



Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Artes Cênicas

VICTOR HUGO ALVES DE OLIVEIRA

MINHA VIDA É UM JOGO:
uma abordagem pedagógica de Teatro de Tabuleiro.

Brasília
2025

VICTOR HUGO ALVES DE OLIVEIRA

MINHA VIDA É UM JOGO:

uma abordagem pedagógica de Teatro de Tabuleiro.

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Artes Cênicas do Instituto de Artes da Universidade de Brasília como requisito final para a obtenção do título de licenciado em Artes Cênicas.

Orientadora: Fabiana Marroni Della Giustina

Brasília

2025

VICTOR HUGO ALVES DE OLIVEIRA

MINHA VIDA É UM JOGO:
uma abordagem pedagógica de Teatro de Tabuleiro.

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao
Departamento de Artes Cênicas do Instituto de Artes
da Universidade de Brasília como requisito final para a
obtenção do título de licenciado em Artes Cênicas.

Data da aprovação: 12/12/2025

Fabiana Marroni Della Giustina (orientadora)
Doutora em Arte Contemporânea
Departamento de Artes Cênicas da UnB

Igor Passos Pires(membro interno)
Mestre em Artes Cênicas
Professor do Departamento de Artes Cênicas (UnB)

Fabiana Lazzari (membra interna)
Doutora em Artes Cênicas
Professora do Departamento de Artes Cênicas (UnB)

*Dedico este trabalho a Clei Alves de Oliveira
e Julia Teixeira Venâncio que me criaram
com todo amor e cuidado que um menino
poderia ter.*

AGRADECIMENTOS

Primeiramente queria agradecer a minha mãe, Clei Alves de Oliveira, que mesmo de longe não deixou de cuidar de mim, de me sustentar nos momentos difíceis e me fazer agradecer todos os dias durante essa graduação. Por me lembrar do lugar que eu vim e o porquê estou aqui, esse trabalho é em sua memória mãe, em memória a infância com você e o quanto eu me encantava com o mundo, quando eu vejo vida nas coisas lembro de você mãe.

Agradecer minha vó, Julia Teixeira Venâncio, minha irmã, Sthefany Alves de Oliveira, que não deixaram de me apoiar nem por um segundo, estiveram no meu lado e me seguravam em todos os momentos em que chorei, ri, briguei e abracei, aprendi e me frustrei, vocês são minha base e nunca vou esquecer tudo o que fizeram para eu conseguir chegar até aqui, essa pesquisa é de vocês também.

Agradeço a todos os meus amigos que fizeram parte dessa pesquisa e acompanharam todas as minhas idas e vindas dos meus desejos, que se esforçaram para se manterem resilientes quando eu aparecia com ideias escabrosas e me lembravam das mais criativas, em especial Gabriel Rodrigues e Júlia Rehder, que estiveram experienciando comigo esse Teatro de Tabuleiro, jogando e brincando nesse mundo dos jogos, tentei retratar nossas diversões nessa pesquisa, espero que gostem.

Agradeço ao meu grupo do coração Cia. Cidade dos Bonecos, que me ofereceu um espaço de parceria, acolhimento e prospecção, o Teatro de Animação na minha vida é fruto de o quanto vocês me fizeram acreditar no futuro dentro dessa linguagem.

Agradeço imensamente à professora doutora Fabiana Lazzari, que mudou minha vida nessa graduação me apresentando o Laboratório de Teatro de Formas Animadas e me proporcionando tantas experiências que eu vou levar no coração, você virou minha vida do avesso resgatando meu encantamento de criança nesse mundo do Teatro de Animação e das coisas se transformando em vida, você me deu um sentido que hoje eu consigo trilhar sozinho, mas nunca desacompanhado.

Agradeço a todas as pessoas que ofereceram parte do seu tempo para participar das oficinas ministradas por mim, aos alunos dos estágios supervisionados que passei ao longo da graduação e ao Grupo Teatro de Tabuleiro, que me fizeram

perceber que tudo que eu vinha fazendo tinha uma potência pedagógica, meu muito obrigado.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo investigar como o Teatro de Objetos pode ser articulado pedagogicamente aos jogos de tabuleiro, dando origem à noção de objetos-jogos como elementos que circulam entre ludicidade, performatividade e aprendizagem. Partindo das reflexões de Jean Baudrillard sobre os sistemas dos objetos e das contribuições de Ana Maria Amaral, Flávia D'Avila e Sandra Vargas sobre o Teatro de Objetos, evidenciando suas relações com o cotidiano, materialidade e a potência dramática dessas formas. Com Johan Huizinga e Richard Schechner, que discute o jogo como espaço ritual, lúdico e performativo e Lev Vigotski para o entendimento do brinquedo no desenvolvimento psicológico da formação, analisa-se como os objetos, nesse caso, os objetos-jogos, se tornam mediadores criativos no jogar performando para o aprender fazendo. A noção de corpo-experiência desenvolvida por Eleonora Fabião, somada às perspectivas pedagógicas de Elyse Pineau, Gilberto Bonatto e Virgínia Kastrup, auxilia na compreensão do jogo como acontecimento de presença, invenção e abertura para o inesperado. Com base nas experiências dentro dos estágios curriculares supervisionados, oportunidades de docência e projetos acadêmicos, foi demonstrado como o Teatro de Tabuleiro pode se desenvolver como uma abordagem híbrida, unindo práticas recreativas e performáticas à pedagogia teatral, expandindo repertórios, sensibilidades e relações com os objetos em cena. A articulação entre teatro, jogo e educação possibilitou processos criativos de complexas ligações entre o que é possível quando se pensa nas performatividades do jogo, aliadas as gestualidades do Teatro de Objetos, transformando-se aqui em uma abordagem pedagógica de Teatro de Tabuleiro.

Palavras-chave: Teatro de Objetos; Pedagogia do Teatro; jogos de tabuleiros; Teatro de Tabuleiro; objeto-jogos.

ABSTRACT

The present work aims to investigate how Object Theater can be pedagogically articulated with board games, giving rise to the notion of game-objects as elements that circulate between playfulness, performativity, and learning. Starting from Jean Baudrillard's reflections on the systems of objects and the contributions of Ana Maria Amaral, Flávia D'Avila, and Sandra Vargas on Object Theater, highlighting their relationships with everyday life, materiality, and the dramaturgical potential of these forms. With Johan Huizinga and Richard Schechner, who discuss play as a ritual, playful, and performative space, and Lev Vygotsky for understanding the toy in the psychological development of education, it is analyzed how objects, in this case, play-objects, become creative mediators in play, performing to learn by doing. The notion of body-experience developed by Eleonora Fabião, combined with the pedagogical perspectives of Elyse Pineau, Gilberto Bonatto, and Virgínia Kastrup, aids in understanding play as an event of presence, invention, and openness to the unexpected. Based on experiences within supervised curricular internships, teaching opportunities, and academic projects, it was demonstrated how Board Theater can develop as a hybrid approach, combining recreational and performative practices with theatrical pedagogy, expanding repertoires, sensibilities, and relationships with the objects on stage. The articulation between theater, play, and education enabled contemporary creative processes of complex connections between what is possible when considering the performativities of play, combined with the gesturalities of Object Theater, transforming here into a pedagogical approach of Board Theater.

Keywords: Object Theater; theatrical pedagogy; board games; play-objects; Board Theater.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Gráfico baseado no livro de Vigotski, 2007	15
Figura 2: Dia de ensaio do Grupo Estudantil de Teatro do CEF 316(GET-CEF316)	15
Figura 3: Dia de trote da turma “azul” no semestre 2020.1 no curso de Artes Cênicas	16
Figura 4: A História de Mané Bocó, da Cia. Cidade dos Bonecos	17
Figura 5: Fluxograma dos sistemas dos objetos baseado em Baudrillard (2004)	19
Figura 6: Em cena Fabiana Lazzari realizando a abertura de mala do Mestre Valdeck de Garanhuns	28
Figura 7: “Produza uma assemblagem com os objetos”. Exercício proposto por Maysa Carvalho na Prática Docente de Teatro de Formas Animadas - Teatro de Objetos, em outubro de 2023	30
Figura 8: Turma infanto-juvenil, no exercício “Conte uma história com esse objeto”	31
Figura 9: Turma adulto, no exercício “Conte uma história com esse objeto”	31
Figura 10: Alunos em roda para o “Mostre o Objeto”	34
Figura 11: Alunos em volta da mala de objetos para a classificação dos objetos	34
Figura 12: Objetos separados pelos alunos	35
Figura 13: Assemblagem de um grupo de alunos do 1º F	37
Figura 14: Assemblagem de um grupo de alunos do 1º E	37
Figura 15: Mapa mental do entendimento de jogo baseado em Schechner (2012)	42
Figura 16: Julia e Mavi performando a partir do jogo “O Jogo Real de Ur”	46
Figura 17: Espetáculo “A Última Invenção” do Grupo de Teatro de Pernas pro Ar	48
Figura 18: Jogatina performativa com o jogo <i>Bagha-Chall</i>	51
Figura 19: Experimentação cênica a partir do jogo <i>Hnefatafl</i>	51
Figura 20: Julia e Sarah nas experimentações de Grav Armor	54
Figura 21 - Mesa de RPG jogando FIASCO	57

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 O OBJETO E MINHAS FORMAS	14
1.1 OS OBJETOS E A SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA	18
1.2 DESMONTANDO OS OBJETOS NO TEATRO DE OBJETOS	23
1.3 AS PEDAGOGIAS DOS OBJETOS	29
2 O JOGO E O OBJETO: ENTRE PEÇAS, CARTAS, DADOS E MINIATURAS	38
2.1 CARTAS OU DADOS: POR QUE O JOGO DE TABULEIRO? E O QUE ISSO TEM A VER COM TEATRO?	44
2.2 PEÇAS: O JOGO QUE EXISTE ENTRE ATOR E OBJETO	46
2.3 MINIATURA E O TEATRO DE TABULEIRO: O CAMPO DO JOGO (PERFORMANCE) NO JOGO DE TABULEIRO	53
CONSIDERAÇÕES FINAIS	59
REFERÊNCIAS	61

INTRODUÇÃO

Os objetos estão presentes na vida cotidiana de forma inseparável das nossas vontades e necessidades, “resultante de um sistema de práticas sobre um sistema de técnica” (Baudrillard, 2004, p.16). Através das funcionalidades que criam um ecossistema de conexões e significados, não se identificam como indivíduo, isolado dos conceitos de sujeito e objeto, mas juntos na subordinação de quem se torna subordinado, por ora é o objeto agindo em prol do sujeito, ora é o sujeito agindo em prol do objeto, domado de uma forma que está completa ressignificação que é, essas formas que podem criar sentimentos a partir das suas materialidades e que mexem com o ser, causando desde repulsa à ciúme e evocam gestos que criam relações (Amaral, 2011, p. 208).

Esses objetos quando direcionados a arte criam raízes profundas e solidificadas que não se atrofiam, se fortalecem em camadas de signos e atravessamentos desde o início do século XX com as vanguardas históricas até o mundo contemporâneo com os hibridismos entre artes visuais, artes cênicas, dança, arquitetura e cinema. O Teatro de Objetos se instaura como linguagem na utilização única da animação das formas do Teatro de Formas Animadas, não se mantém na linguagem do Teatro de Bonecos, por não se limitar a representação antropomórfica ou zoomórfica, abraçam a performance dos anos 80 como ponto de exploração do corpo em experiência de Fabião e em um caminho muito próximo dos hibridismos de artes visuais e artes cênicas. (Amaral, 2011; D’Avila, 2014).

O Teatro de Objetos nasce em um ambiente de guerrilha dos anos 80, reacendendo a chama do movimento das vanguardas históricas, em específico o surrealismo e dadaísmo, com o adendo de acompanhar a *performance* na cultura contemporânea, com isso surge uma técnica que se autorreferência, que cria linguagem fazendo com que os objetos exerçam diversas presenças em cena, como também a de protagonista na encenação (D’Avila, 2011, p.40).

Na experiência da graduação me aprofundei na linguagem do Teatro de Animação, muito por influência da passagem pelo Laboratório de Teatro de Formas

Animadas da Universidade de Brasília (LATA-UnB)¹ que me proporcionou uma gama de experiências desse gênero alimentando o repertório de exercícios, perspectivas estéticas e abordagens pedagógicas sendo elas bonecos, sombras, máscaras, lambe-lambe e objetos, como também vivo os conhecimentos adquiridos no laboratório e na graduação na minha carreira artística dentro da Cia. Cidade dos Bonecos², local em que que sigo me profissionalizando, percebendo que o objeto é o ponto de ignição do Teatro de Animação.

Nesse emaranhado de experiências, início à docência num campo de aprendizagem e testes e observo como o Teatro de Objetos, por mais que no começo não compreendido, já fazia parte das minhas abordagens pedagógicas.

O Teatro de Objetos me guia em um caminho de inovação e nostalgia de quando ainda criança transformava o mundo e as pequenas coisas em brincadeira e diversão. Meu quintal era cercado de restos de obra (areia, tijolo, sacos de cimentos e pedaços de telha), esses objetos eram, no meu jogo interno projetado, brinquedos que se transformavam em o que a imaginação conseguia alcançar, minha mãe já dizia para as vizinhas “Esse menino gosta de brincar sozinho no quintal, não preciso me preocupar”, nesse brincar evoco os objetos no Teatro de Animação como um quintal de explorações de aprendizagens e encantamentos.

Ao longo das abordagens pedagógicas realizadas em ambientes diversificados, os objetos não se prenderam a ser apenas recursos didáticos no plano de aula, eles contaminaram os exercícios e compuseram a didática em sala de aula desde dos primeiros exercícios ao desfecho dos planos de ensino, através das noções teatrais de Bonatto (2017).

Ao todo foram três experiências de oficinas de teatro: Escola de Artes Vem Viver³, localizada no bairro Céu Azul em Valparaíso de Goiás⁴, como instrutor de teatro; Centro de Ensino Médio 404⁵ em Santa Maria⁶, como estagiário e na Universidade de Brasília,

¹ LATA-UnB, laboratório destinado a pesquisa na linguagem do Teatro de Formas Animadas, atualmente sob supervisão da professora doutora Fabiana Lazzari.

² Grupo de Teatro, dedicado a pesquisa da linguagem do Teatro de Formas Animadas, com mais de 20 anos de história na região administrativa do Gama, atualmente localizada na Ponte Alta Norte do Gama.

³ Organização Social Cultural que destina cursos gratuitos de teatro e audiovisual, através do projeto Escola de Artes Vem Viver.

⁴ Município do Goiás no entorno do Distrito Federal que faz divisa com a região administrativa de Santa Maria.

⁵ Escola pública do ensino básico na região periférica de Brasília.

⁶

no projeto *Experimentação Performática com Base em RPG*⁷ como aluno voluntário. Nessas experiências o Teatro de Objetos foi abordado não como ferramenta pedagógica, mas como engajador das noções teatrais, a sequência didática teve majoritariamente a presença dos objetos além de um recurso, mas como um elemento de linguagem que transforma a relação dos mundos.

