Deste modo, o exercício da cartografia ajuda a compreender as multiplicidades, desmontar estruturas hierárquicas. No exemplo da imagem o centro da pesquisa parte de mim, enquanto indivíduo dotado de memória, que se desloca, se confunde mas que continua em movimento. Desta forma, a pesquisa utiliza memórias, teorias, registros, e os objetos que estão em contato comigo, mas delimitados por um espaço, uma vez que alguns caminhos podem se ramificar ao ponto de eu mesma me perder no mapa. No artigo **Memória e Método: Complexidades da Pesquisa acadêmica em processos de criação**, Leão aponta três fases para utilizar o método da cartografia em pesquisa:

- 1) Mapear os elementos: Momento de observação e escuta, estando sensível ao que acontece no processo, como cheiros, lembranças, fotografias, relatos, etc.;
- 2) Mapear narrativas: Fonte de valores, as narrativas trazem o conhecimento vivido para a pesquisa, oriundos de conversas, relatos, áudios, principalmente as narrativas autobiográficas
- 3) Mapear as relações: Aqui mapeamos os fluxos de trabalho, como os elementos já mapeados se articulam

Esse tipo de metodologia não é restrita na pesquisa, mas está presente nos processos de arte, em uma abordagem complexa e multidimensional.

O mapa também é um conhecido dos jogos, usado para delimitar área onde o jogo vai acontecer e os elementos que aparecerão. Neste tipo de mapa, o designer ou artista que o projetou oferece ao jogador experiências, mostra o cenário e como essa ambientação é complementar à narrativa. BRAGA, 2018. Esse tipo de mecanismo dentro dessa experiência também ajuda a delimitar até onde vai o jogo, qual seu tabuleiro, espaço, quadra, campo ou espaço imaginário onde ele termina, sendo um limite físico ou conceitual.

3.1 MAPEANDO MEMÓRIAS E ATRAVESSAMENTOS

A minha infância foi recheada de mitos, histórias fantasiosas e exageradas, contadas por meus parentes como lembretes para me comportar bem e explicar os acontecimentos que julgavam serem impróprios para uma criança de uma forma mais “crua”, não me escondendo a verdade — seja ela considerada bonita ou cruel —, mas criando alegorias em torno dela. Questões como morte, abandono e pobreza eram recorrentes nessas histórias, assim se criava o meu hábito de criar mitos para entender a minha realidade.

Adulta, hoje foco em experimentar propostas de gamearte que me colocam no lugar do outro, não esquecendo de deixar que a minha memória afetiva se intrometa nesse movimento de experimentação.

Depois de começar a trabalhar com esse tipo de produção, me interessei por utilizar como disparadores de narrativas as minhas memórias afetivas. Estas por sua vez são memórias que guardamos conosco advindas de percepções e emoções. Esse tipo de memória acaba por muitas vezes resultando em uma espécie de distorção da imagem do factual para poder, em uma simbiose entre o ficcional, o imaginário, passar um retrato completo, rico em significado, instigante e carinhoso, usado nessa pesquisa como ponto inicial na criação de uma narrativa artística (ou em artes e jogos) ou (em gamearte).

O ficcional que reside em nossa memória afetiva pode ser uma ferramenta completa para registrar de forma rica em significado, que muitas vezes fica adormecida, sendo acordada com ajuda de gatilhos, como um cheiro, o toque de determinado tecido, os hábitos enraizados através da memória muscular que replicam gestos e comportamentos que não sabemos explicar, mas que estão presentes em nosso cotidiano.

Se para Aristóteles a poesia era a única arte capaz de passar verdade sendo assim:

Por tal motivo a poesia é mais filosófica e de caráter mais elevado que a História, porque a poesia permanece no universal e a história estuda apenas o particular. (ARISTÓTELES, 2010, p.17).

Para Arfuch (2010) é o registro ficcional, que com alegorias, trejeitos e exageros consegue captar o que sentimos, a dimensão daquilo que o foi para nós. É na prática autobiográfica que reside o exercício de estar no lugar do outro.

Então, uso como disparadores para minha produção uso todo o repertório imagético, a metáfora, o sonho, as impressões, as histórias criadas por nós mesmos ou por outras pessoas para explicarmos dos acontecimentos, de cunho muitas vezes extraordinário, no meu caso, histórias fantástica e mitos eram usados como filtro, como alegoria para a leitura da minha realidade.

Este tipo de “atravessamento” também foi evocado nas aulas, oficinas e situações de aprendizagem simuladas durante meu estágio obrigatório. No esquema abaixo, ilustro meu pensamento referentes a esses “atravessamentos”.

Figura 13. Memória e Jogo



Fonte:Arquivo pessoal

A memória afetiva dentro da pesquisa atua como material disparador, sensível, capaz de produzir conhecimento, discussão e outras formas de leituras, tanto para mim, enquanto professora e artista, quanto para os alunos que terão contato com este material, produzido para o ensino e educação em artes visuais como também para a pesquisa deste tipo de artefato

Partindo deste tipo de material, o aluno poderá ter contato com as narrativas dele vistas de outro ponto de vista, de outra instância, bem como estar no lugar do outro, fazendo conexões com suas próprias narrativas.

