

CONTRA MARÉ - NAVEGANDO E JOGANDO POR UM MAR VIRTUAL

CARVALHO, Guilherme Marins¹;

VALENTIM, Maria Rita².

Inicialmente pensado para ser uma atividade presencial, o Contra Maré é um jogo que transformou a exposição “Rio dos Navegantes” – em exibição no MAR - Museu de Arte do Rio entre 2019 e 2020 – em um grande tabuleiro, onde os visitantes eram os jogadores que interagem entre si, com as obras e com os núcleos presentes na exposição. Com o fechamento do museu devido às restrições de acesso impostas pela pandemia da Covid-19, a Coordenação de Educação do museu voltou-se para o campo virtual, pesquisando e produzindo conteúdos pedagógicos para as redes sociais.

Um dos primeiros programas a ser executado no campo virtual foi a série “Percurso Mediados³”, onde cinco vídeos foram criados pela equipe de educadores da Escola do Olhar, braço educativo do MAR, tecendo relações, apresentando e mediando a partir de provocações e questões evocadas pelas exposições em cartaz. Um vídeo com caráter introdutório da exposição, dois vídeos apresentando e mediando duas obras expostas, um vídeo com caráter mais experimental e o quinto vídeo dando foco nos dispositivos artístico-pedagógicos criados ou utilizados naquela exposição. No caso de “Rio dos Navegantes”, o dispositivo artístico-pedagógico escolhido foi o Contra Maré.

Ao longo deste texto iremos apresentar conceitos e metodologias que serviram de base para a criação do Contra Maré e para sua adaptação de jogo físico para um jogo virtual, adaptações essas tanto conceituais, quanto em sua proposta de jogabilidade, tendo em vista que ele está disponibilizado em um site/plataforma que não tem como finalidade a criação de jogos, nem ferramentas próprias para isso.

¹ Guilherme é formado em Licenciatura e Bacharelado em História pela UFF - Universidade Federal Fluminense, está concluindo sua especialização em Educação Patrimonial pelo IPN - Instituto de Pesquisa e Memória Pretos Novos / FATECPR - Faculdade de Tecnologia de Curitiba. Atualmente está como Educador no Museu de Arte do Rio.

² Maria Rita é graduanda em Pedagogia pela UNIRIO, atualmente exerce o cargo de Analista de Educação no Museu de Arte do Rio. Suas áreas de pesquisa incluem inclusão, jogos e brincadeiras na educação.

³ A série Percursos Mediados pode ser acessada pelo canal do Museu de Arte do Rio no YouTube pelo link <https://youtube.com/playlist?list=PLBjOryZaSopoPRc1dPYLBuv9czRzVj0bT>. Até o ano de 2021 quatro exposições foram tema dessa série, entre elas a já citada “Rio dos Navegantes”, “Pardo é Papel”, “Rua!” e “Casa Carioca”.

Dispositivos Artístico-Pedagógicos

Inicialmente, nós criamos este jogo para ser realizado como uma atividade educativa presencial. Nós transformamos a exposição “Rio dos Navegantes” em um grande tabuleiro, e espalhamos diversas casas ao longo dos núcleos dessa exposição. Assim como o Contra Maré, diversas outras atividades e jogos são criados pela equipe de educadores do museu, e muitos deles são os que chamamos de Dispositivos Artístico-Pedagógicos.

Dispositivos Artístico-Pedagógicos são instrumentos criados para disparar uma ação em processos de mediação que dialogam com as exposições e as questões que atravessam o museu. Eles nascem, na maioria das vezes, na mediação das exposições com os públicos do MAR e com as exposições. Podem surgir a partir de questões ou reflexões que por vezes se repetem e que tanto os educadores quanto os visitantes se deparam na exposição. Por vezes, esses dispositivos artístico-pedagógicos auxiliam na mediação entre educadores e público, e os métodos empregados podem ter como base desde um jogo de cartas até uma simples placa ou frase, que tem como propósito instigar a curiosidade do visitante para que um diálogo seja iniciado.

Em 2019 a Escola do Olhar, através da Gerência de Educação do Museu de Arte do Rio, publicou um livro sobre o tema, onde estão reunidos conceitos, metodologias e exemplos de dispositivos criados e usados pelos educadores do museu. A então gerente de Educação, Izabela Pucu, fala sobre a publicação que:

Os dispositivos artístico-pedagógicos reunidos neste livro foram criados por educadoras e educadores atuantes na Escola do Olhar do Museu de Arte do Rio entre 2014 e 2019. Foram feitos, portanto, a partir dos saberes e da inquietação de jovens com diferentes formações, origens e trajetórias, em resposta às questões surgidas na mediação da experiência com a arte de pessoas e grupos no contexto dos museus. Articulam métodos, formas, referências e concepções vindas do universo das obras de arte, dos jogos, dos livros, dos materiais didáticos, como objetos-limite que nos levam a investigar as bordas e as relações entre as práticas inseridas nesses campos de conhecimento.

A maioria desses dispositivos artístico-pedagógicos foram criados mesmo para borrar os contornos de nossas concepções enraizadas de arte, de artista, de curador, de museu, acerca de nós mesmos e das nossas possibilidades de criação; para elaborar, no espaço estabelecido entre os sujeitos da experiência da arte, outros olhares sobre as coisas do mundo e as obras de arte; para nos levar a perceber preconceitos enraizados, potências recalcadas em nossos modos de vida de tal forma que as desconhecemos.