Na pesquisa a ser apresentada buscou-se mostrar como o caminho das abordagens pedagógicas com os objetos se construiu e se constrói como metodologia em seus mais diversos espaços de hibridismos com outras metodologias, como também mostrar como essa forma adquire um estado de significação e pertencimento para o campo da aprendizagem, além de contar minha trajetória dentro do Teatro de Objetos para encontrar uma abordagem pessoal de entendimento de possibilidades dessa linguagem, sendo essa experimentada nos jogos de tabuleiros e os objetos-jogos a incrível relação entre jogo, performance, Teatro de Objetos e educação.

No primeiro capítulo vamos passar pela concepção de objeto descrita por **Jean Baudrillard (2004)** e sua sistematização das classificações dos objetos, desmontando os termos e ideias sobre a relação dos objetos com a sociedade contemporânea, como também **Lev Vigotski (2007)** para falar sobre como esses objetos se atribuem como instrumentos na formação social da mente e me habitaram como agentes moldadores nas abordagens pedagógicas.

Ana Maria Amaral (2011), Flávia Ruchdeschel D'Avila (2014, 2024) e Sandra Vargas (2011) complementam pautando em suas escritas o espaço em que os objetos ocupam no Teatro de Animação, assim como também o Teatro de Objetos.

Ainda no primeiro capítulo passaremos pelas abordagens pedagógicas realizadas nas experiências como professor de Teatro de Objetos, conversando sobre a sala de aula e os atravessamentos com a performance por **Mônica Bonatto (2017), Elyse Pineau (2010) e Virgínia Kastrup (2001)**.

No segundo capítulo iremos mais especificamente para os relatos das relações alcançadas entre o Teatro de Objetos e os jogos de tabuleiro, agora trazendo as conceituações de jogo na sociedade e o estado de jogo comentado por **Richard**

Região administrativa periférica da região Sul do Distrito Federal ao qual moro.

⁷ Projeto de Extensão de parceria interdepartamental entre os departamentos de Artes Cênicas e Psicologia da Universidade de Brasília, sob supervisão do professor doutor Domingos e Luciana Dias, realizo essas aulas em parceria do graduando Gabriel Rodrigues da Silva.

Schechner (2012) e **Johan Huizinga (2012)** além das traduções dos termos da performance para a oficina de jogos de tabuleiro aliado ao Teatro de Objetos que ficará sobre responsabilidade da **Eleonora Fabião (2013)**.

O enfoque da pesquisa sobre as abordagens pedagógicas de Teatro de Objetos com jogos de tabuleiro se apetece de criar uma metodologia inovadora do uso dos objetos na sala de aula e ampliação de repertório dos recursos didáticos nas sequências didáticas de jogos teatrais, além das imediações dos **objetos-jogos, jogo de tabuleiro e Teatro de Objetos**.

1 O OBJETO E MINHAS FORMAS

*E...eu também sou um anjo.
Eu também sou um demônio.
Eu posso ser até um Deus.
Eu também sou só um neguinho cheio de sonhos.*
Sobrevivendo ao Inferno, VND. In Eu também sou um anjo. 2021.

Desde criança fui cercado por música. Cada membro da família tinha um gosto musical diferente era cercado de pagode, samba, rap, pop, cada influência construiu meu repertório artístico. A primeira experiência mais próxima as artes foi pela música. Observando de forma desconstruída os objetos a minha volta, como seria a montagem de um domingo em família? Ligar uma caixa preta com um grande alto falante, sentar-se ao chão de cimento queimado de cor verde com um prato de vidro marrom, cheio de arroz, feijão tropeiro, carne de um churrasco, após jogar futebol com uma bola de borracha “dá mais barata” na rua de asfalto quente.

Na minha infância, a primeira casa que tenho memória que passei havia uma garagem que podia caber 3 carros se tivéssemos algum, um monte de areia, madeira, tijolos, um salão de beleza improvisado com uma cadeira e um espelho e uma criança que construía mundos na grandeza dos restos de obra, galhos quebrados e pedaços de lixo. Nesse quintal sujo, criava universos particulares, podia transformar pedaços de pedra em soldados e os galhos de árvore em espadas. Essas coisas, ou essa sujeira deixavam de ser apenas coisas e passavam a ter um sentido a partir da memória com esses objetos, um apego foi se criando por mim por formas inanimadas, a presença da brincadeira nessa etapa da minha vida fez com que o teatro ficasse “fácil” para mim, Slade já interpretou em seu livro a assimilação de brincadeira, jogo e teatro:

Ao pensarmos a forma de arte do Jogo Dramático Infantil é preciso que nós, como adultos, tomemos em consideração a diferença entre o que a criança faz na realidade e o que nós sabemos e entendemos por teatro; e porque a raiz do jogo dramático é a brincadeira de representar o jogo, é com o “Jogo” que devemos nos preocupar primordial e primeiramente (Slade, 1978, p.17).

Slade conversa sobre a importância da brincadeira nos primeiros anos da infância, o **jogo projetado**, a brincadeira que a criança cria com o mundo projetado sem relação com o sujeito, que fazia na ação com os objetos no meu quintal transformava a

sua significação para mim da brincadeira, que Slade classificava como **jogo realista**, como a brincadeira que a criança faz consigo em relação ao mundo projetado (Slade, 1978, p.19), que utilizo da brincadeira do **jogo imaginário** para o que viria a viver no Teatro de Animação.

Nas explorações de Vigotski na formação da mente social, o brinquedo também seria de grande importância na infância, como auxiliador da distinção do mundo objetivo com o mundo abstrato, da ação significado a partir do objeto brinquedo (Vigotski, 2007, p. 119). Para compreender a colocação do lugar do brinquedo na infância se faz necessário a colocação de uma figura baseada no livro “Formação Social da Mente Humana”:

Figura 1: Figura baseado no livro de Vigotski, 2007



Fonte: acervo pessoal

No início do desenvolvimento da criança se encontra a relação **ação e significado** que se modifica no segundo momento na **assimilação do objeto** que a criança exerce ao brincar, tanto no **significado sobre a ação** (jogo ou brincadeira) quanto na **significação do objeto** na relação da utilização de instrumentos para brincar. Na experiência da minha formação estudantil, passando por todo o ensino básico desde o ensino fundamental anos iniciais até o ensino médio, o objeto não foi o palco principal do entendimento de suas influências no cotidiano, porém o jogo se tornou presente nesses entendimentos. Em 2017 começo a fazer teatro no Centro de Ensino Fundamental 316 de Santa Maria⁸. Um ambiente de resistência nesse período da minha vida, em perceber o teatro como uma porta de expressão e crescimento pessoal, essa experiência foi advinda pelo professor mestre Adriano Duarte, como objeto de pesquisa do seu ProfARTES⁹, resalto aqui a importância de um ambiente de experiência como esse que me impulsionou para a o desejo de cursar uma faculdade de Artes Cênicas.

⁸ Escola localizada na região periférica sul do Distrito Federal.

⁹ Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas do departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília destinada a professores da rede pública de ensino do DF.

Figura 2: Dia de Ensaio do Grupo Estudantil de Teatro (GET-CEF316)



Fonte: acervo pessoal

Em 2020 vem o ingresso no curso de graduação de Licenciatura em Artes Cênicas.

Figura 3: Dia de trote da turma “azul” no semestre 2020.1 no curso de Artes Cênicas



Fonte: acervo pessoal

Nos primeiros semestres de graduação não me vinculei a nenhuma linha de pesquisa com dedicação, às disciplinas do curso não me causavam similaridades, como

também as experiências por participar de um grupo de teatro estudantil não foram suficientes para a conexão com algum eixo de pesquisa.

As transformações dessas formas foram acontecendo no ano de 2022, com os primeiros lampejos do que viria a ser o Teatro de Animação. A descoberta aconteceu em uma disciplina chamada *Prática Docente de Teatro de Formas Animadas*, ministrada pela professora doutora **Fabiana Lazzari**¹⁰, nesse mesmo período ocorre a primeira experiência artística remunerada em uma companhia de Teatro de Animação, chamada Cia. Cidade dos Bonecos.

Figura 4: A História de Mané Bocó, da Cia. Cidade dos Bonecos



Fonte: acervo pessoal, fotógrafo Mateus Nascimento

Na Cia. Cidade dos Bonecos pude me descobrir como artista. Pude encontrar na linguagem do Teatro de Animação um espaço de afeto e pesquisa. Mais importante, encontrar um lugar de trabalho artístico remunerado, poderia assim “viver de arte”. Na companhia início no projeto *Arte no Parque*, patrocinado pelo Fundo de Apoio a Cultura da Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Distrito Federal (FAC/DF). Neste projeto pude executar as ações de assistente de produção, era encarregado de monitorar os alunos das escolas públicas de ensino fundamental anos iniciais, faixa etária de 05 até 12 anos que eram atendidos nas oficinas de Teatro de Animação sobre

¹⁰ Professora Doutora em Artes Cênicas pelo Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília, pesquisadora da linguagem do Teatro de Formas Animadas.

construção de bonecos recicláveis ministrada pelo arte-educador **Denis Bueno**¹¹, professor preto que realizava o acompanhamento. As aulas eram feitas em um parque infantil da cidade do Gama¹², as outras atividades destinadas aos alunos era a de apresentações de Teatro de Bonecos de grupos de Teatro de Animação localizada naquela periferia, ali observei pela primeira vez o Teatro de Animação com o conhecimento de tal linguagem.

Até aquele momento a presença do inanimado no meu cotidiano era de forma natural, o espaço da brincadeira com o objeto se encontrava guardada em um algum canto do coração. As formas passavam pela compreensão dos jogos, através das experiências de docência, pela compreensão dos objetos no Teatro de Formas Animadas e de como se chegou à compressão de um Teatro de Tabuleiro, com jogos de tabuleiro e Teatro de Objetos.

A atenção dos objetos a minha volta me fez questionar sobre a construção deles na sociedade contemporânea, **Jean Baudrillard (2004)** irá nos ajudar a compreender essa relação objeto e sujeito sobre a perspectiva da filosofia no próximo tópico, além de iniciar os debates sobre como esse objeto foi se transformando ao longo do tempo, assim como os signos a ele aplicados.

1.1 OS OBJETOS E A SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

O objeto, ou forma, ou figura, ou coisa, ou troço, ou treco, ou tralha é presente de vários signos, nas reflexões acerca de como esses objetos influenciam na relação humana e a pesquisa das relações do objeto com o sujeito, **Baudrillard (2004)** sustenta nossa compressão nesse âmbito, além de acompanhar a discussão sobre como esses objetos são aplicados a arte por **Ana Maria Amaral (2011)**, **Flávia Ruchdeschel D'Ávila (2014)** e **Sandra Vargas (2010)**.

“O objeto é fundamentalmente antropomórfico” (Baudrillard, 2004, p. 34), “Um objeto construído pelo homem¹³ é sempre relativo a ele. É construído pelo homem para

¹¹ Arte-educador formado pela Faculdade Dulcina de Moraes, membro da Cia. Cidade dos Bonecos, ativista negro, poeta, ator, palha-mímico, bonequeiro, membro da Família Hip-Hop, de Santa Maria.

¹² Região administrativa da periferia sul do Distrito Federal.

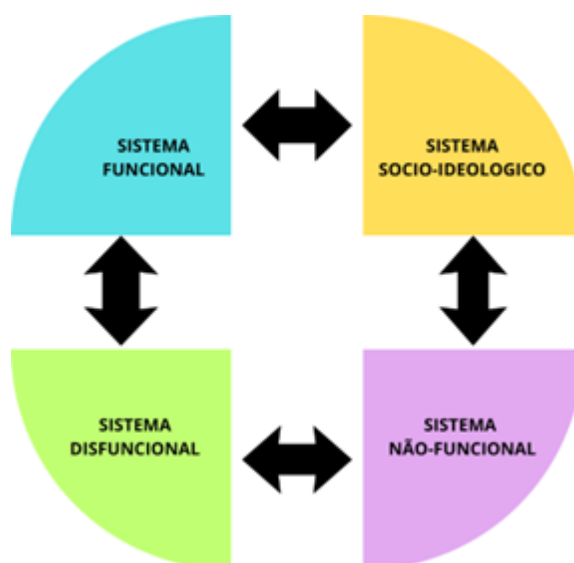
¹³ Nesse texto a utilização da palavra “homem” refere-se a espécie humana e não isoladamente a questão de gênero, pela data da publicação dos estudos a utilização das nomenclaturas era normal colocar o homem como sujeito do discurso.

servir ao homem” (Amaral *apud* Baudrillard, 2011, p.205). Surge o pensamento sobre objeto atrelado a vida humana, se faz uma análise de como a descoberta das ferramentas é realizada pelo “homem”. E como a agência de um sobre o outro, não se distinguem, mas partem da mesma posição, visto que o objeto e o sujeito estão no mesmo nível de agenciamento.

Em seu livro, Baudrillard menciona o homem como condutor da relação do objeto com o sujeito, nesta pesquisa faço a troca para as palavras “sujeito”, “ser humano” como forma de atualizar o discurso para uma dimensão mais ampla do debate das influências, o “homem” de Baudrillard não abrange o homem negro que sou, pois quando coloco o objeto para ser analisado tenho que levar em consideração todo o atravessamento que seu formato, material, cor dita sobre o conhecimento, a aquisição, a repulsa e o afeto que os objetos me causam.

“O Sistema dos Objetos” nos direciona ao pensamento da perspectiva das transformações dos objetos e suas influências na linguagem dos seres humanos, os sistemas em si não estruturam uma verdade absoluta, mas estruturam um ponto de vista da passagem tecnológica, estética, funcional e industrial dos objetos (Baudrillard, 2004). Para facilitar a compreensão dessa materialidade, Baudrillard separa a classificação dos objetos em quatro sistemas: **sistema funcional ou discurso objetivo, sistema não-funcional ou discurso subjetivo, sistema meta e disfuncional, sistema socioideológico.**

Figura 5: Fluxograma dos sistemas dos objetos baseado em Baudrillard (2004)



Fonte: acervo pessoal

Baudrillard inicia a construção da sua interpretação dos objetos pela funcionalidade com o conceito de utilidade. Todo objeto é útil? Todo objeto tem uma função?

Com isso, sendo eles ligados fundamentalmente ao auxílio do sujeito na realização de atividades com grande esforço físico, por exemplo, o cultivo do solo e descoberta da agricultura pela espécie humana na era do neolítico com a enxada, pá, saco. Até as ferramentas dinâmicas da revolução industrial que carregavam os primeiros materiais a serem acumulados e dando os primeiros passos para a sociedade de consumo.

Ao ritmo do crescimento do consumo ao fim da segunda guerra mundial e a corrida por uma criação de um estoque de produtos de primeira urgência, passando por produtos cada vez mais simbólicos, Baudrillard comenta sobre como a arquitetura de uma casa e seus cômodos se transformam ao passar de uma lógica de **conforto e individualidade**, para uma lógica de **funcionalidade e estética**, como os móveis antes cheios de características marcantes passa por um apagamento de características artesanais para industriais (Baudrillard, 2004).

Assim como os objetos fundamentam em uma funcionalidade e se transformam em uma projeção cada vez mais compensadora da vontade do ser, eles não mais se contentam em uma mera função, mas fogem do controle do sujeito em um mundo em que as funcionalidades deixam de estar vinculadas apenas com o uso pelo ser humano,

mas também com outros objetos em prol de uma funcionalidade de conjunto, com hierarquias, conjuntos, como **máquinas ou machin** (Baudrillard, 2004, p. 123). O ser humano também busca modificar sua existência para um modo mais cômodo, a relação atual com os objetos interpretando pela perspectiva do Baudrillard chega ao tempos contemporâneo pautando o crescimento da percepção do objeto permeado de propaganda e publicidade, que define a visualidade de um estilo de vida, uma classe social, as relações de gênero através das transações comerciais de oferta e demanda.