Este tipo de apropriação precisa ter também seus limites bem delimitados, usados de forma sensível e ética dentro da sala de aula, por seu caráter tão íntimo, é necessária a concordância de todos os sujeitos envolvidos nesse tipo de prática. Precisa, ainda, ter um planejamento, para que se tornem de fato materiais de ensino, que engajem a experimentação, a produção de conhecimento, capazes de mediar os sujeitos em um primeiro momento para depois auxiliá-los a tornarem-se autores de seu próprio aprendizado (HOFSTAETTER, 2017).

4 DESAFIOS QUE INQUIETAM

Um dos desafios do professor é ter sua atenção, bem como a matéria que domina, contadas de uma forma que os alunos entendam. Muitas vezes, em sala de aula, há uma divergência na comunicação entre aluno e professor por viverem realidades muito distantes. O perfil do aluno e do professor acabam se distanciando, pois seus perfis de comportamentos, referências e os modos de se comunicarem são diferentes. Os estudantes, sendo chamados por Piscitelli (2009) como “nativos”, nascidos na cultura midiática, que falam e compreendem a linguagem de sua geração, e os “imigrantes”, que não falam e, mesmo assim, tentam ensinar aos nativos, criando uma resistência dos nativos ao ensino desse mesmo idioma ou de alguma outra forma arcaica herdada dos “imigrantes”.

É indispensável que o professor não tenha apenas acesso aos mecanismos sociais e de aprendizado que os estudantes, mas que os incorpore em sua prática docente em seu modo de pensar, estabelecendo conexões com os alunos, entendendo a sua perspectiva e os alcançado com a linguagem que utilizam em suas vidas.

Estes estudantes não apenas usam as tecnologias digitais e dispositivos para acessar as plataformas que utilizam para aulas no modo EAD, redes sociais e conversar, mas produzem suas próprias narrativas, se representam virtualmente, debatem através de comentários, *likes* ou *deslikes*, entram e saem de grupos, fóruns, *lives*, postam fotos e vídeos, respondendo ao que consomem, produzindo.

Para Setton (2010), as mídias atuam como espaços educativos, justamente pela produção de informação, e nesses espaços, existe a troca, a negociação do que está sendo ofertado. Durante essa movimentação a prática pedagógica acontece, fazendo um intercâmbio de sentido entre as partes.

Como fazer para que essas práticas funcionem em sala de aula? Como fazer com que estas relações estabelecidas entre estudantes e dispositivos/mídias digitais

atuem como ferramentas no ensino das artes visuais e como objetos propositores de artes? E ainda, como fazer para entrar nesse aspecto?

É neste momento que entra o sistema ludopoético (MASTROBERTI,2020) que une o lúdico dos jogos, carregado de significado, com a poética generativa, de quem cria, a poética maquínica, dos meios utilizados, e a poética emulativa, de quem a experiência ou a coloca em funcionamento. Desta forma o espaço da educação em artes visuais também se modifica, integrando sujeitos engajados em ensinar e aprender. Segundo Mastroberti:

A ambiência ludopoética, seja oferecida em plataforma digital ou local geofísico, ao incluir aqueles que a operam e a emulam em regime de aceitação de suas regras, estimula o pensamento criativo, a curiosidade e o enfrentamento de desafios, qualidades que compõem a gramática do conhecer. Ao agregar às estratégias lúdicas qualidades estéticas e valores éticos, virtualizamos uma experiência poética cujo prazer de aprender supera eventuais dificuldades tecnológicas, plataformas pouco acolhedoras e até mesmo a carência de recursos. (MASTROBERTI, 2020, p.12).

Neste espaço de educação e ensino de artes visuais ludopoético, arte, jogo e educação estão interligados pelo engajamento nas ações de forma criativa e livre de convenções tradicionais, agregando qualidades lúdicas nessas ações. O espaço-tempo de aula de artes guiado pela ludopoética é potencializado, seja de forma presencial ou virtual pelas experiências cognitivas e poéticas dos sujeitos. Desta perspectiva, essas relações com a cultura midiática são aproveitadas para criação de uma poética nova do aluno, carregada de subjetividade.

Para que estas ações funcionem, é importante conhecer os alunos e a escola. Mesmo tendo nossas predileções ao ensinar, nossos temas, objetos de estudo que povoam nossas práticas, precisamos saber em primeiro lugar quem são os estudantes que vamos ensinar e educar. Não basta dominar uma série de conteúdos e datas se a prática docente não passa um olhar carinhoso, uma escuta atenta, a percepção sensível para alguém que não está bem, e que traz na mochila os seus próprios problemas. Também é preciso detectar que tipo de assunto e

práticas serão relevantes em cada escola e comunidade, ajudando os alunos a refletirem sua realidade e expandir a sua visão de mundo, de forma crítica, sensível e questionadora. Uma vez que se essas relações se estabeleçam, a prática docente ocorrerá de forma séria e engajada, pautada no respeito e na motivação.

Nesta pesquisa, não há distinção entre ensino e educação em artes. Para Moran (2000), o ensino designa as práticas e diálogos que tem como objetivo ensinar determinadas áreas do conhecimento, enquanto educação é referente às práticas que criam reflexão e integram os saberes técnicos na vida do estudante, fazendo com que o aprender se torne um hábito.

Não podemos também acreditar que apenas trazer as tecnologias digitais na sala de aula resolva todos os problemas, para isso, uma nova postura frente às inovações no campo das artes visuais, educação e tecnologias é necessária, para que o professor possa atuar de fato como propositor nesse ambiente.