O consumismo influencia o gosto de uma sociedade a partir do incentivo de comprar somente o que está na moda e no modo de vida do povo, quando analisado o objeto nessa esfera a sua materialidade se ressignifica em um jogo de sentidos do ator manipulador para o **objeto** (Baudrillard, 2004, p. 34). Dentro dos sistemas dos objetos ele traduz e organiza a relação dos objetos com o sujeito no que pode ser configurado na **manuseabilidade e automação**.

Enquanto a **manuseabilidade** distingue a relação entre o objeto e o homem pela gestualidade ao se manipular: o esforço aplicado ou a falta dele, que passa as interpretações de uma serventia dos objetos, o tempo dedicado ao objeto e o trabalho ao manipular sua estrutura. A automação se encontra na relação objetivada, na eficiência completa e no esvaziamento da presença do sujeito na usabilidade do objeto, como por exemplo, os automóveis, que mesmo que exigem o tempo dedicado ao utilizar o objeto, se esvazia a manualidade e compreensão de toda sua estrutura maquinaria, logo assim evidenciando a hierarquia isolada do sujeito em relação a hierarquia do objeto.

A tecnologia para de ter um tempo elástico entre uma invenção e outra, os aparelhos tecnológicos sendo inventados¹⁴ em um período histórico muito próximo, o Brasil, por exemplo, recebeu o rádio, o telefone, a televisão na metade do século XX¹⁵, a segunda revolução industrial tem como característica o avanço das comunicações entre os seres humanos, a linguagem se transforma e adquire novas relações de consumo e publicidade (Baudrillard, 2004).

O objeto se tornava mais fácil de ser usado, deixava de necessitar esforço, o trabalho humano se atualiza para a maioria da sociedade e a chegada com uma onda

¹⁴ Não como no entendimento de invenção por Kastrup, mas como invenção de um aparato tecnológico.

¹⁵ Fonte: Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-05/linha-do-tempo-telecomunicacoes>

de produção mais alavancada pela necessidade de cada vez mais objetos, Amaral dita em sua escrita:

Jean Baudrillard observou que a relação do homem com os objetos mudou na medida em que se passou a requisitar menos energia para movê-los. À medida que os objetos se tornam mais eficientes, a ação física usada para movê-los torna-se cada vez menor e menos diferenciada. (2011, p. 208).

A trajetória do objeto na história humana se constitui de diversas transformações que mexeram não só com a sua característica objetiva de “servir para algo”, mas também de como essas reverberações criaram marcos históricos e mudanças no convívio, além da abertura para o campo das artes e as diversas ressignificações, subvenções que as encenações com os objetos propuseram. Vamos analisar como a cultura do pixo na cidade de São Paulo faz a utilização da lata de tinta em spray para a expressão dos pixos na cidade. Como referência utilizo o documentário “Submundo da pixação (+ um rapel)” de Kaio D’Elaqua¹⁶.

O **discurso objetivo ou sistema funcional** habita no âmbito da utilização das latas de tinta spray, apenas pela sua **utilidade ou funcionalidade**, a de pintar. O **discurso subjetivo ou sistema não funcional** aplica-se na esfera da significação da lata de tinta spray por parte da relação com o artista pichador e a capacidade de expressão que só a lata pode oferecer. O **disfuncional ou o sistema meta** contempla a relação da lata de tinta em spray com o ato de pichar, apesar de uma utilização dentro da funcionalidade, não abriga somente ao pressionar a lata e sim na capacidade que essa funcionalidade pode alavancar o valor dessa **manuseabilidade**. Por fim, o sistema socioideológico se apresenta em como a lata de tinta spray se subjetividade nas relações sociais em torno do objeto, como é **objeto de desejo** por parte dos artistas que estão com a lata e é repulsivo da sociedade sobre o picho e as leis contra o vandalismo, além de analisar como a tinta em spray com a embalagem da lata afeta a **publicidade** dela.

“Pode o homem por meio deles (os objetos) construir outra linguagem além de um discurso a si mesmo?” (Baudrillard, 2004, p. 113) A discussão dos objetos se desvincula da relação ambígua de sujeito? Poderia o objeto a tal ponto representar o

¹⁶ Fonte: Disponível em: <https://youtu.be/CXA4wLvK6fM?si=3pexPIgyE7PqU1f2>

desejo humano? Substituir a presença de alguém? Causar uma simbiose com o sujeito mascarando esse sujeito na sociedade? O intuito não é a resposta dessas perguntas, mas a reflexão das possibilidades que a observação dos objetos causa, ao ponto de interferência dos objetos nas nossas vidas.

Na experiência num estágio que realizei em uma escola de ensino médio na Santa Maria¹⁷, propus aos estudantes que trouxessem para a sala de aula um objeto que os representasse. Um estudante levantou o aparelho celular e disse: “Esse objeto me representa mais do que eu mesmo!”. Esta fala em um primeiro momento me ocasionou uma resposta: “Ele te representa pelo que ele é? Ou pelo que tem dentro dele?”.

O que faz o avanço tecnológico quando permite que um aparelho de comunicação, como o celular *smartphone*, seja objeto de definição de um indivíduo, não pela sua materialidade, mas pela capacidade de registro de informações do que esse indivíduo se expressa enquanto cidadão da sociedade, quando ele se realiza estando em posse de tal objeto e como ultrapassa o consumo para uma **expressão individual e coletiva**.

Nessa realidade da sociedade viciada no uso de seus aparelhos celulares, em que se faz estudos sobre como o uso desses aparelhos influencia na falta de produtividade no trabalho¹⁸, se faz proibido nas escolas¹⁹, a relação do objeto com o indivíduo atualmente se restringe a um único objeto que está presente em todo momento, dita modos de convivência, substituí a presença de pessoas, sendo capaz, como no exemplo da fala do estudante que escutei no estágio, representar a pessoa proprietária do objeto sem a presença **significante** da pessoa em posse do objeto, além de comunicar entre outros objetos celulares a representação de tal, que não é a mesma existente realmente, mas digitalmente.

Naquele momento eu ainda não tinha uma experiência mais longa no universo do objeto nem do Teatro de Objetos, mas a reflexão se faz presente hoje para questionar quais os objetos que estamos analisando e como a interpretação da função dos objetos

¹⁷ Região administrativa periférica da borda sul do Distrito Federal.

¹⁸ Fonte: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/a-empresa-pode-proibir-o-uso-de-celular-durante-o-expediente-de-trabalho/763981038>

¹⁹ Fonte: <https://www.gov.br/mec/pt-br/celular-escola>

se alterou com o passar do tempo, um celular que abriga diversas funcionalidades que substituem os objetos confeccionados para tal: câmera, calculadora, televisão, rádio, relógio esses aparelhos altamente tecnológicos e inovadores em suas épocas.

No próximo subitem vamos debater sobre como a passagem das classificações do objeto habitaram nas vanguardas artísticas, para essa discussão trago **Ana Maria Amaral (2011)**, **Flávia Ruchdeschel D'Ávila (2014)**, que também colocará a discussão sobre as poéticas do cotidiano e os princípios do Teatro de Objetos pelos artistas praticantes da linguagem ao redor do mundo, chegando no Brasil pela escrita de **Sandra Vargas(2010)** sobre as oficinas de formação de **Christian Carrignon, Katy Deville e Philippe Genty** realizadas no início dos anos 2000.

1.2 DESMONTANDO OS OBJETOS NO TEATRO DE OBJETOS

O objeto assume diferentes posturas quando manuseado como forma, ou coisa, ou figura. As definições e classificações do objeto feita por Baudrillard mostra a percepção do objeto a partir da sua relação com o ambiente humano e como o **jogo entre humano e objeto** se instaura em um sistema de classificação, somos cercados por objetos durante toda a vida, desde a primeira mamadeira até o caixão. O objeto no Teatro de Objetos possibilita a volta para um discurso sobre a presença do sujeito e seu ocultamento perante a imagem:

...o discurso, ao colocar diretamente em cena o indivíduo como ator e manipulador, no indicativo ou no imperativo; a imagem, ao contrário, ao omitir sua presença; é que essa presença seria de certa forma anacrônica pois o homem vem a ser a ordem que imprime às coisas e tal ordem exclui a redundância: ele simplesmente deve apagar-se diante da imagem. Sua presença se exerce. (Baudrillard, 2004, p.32).

O avanço dessa sociedade do consumo ao fim do século XX e início do XXI, segundo como Amaral interpreta Baudrillard fez com que alguns objetos adquirissem simbologias e conceitos mais abstratos:

Baudrillard vê algumas distinções nos objetos funcionais. Segundo ele, alguns estão ligados a certos conceitos abstratos; por exemplo, o relógio está ligado ao conceito de tempo, o carro ligado ao de espaço e velocidade. Ou ter conotações próprias. O ferro é agressivo, frio, resistente, a pedra é permanência, durabilidade ou imobilidade; o espelho nos remete a nós mesmos e nos interioriza, cria intimidades como a fotografia que reflete; a porta é passagem,

escape ou chegada; a casa está ligada a mulher, como o carro e mais ligado ao universo masculino²⁰ (Amaral, 2011, p. 206).

O objeto se transforma a partir da vontade humana, atrelados majoritariamente a uma funcionalidade, quando essa relação é complexificada aumenta o nível de ambiguidade entre quem está na postura de manipulação e manipulador como jogador e jogo.

Quando esse objeto evolui, a tecnologia usada para a sua construção se refina e torna eficiente ao ponto de não ser necessário mais a operação de uma manufatura para a disponibilização desses objetos, os objetos se tornam **prontos** no âmbito dos **ready mades** que os artistas dadaístas utilizavam, como “objetos sem interesse algum, por isso mesmo, escolhidos” (Amaral apud Duchamp, 2011, p.232) e Christian Carrignon e Katy Deville animava nas apresentações de Teatro de Objetos nos anos 80 pelo Théâtre Cuisine.

“O teatro de objetos não existe, mas vamos fazer de conta que sim e ver o que acontece”. O autor dessa citação é Gyula Molnár, artista húngaro e pesquisador da linguagem do Teatro de Objetos (Vargas, p. 40). Seguindo esse ponto, caminhamos para um campo ainda em exploração, que não se encontra em alguma tradição, pelo contrário, é disruptiva a qualquer definição antes colocada, não se encontra no Teatro de Bonecos:

Para Christian Carrignon e Kathy Deville, do Théâtre Cuisine, o teatro de objetos é uma reação ao teatro de bonecos. É o cansaço de ficar atrás das cortinas de um palquinho. Ou, mesmo que o ator fique à vista, isto é, que manipule os bonecos à vista do público, ainda aí o ator é personagem, em relação aos bonecos que manipula (Amaral, 2011, p.212).

O ator aqui não representa o objeto, nem atua em prol dele, para Cuisine o teatro de objetos é o antiteatro (Amaral, 2011, p. 212). Entretanto o Teatro de Objetos não se encontra em apenas uma definição, os artistas praticantes dessa técnica não reproduzem o mesmo discurso dos objetos, a perspectiva trazida pelo Théâtre Cuisine abriga apenas a vontade de Cuisine de falar sobre esses objetos, para outras companhias outras perspectivas serão colocadas, as vivências com os objetos

²⁰ A sociedade contemporânea não se encontra mais em um estado de reflexão de orientação sexual e gênero tão presentes nas convenções humanas, o universo masculino e o universo feminino são diferentes dos universos da escrita do estudo por Ana Maria Amaral, em 1996, que se encontra na primeira edição do “Teatro de Formas Animadas”.

pautaram outras fontes que não se anulam, mas se complementam no fazer do Teatro de Objetos.

O objeto se transforma podendo se invisibilizar, adquirir ou perder peso, causar pareidolia²¹, ser protagonista da encenação, além de representar visualmente as figuras de linguagem com **metonímia** e **metáfora** (Amaral, 2011, p. 40).

Balardim nos provoca a questionar onde o objeto é colocado nos primórdios da cultura humana:

Presente nos ritos antigos, o caráter hierático atribuído aos bonecos e determinados objetos foi utilizado como um modo de manifestar e ascender angústias e conflitos individuais e sociais (2015, p.167).

Nessa manifestação das angústias é retratada a expressão que o objeto manifesta através do Teatro de Objetos, o ator busca representar suas aflições internas e externas “de alguma forma com alguma forma”, desde os primórdios a relação humana com os objetos é de subserviência, o objeto é criado em prol ao sujeito, assim como a classificação desses objetos e suas funcionalidades ao longo das décadas acompanharam a natureza humana, Ana Maria Amaral, referência do Teatro de Formas Animadas do Brasil, desde 1991 vem defendendo a vertente do Teatro de Objetos dentro das Formas Animadas, o objeto como linguagem e suas definições para o estudo de como os artistas teatralizavam das mais variadas formas (Amaral, 2011).

Esse objeto se torna uma linguagem que foge da mera formalidade da servidão e passa a ser protagonista da representação, D’Avila avança o discurso da exploração das representações dos objetos trazendo o recorte do início do século 20 com o dadaísmo.

Segundo Henryk Jurkowski (2000, p. 106-107), os dadaístas e os surrealistas, por exemplo, colocavam em cena personagens com nomes de objetos ou de partes do corpo humano, testando novos meios expressivos com o intuito de provocar o público, alterar a lógica da percepção e ampliar o campo da imaginação. (D’Avila, 2024, p. 77).

Amaral apresenta pontos de vista dos autores que se direcionam para questões críticas, disruptivas, performáticas de artistas, pelo surrealismo: “Os surrealistas foram os primeiros a tomar o objeto funcional como objeto artístico. Diz-se mesmo que o objeto

²¹ Fenômeno psicológico em que nosso cérebro interpreta padrões aleatórios (como formas em nuvens, manchas ou objetos) como algo familiar e significativo, como rostos ou animais.

na arte é uma invenção surrealista, e que o Surrealismo foi um movimento voltado para o objeto. (Amaral, 2011, p.209).

No início do século a presença do objeto transforma-se e se tornava o protagonista na cena nas obras dos surrealistas, numa sociedade contemporânea permeada de vários objetos materiais com simbolismos próprios e sistematizados em uma mesma gama de objetos, podemos construir significados cada vez mais complexos, além do que apenas a **materialidade** do objeto oferecia de poética.

A **anima**²² dos atores-animadores do Teatro de Objetos é utilizada em cena pelos objetos com movimento preciso, motriz de linguagem, hibridismos de teatro, performance e outras técnicas (D'Avila, 2014). Na França, formaliza-se uma rede de atores animadores de objetos dentro de companhias com linguagem híbrida de teatro e dança e teatro e performance (D'Avila, 2018; Vargas, 2010).

Junto com o Théâtre Cuisine e outras companhias, como Velo Théâtre e Théâtre Manarf surgia um teatro que não conversava com o Teatro de Bonecos, nem com o Teatro de Atores, com o intuito de identificar e aproximar essa linguagem que já habitava o fazer dos grupos antes do termo Teatro de Objetos ser criado(VARGAS, p.31), a particularidade inicial sendo a atuação com os **ready mades** deslocando a posição do ator na cena, o Teatro de Objetos habita no local da poética dos objetos do cotidiano, podendo criar linguagem e se transformar a cada apresentação.

Assim começamos a observar uma presença que se expande e se compacta, um espaço dilatado, um material que perde sua propriedade objetiva, possibilitando metáforas, um manuseio extra cotidiano que habilita um questionamento sobre a utilidade dos objetos, a precisão do movimento que institui um jeito “certo” ou “errado” de manipular o objeto.

Ana Maria Amaral interpreta Jean Baudrillard, na observação da figura do objeto na cena sobre um sistema dos objetos de classificação como reforço a uma linguagem estruturada e a interpretação do objeto na vida cotidiana quanto a influência dos signos presentes em cada objeto (Amaral, 2011) e o que seria a concepção de **família de objetos**²³.

²² Na perspectiva de Ana Maria Amaral sobre a manipulação das formas ou figuras do inanimado que criam vida a partir do gesto.

²³ Podemos identificar como família, os objetos que participam do mesmo conjunto de signos, Baudrillard exemplifica, dentro de um cômodo de uma casa os móveis que estão dentro da sala de

Flávia D'Avila aproxima o discurso dos objetos para o tempo cotidiano, do que o Teatro de Objetos alcança pelos artistas dessa linguagem, desde o termo sendo cunhado até as reverberações da percepção desse trato com os objetos do cotidiano, ressignificando o espaço do Teatro de Animação e o Teatro de Objetos.

o teatro de objetos é uma arte de manipulação por trabalhar o gesto. Todavia, ele não se limita à manipulação, uma vez que também integra princípios das artes visuais, do teatro de atores, da arte cinematográfica e até mesmo das histórias em quadrinhos (2014, p. 42).

Com isso, as concepções dos elementos teatrais na utilização do objeto além do que seria cenário, que compõe a cena, iluminação com o objeto-luz, figurino e indumentária que caracteriza o intérprete, o objeto adquiriu a alcunha de personagem na cena, criou linguagem e camadas de interpretação complexas e ricas de performatividade (D'Avila, 2004). Na sua cronologia o Teatro de Objetos é inventado em um universo de exploração do abstrato em relação ao naturalismo que o Teatro de Animação vinha trilhando, uma linha que demorou uma década de espetáculos para se consolidar como uma derivação do Teatro de Animação (D'Avila, 2014).

O Teatro de Objetos executado e difundido no Brasil advém de grande influência da Katy Deville e Christian Carrignon e de Philippe Genty, que se propuseram a voltar também para a formação desse gênero ao redor do mundo (Vargas, p. 32).

Chegando ao Teatro de Objetos, entre os anos de 1990 à 2000 adquire-se uma nova funcionalidade do uso dos objetos e suas interpretações dos signos advindos com essa figura, ao mesmo tempo que um termo foi criando espaço na *performance*, Fabião discute sobre o início das performatividades na área das artes da cena e a alocação dos conceitos (Fabião, 2013), entraremos mais no assunto da performance no próximo capítulo que conversaremos mais da mistura de Teatro de Objetos e jogos de tabuleiro.

Em 2009, pelo Grupo Sobrevento com Sandra Vargas é realizado o primeiro FITO (Festival Internacional de Teatro de Objetos) na cidade de Belo Horizonte, que alimentou a cena do Teatro de Animação servindo de referência para outros festivais e montagens de Teatro de Objetos, como o FITA-FLORIPA (Festival Internacional de Teatro de

jantar são diferentes do quarto. Os objetos se assemelham às suas funcionalidades, utilidades ou razão de existência (BAUDRILLARD, 2000, grifo pessoal)

Animação), no ano de 2010 e o ANIMANECO (Festival Internacional de Teatro de Animação de Joinville) com edições a partir de 2017.

Nesse festival participo da 5ª EDIÇÃO do Festival Internacional de Teatro de Animação de Joinville, realizado em 2023, para integrar a equipe de produção executiva do evento, além de acompanhar a organização do 4ª Seminário Internacional de Teatro de Bonecos de coordenação da professora doutora **Fabiana Lazzari**.

Figura 6: Em cena Fabiana Lazzari realizando a abertura de mala do Mestre Valdeck de Garanhuns



Fonte: acervo pessoal

Nas mesas de debate presentes no seminário de 2023, pude observar presenças dos objetos em cena, não apenas como experienciado na disciplina da prática docente e da passagem pela *anima* do Teatro de Bonecos na Cia. Cidade dos Bonecos, os objetos tinham em propriedade um **espaço dilatado, movimento preciso** e um novo estilo de manipulação não presente nas outras formas (D'Avila, 2014).

Ao longo da escrita busco mostrar como a trajetória das abordagens pedagógicas foram se complexificando assim como a linguagem e a classificação dos objetos por **Jean Baudrillard (2004)**, o Teatro de Objetos foi ocupando o espaço dos jogos de **Richard Schechner (2012)** e **Johan Huizinga (2012)** nas sequências didáticas e o espaço de sala de aula permeado por jogo, como também a complexificação da relação

ator e objeto, sendo essa também avaliada sobre a perspectiva do performer (jogador) e o jogo.

1.3 AS PEDAGOGIAS DOS OBJETOS

Ao final de 2023 no período de setembro a dezembro realizei o estágio supervisionado em espaços alternativos, na Escola de Artes Vem Viver, localizada no bairro do Céu Azul, em Valparaíso de Goiás, as oficinas se destinaram a estudantes de escolas públicas e público espontâneo respeitando a faixa etária das turmas correspondentes, muitos advindos das regiões próximas a escola, outros vindos de regiões afastadas com necessidade de locomoção por transporte público e diversidade de gênero, sexualidade e étnica. Foram ao todo quatro turmas, duas infanto-juvenis, outras duas com idades a partir de 16 anos. As aulas ocorriam todas as sextas e sábados, cada uma com duas horas/aula.

No primeiro mês, as aulas eram feitas dentro da disciplina do estágio vinculada a Universidade de Brasília, sob supervisão do professor **Denis Bueno**, nesse período não pude abordar a metodologia do Teatro de Objetos em sua totalidade, no planejamento didático optei por colocar os jogos teatrais de **Viola Spolin** e **Augusto Boal**, visto que teria a disponibilidade de uma sala de aula mais livre sem a necessidade de seguir com um conteúdo programado, como o ensino básico.

Após a experiência do estágio finalizar, fui contratado pela escola como instrutor de teatro para seguir acompanhando as aulas com as turmas que já tinha criado vínculo após dois meses de encontros, com isso ofereço a instituição um plano de aula ainda visando os jogos teatrais de Spolin e Boal, porém adentrando a experiência com objetos que estava tendo na disciplina de Prática Docente em Teatro de Formas Animadas - Teatro de Objetos, ofertada pelas professoras doutoras **Fabiana Lazzari**, **Fabiana Marroni** e naquele momento, doutoranda **Maysa Carvalho**.

Nas primeiras oficinas com as turmas pude direcionar o conteúdo para uma experiência dos jogos teatrais de Viola Spolin para a perspectiva do objeto na cena. A série “Transformando o Invisível em Visível” acompanhou os estudantes para o pensamento sob o objeto, naquele momento surgia as primeiras percepções das relações de objeto e jogo.

O **jogo teatral** trazido por Viola Spolin naquele espaço se instaurava no âmbito da criação de cenas, na improvisação teatral, os estudantes podiam explorar as gestualidades com os objetos para auxiliar nas dinâmicas que o Fichário de Jogos propiciava, primeiramente executando os exercícios apenas pelo cumprimento das regras do jogo, depois realizando o diálogo sobre como a manipulação dos objetos conduzia a narração, a dramaturgia, trazia poética para a cena.

As turmas do período matutino, tanto de sexta quanto de sábado, composta pelo público infantil, possibilitou o encaminhamento da oficina para a experimentação do objeto caixa de papelão para a proposta dramatúrgica que viria a ser apresentada para a finalização do ano de 2023. Seguindo os exercícios que praticava na disciplina de Teatro de Objetos, como: “Contar uma história com um objeto”, variações do que eu imaginava como “Blablação” com o enfoque na manifestação do objeto e exercícios de criar composições de imagens misturando os objetos da turma, nessas experiências propus exercícios de escrita criativa, composição de assemblages e sobre a gestualidade do objeto em cena, com enfoque para a animação da caixa de papelão. Exemplo de atividade proposta na disciplina:

Figura 7: “Produza uma assemblagem com os objetos”. Exercício proposto por Maysa Carvalho na Prática Docente de Teatro de Formas Animadas - Teatro de Objetos, em outubro de 2023



Fonte: acervo pessoal

A **assemblage** dos objetos é advinda do universo das artes visuais, sendo a composição, colagens, ou encaixe de diversos objetos do cotidiano²⁴. Misturando as experiências tidas nas aulas, absorver os conhecimentos da Universidade de Brasília e aplicando na docência cheguei no primeiro hibridismo de jogo e objeto, inicialmente observado nos jogos teatrais de Viola Spolin e a série “Transformando o Invisível em Visível”.

Figura 8: Turma infanto-juvenil, no exercício “Conte uma história com esse objeto”



Fonte: acervo pessoal

Figura 9: Turma adulto, no exercício “Conte uma história com esse objeto”



²⁴ Fonte: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termos/79912-assemblage>

Para a composição das cenas, os estudantes podiam utilizar os objetos para conduzir o núcleo narrativo. Tínhamos a disposição colchonetes, caixas de papelão, balão, bola para todos os estudantes, rememorando os exercícios feitos sem os objetos para após uma aplicação das invisibilidades com as materialidades dos objetos. A turma composta pelas crianças chegou a uma experiência muito semelhante ao jogo dramático infantil proposto por Peter Slade, no que Slade chamava de equidistância.

Quando as crianças já descobriram e distinguiram o espaço, no sentido físico, e ao mesmo tempo sentem vontade de encarar mais seriamente o seu drama no sentido emocional e estético, então elas atingem a equidistância. (Slade, 1978, p. 23).

O espaço da equidistância assemelha-se a anima do Teatro de Animação enquanto a turma interagia com os objetos ela era impulsionada pelo universo do jogo, não só do entendimento de Slade na sua definição de jogo, mas como Schechner observava o jogo ao final do século XX:

O jogo é, intrinsecamente, parte da performance porque ele cria o “como se”, a arriscada atividade do fazer-crer. Reflexões mais recentes sobre o jogo atribuem a ele um lugar importante na vida de humanos e animais. Na filosofia indiana, o jogo é a base primária da existência. (Schechner, 2012, p. 93).

O objeto deixava de se respaldar apenas pelas as conceituações e personificações no Teatro de Objetos, como também de localizada no jogo de Schechner no estado de jogo. O termo dos objetos-jogos circula nas explorações do jogo na relação jogador e objeto, quanto na relação jogador e jogo, os alunos a partir dos exercícios de “Conte uma história com um objeto” se concentravam em cumprir as regras propostas, com o enfoque de seguir uma interpretação convincente para o outro personagem na cena interagir com o outro personagem.

Slade se concentra na fase da infância para se dedicar as explorações do jogo dramático infantil, por isso, quando explorado as imediações dos objetos-jogos na fase juvenil e adulta, chegamos a turma do período vespertino composta pelos estudantes com a faixa etária mais diversificada, mas presente majoritariamente por pessoas de 15 a 22 anos, que executou o mesmo exercício, com as mesmas orientações de contar

uma história com aquele objeto que estava sendo ofertado, observei como a presença do objeto em cena se transformava para um movimento mais preciso, com gestualidade mais aprofundada na utilização desses objetos, além disso, a utilização dos objetos do cotidiano que servem de muleta para o arsenal de ações para mostrar como usam tal forma. Aqui não mais apoiados nas indicações dos jogos teatrais convencionais, mas intermediados no Teatro de Objetos, com isso a pesquisa de uma abordagem pedagógica de jogos de tabuleiro e Teatro de Objetos se posta como uma metodologia alternativa a uma formação mais convencional do imaginário de teatro na introdução na linguagem, visto que o curso que esteve presente esses exercícios foi com uma turma de Introdução Teatral.

Flavia Ruchdeschel D'Avila (2014) comenta sobre os princípios do Teatro de Objetos sobre uma interpretação da não existência dos princípios da técnica, cada artista tem uma característica individualizada que formata o grupo em que está participando, Deville e Carrignon com o Théâtre Cuisine, contavam sobre os princípios da relação do ator com objeto no teatro de objetos ser mais vinculada a dualidade do foco em cena como o lugar do ator sendo aquele que manipula o objeto, é o objeto ou representa a ação da animação daquele objeto.

Como em outro caso o Velo Théâtre, que também foi um grupo de Teatro de Objetos executou as suas apresentações no começo do nascimento do termo Teatro de Objetos, animar o objeto na ligação conexão entre o olhar o foco do espectador sobre aquele objeto. Por esses dois exemplos podemos observar que os princípios do Teatro de Objetos não se unificam e não se instalam como uma lógica dos grupos que fazem essa técnica. Na experiência da escola de artes vem viver como instrutor de teatro me auxiliou a observar como o objeto no cotidiano adquire diversas significações para as pessoas que utilizam como também se assemelham em muitas características com o estado de jogo por Schechner e Peter Slade com o jogo dramático infantil.

Com essa experiência como instrutor de teatro foi a primeira em que fui docente, escolhendo a linguagem do teatro de objetos, somado ao fato de no mesmo período estar também tendo as primeiras aulas de teatro de objetos na Universidade de Brasília fez com que o espaço de aprendizagem das duas perspectivas tanto quanto estudante quanto professor dilata se na mesma perspectiva de Virgínia Kastrup no que concerne à **aprendizagem inventiva**: “O exemplo do viajante serve também para indicar o que

deve ser considerado como o ponto nodal do problema da aprendizagem inventiva, a saber, a circularidade que caracteriza o aprender a aprender. (Kastrup, 2001, p.18).”.

Nesse momento as práticas referentes a pesquisa na técnica do Teatro de Objetos e as aprendizagens nas aulas que ofertava dessa linguagem, me aproximou a pensar como a metodologia era executada. Por mais que naquele período eu ainda não conhecer as imediações dos objetos-jogos, já realizava os primeiros experimentos dessa pedagogia.

Enquanto aluno, absorvia os conhecimentos ministrados na aula da universidade e aplicava para os estudantes nas experiências da abordagem metodológica do Teatro de Objetos. Essa experiência se conclui enquanto o ponto de partida para o pensamento de um teatro de objetos feito com jogos, como consequência o teatro de objetos com os jogos de tabuleiro.

No próximo capítulo vamos debater as similaridades entre jogo de tabuleiro não pelo caminho da exclusivamente da tradução de *board game*, mas também com o Teatro de Objetos segundo as experiências de Flávia Ruchdeschel d'Ávila e performance com suas encruzilhadas com a educação por Elyse Pineau, Eleonora Fabião e Virgínia Kastrup.