Durante a minha graduação tive contato com disciplinas específicas que me proporcionaram contato com gameartes, ferramentas digitais no fazer e no ensino da arte, ferramentas para pesquisa e compartilhamento.

5 ARTE, GAME E TECNOLOGIA

Quando pensamos em uma aula de artes visuais que tenha como tema o uso de tecnologias (de maneira técnica e poética) enfrentamos os problemas já conhecidos, como a precariedade na formação de professores e alunos, baixíssima infraestrutura, falta de internet, de acesso a dispositivos tecnológicos (como tablets e computadores) e, algumas vezes resistência por partes de escolas e professores para abraçar projetos que sejam mediados pelas tecnologias digitais (digo isso embasada na experiência que tive sendo aluna durante o ensino médio). Ainda que tivéssemos todo o aparato tecnológico ao nosso dispor em sala de aula, o foco deve ser fazer com que essas relações (sociais ,poéticas, de aprendizagem) estimulem os alunos a criarem e compartilhem conhecimento e momentos de socialização de forma multimídia (MORAM,1998), mais “livre”, com conexões que passam pelo sensorial, emocional e racional.

Nas atividades que realizei durante o estágio, as mídias digitais e os espaços virtuais aparecem como potencializadores do fazer artístico, permitindo que todos os envolvidos pudessem compartilhar suas produções, ocupar os espaços partindo deles mesmos como objetos centrais deste esquema.

Mesmo sem trabalhar com jogos poéticos e que inspiram outras reflexões, a *gamificação* pode ser uma ferramenta interessante. Diferente dos jogos tradicionais, esse tipo de proposta usa jogos com o intuito de ensinar algo, jogar em função de algo, dessa forma, ajuda a despertar engajamento.

Para Nelson de Luca Pretto (2008) , as tecnologias da comunicação (TICs) são cenários escolares que podem ir além de recursos didáticos, construindo novas formas de pensar, que consiga multiplicar as visões de mundo, não apenas para os alunos, mas para os professores que necessitam cada vez mais estarem familiarizados com os meios de comunicação que fazem parte da vida dos jovens.

Um modo de fazer com que a escola possa atuar nesses espaços virtuais é a metodologia da Sala de Aula Invertida, proposta por Bergmann e Sans (2018). No livro **Sala de Aula Invertida: Uma Metodologia Ativa de Aprendizagem**, os autores

promovem este modo de ensino híbrido, ou seja, com uma parte de seu planejamento destinada a ser realizada de forma online e a outra parte presencialmente. Desta forma, a organização do tempo destinado a explicação, resolução de tarefas, organização dos alunos e dos materiais que era antes realizadas de forma presencial agora se divide em dois momentos:

1) Aula Online: Em casa, em um dia anterior à aula, os alunos recebem o material que utilizarão durante a aula, com um vídeo introdutório do professor, questões sobre o planejamento, sobre o modelo da aula, métodos de avaliação e suporte. Em um segundo momento, o professor inicia a aula síncrona online com os alunos, através de uma videochamada, iniciando uma sessão de perguntas e respostas referentes ao vídeo que fora assistido, e posteriormente, explicando o conteúdo a ser trabalhado nessa aula e a lição de casa. Outro material em vídeo oferecerá instruções e suporte para a realização das tarefas.

2) Aula presencial: Neste momento, os alunos terão um encontro presencial, onde apresentarão seus trabalhos e atividades, receberão suporte e poderão socializar. O professor nesse momento, consegue detectar e amparar os alunos que têm maior dificuldade, sendo mais objetivo para a resolução das dúvidas.

Dentro da Metodologia de ensino Sala de aula Invertida, os alunos conseguirão, ao seu ritmo, recuperar o aprendizado. Aos poucos, os alunos passaram a ter mais controle do que lhe faltavam nas aulas, comparecendo nos encontros *online* e assistindo também as aulas gravadas, revendo-as quantas vezes for necessário. Desta forma, fica fácil também perceber os alunos que têm mais dificuldades de compreensão ou problemas relacionados aos dispositivos necessários para a realização da aula.

No livro, os autores comentam os problemas que tinham durante as aulas tradicionais, como as dificuldades dos alunos em determinadas disciplinas, seja com o ritmo da fala da professora ou com a própria complexidade do assunto que causava desconforto e desmotivação. A desmotivação vinha de fontes variadas, como a desconexão dos assuntos tratados em aula e a vida desse aluno, dificuldade de

compreensão, incômodos causados em sala de aula que possam atrapalhar a atenção na aula, como também razões pessoais. A desmotivação continua em casa, ao tentar fazer os trabalhos sozinho. Outra aluna enfrenta problemas referentes a sua frequência, ocupada com outras atividades da escola, não consegue chegar no horário. Os alunos que não conseguem entender, copiar e entregar os trabalhos pendentes ficam para trás. Até mesmo os que geralmente ficam com conceito de nota A ou B podem passar a vida escolar no âmbito do quase, da meta, da média necessária para aprovação.

Este tipo de experiência ajuda a estudar que tipos de práticas são ou não boas usando tecnologias digitais na sala de aula, a pensar o suporte que recebemos e podemos oferecer aos estudantes para que seu aprendizado não seja comprometido, nem de longe e nem de perto.

No documento da **Base Nacional Comum Curricular** (BNCC) junto ao componente curricular Artes há como competências específicas de arte para o ensino fundamental o contato com recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística, contando com objeto de conhecimento “Arte e Tecnologia” onde descreve as habilidades a serem desenvolvidas usando diferentes tipos de tecnologias e recursos digitais no processo de criação artística. Para os anos finais do ensino fundamental as habilidades se repetem, mas colocando a noção de autoria, reflexão e compartilhamento responsável do aluno, manipulando diferentes tipos de tecnologia. O **Referencial Gaúcho Curricular** é um documento que nivela o currículo escolar no Rio Grande do Sul, usando como base a BNCC, mas com algumas diferenças importantes de ressaltar. Além de se opor ao emprego do julgamento do “bonito” ou “feio”, ou “certo” e “errado”, salientando o respeito às experimentações e processos do aluno, o documento indica também a interação entre os meios tecnológicos e digitais com outras linguagens artísticas.

Esse tipo de documento (ainda com suas possíveis falhas) ajuda a dar respaldo ao uso de tecnologias na sala de aula de artes visuais, que atua como um potencializador de olhares e conexões.

6 O ESTÁGIO

O estágio foi organizado para acontecer no modo Ensino Remoto Emergencial (ERE), visto como uma solução temporária para a situação de isolamento social ao qual nos encontrávamos. As aulas aconteciam semanalmente através da plataforma de aprendizagem virtual *Moodle*. Antes de cada aula, a professora disponibilizava na plataforma o assunto de cada encontro, o material de apoio e os canais de respostas, como fóruns e diários virtuais. As aulas eram organizadas em momentos síncronos e assíncronos, com horas de planejamento voltadas para produção independente das atividades propostas. Este modelo de aula proporcionou a todos um lugar seguro e viável de compartilhamento de experiências referentes à prática docente em artes visuais, uma vez que esse momento não poderia acontecer de forma presencial, seja pelo risco (assombrados pela pandemia) ou a distância, uma vez que eu e tantos outros colegas teríamos dificuldade para nos deslocarmos até a universidade.

As aulas síncronas ministradas pela professora Dorcas Weber ofereciam suporte necessário para a realização das atividades, como a gravação das aulas referente a tarefa, um material de apoio em forma de texto ou vídeo e um fórum destinado a reflexão e discussão. Neste momento, nós, estudantes de graduação, nos encontrávamos virtualmente com a professora através de uma transmissão ao vivo, dando início a aula. Já nas aulas assíncronas, ou seja, sem o encontro sincronizado entre todos, tínhamos a oportunidade de trabalhar de forma independente, baseando-nos em tópicos dispostos na plataforma virtual. Contávamos com todo o suporte de material virtual e humano, uma vez que a professora fazia-se presente através dos fóruns, e-mails e os grupos que nós, alunos, formamos durante esse período.

O estágio também sofreu modificações em sua realização. Saliento que o contingente de colegas da graduação inseridos em uma única escola, só foi possível (cerca de 40 colegas) por causa do modelo ERE, que possibilitou o estágio em grupos no Colégio de Aplicação, em Porto Alegre.

6.1 EXPERIÊNCIAS NO ESTÁGIO

Organizados em um grupo virtual no *WhatsApp*⁵, os colegas e eu compartilhamos as experiências e ações dentro do estágio. Havia o receio quanto ao estágio no modo ERE, pois não sabíamos ao certo como ele iria funcionar dentro da escola. Entretanto, o nosso grupo virtual nos possibilitou conversar sobre essas incertezas, deixando assim o processo menos pesado.

Dentro do nosso planejamento de estágio, tivemos uma entrevista com o professor de Artes Michel da Rocha, responsável pela turma, observamos três aulas e ministramos mais duas, todas em formato online, dando continuidade ao trabalho do professor. Após isso, o grupo desenvolveu uma atividade para oferecer a turma e essa experiência foi extremamente enriquecedora, pois todos trabalharam respeitando o trabalho do outro, aceitando sugestões, oferecendo saídas, alternativas, referências e construindo as aulas.

Antes de nos encontrarmos com a turma, para a realização do estágio, fizemos colaborativamente uma entrevista com o professor responsável pelas turmas da disciplina de Artes. Esta entrevista foi muito importante para que eu ficasse a par do modo como ocorriam as aulas e assim, mais uma vez, me lembrou da importância de um olhar sensível aos alunos. O professor do estágio ressaltou os problemas já conhecidos por nós, como a falta de materiais para aulas de artes, ausência de internet para que os alunos acompanhassem as aulas. Isso tudo, somado a mudança abrupta de ambiente causada pela Pandemia, pois antes os alunos estavam acostumados com a rotina das aulas presenciais e se viram obrigados a ficar em casa sem o espaço da escola, o contato com o professor e os colegas. Havia por parte dos alunos uma vontade muito grande de voltar às aulas presenciais, mas esta era uma questão difícil de ser resolvida, pois ainda estávamos no período de Pandemia, muitos ainda não estavam vacinados e o número de óbitos, causados pelo vírus, não havia sido zerado.

⁵ WhatsApp é um aplicativo multiplataforma de mensagens instantâneas e chamadas de voz para smartphones. Além de mensagens de texto, os usuários podem enviar imagens, vídeos e documentos em PDF, além de fazer ligações grátis por meio de uma conexão com a internet.