Na experiência do estágio obrigatório curricular supervisionado em Artes Cênicas no ensino médio, realizado inteiramente no Centro de Ensino Médio 404 de Santa Maria, a região administrativa periférica que habito, escolhi por ministrar aulas de Teatro de Objetos para alunos do 1º ano, dentro do plano de atividades faço nas primeiras aulas exercícios ligados a manipulação do ar, com o intuito sendo iniciar os alunos na linguagem teatral do objeto partindo da matéria imaginária utilizada de forma lúdica pela turma, jogamos *Zip, zap e Boing*, para aprendermos o conteúdo de coletividade, gestualidade, intenção a partir do jogar a bola imaginária entre os participantes da roda com um código. Após iniciamos o jogo *Mostre o objeto* com o objetivo novamente de aprimorar a gestualidade ao animar os objetos em cena, triangulação, além de trabalhar a relação entre objeto e ator, com uma dinâmica de mostrar um objeto do repertório próprio na sua utilidade, sem a possibilidade da fala apenas com o gesto, o jogo termina quando todos da roda conseguem ter seus objetos descobertos. Esses dois jogos foram realizados com todas as turmas e abriu a abordagem pedagógica do Teatro de Objetos, as aulas seguintes destinou a exploração dos objetos já na esfera do Teatro de Objetos especificamente, no próximo coloquei minha mala de objetos para participar do jogo, os

alunos teriam que classificar os objetos pela sua cor, forma, material e família²⁵ e separá-los em grupos.

Figura 10: Alunos em roda para o “Mostre o Objeto”



Fonte: acervo pessoal

Figura 11: Alunos em volta da mala de objetos para a classificação dos objetos



Fonte: acervo pessoal

²⁵ A utilidade em que o objeto é confeccionado ou/e seu grupo correspondente, Baudrillard responde sobre, como exemplo, os cômodos de uma casa constituem um espaço simbólico para os móveis que à constituem, a mesa da sala de estar se transforma em uma versão menor e centralizada, significando a sala de estar, diferente da mesa de jantar que ocupa mais espaço, é cercada por cadeiras e geralmente de materiais mais reforçados para abrigar os moradores da casa. (BAUDRILLARD, 2018 tradução minha)

A photograph of a table with various sewing and craft supplies. On the left side, there is a white sewing machine, a red plastic container, and several spools of thread in different colors (yellow, green, red). A pair of scissors is also visible. On the right side, there are more spools of thread, a red measuring tape, and some fabric pieces. A blue object, possibly a pen or a small tool, is lying on the table. The table is white and the background is dark.

A escolha dos exercícios iniciais sem os objetos reais e sim com a massa de ar, para iniciar a imersão dentro do Teatro de Objetos foi causada pela observação de como o objeto criado, ou imaginado, ou invisível conforta a utilização dos objetos para uma forma extra cotidiana e lúdica, a alma presente ao manusear um objeto convida o indivíduo a questionar a concretude do objeto e instigá-lo a pensar no abstrato, além do que está posto, pensamento esse que se não desenvolvido na infância faz com que o indivíduo apresente dificuldades dessa troca de lógica (Vigotski, 2007). Com isso, partir de um objeto real pode facilitar a compreensão dos elementos teatrais partindo do Teatro de Objetos e criar repertório de significados dos objetos.

38

realizar o objetivo do jogo: a descoberta de qual objeto era. A sala de aula se tornou um espaço para reflexões sobre como aquele objeto era usado na vida cotidiana, o que resultou em algum modo uma grande dificuldade por parte dos alunos de enxergarem aqueles objetos sem a visualidade real, sem o sentido da visão, as percepções de cor, forma, material, peso era de completa responsabilidade para quem está jogando para com o seu objetivo de mostrar qual objeto é.

Um dos elementos que auxilia na compreensão das áreas dos objetos além das materialidades, seria a **pareidolia**, a capacidade de identificar padrões visuais aleatórios. A pareidolia é um tipo de ilusão ou percepção equivocada, em que um estímulo vago ou obscuro, do cérebro é percebido como algo claro e distinto. Em circunstâncias normais, a pareidolia fornece uma explicação psicológica para várias ilusões baseadas na percepção sensorial²⁶. O que aproxima o Teatro de Objetos do universo do Teatro de Bonecos, visto que a pareidolia ocorre mais em padrões antropomórficos.

O processo com as três turmas seguiu com os mesmos exercícios, assim como a recepção dos exercícios, ocorreram respostas muito rápidas e ações muito simplificadas no manuseio do objeto invisível, assim como o jogo com a bola de matéria cinza que assumia diversos tamanhos e pesos na passagem de um para o outro, que se transformava em objetos invisíveis. Esses exercícios foram possíveis quando as cadeiras e carteiras foram afastadas e o espaço liberado para que os alunos pudessem ficar em círculo e se observarem sem dificuldade.

Após a experiência introdutória partimos para as tecnicidades, o Teatro de Objetos, os jogos se tornaram mais direcionados para a classificação dos objetos: cor, forma, material, utilidade ou família. No segundo momento no planejamento pedagógico do estágio, propus um jogo de assemblagem com os objetos presentes na mala de objetos, os estudantes(?) teriam que criar personagens a partir da visualidade do objeto, junto a isso eles escreveriam uma ficha de identificação desse personagem, após seria avaliado em consenso com o grupo a coerência do que foi apresentado pelos objetos e o que a ficha dizia sobre. Assim a exploração do Teatro de Objetos parte de como D'Avila cita Carrignon e Matteoli: "O teatro de objetos é muito prazeroso para se deixar

²⁶ Disponível em: <https://www.sbponline.org.br/2016/03/pareidolia-voce-ja-passou-por-isso>

enquadrar por códigos rigorosos. Ele não é uma técnica. É um teatro de imagem que cria linguagem.” (D’Avila apud Carrignon; Matteoli, 2014, p. 41).

Figura 13: Assemblagem de um grupo de alunos do 1º F



Fonte: acervo pessoal

Figura 14: Assemblagem de um grupo de alunos do 1º E



Fonte: acervo pessoal

Essa atividade me propiciou questionamentos sobre como a percepção dos objetos é realizada em cada estudante e como que a as personas criadas expandiram as expressões, a escova rosa se tornava uma menina, o hashi se tornava o gosto por

comida japonesa e o rolo de fio amarelo a profissão da costura, como os objetos na iniciação teatral atravessava as noções teatrais fazendo com que as potencialidades do Teatro de Objetos habitam nas pedagogias do teatro.

Nessa experiência tive a oportunidade de observar como o Teatro de Objetos se comporta dentro de uma sala de aula do ensino básico, com estudantes que não tinham conteúdos ligados à linguagem teatral das artes, apesar dos documentos norteadores do ensino médio contarem com o ensino de teatro oferecendo uma sequência a ser trabalhada durante os anos²⁷, a realidade da sala de aula não se expressa de acordo com esses documentos. “Eu sou professora formada em Artes Visuais, não tenho formação em teatro, dou graças a Deus que você veio, assim podemos dar algum conteúdo de teatro, você consegue passar as obras do PAS²⁸ para eles?” Essa frase dita pela professora supervisora ocorreu na primeira visita à escola para a escolha dos horários, como trabalhar o Teatro de Objetos nesse contexto? Como aliar os conteúdos já planejados com o planejamento direcionado para o estágio? Após os exercícios aplicados nas primeiras duas semanas descritos acima, a abertura para ministrar conteúdos de Teatro de Objetos foi cerceado pela imposição de seguir com os conteúdos já anteriormente organizados.

Essa experiência dentro da sala de aula de ensino básico com a abordagem metodológica do teatro de objetos se mostrou eficiente no primeiro momento de jogos, exercícios ou brincadeira com os objetos pela abordagem dos jogos teatrais de Viola Spolin, não coloco essa experiência no entendimento da metodologia dos jogos tabuleiros aliado com o Teatro de Objetos com o intuito de excluir a sua aplicação dentro de uma sala de aula, pelo contrário, ressalto à importância de observar como as fronteiras das técnicas e linguagens pode se comportar dentro desse ambiente.

Por fim, a passagem pelo estágio supervisionado em artes cênicas no ensino médio proporcionou uma perspectiva sobre a minha docência e a decisão de seguir ou não com a licenciatura em um ambiente de educação básica. Parto desse princípio para conduzir o nosso raciocínio do porquê pensar uma abordagem pedagógica de Teatro de Objetos com jogos de tabuleiro. Afinal, qual teatro estamos debatendo e quais

²⁷ Vide o “Currículo em Movimento do Ensino Médio no Distrito Federal”, 2019. Fonte: <https://share.google/GdxshwexGkSu2wpy6>

²⁸ Programa de Avaliação Seriada. Fonte: <https://share.google/tZomlGF7YzVphDbKG>

objetos vamos tratar nessa abordagem? E porque o entendimento do jogo de tabuleiro adquire potência na abordagem teatral dentro de ambientes educacionais.

2 O JOGO E O OBJETO: ENTRE PEÇAS, CARTAS, DADOS E MINIATURAS

Ativamente escolhi os objetos dos jogos de tabuleiro, por observar como o ato de jogar se comportou nas diversas expressões de aulas teatrais que ministrei como estudante de graduação e instrutor de teatro, para a compreensão do Teatro de Objetos e os jogos de tabuleiro precisamos passar pelo conceito de brinquedo por Vigotski, o autor pontua o lugar do **brinquedo** na idade pré-escolar como um objeto de “satisfação” que é capaz de conduzir a imaginação fértil da criança a uma exploração guiada por regras, dentro de “mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados” (Vigotski, 2007, p.109).

O brinquedo surge na infância como um condutor do ideário da criança das relações sociais e deveres enquanto cidadão, como também um projetador dos desejos internos da criança em sua formação, Vigotski aponta que o brinquedo deve ser abordado com a devida valorização como agente formador da mente social, além de ser aliado ao desenvolvimento intelectual na construção da abstração e na assimilarização do objetivo para o subjetivo, o brinquedo e a brincadeira ganham uma importante tarefa de transportar a criança para o universo lúdico onde “satisfará os seus desejos” (Vigotski, 2007, p. 107).

O brinquedo tem um papel fundamental na mente da criança na passagem do pensamento lógico para o pensamento abstrato, sem essa passagem a formação do adulto é também prejudicada e ao se experienciar uma aula de teatro, uma aula de jogos encontra uma imensa dificuldade de entender as possibilidades dentro da brincadeira do jogar, do teatrar.

A noção de brinquedo de Vigotski, por mais que facilite a percepção das relações do jogo de tabuleiro e o Teatro de Objetos, enquanto ambiente de formação na educação na fase da infância, se limita a conversar apenas na fase de formação do indivíduo, enquanto agente isolado, com isso, passamos por esse termo apenas quando as terminologias do jogo de tabuleiro estiverem associadas ao ideário popular de um jogo comercial, funcional e presente no cotidiano rodeado por publicidade.

O jogo de tabuleiro, expõe as necessidades da exploração do abstrato, a palavra tabuleiro remete, etimologicamente, a tabula acrescida do sufixo derivacional “-eiro”, indicando o que está relacionado a essa tábua, mesa ou superfície plana, quando aplicamos o termo aos jogos de tabuleiro, estamos nomeando uma superfície concreta

que estrutura o espaço do jogo e oferece a estrutura necessária para que a metodologias se propõem de: delimitar o espaço de atuação, organizar regras e fornecer o chão simbólico para a ação lúdica.

Nas experimentações do jogo de tabuleiro, termo esse que utilizamos não exclusivamente na tradução do *board game*²⁹, quando a palavra tabuleiro é mencionada dentro do aspecto do jogo de tabuleiro, se desloca esse tabuleiro para o espaço performático, transformando-o em palco ou arena de dramatização, preserva-se sua função fundadora: o plano que sustenta o movimento, a estratégia e a imaginação.

Quando o jogo é bem definido materialmente pelas peças, cartas, dados, miniaturas e tabuleiro, junto com o manual de instruções que dita como o jogo deve ser organizado o grupo encontra a diversão facilmente, se alegram e seguem as regras e criam estratégias organicamente, entretanto quando elevamos o jogo para um campo de dramatização, a projetar esse tabuleiro para o espaço, o comando direciona os jogadores a serem atores, as peças criam vida a partir do movimento dos atores.

Atualmente os jogos de tabuleiro se encontram na sociedade como ambiente de lazer e sociabilidade, em Brasília por exemplo, a presença de casas de jogos ainda contemplam um grande acervo de jogos de tabuleiro, não se restringindo apenas a um determinado grupo de pessoas amantes da cultura dos jogos de tabuleiro, mas de um apreço mais social e familiar, os jogos de tabuleiro contrariando o senso comum sobre a presença desses jogos apenas em grupos mais jovens e mais ligados a cultura *geek*³⁰, os jogos de tabuleiro resgatam a característica da interação social que aproxima gerações mais velhas com as mais novas³¹.

Muito próximo a realização dessa pesquisa surge a oportunidade novamente de ministrar uma oficina, agora ligada a jogos de tabuleiro e RPG³² aberta para a

²⁹ Board games são jogos de tabuleiro que envolvem peças, cartas ou outros elementos jogáveis. Eles geralmente são jogados por várias pessoas e podem envolver desde raciocínio lógico até habilidades estratégicas. Fonte: <https://lojaludica.com.br/board-game.html>

³⁰ A cultura geek e nerd se refere a um conjunto de subculturas que se dedicam intensamente a interesses específicos, como tecnologia, quadrinhos, videogames e ficção científica.

³¹ Fonte:

https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/revista/2018/05/27/interna_revista_correio,683575/jogo-de-tabuleiro-conquista-varias-geracoes-com-diversao-e-interacao.shtml

³² Sigla que se refere aos jogos de interpretação de papéis, role-playing-game, o progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar. Correia,

comunidade interna e externa da Universidade de Brasília, a oficina surgiu da contribuição e parceria dos Departamentos de Psicologia e Artes Cênicas da Universidade de Brasília, as aulas realizadas para a pesquisa qualitativa e os relatos de experiência dessa escrita foram realizadas em conjunto com o Gabriel Rodrigues da Silva³³, assim como a fundação do Grupo Teatro de Tabuleiro, que conduziu as atividades da oficina e serviu para cunhar a nomenclatura de Teatro de Tabuleiro e as mediações dos objetos-jogos com o Teatro de Objetos.

O público teria como pré-requisito apenas idade maior que 16 anos, buscando atingir o maior público possível, além de colocar preferência de participação para estudantes autodeclarados pretos, pardos, indígenas e LGBTQIAPN+ na inscrição. A oficina se desenrolava em encontros semanais às terças-feiras, com 3 horas/aula para cada encontro. A sequência didática ficou dividida em três momentos: o primeiro momento seria para as experiências no que chamamos de jogos simbólicos; no segundo momento para os *war games*³⁴ ou jogos de guerra; o terceiro momento se encerraria para as experiências com o RPG.

O grupo se formou inicialmente com 7 pessoas, formado majoritariamente por mulheres cisgênero, não-binário e gênero fluido. Apenas uma pessoa tinha passado por uma experiência com Teatro de Objetos, ou seja, a oficina apesar de trabalhar com jogos não convencionais, a abordagem era para pessoas iniciantes na linguagem, em contraponto, cada uma tinha uma proximidade com as estéticas dos jogos de tabuleiro, ou por ter jogado com seus familiares, ou terem já conhecimentos de alguns jogos que viriam a ser trabalhados. Entre as estudantes obtivemos pessoas com experiência teatral e sem experiência, caracterizando uma abordagem mais aberta aos conteúdos mais aprofundados sobre as terminologias dos jogos ou do Teatro de Objetos, a oficina foi realizada durante os meses de agosto a novembro de 2025.