Mesmo com todos esses problemas, as aulas continuavam online, e eles, os alunos, estudavam e produziam conforme podiam, dentro de suas limitações. Não havia, por parte do professor de artes, uma cobrança referente a prazos ou a presença dos encontros síncronos. Os alunos posteriormente podiam assistir as aulas, gravadas na plataforma *moodle*, participar de fóruns, comentar sobre os conteúdos abordados e solicitar auxílio do professor.

O professor Michel era responsável por lecionar as aulas de artes e também acompanhar os estagiários. Ele organizou o grupo de estagiários em duplas e cada dupla acompanhava uma turma de artes do 9º ano do ensino fundamental.

Os alunos desta turma não falavam através do microfone ou abriam as câmeras, optaram apenas por se manifestar no chat da plataforma *GoogleMeet*. No começo estranhei muito, mesmo tendo meu colega de dupla e o professor para interagir, pois a aula era pensada para os alunos, e não saber se estavam ali ou não me deixava um pouco insegura. Depois de refletir sobre isso, entendi que não era o momento para que pudéssemos interagir com os alunos através das câmeras, pois percebi que aulas não tinham que acontecer da forma que melhor me agradavam, elas precisam ser pensadas para os alunos. A disciplina de Artes Visuais, me pareceu ser um componente curricular confortável e seguro para os alunos, pois mais da metade da turma conseguia fazer as atividades mesmo havendo “atrasos” no envio para a plataforma *moodle*.

Essa experiência apenas reforçou a importância que dou para as pesquisas referentes ao ensino e educação em artes usando mídias digitais, mantendo um acervo de aulas gravadas para os alunos que não conseguiram participar do encontro síncrono via web, pois, de outra maneira eles não conseguiriam recuperar a aula e a discussão. Em uma situação de ensino presencial, o aluno teria que recorrer aos colegas para saber o que foi trabalhado, provavelmente ficaria com falta no caderno de chamadas presencial do professor.

Um dos meus receios é que as escolas não utilizem todas essas ferramentas digitais na volta às aulas presenciais. Muito do que foi custosamente preparado,

adaptado e aproveitado, ficaria com uma lembrança desconfortável de atividades improvisadas para que a aula aconteça. O ensino híbrido é uma realidade no ensino superior e deveria ser também na escola, lembrando de que cada aluno tem seu tempo, seu ritmo para acessar e compreender o conteúdo, terá autonomia em seu aprendizado e não estará sozinho, pois o professor ficará perto, online, para ampará-lo.

Durante este trabalho pesquisei softwares, espaço virtuais como também materiais tradicionais, tentando eu mesma simular esse lugar de aluna, sempre pensando em recursos online e de fácil acesso por outros dispositivos, principalmente o celular.

As maiores dificuldades que encontrei não foram referentes aos materiais, mas sim a todas as coisas que nos atravessam. E porque não transformar esse caos em material? Por que não deixar que os sentimentos e sensações ali despertados não contaminassem a pesquisa e o fazer?

6.1 AULA SIMULADA

Como as situações e os modos de se fazer estágio foram modificados em função da pandemia da COVID-19, o processo dos estágios foram substituídos por outras práticas que conseguiram fazer com que os projetos desenvolvidos durante este período pudessem ser aplicados, compartilhados e analisados. Entre os materiais criados há um site e dois jogos, criados a partir de ferramentas disponíveis online. Para o site, usei a plataforma de criação de sites *Webnode*, enquanto os jogos, utilizei a ferramenta *Twine*.

Durante meu estágio, foram realizadas situações de aprendizagem remota simulada, que eram atividades realizadas com os colegas docentes em uma aula síncrona através de uma plataforma de videoconferência, onde os colegas docentes simularam uma turma do ensino médio, usando para aplicar os projetos em uma aula com duração aproximadamente 1hr

A atividade que elaborei se chamou Jogo como Arte e consistia em apresentar de forma introdutória e prática, questões e uma atividade sobre elaboração de jogos digitais como proposições artísticas . Um dia anterior à atividade, pedi por e-mail aos colegas que tivessem para a realização da atividade material para registro, como lápis, papel e caneta. Outros meios para registro também poderiam ser usados, como celular ou computador. O importante era poder ter de alguma forma o registro das ideias, com materiais simples e acessíveis para qualquer outro tipo de aluno, pensando não apenas nos colegas docentes, como também em crianças e adolescentes do ensino médio.

Antes de compartilhar com a turma o documento da apresentação que elaborei, fui ditando as coordenadas para a realização da atividade, uma vez que disponha de pouco tempo para a prática, decidi guiar a turma em cada etapa:

Em um papel, começamos a fazer uma lista atendendo aos seguintes requisitos:

1. Um personagem (que poderia ser um apelido, coisa, animal, ou outro ser);
2. Um cenário (podendo este ser referente a um lugar real, fictício, psicológico);
3. Um objetivo (como cantar, lembrar, sonhar, proteger, ensinar, entre outros).

O personagem será o objeto que iremos controlar dentro do jogo, esse personagem deverá conter uma qualidade e um defeito bem destacados. As qualidades e defeitos ajudam a nos conectar com o personagem, tanto para o jogador como para o desenvolvedor, que comunica algo com o conceito do personagem.

A ideia de usar um apelido como conceito de personagem surgiu durante o processo de pensar a apresentação que guiaria a aula simulada. O apelido também estabelece uma conexão com as memórias de infância, as afirmativas que —para o

bem ou para o mal — influenciaram na construção de nossa identidade, partindo de nós e do outro.

Montei primeiramente um mapa mental de cada etapa usando pequenas folhas de papel. Como os papéis começaram a aumentar conforme eu trabalhava, lembrei que, quando criança, minha mãe costumava me chamar de “rata branca”, pois eu brincava com papéis, recortava, colava e essa movimentação toda gerava uma certa bagunça (uma bagunça boa, claro, pois a bagunça era resultado de um processo criativo de experimentação). Acabei não usando a ideia da “rata branca” aplicado ao exemplo do Personagem Sasha, mas expliquei aos colegas o motivo de ter colocado “apelido” como propositor para o conceito de personagem.

Um dos colegas docentes ao realizar a atividade optou por usar como conceito principal de seu personagem o apelido que tinha quando criança, criando assim um personagem resultado da mescla de um menino e um galo, pois o apelido fazia menção ao animal.

Figura 14 - Personagem criado na aula simulada. Autor Gabriel Talian



Fonte: Arquivo pessoal

Este personagem precisaria chegar até a escola, mas é demasiado distraído, além de irritadiço. Este personagem teria que coletar comida, insetos e outros objetos, que seriam considerados pontuações dentro do jogo. Situações como brigas e falta de material seriam desafios, que seriam contornados com a ajuda de amigos, como para apartar possíveis conflitos e ajudar com materiais que faltam ao personagem.

Outro colega usou como personagem para o seu esboço de jogo uma abelha, que vive em um cenário baseado em suas lembranças, o jardim da avó, cuidado meticulosamente, proibido (infelizmente) para crianças. O objetivo do jogo seria ver o jardim crescer. Neste momento vários os colegas comentam sobre as possibilidades

Um dos pontos que ressaltar era de que, poderíamos ter feito a proposta de forma colaborativa, com cada integrante escolhendo cada requisito na construção da ideia de jogo, como aluno A escolhendo o personagem, o aluno B escolhendo o cenário, e assim por diante. Escolhi por executar a atividade de forma individual para que, ao final das tarefas, ele conseguisse ter, construindo em uma primeira instância, uma lista com todos os requisitos conceituais necessários para um esboço de jogo. Mais importante do que ter a lista e o esboço completos, foi discutir as possibilidades de se criar este tipo de projeto na aula de artes visuais em situação não presencial, usando plataformas de web-conferências como o *GoogleMeets* ou o *Zoom*.

Essa atividade também pode ser vista como uma espécie de jogo, onde os colegas (jogadores) aceitam participar da atividade (jogo) seguindo as regras ditadas por mim, em sequência, para a realização da atividade.

De modo geral, todos conseguiram esboçar os seus personagens e uma ambientação para ele, também usaram referências de da infância, como os trajetos que percorriam.

7 SITE: JOGOS DIGITAIS NA AULA DE ARTES VISUAIS

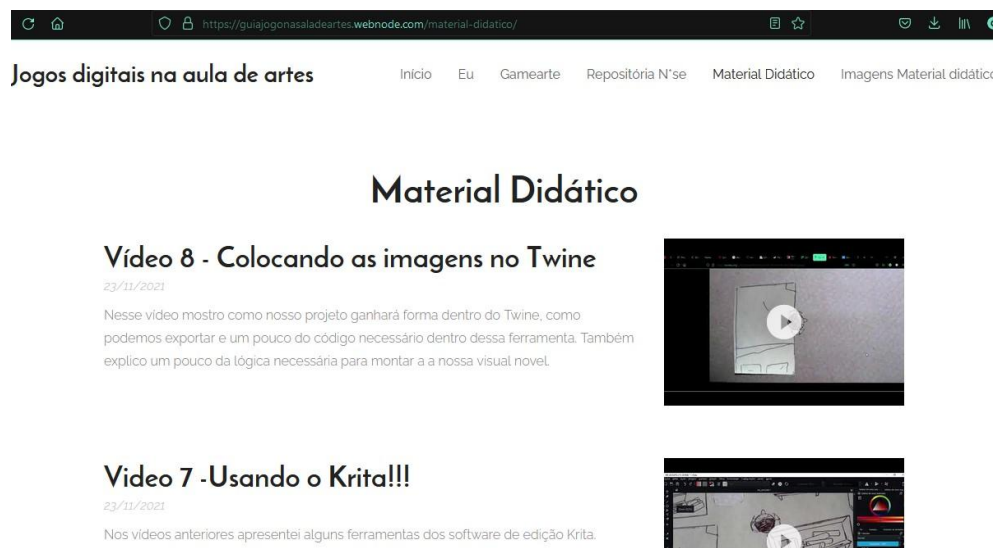
O primeiro material que criei durante o semestre como proposição do meu estágio realizado durante a graduação foi o site Jogos Digitais na Aula de Artes⁶. O site originalmente foi elaborado para ajudar os colegas docentes ao ensino de artes visuais usando jogos e arte. De forma leve, o site apresenta indicações de livros, artigos, jogos e gameartes que podem ser facilmente encontrados na internet. Também na primeira parte do site, há artigos relacionados ao tema como também outros sites que podem instruir e expor o assunto de forma mais complexa.

Em outra seção do site há um material em formato de vídeos que explicam o modo como trabalho com jogos e gamearte. Os vídeos introdutórios são em forma de vlog, pois, não cabe mostrar apenas o fazer técnico sem mostrar quem o faz, no caso eu, tenho meus anseios, minhas faltas de ar, sendo atravessadas pelas coisas que acontecem no lugar onde trabalho. Gritos, conversas, latidos e outros sons gerados por animais são fatores que chegam até mim durante esse processo, mas aconteceria algo semelhante se essa atividade acontecesse em sala de aula.