Alexandre. «RPG - Aventura no Limite da imaginação, em que você é o herói!». Editora Press. Heróis do Futuro (24): 24-28, Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game#cite_ref-imagina%C3%A7%C3%A3o_4-0

33

³⁴ War Games, ou Jogos de Guerra, referem-se a simulações que têm como objetivo analisar e prever o comportamento de forças em cenários de conflito. Esses jogos são utilizados em diversas áreas, incluindo o setor militar, empresarial e até mesmo em contextos acadêmicos. Através de cenários hipotéticos, os participantes podem explorar estratégias, táticas e decisões que podem ser aplicadas em situações reais. Disponível em: <https://inovelicitacoes.com.br/glossario/o-que-e-war-games-entenda-o-conceito-e-suas-aplicacoes/>

Na etapa de experimentação, os jogos simbólicos compunham as primeiras pretensões dos objetos-jogos, nesse período experimentado pelos jogos *Hnefatafl*³⁵, *Go*³⁶, *Jogo Real de Ur*³⁷ e *Bagha-Chall*³⁸ todos os jogos de tabuleiro não convencionais e não contemporâneos. Coloco como referência a escolha das imagens dos jogos utilizados nesta pesquisa em um site de compras para exemplificar a natureza desses jogos no mundo atual, apresentando esses jogos de tabuleiro como produtos difíceis de serem encontrados, não sendo acessíveis para boa parte da população, por isso os objetos presentes na oficina são representações desses jogos, feitos artesanalmente por mim e o pelo Gabriel Rodrigues, a partir de uma pesquisa imagética e histórica de como esses jogos eram jogados nas culturas originárias, os jogos na primeira etapa eram compostos por jogos seculares, dos primórdios da humanidade como “O Jogo Real de Ur”, que é advindo da mesopotâmia antiga datado de 2500 a.c.

Os objetos-jogos com a passagem inicial feita pelos jogos simbólicos apresentam o ponto competitivo desses jogos e como as suas indicações se comportam na experimentação e na interpretação dos jogadores sobre os jogos. Schechner categoriza as tipologias que compreendem a esfera do jogo e nos auxilia a perceber como aplicá-los as noções teatrais, por exemplo, nas jogatinas³⁹ de *Bagha-Chall* podemos observar a competição entre os jogadores e o desenvolvimento de uma dramaturgia a partir de como as peças das cabras cercam as peças dos tigres, fazendo uma passagem pelos verbos presentes no entendimento do jogo: “comer”, “emboscar”, “cercar”, movimentam a ação que permeia o movimentar estratégico das peças que talvez não seriam possíveis apenas com as concepções técnicas dos jogos. Os objetos-jogos comportam em diferentes aspectos cada elemento dentro dos jogos de tabuleiro que uso aqui como exemplo de objeto, as peças, cartas, dados, miniaturas, tabuleiro, possibilitam a compreensão do termo em suas mais diferentes utilidades e colocações, a pesquisa que aqui é desenvolvida dentro dessa abordagem pedagógica de Teatro de Tabuleiro, traduz os objetos-jogos como um entendimento das potencialidades do Teatro de

³⁵ Fonte: <https://www.tabulajogos.com.br/product-page/hnefatafl-o-tabuleiro-do-rei>.

³⁶ Fonte: https://www.mitrajogos.com.br/index.php?route=product/product&product_id=65

³⁷ Fonte: <https://www.tabulajogos.com.br/product-page/jogo-real-de-ur>

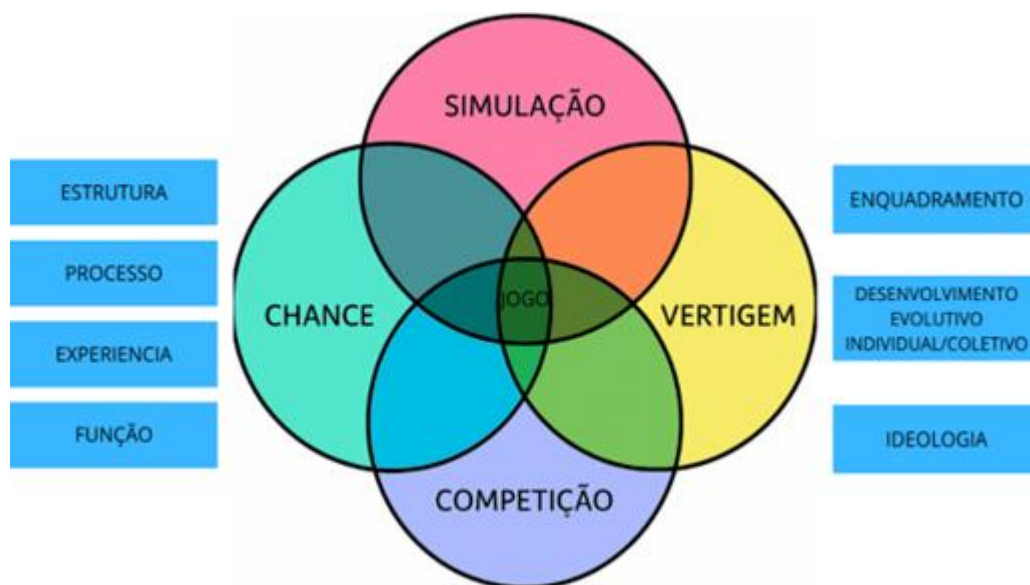
³⁸ Fonte: <https://mitrajogos.com.br/enciclopedia-de-jogos/bagha-chall>

³⁹ Atividade de jogar.

Objetos sobre esses objetos que jogamos e nos jogos que fazemos ao animar esses objetos.

Os primeiros jogos tiveram a dimensão de experimentar os primórdios do âmbito competitivo do jogo, as regras de cada jogo simbólico se assemelhavam em: ser jogado por duas pessoas; o jogo termina quando um jogador alcança o objetivo de ter mais pontos ou subverter a vontade do adversário o fazendo desistir. Para o começo de uma oficina de jogos de tabuleiro, trabalhar os limites das competições entre os estudantes possibilitaram a observação de como o estado do jogo era levado a sério entre os atuantes, acompanhando o raciocínio de Schechner sobre a terminologia dos jogos, a abordagem pedagógica seguiu com a fundamentação teórica e a sequência de exercícios se comunicavam com as tipologias de jogos e seus conceitos:

Figura 15: Mapa mental do entendimento de jogo baseado em Schechner (2012)



Fonte: acervo pessoal

Os tipos de jogo que Schechner traz por Roger Caillois, complementa o nosso pensamento sobre pensar as potencialidades do jogo em cena, a organização desse estado de jogo fundamenta e cria base para a exploração de novos tipos de jogar, novos estados de presença e novas abordagens pedagógicas, mantendo o lastro das pesquisas já realizadas anteriormente.

Nos encontros com os estudantes ao longo da oficina, pontuamos também o espaço da brincadeira, a criação de um ambiente de conforto, para que a brincadeira fosse invocada enquanto ação de brincar. Através da ação de brincar, os estudantes puderam direcionar o jogo para um campo lúdico que Huizinga chama de **círculo mágico**. Naquele microcosmo do jogar no jogo de tabuleiro, as peças, cartas, dados e miniaturas criaram anima. O Teatro de Objetos adquire a ligação necessária com os jogos de tabuleiro para se pensar em uma metodologia e o motim para a condução dessa vida em cena.

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal Como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (Huizinga, 2012, p. 13).

Encontrei no **jogo de tabuleiro** as representações de Teatro de Objetos que me ocorreu mais identificação, mais possibilidades de caminhos e traduções possíveis no ambiente de sala de aula, do que eu esperava dentro da licenciatura. **Monica Bonatto (2010), Elyse Pineau (2010) e Virgínia Kastrup (2001)** irão debater sobre as performatividades dentro do ambiente educacional que serviram de prática para a compreensão da abordagem pedagógica de Teatro de Tabuleiro.

Quando somado a esfera do Teatro de Objetos, o tabuleiro não se limita apenas a representação de uma mesa, mas de um ambiente excepcionalmente dos jogadores para com os objetos porém nas terminologias das especialidades advindas do Teatro de Objetos, D'Ávila explica nos seus escritos sobre os princípios do teatro de objetos sobre o **espaço dilatado** ou **espaço elástico** utilizado de diversas formas pelos grupos praticantes da linguagem como Theatre Cuisine da Katy Deville e Christian Carrignon, por exemplo.

Nos próximos subcapítulos vamos destrinchar mais como as terminologias peças, cartas, dados, miniatura e jogo de tabuleiro abrigam a metodologia do Teatro de Tabuleiro nas abordagens pedagógicas, além de referenciar os hibridismos dos autores pesquisados com essas novas tecnologias do jogo no cotidiano.

2.1 CARTAS OU DADOS: POR QUE O JOGO DE TABULEIRO? E O QUE ISSO TEM A VER COM TEATRO?

Observe-se como o jogo de tabuleiro reage a *anima* das cartas e dados, a gestualidade envolvida na manipulação dessas formas são feitas de forma minuciosa, planejadas e idealizadas em um resultado satisfatório, “tirar a carta que faltava”, “cair um 20 ao rolar um d20⁴⁰”, esse elemento de sorte e surpresa do resultado torna cada jogatina única, a efemeridade ao iniciar e terminar um jogo também é influenciado pelo universo do Teatro de animação, dentro do estado de jogo qualquer coisa é possível e não vai mais acontecer em outro jogo, apenas naquele.

Em uma experimentação com o “O Jogo Real de Ur”, ao final das sessões de jogatinas para o entendimento da funcionalidade do jogo, passamos para a representação de uma encenação ligada às experiências vividas dos encontros anteriores, chegamos a uma cena em que a dramaturgia da cena foi subordinada ao elemento do rolar dos dados, quem ganhava terminava a cena.

No raciocínio de Schechner, performance é uma prática que produz comportamento permeado por jogo, com isso a performatividade alcançada no estado do jogar ao animar o tabuleiro pode ser também um jogo. Para Fabião a desconstrução da representação é operada por um procedimento composicional específico, o **programa performativo**: “Muito objetivamente, o programa é o enunciado da performance: um conjunto de ações previamente estipuladas, claramente articuladas e conceitualmente polidas a ser realizado pelo artista, pelo público ou por ambos sem ensaio prévio” (Fabião, 2013, p. 4).

Dentro da esfera dos jogos de tabuleiro, analiso para essa pesquisa o programa performativo de Fabião em contraponto ao manual de instrução presente em cada jogo. Se utilizando de um norte que possibilita a compreensão dos objetos-jogos, para além de apenas um “como jogar”, mas de um “como compreender” pois sem as legendas, as formas ficariam presas à apenas sua própria percepção material (cor, formato, textura, mas sem utilidade pois não há função na vida social); o “como compreender” norteia o processo performativo do jogo definindo limites (como iniciar, comunicar com outro jogador, estratégias, como finaliza), funcionalidades e regras que moldam o estado de

⁴⁰ Dado composto por 20 lados de formato icosaédrico.

jogo. Ao entender como o jogo funciona o performer pode executar o jogo na sua total complexidade sem permissão de improvisação, todo jogo tem um início bem definido que move o jogador a executar ações, mas não há definição da conclusão do jogo, toda jogatina é efêmera e se transforma a cada vez que executada, sendo uma linguagem que conversa consigo mesma: jogar pode ser performance, cada jogo é um jogo a parte com diferentes encenações e processos (Schechner, 2012).

A performance das atuantes era guiada pela expressão do jogar e rolar os dados, se confeccionado um programa dessa atividade, poderíamos notar na instrução a presença de verbos no infinitivo:

“Iremos jogar “O Jogo Real de Ur” como é instruído para ser jogado, rolar os dados, ao final, o ganhador irá conduzir o encerramento da cena.”

Com esse programa performativo as performers ofereceram a sua cena do jeito que puderam compreender e passar para o público uma encenação real, autêntica, efêmera que impulsionou o fazer teatral, direcionado pela percepção do objeto em cena.

Figura 16: Julia e Mavi performando a partir do jogo “*O Jogo Real de Ur*”



Fonte: acervo pessoal

O começo da identificação da utilização dos objetos em cena como condutor dramático pela sua presença nos jogos de tabuleiro com as performatividades aplicadas à significação e funcionalidade desses objetos, os objetos-jogos possibilitam esses entendimentos em sua complexidade com apresentações práticas de seus hibridismos e explorações pelo Grupo Teatro de Tabuleiro, o Teatro de Objetos presente nessa abordagem pedagógica não se comporta enquanto conteúdo, mas como forma de pensamento para a análise do que era interessante observar nas jogatinas, o

movimento preciso ao mover as peças, o espaço dilatado da ampliação e focalização da presença do jogador em cena e a dramaturgia conduzida em conjunto com os objetos colocando-o como protagonista na cena, agente de transformação e parceiro de gesto.

As peças contemplam o entendimento de como o Teatro de Objetos se presentifica nos jogos de tabuleiro, assim trazendo uma característica da abordagem pedagógica do Teatro de Tabuleiro: a potencialidade que os objetos-jogos trazem para a cena performática do Teatro de Objetos que são possíveis pelos jogos de tabuleiro.

2.2 PEÇAS: O JOGO QUE EXISTE ENTRE ATOR E OBJETO

Ao longo das experimentações foi se alcançando um lugar dentro da performatividade do jogo, que criou um espaço de exploração a ser trilhado pelo Teatro de Tabuleiro, no Teatro de Objetos uma linguagem que se permite escrever dramaturgia no seu próprio fazer (D'avila, 2014).

A dinâmica de se trabalhar a abordagem pedagógica no enfoque da performatividade do ator enquanto joga é ligado simultaneamente à análise do foco no objeto, ainda mais em como a narrativa é criada ao se estar no estado de jogo, isso permite uma organização de pensamento de onde surge e onde acaba a metodologia.

Para exemplificar os elementos peças, cartas ou dados e miniaturas, vamos entrar em um estado de jogo de Richard Schechner, desse autor que escreve para com o leitor, irei pautar algumas regras para esse jogo começar:

1º Regra: As peças se destinam à extensão, projeção, ambiguidade ou personificação do ator sobre o jogo, como também a relação do jogador enquanto e o seu estado de jogo⁴¹ sobre os objetos no jogo de tabuleiro. O objeto peça age de forma com que a presença do ator/ jogador seja propagada, D'avila comenta sobre a presença do ator no Teatro de Objetos e os acordos obtidos para as apresentações dessa técnica para os artistas praticantes: "O objeto e o ator 'sem coroa' estão, a partir de então, em um nível de igualdade, como dois 'sujeitos'" e como verdadeiros parceiros." (D'avila,2014, p.38)

⁴¹ "O fluxo ocorre quando o jogador se torna uno com o jogar...o fluxo pode se tornar uma extrema autoconsciência, quando o jogador possui o controle total sobre o ato de jogo." (SCHECHNER,2012, p. 105).

Os objetos-peças agem de forma que o ator em cena se mescle com a ação dos objetos, o deslocamento sobre o tabuleiro reflete a presença movente do jogador, ora o foco está no jogador, ora está na peça, o jogo dessa relação que se identifica no espaço do estado de jogo de Schechner, já não se encontra mais na relação apenas do objeto/sujeito, mas do jogo, objeto e performer. Esse hibridismo de presença se traduz no espaço elástico nas discussões sobre a presença do ator no Teatro de Objetos de Deville e Carrignon.

Tenho notado essas mesclas na experiência da oficina realizada na Universidade de Brasília, quando o jogo se expande além do tabuleiro, o espaço ao redor do tabuleiro é colocado como ponto de fronteira das performances dentro do jogo que está em execução entre os jogadores e os objetos que facilitam a observação da performance.

2ª Regra: As cartas ou dados habitam o elemento performático do ator, jogador-performer em cena com os objetos-jogos. A sorte de tirar a carta que precisa ou a rolagem necessária do dado para o sucesso ou fracasso no jogo interfere diretamente na presença do ator em cena, com a dramaturgia do jogador no jogo e a performance aplicada no acontecimento jogo para os espectadores. Os objetos-cartas ou objetos-dados não se limitam à representação material de uma carta de baralho ou os dados e sua diversidade de lados, mas se prolongam nos sistemas disfuncionais e socioideológicos de Baudrillard. Os objetos-cartas ou objetos-dados na segunda regra, para o entendimento de uma abordagem pedagógica de Teatro de Objetos com jogos de tabuleiro, me rememoram as primeiras descobertas com jogos teatrais de Viola Spolin com o Teatro de Objetos, ao longo da experiência da oficina notei que não eram aqueles objetos, ou seja, os jogos que estavam estávamos jogando, mas a perspectiva educacional do processo do estudante com o objeto.

3ª Regra: Os objetos-miniatura na perspectiva do jogo de tabuleiro atrelado ao Teatro de Objetos nessa pesquisa explora as fronteiras que marginalizam os jogos e os objetos, como uma arte cada vez mais contemporânea, trago a experiência de um grupo de teatro que se deriva da técnica do Teatro de Objetos, na própria perspectiva da companhia eles executam um teatro de máquinas, o grupo De Pernas pro Ar é uma companhia de teatro brasileira residente em Canoas-RS, com apresentações ligadas ao Teatro de Animação com objetos retirados principalmente de ferros velhos que se unem em um maquinário de invenções interessantes e provocações tecnológicas, a pesquisa de Luciano Wieser e o seu grupo familiar aproximou o entendimento de um Teatro de

Objetos com máquinas utilizando o mesmo entendimento no que Baudrillard dizia como gadgets ou robô⁴², os objetos na contemporaneidade personificam na função não apenas a funcionalidade para algo, mas a execução das atividades exercidas ao se manipular esses objetos, como por exemplo, a máquina de voar do espetáculo “A Última Invenção” do grupo De Pernas pro Ar, o objeto não caracteriza uma função objetiva ligada a realidade, mas um comprimento de um desejo interno humano, o de voar.

Figura 17: Espetáculo “A Última Invenção” do Grupo de Teatro de Pernas pro Ar



Fonte: acervo pessoal

Assim como os objetos-miniatura que provocam a experiência do estado do jogo advinda do jogo de tabuleiro com as personificações e performatividades teatrais na relação ator (o jogador) com objetos-jogos, as miniaturas em sua funcionalidade concretiza a presença simbólica do jogador em cena, assim como as máquinas do grupo De Pernas pro Ar que não se contiveram a funcionalidade prática de suas materialidades, a partir de um estado de jogo, a regra a ser levada em prioridade é a do jogador enquanto atuante da narrativa, ou seja, os objetos-miniatura no teatro de tabuleiro reagem simultaneamente a vontade do atuante, ora o objeto está no centro, ora o ator está sobre esse objeto.

No Teatro de Objetos, acontece uma viagem: o corpo do ator é portador de um mundo inteiro. Ao longo do espetáculo, há sempre uma distância entre ator e objeto:

o sujeito (...) está de um lado e o objeto do outro. Mas as coisas podem se inverter. O “sujeito” (ator) pode muito bem tornar-se objeto da situação. E assim, o sujeito pode ser sujeito, claro, mas pode também ser verbo (por exemplo, quando o ator se contenta em emitir sons e em adotar um gestual). A passagem

⁴² Baudrillard, 2004, p. 127-132.

de um estado para outro é extremamente rápida, e o ator encontra-se sendo, finalmente, um atuante (que anima e que é animado), mais que um ator (que encarna). (D'avila et Deville apud Mattéoli, 2014, p. 50).

A linguagem invocada é analisar o comportamento do ator enquanto joga com essa forma, sendo assim o Teatro de objetos vem para conduzir enquanto técnica os objetos sobre o jogo no universo palco que aqui é o tabuleiro evocando a performance. Mas por que utilizar a performance como forma de interpretação dessa ação? O Teatro de Objetos nasce em um paradigma dos anos 70 que rompe com as barreiras de exploração das artes, evocando o lugar do processo criativo no ciclo da criação tão importante quanto o produto que ele resulta como dito por Monica Bonatto (2013) e sua pedagogia performativa.

Assim, a potência da noção de *performance* no campo da educação, em especial na análise da escola, circunscreve-se não apenas no diagnóstico (pensar a escola como *performance*), mas também na proposição (pedagogias performativas), pois a qualidade da *performance* (o performativo) é a capacidade que ela tem de nos mostrar a transformação como fator essencial da ação humana: “na *performance* fazemos alguma coisa que nos permite refazer-nos a nós mesmos” (Bonatto, 2017, p. 9).

Consequente, o fato de que estamos analisando um processo ainda em estado embrionário a abordagem pedagógica estando em processo de descoberta e experiência. A minha decisão de escolher a performance me conforta em um lugar de onde se é possível alcançar a relação de equidade entre performance, educação, Teatro de Objetos e jogos de tabuleiro, aliás a performance nas próprias palavras de Bonatto:

oferecem uma rica gama de possibilidades, na qual a Performance e a performatividade aparecem como instrumentos pelos quais é possível pensar as relações sociais, as políticas públicas, as identidades de gênero e de raça, a estética, a infância, o currículo, os rituais, a vida cotidiana, entre outros (Bonatto, 2013, p. 16).

A noção de performance de Pineau complementa o espaço de exploração do Teatro de Objetos na educação, assim como a metáfora que os objetos executam nesta técnica do Teatro de Animação, ressaltando a circularidade da aprendizagem e a participação do processo pedagógico: “A performance primeiramente ganhou espaço na educação, assim como nos estudos da comunicação como uma metáfora de identidade para professores e como um método de ensino participativo” (Pineau, 2010, p. 93).

Sendo assim, o objeto invoca palavras, significados que para cada integrante tem um impacto na pronúncia e na escuta, o trabalho com os jogos se mostrou satisfatório, o Teatro de Objetos abraça esse movimento para também jogar junto com o ator e o objeto, o jogo do jogo, abre uma conversa de como esse jogar está envolto de jogos: Quais performatividades estão presentes no jogo de tabuleiro? Existe *anima* no movimento preciso do jogador em relação às peças, cartas ou miniaturas? É possível se construir um caminho pedagógico entre jogo de tabuleiro para a artes cênicas?

A projeção do ator sobre as concretudes dos objetos-jogos é comentada por Amaral, “O objeto no teatro é figura. E quando essa figura é apropriadamente manipulada, ela passa a representar o humano, o animal, pedra ou vegetal” (Amaral, 2011, p.112).

A apropriação dessa manipulação é feita com intenção e organização quando se encontra no jogo de tabuleiro, visto que a manipulação das peças também é parte de uma organização da estrutura do jogo, somado com a performatividade do mover intencionado a história é contada através do mover das peças, o personagem não é mais apenas o ator que anima o tabuleiro, mas também o tabuleiro, assim como as peças, cartas ou miniaturas.

Partindo desse pressuposto, o ser humano traz consigo a atmosfera do jogar para uma nova ação do cotidiano humano, os jogos de tabuleiro recriam essa atmosfera de forma que o ambiente ao redor do tabuleiro se transforma em uma área de brincadeiras, os próprios jogadores saem do seu estado de apatia e passam a personificar as peças, cartas, dados ou miniaturas em que estão controlando.

Figura 18: Jogatina performativa com o jogo *Bagha-Chall*



Fonte: acervo pessoal

Nessa experimentação com o jogo *Bagha-Chall* foi possível observar a relação ator e objeto na ação de mover as peças sobre o tabuleiro, tal como um ator de Teatro de Animação que conduz o objeto metaforicamente à um universo dramatúrgico, escolhi usar a frase “tal como” não para induzir uma separação entre o ser jogador e o ator de Teatro de Animação, mas de exemplificar a semelhança do ritual presente com o Teatro de Objetos que molda a forma com a *anima* que tira o objeto da sua forma habitual e utilitária, para uma forma metafórica e lúdica do jogo:

O mesmo verificamos no ator, que, quando está no palco, deixa-se absorver inteiramente pelo "jogo" da representação teatral, ao mesmo tempo que tem consciência da natureza desta. O mesmo é válido para o violinista, que se eleva a um mundo superior ao de todos os dias, sem perder a consciência do caráter lúdico de sua atividade. Portanto, a qualidade lúdica pode ser própria das ações mais elevadas. (Huizinga, 2012, p. 22).

Figura 19: Experimentação cênica a partir do jogo *Hnefatafl*



Fonte: acervo pessoal

Na relação jogo e ator, observa-se que a presença das peças, que seriam os objetos personificados nas atuantes, não são visíveis, ocultamente se faz a presença da influência do jogo na construção da performance, o jogo em questão “*Hnefatafl*” em sua forma de jogar indica, simplesmente: a luta de dois réis por um território. Ao longo da jogatina das atrizes e o entendimento da estrutura de regras do jogo, elas foram capazes de *animar* as peças para uma esfera de ludicidade além do que o jogo é feito, fugindo da finalização do estado de jogo que foi criado dentro do tabuleiro e em sua volta, como uma aura que impedia o transe. A escolha do figurino para maior imersão do que seria esses dois reinados lutando pela sua vida em um campo de batalha

violento, presente por peças de madeira pintadas de preto e, outras envernizadas que apareciam em cena como a representação dos súditos do reino inimigo.

Com isso, os objetivos para o primeiro momento da oficina eram de:

- Organizar os primeiros passos para uma metodologia de Teatro de Objetos utilizando esses jogos que transbordavam de significações;
- Delimitar as fronteiras dos objetos presentes nos jogos de tabuleiro para uma experiência cênica ou performática;
- Observar a receptividade das terminologias do Teatro de Objetos, como *anima*, movimento preciso, presença, espaço pelos estudantes da abordagem.

Esses objetivos se direcionam para a avaliação das aulas pelosicineiros, no quesito avaliativo dos estudantes não eram feitas avaliações em formato de itens a serem elencados, ou noções aprendidas, Kastrup resgata a aprendizagem sem um lugar de resolução, soluções, mas de problematização (Kastrup, 2010) a sequência didática escolhida pela proximidade com a temática dos jogos de tabuleiro abriga as explorações e se caracteriza como uma abordagem embrionária ainda em testes, como exemplo, a dramaturgia do Teatro de Objetos abrange também as animações dos objetos e a troca das gestualidades dos atores-animadores e os objetos, os jogos de tabuleiro e seus objetos possibilita que pensemos o Teatro de Tabuleiro, como um ponto de partida próximo as técnicas do Teatro de Objetos, como também próximo as performatividades de como a agência do objeto no ser e o ser no objeto age no desenvolvimento pedagógico, as peças de *Hnefatafl* feitas ali de um cabo de vassoura cortado e pintado artesanalmente se tornam reis e vassalos, reinados em guerra por um espaço, esse sendo o tabuleiro que estão as peças. Com esse exemplo, questiono a colocação na abordagem pedagógica de Teatro de Tabuleiro, a possibilidade da presença não só dos jogos dessa oficina utilizados, não é colocado a terminologia dos objetos-jogos restringida aos jogos pesquisados, mas de uma ampliação de repertório de objetos utilizados nas pedagogias do teatro. Sendo peças, cartas, dados, miniaturas, tabuleiro todas são abrangidas pelo conceito de objetos-jogos e sua metodologia do Teatro de Tabuleiro.

A abordagem pedagógica de Teatro de Tabuleiro, se comporta em um lugar também avaliando a percepção desses objetos na sociedade contemporânea do

hiperconsumo e tempo líquido, como Baudrillard dizia como o efeito de miniaturização: “Se desvinculando da natureza humana e se aproximando cada vez mais aos mecanismos, a era tecnológica e cibernética que desvirtua os valores de jogos feitos de maneira artesanal” (Baudrillard, 2004, p. 58).

Essa projeção da presença do ator para os objetos-peças conduz o entendimento não apenas para as determinadas peças utilizadas nessa peça, mas imaginasse em um campo de utilização dos jogos de tabuleiro, no sentido amplo da terminologia, as abordagens realizadas foram experienciadas com as mesmas provocações entre as jogatinas de variados jogos. Como os jogos de tabuleiro se adaptam à animação do Teatro de Objetos? A conceitualização da abordagem pedagógica do teatro de tabuleiro consegue abrigar as performatividades do universo do jogo e teatro? Quais influências pedagógicas na performance auxiliam na compreensão dessa metodologia?

2.3 MINIATURA E O TEATRO DE TABULEIRO: O CAMPO DO JOGO (PERFORMANCE) NO JOGO DE TABULEIRO

Trabalhar na esfera dos objetos com os jogos de tabuleiro, proporciona um hibridismo muito particular do jogo, enquanto *play* e o Teatro de Objetos, afinal o ator não está jogando com a plateia pela sua atuação? Não seria as peças, cartas, dados ou miniaturas, projeções do ator em cena? Quando o ator-jogador se posta enquanto performer no jogo, estaria fazendo uma metalinguagem do jogo e da performance com os jogos de tabuleiro?

Após as experiências dos primeiros encontros com os jogos de tabuleiro jogados na primeira etapa das aulas, observou o processo de invenção do ponto de partida para a organização da metodologia que os objetos-jogos nesta etapa auxiliaram na compressão dos códigos adquiridos nas jogatinas, como sendo:

- O jogo enquanto estrutura dramática;
- O jogo enquanto objeto modal de gestualidade;
- O jogo enquanto alma do jogar além do jogo;

Cada experiência apresentada pelas fotos das experiências com os jogos “*Hnefatafl*”, “*O Jogo Real de Ur*”, “*Bagha-Chall*” apresentou características, que foram

possíveis observar: o jogo enquanto estrutura dramática, o jogo enquanto objeto modal de gesto e o jogo enquanto *anima* do jogar além do jogo.

Na oficina cada experiência dada pelas relações com os jogos de tabuleiro, possibilitaram que o Grupo Teatro de Tabuleiro colocasse os objetos-jogos dentro das noções de Teatro de Objetos e performance, as estruturas dramática se comportando nas imediações do corpo-experiência e o programa performativo; nas estruturas da gestualidades dos objetos e o seu movimentar dos jogadores sobre as peças, cartas, dados e miniaturas; como também a ampliação das experiência para a ação cênica de colocar os objetos-jogos como protagonistas nas encenações que sobrepõem(mas, nem sempre) a interpretação do ator-animador do Teatro de Objetos.

Na estruturalização da metodologia do teatro de tabuleiro a performance habita também por Pineau, nas metáforas exploratórias dita em seu texto por Pelias e VanOosting:

(...) a relação paradigmática entre a interpretação oral e os Estudos da Performance pode indicar a performance da literatura como o círculo central de uma figura concêntrica que se alarga para fora, incluindo dramas sociais, rituais, narração, piadas, metáforas organizacionais, conversações cotidianas, com efeito, qualquer ato de comunicação que satisfaz os critérios de discurso estético. (Pineau *apud* Pelias et VanOosting, 2010, p. 96).