A plataforma para a criação do site utilizada foi a *Webnode*, sendo aproveitada em sua versão gratuita, possui vários layouts, como modelos de blogs, galeria de fotos, loja, ou todos juntos na mesma página. Para a gravação dos vídeos utilizei o software *OBS*, uma ferramenta também gratuita com o áudio gravado com o aplicativo de gravação de som padrão que tenho no celular.

⁶ (disponível <https://guiajogonasaladeartes.webnode.com/>)

Figura 15 - Site criado durante o estágio



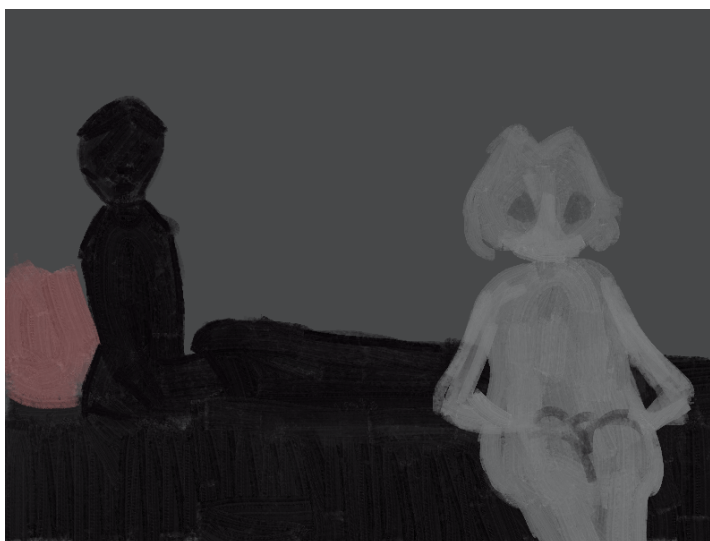
Fonte: Screenshot Arquivo pessoal

8 GAMEARTE “N*SE”

Na última seção do site há o link para o jogo, chamado N*se. Para a criação da arte utilizei o software de edição e criação de pintura digital *Krita*, e a versão online da engine *Twine*, que cria ficções interativas na forma de páginas da web . Na obra, há uma diálogo curto entre duas personagens. A conversa apresentada de fato aconteceu e, enquanto acontecia, me passava a sensação de sufocamento, impotência. Não foi feito para entreter, mas sim mostrar em uma árvore de diálogo e ilustrações borradas um momento extremamente íntimo,denso e ainda assim delicado. O diálogo não esclarece o que aconteceu, nem tem como objetivo discutir o assunto, mas expor uma relação baseada na mais profunda confiança e amor, onde uma situação como essa representada quase não precisasse de diálogo.

Para jogar N*se, basta ler a conversa, e clicar na resposta que deseja seguir, dando continuidade ao diálogo.

Figura 16 - Gamearte N*se



Fonte: Galeria N*se. Disponível em:

<<https://guiajogonasaladeartes.webnode.com/repositorio-eu-posso-tentar/>>

Acesso em: 24 Nov. 2021

9 RECURSOS UTILIZADOS

Para começar a pensar o jogo pesquisei autores sobre o assunto, tutoriais sobre *gamedesign*, *level design*, roteiro e *engines*.

Muitos dos mapas apresentados e o roteiro para que usei para elaborar N*se foram feitos primeiramente com materiais tradicionais, como lápis, caneta e papel.

Todos os softwares utilizados são gratuitos e possíveis de rodar em computadores que não apresentam um grande desempenho, em celulares e tablets também. Muitos dos softwares apresentam versões online, ou seja, não exigem instalação para serem utilizados.

Todos os recursos utilizados foram pensados para propiciar aos colegas docentes e aos possíveis alunos deste plano uma visão mais simples do que é necessário para iniciar um projeto deste tipo, tendo como única exigência comprometimento com todas as etapas necessárias para a realização de um projeto de gamearte, podendo usar como material inicial uma folha de caderno

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Penso ser um trabalho extremamente íntimo, mesmo que ele seja em primeira instância uma explicação dos conceitos que regem a pesquisa, mas senti uma grande dificuldade em transcrever o que normalmente é sentido.

É difícil traçar um caminho linear, se todas as experiências foram caóticas, misturadas à crises de ansiedade, então como é possível encontrar o caminho da pesquisa quando eu mesmo não sei onde estou?

A gamearte surgiu como a sistematização do caos, norteando o que antes fugia de minha compreensão, alinhando gatilhos e mapeando armadilhas.

Durante este trajeto, usei minhas memórias afetivas e narrativas pessoais para construir um plano de pesquisa

Não resta dúvida sobre o caráter transformador da arte alinhadas ao ensino, inserida dentro das relações já consolidadas entre pessoas e tecnologia digitais. Durante a graduação e os momentos de estágio tive dúvidas quanto a minha saúde, se ela me permitiria concluir o curso, mas nunca duvidei do caráter transformador da arte, que consegue transformar caos em poética, em um objeto sensível e propositivo, transformar caos em caminhos de ida e volta para casa.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Arte Poética**. Trad. Pietro Nasseti. Ed. Martin Claret, São Paulo, 2010.