A transição para a segunda etapa introduziu os jogos de guerra e marcou uma mudança significativa na relação dos participantes com o objeto-miniatura. chegamos aos jogos: “*Grav Armor*”⁴³, “*Outpost Gamma*”⁴⁴ e “*Canvas Eagles*”⁴⁵. Esses jogos que surgem da evolução dos jogos simbólicos na oficina, diferentemente dos jogos simbólicos trabalhados no início, exigiam dos atuentes uma presença ligada com a representação material do conflito e ativavam uma gestualidade mais complexa no espaço performativo, aqui o tipo da competição somava-se a uma forma mais direcionada, mais identificada de conflito, historicamente associados às práticas de treinamento militar do século XIX esses jogos carregam uma dupla dimensão: ao mesmo tempo em que organizam a lógica estratégica do combate, também apresentam um aparato material: arma, canhão, tanque, avião de combate, ou seja, a miniaturização

⁴³ Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/2153/grav-armor>

⁴⁴ Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/1700/outpost-gamma>

⁴⁵ Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/10501/canvas-eagles-war-in-the-skies-1914-1918>

de um combate armado, as miniaturas utilizadas como recurso didático na oficina de jogos foram todas produzidas a partir de um software de modelagem digital e materializadas por meio de uma impressora 3D, dando mais uma reflexão sobre como o avanço tecnológico e o artesanal estão em mescla, assim como o jogos de tabuleiro e o Teatro de Objetos conversam na contemporaneidade, uma arte que ao mesmo tempo é milenar e atual, como também as performatividades foram tomando o espaço nos universos da educação.

Figura 20: Julia e Sarah nas experimentações de Grav Armor



Fonte: acervo pessoal

Chegamos em um lugar onde a metodologia do teatro de tabuleiro se fundamenta teoricamente na performance da educação, desde minhas primeiras experiências dentro da Universidade de Brasília com a aprendizagem do Teatro de Objetos, até nas escritas dessa pesquisa, o processo educacional para as transcrições dos entendimentos para se criar essa metodologia, foram sendo talhados dentro das conceitualidades de Virgínia Kastrup, de invenção:

a invenção caracteriza-se por dois aspectos. Em primeiro lugar, a invenção é sempre invenção de novidade, sendo, por definição, imprevisível. Em segundo lugar, para Bergson a invenção, em sentido forte, é sempre invenção de problemas e não apenas invenção de solução de problemas. (Kastrup, 2001, p. 18).

As aprendizagens inventivas, como propõe Kastrup, não se orientam pela reprodução de um saber já estabilizado, mas pela emergência de problemas que deslocam o próprio aprender para um estado de abertura contínua. Nesse sentido, a introdução das miniaturas nos jogos de guerra, durante a segunda etapa da oficina, potencializou um campo de invenção no qual o estudante já não operava apenas sobre a estrutura do jogo, mas com as camadas simbólicas que esses objetos ativavam.

As miniaturas instauraram um tipo de presença que exigia do jogador-performer uma reorganização perceptiva: ao mesmo tempo em que representavam unidades militares ou personagens estrategicamente posicionados no tabuleiro, também convocaram um gesto de atenção para a sua materialidade, escala e articulação da performance.

Esse campo, marcado pela imprevisibilidade e pela coautoria entre sujeito e objeto, abriu terreno para identificar nos participantes gestualidades e *anima* que ultrapassavam o domínio técnico das regras presentes no manual de instruções dos jogos de tabuleiro e se aproximavam de uma dramaturgia própria do ato de jogar.

Esta questão é importante, pois quando falamos em aprendizagem inventiva não entendemos a invenção como algo raro e excepcional, privilégio exclusivo de artistas ou mesmo de cientistas. O interesse é pensar a inventividade que perpassa o nosso cotidiano e que permeia o funcionamento cognitivo de todos nós, do homem comum. É justamente a partir desse interesse que o pensamento de Deleuze convida à adoção da arte como uma perspectiva, como um ponto de vista a partir do qual a aprendizagem é problematizada. (Kastrup, 2001, p. 19)

Ao observar essas gestualidades emergentes, tornou-se evidente que a miniatura operava como um disparador de narrativas e disponibilidades corporais que habitavam na segunda etapa da oficina de jogos. A escala reduzida desses objetos, aliada à sua forte carga simbólica, convocava os participantes a explorar gestualidades em cena e deslocamentos que ampliaram a leitura performativa do jogo.

Não se tratava apenas de mover uma peça no tabuleiro, mas de instaurar um ponto de vista capaz de transformar a ação estratégica em ação cênica. Quando o ator-animador contracenava com o objeto na ambiguidade do jogador e o jogo que está acontecendo nas jogatinas, e o avião do jogo *Canvas Eagles* interpreta a estratégia e o roteiro das ações cênicas em cada turno⁴⁶. Nesse gesto, a miniatura deixava de ser um

⁴⁶ Turno: uma unidade de tempo que o jogador executa sua ação.

mero marcador espacial para assumir o papel de mediadora entre o campo lúdico e o campo performativo, produzindo modos de atenção que aproximavam os jogadores da lógica do Teatro de Objetos.

Na oficina, cada jogo construiu um caminho para um estado de atenção expandida, pois o estudante-jogador precisava habitar o tabuleiro de modo sensível e presente, produzindo deslocamentos que não eram apenas naturais dos jogos, mas também corporais e imaginativos. E atravessa os ensinamentos e aprendizagem com Bonatto (2017), quando afirma que a performance em educação se dá pela instauração de situações de experiência, nas quais o corpo não interpreta, mas se coloca em relação viva com aquilo que o afeta. Da mesma forma que Pineau (2010) compreende a aprendizagem na constituição do “saber do corpo em ação”, isto é, naquilo que se aprende enquanto se faz, enquanto se joga, enquanto se participa ativamente de um acontecimento.

Chegamos à etapa final da oficina, a consolidação das experiências desenvolvidas ao longo das duas primeiras etapas da oficina, percorremos a estrada da animação das peças e miniaturas, como também à ativação performativa do corpo-jogador, para se chegar ao terceiro momento do processo: a entrada no universo do role-playing game, ou RPG. Desde sua etimologia, o RPG articula jogo e performance, ativando uma zona híbrida entre o brincar, o interpretar e o narrar, consolidando sua afinidade com a abordagem pedagógica do teatro de tabuleiro, ele se apresentou como um desdobramento natural das práticas experimentadas, muito pela adição do Gabriel Rodrigues nas conduções dos jogos e sua pesquisa sobre as performatividades do RPG com teatro, reuniu em uma mesma estrutura o gesto, a narrativa, a presença e a construção performática da cena, inaugurando um espaço de jogo no qual a performance deixou de ser um efeito colateral e passou a ser o próprio motor da experiência, a resolução dos entendimentos sobre as fronteiras dos jogos com o teatro me mostrou um caminho de identificação e diversão de explorar esses universos tão lúdicos.

Nessa etapa, jogamos no sistema de FIASCO, um jogo de RPG narrativo criado por Jason Morningstar que se inspira na estrutura de tragédias cômicas e planos improváveis, a mecânica é centrada na criação coletiva de personagens com ambições problemáticas e relações tensas, levando inevitavelmente a situações caóticas e desastrosas, essa estrutura favoreceu uma experiência altamente performativa, na qual

o foco recaiu menos sobre regras e estatísticas e mais sobre a dramaturgia emergente das interações. Diferentemente dos wargames e dos jogos simbólicos trabalhados nas etapas anteriores, em que os objetos operavam como extensões do jogador ou como miniaturas animadas pelo gesto, em FIASCO eles assumem uma função dramática explícita: servem como disparadores de cena, como metonímias narrativas, para se jogar era necessário uma organização de etapas para que a jogatina fosse iniciada: primeiro fazíamos a etapa de preparação com a rolagem de dados correspondentes ao número de jogadores, tínhamos quatro jogadores, com isso 16 dados, que definiam as atuações dentro do jogo.

Figura 21 - Mesa de RPG jogando FIASCO



Fonte: acervo pessoal

Os dados compunham a aleatoriedade da definição dos personagens a serem encenados pelos jogadores, o elemento de surpresa, acaso, sorte, nas jogatinas de FIASCO me fez perceber como esses objetos-jogos se comportam em suas mais variadas formas e possibilidades, potencializando o estado do jogo, evidenciando o espaço do corpo-em-experiência e conduzindo a experiência do aprender fazendo.

Em um campo ainda em exploração as simbologias das peças, dados, cartas, miniaturas valeriam uma pesquisa aprofundada sobre como cada elemento conduz sua própria linha de pensamentos, situações e habitações, a oficina de jogos ofereceu uma gama de experiências que traduziram muitas percepções que havia sendo construída ao longo desses anos de descobertas das animas, da ludicidade e das performances.

Por fim, a conclusão da oficina de jogos com o sistema FIASCO, formalizou um ponto de partida para as concretudes das potencialidades dos objetos em cena, os jogos de tabuleiro e seus estados de presença e o Teatro de Objetos com os princípios de organização da gestualidade, espacialidade e relação dos sujeitos, sendo eles atuantes, espectadores ou jogadores. Me encontrei enquanto ator, no Teatro de Animação, enquanto performer nas experiências de docência, enquanto jogador na vida e nas brincadeiras e diversões como pesquisador de um Teatro de Tabuleiro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, os objetos-jogos evidenciam a atual esfera de hibridismos entre o Teatro de Objetos e os jogos de tabuleiro. Observa-se que esses objetos, hoje, incorporam características evolutivas que ampliam seu repertório simbólico. Os objetos-jogos se alimentam dos hibridismos para ampliar o repertório de signos que os jogos de tabuleiro oferecem na sua dramaturgia, nesse processo, a personificação do ator sobre o tabuleiro ganha uma camada adicional de contextualização performativa e de projeção da presença cênica na agencia dos objetos com os atuantes, a forma das miniaturas cria uma proximidade da projeção da presença com a sua funcionalidade de representação, mas também a performance aplicada as jogatinas que movem os objetos-jogos no Teatro de Tabuleiro.

O raciocínio seguido para a funcionalidade de representação, não se encerra no uso do objeto pela construção de manuseabilidade, mas se estende ao modo como sua materialidade atual interfere na criação de presença, gestualidade e dramática dentro da metodologia do Teatro de Tabuleiro.

Nesse sentido, a noção de Teatro de Tabuleiro emerge como uma abordagem pedagógica possível de sistematizar o encontro entre: a performatividade do Teatro de Objetos, a ludicidade dos jogos de tabuleiro e mobilizar os objetos-jogos carregados de fortes potencialidades dramáticas, os estudantes-performers ou professores-performers passam a operar simultaneamente em cena como jogador e também como animador, no jogo performático aproximados pela aprendizagem inventiva, na aprendizagem da linguagem do Teatro de Tabuleiro na condução das metodologias como na experimentação das abordagens pedagógicas. A metodologia de Teatro de Tabuleiro, não se contém na apresentada nessa pesquisa, mas como ponto de exploração, questionamentos das possibilidades das imediações dos objetos-jogos e Teatro de Objetos, os jogos de tabuleiro que participaram das brincadeiras que fizemos ao longo da oficina apresentaram e demonstraram como essas imediações são possíveis e replicáveis como uma pedagogia que é aprendida a cada fazer.

A presença dos objetos-jogos, convoca narrativas que atravessam as estratégias com imaginação, enquanto a gestualidade impulsionada poeticamente pelo cotidiano. Cada jogador e jogadora que participou do Grupo de Teatro de Tabuleiro nas suas experiências carregou suas poesias nas performances apresentadas ao final de cada

etapa da oficina, das intersecções entre performer, objeto e jogo, consolida-se uma abordagem pedagógica própria, no qual aprender significa experimentar, observar e brincar.

Com isso, a experiência de buscar uma abordagem pedagógica de Teatro de Tabuleiro como estrutura de metodologia de ensino nas linguagens do Teatro de Animação, nas filosofias dos objetos e territórios performáticos, se transformaram em um ambiente de criação lúdica. É possível aprender jogando? É possível ampliar o repertório de abordagens pedagógicas de Teatro de Objetos com jogos de tabuleiro? É possível brincar nas imediações de objetos-jogos nas noções do Teatro de Objetos? É possível estruturalizar uma pedagógica que decide a utilização, não como ferramenta, dos jogos de tabuleiro pelo Teatro de Tabuleiro?

Os resultados alcançados com essa pesquisa formalizam as perguntas que caminham para uma conceituação para uma nova abordagem pedagógica, como também contemplaram o surgimento do Grupo Teatro de Tabuleiro, como grupo destinado a pesquisa, brincadeira, jogar nessa metodologia.

Por fim, se faz necessário uma pesquisa mais detalhada sobre como os jogos de tabuleiro ampliam em significação a dramaturgia enquanto objetos-jogos, na sua história crítica ao longo das transformações culturais advindos das décadas a partir do ponto de vista da interpretação de performance, enquanto ação cênica, dos anos 80 até atualmente e observar como o desenvolvimento de uma linguagem dentro do Teatro de Objetos age na apresentação das conceituações do Teatro de Tabuleiro.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Ana Maria. **Teatro de formas animadas: máscaras, bonecos, objetos**. 3. ed. São Paulo: Edusp, 2011.
- BAUDRILLARD, Jean. **O sistema de objetos**. Tradução Zulmira Ribeiro Tavares, São Paulo, ed. Perspectiva, 4. ed., 2004.
- D'ÁVILA, Flávia Ruchdeschel. Poética do cotidiano: reflexões acerca do teatro de objetos. **Pitágoras** 500, v. 4, n. 1, p. 39-57, 2014.
- D'ÁVILA, Flávia Ruchdeschel. Breve itinerário do teatro de objetos: história e principais características. **Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, Florianópolis, v. 1, n. 29, p. 72–87, 2024.
- FABIÃO, Eleonora. Programa performativo: o corpo-em-experiência. **Ilinx-Revista do LUME**, nº 4, 2013.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução, João Paulo Monteiro, São Paulo: Perspectiva, 7. ed. 2012.
- BONATTO, Mônica Torres; ICLE, Gilberto. Por uma Pedagogia Performativa: a escola como entrelugar para professores-performers e estudantes-performers. **Cadernos cedes**, v. 37, n. 101, p. 07-28, 2017.
- KASTRUP, Virgínia. **Aprendizagem, arte e invenção**. Psicologia em Estudo. 2001, v. 6, n. 1, pp. 17-27.
- LIGIÉRO, Zeca. **Performance e antropologia de Richard Schechner**. Mauad Editora Ltda, 2012.
- PINEAU, Elyse Lamm. Nos Cruzamentos entre a Performance e a Pedagogia: uma revisão prospectiva. **Educação & Realidade**, [S. l.], v. 35, n. 2, 2010.
- SCHECHNER, Richard; BONATTO, Gilberto; PEREIRA, Marcelo de Andrade. O que pode a Performance na Educação? Uma entrevista com Richard Schechner. **Educação & Realidade**, [S. l.], v. 35, n. 2, 2010.
- SLADE, Peter. **O jogo dramático infantil**. Tradução de Tatiana Belinky, São Paulo, 1978.
- VIGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- VARGAS, Sandra. O Teatro de Objetos: história, ideias e reflexões. **Móin-Móin-Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, v. 1, n. 07, p. 027-043, 2010.