ARFUCH, Leonor. **O Espaço Biográfico: Dilemas da Subjetividade Contemporânea**. /Leonor Arfuch; tradução, Paloma Vidal. EdUERJ. Rio de Janeiro, 2010.

BERGMANN; JONATHAN. **Sala de aula invertida de aprendizagem** / Jonathan Bergmann; Aaron Sams; tradução Afonso Celso da Cunha Serra.- 1.ed. - Rio de Janeiro: LTC, 2018.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens. A máscara e a Vertigem**. Edições Cotovia, Lda., Lisboa, 1990.

HOFSTAETTER, Andrea. **Criação de material didático em artes visuais: dispositivos sensíveis para a proposição de experiências de aprendizagem**. 26º Encontro da Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas. Campinas. 2017. Disponível em
:<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUK EwiD_YuY6LP0AhVRpZUCHXU3BaMQFnoECAIQAQ&url=http%3A%2F%2Fanpap.org.br%2Fanais%2F2017%2FPDF%2FEAV%2F26encontro_____HOFSTAETTER_Andrea.pdf&usg=AOvVaw0alaw3W_0nN649vgzznA47> Acesso em 25 Nov. 2021

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como Elemento da Cultura**. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LABART [**recurso eletrônico**]: **pesquisas em arte, ciência e tecnologia** / Nara Cristina Santos, organizadora. — Santa Maria : FACOS-UFSM, 2017. Disponível em:
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjW2cLU6LP0AhXgppUCHY7DCiQQFnoECAUQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.ufsm.br%2Fapp%2Fuploads%2Fsites%2F642%2F2021%2F03%2Febook_labart-2015.pdf&usg=AOvVaw1b7JC-PKQO6FoubuwQ86AZ> Acesso em: 25/11/2021

LEÃO, Lúcia. **Da ciberarte à gamearte [ou da cibercultura à gamecultura]**. Simpósio Sesc Pompéia. 2005. Disponível em:
<https://www.academia.edu/952864/Da_Ciberarte_%C3%A0_Gamearte_Ou_Da_Cibercultura_%C3%A0_Gamecultura_> Acesso em: 25/11/2021

LEÃO, Lúcia. **Memória e Método: Complexidade da pesquisa acadêmica em processos de criação**. 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. 2016.
<<https://art.medialab.ufg.br/p/18056-15-art-2016https://art.medialab.ufg.br/p/18056-15-art-2016>> Acesso em: 25/11/2021

Mastroberti, Paula. **Proposta para uma educação Pós-Digital: Corpo, Presença e Afeto em Tempos de Pandemia**. In: IX SPMVAV - SEMINÁRIO DE PESQUISA DO MESTRADO EM ARTES VISUAIS. DISTANCIAMENTOS E APROXIMAÇÕES: ARTE, EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA NO CONTEXTO DE CRISES. 2020. Disponível em : <https://www.researchgate.net/publication/346489415_PROPOSTA_LUDOPOETICA_PARA_UMA_EDUCACAO_POSDIGITAL_CORPO_PRESENCIA_E_AFETO_EM_TEMPOS_DE_PANDEMIA_LUDOPOETICS_PROPOSAL_TO_POSTDIGITAL_EDUCATION_BODY_PRESENCE_AND_AFFECTION_IN_PANDEMIC_TIMES> Acesso em : 07/11/2021.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - MEC. **Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base**. Brasília: MEC. 2018. Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiDpNbz_LP0AhWQrZUCHZQPA9YQFnoECAIQAQ&url=http%3A%2F%2Fbasenacionalcomum.mec.gov.br%2Fimages%2FBNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf&usg=AOvVaw0tFvTa4G7KJx1HfvGPCNyT>. Acesso em: 25/11/2021.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**/ José Manuel Moran, Marcos T. Masseto, Marilda Aparecida Behrens.— Campinas, SP:Papirus, 2000.

PIANOWSKI, Fabiane. “**Construção do imaginário surrealista através do jogo cadavre exquis**” In: *Psikeba: revista de psicoanálisis y estudios culturales*. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/26469813_Construcao_do_imaginario_surrealista_atraves_do_jogo_do_cadavre_exquis> Acesso em: 05/11/21

PRETTO, N. L. **Escritos sobre educação, comunicação e cultura**. Campinas, SP: Papirus, 2008.

Referencial Curricular Gaúcho: **Ciência da Natureza. Porto Alegre, Secretaria de Estado da Educação, Departamento Pedagógico**, 2018. V1. Disponível em <<http://portal.educacao.rs.gov.br/Portals/1/Files/1531.pdf>>. Acesso em: 25/11/2021.

SETTON, Maria da Graça. **Mídia e educação**. — 1. ed, 1ª reimpressão. — São Paulo: Contexto, 2011.

APÊNDICE

Lista de programas e sistemas online com licença de uso gratuitos.

Nome	Tipo	Desenvolvedor	Site
Krita	Programa para criação de arte digital	KDE community members	https://krita.org/en/download/krita-desktop
OBS	Programa para gravação e streaming	OBS Project	https://obsproject.com/pt-br
Engine Twine	Aplicativo para escrever ficção interativa em formato web	Chris Klimas	https://twinery.org/
Webnode	Sistema online para criação e edição de Websites	Westcom, sro.	https://www.webnode.com.br/?utm_source=text&utm_medium=footer&utm_content=wnd2_blue&utm_campaign=signature