Essa publicação está disponível no site do museu, ou diretamente pelo link: <http://museudeartedorio.org.br/wp-content/uploads/2020/12/Dispositivos-Art%C3%ADstico-Pedag%C3%B3gicos.pdf>.

A exposição “Rio dos Navegantes” como tabuleiro do jogo

O “Rio dos Navegantes” foi uma exposição que trouxe uma abordagem transversal da história do Rio de Janeiro como cidade portuária, do ponto de vista dos diversos povos, navegantes e imigrantes que desde o século XVI passaram, aportaram e por aqui viveram. Ela ocupou o terceiro andar e o térreo do pavilhão de exposições, que, segundo a linha curatorial do museu, tem longa duração em sua exibição e aborda a história da cidade do Rio. Ela pensava em várias dimensões da navegação, diversas naturezas e sentidos mais subjetivos. Ela começava olhando para o céu, para as navegações celestes. Apresentava diversas tecnologias de navegação, desde as caravelas transatlânticas às canoas e embarcações dos povos originários, mais propícias para navegar pelas águas continentais.

Todos esses conceitos apresentados pela curadoria do museu, os núcleos e obras expostas em “Rio dos Navegantes” serviram como base de pesquisa e de inspiração para a criação das atividades educativas realizadas pelos educadores com os públicos. Dentro da programação da Escola do Olhar, o Contra Maré foi desenhado como uma dessas atividades educativas. Era realizada dentro do espaço expositivo, por um período de até duas horas com público espontâneo em fluxo, ou seja, todos os visitantes que estivessem na exposição naquele horário poderiam participar da atividade. Esse é um ponto importante, pois estimulou que, nós educadores, pensássemos a atividade acessível para públicos de todas as idades.

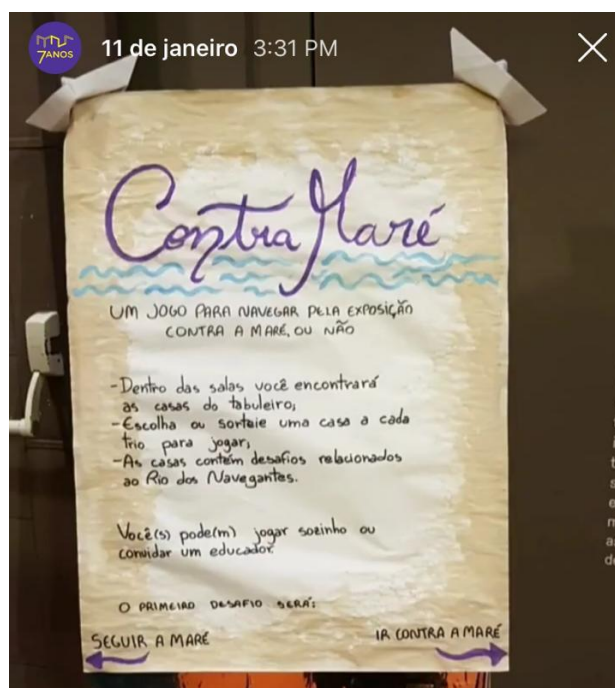
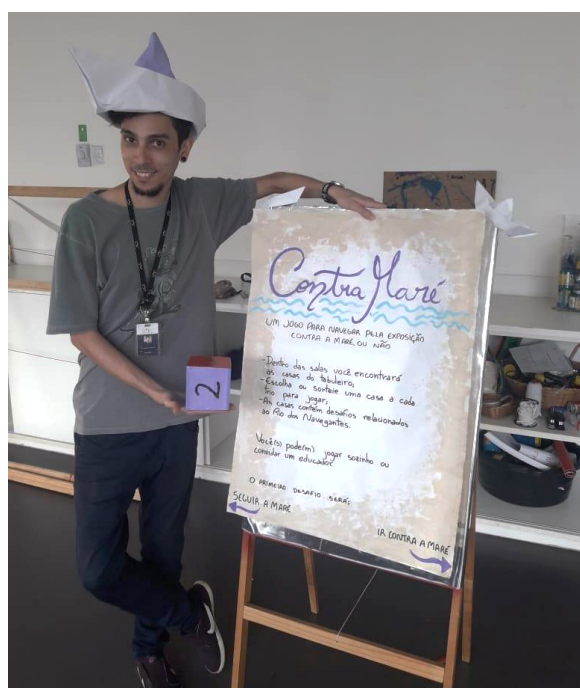
Uma das ferramentas que utilizamos foi a criação de três perfis de casas. As Casas Azuis, que delimitavam propostas de experimentações corporais em relação às obras. As Casas Roxas, que traziam proposições a nível de despertar o olhar e a atenção na exposição. E as Casas Vermelhas, que traziam discussões um pouco mais aprofundadas e conceituais em cada



(Imagem da versão online, onde quem escolhe ir Contra a Maré recebe a dica sobre as Casas do jogo)

núcleo. Assim, o percurso do jogo poderia ser feito por um número maior de visitantes: desde crianças nas primeiras infâncias, onde as Casas Azuis as instigariam a tecer relações entre as obras através de gestos corporais; a adultos e quaisquer pessoas que buscassem mediações mais conceituais sobre os temas. A proposta do Contra Maré não é a de ser um jogo de certo ou errado: o foco é a construção de sentidos, de diálogos sobre aquelas questões apresentadas.

Na entrada da exposição foi posicionado um totem com um cartaz onde eram apresentadas as regras do jogo e as opções de seguir a Favor da Maré ou Contra a Maré. Na primeira opção, o visitante começava o jogo pelo primeiro núcleo da exposição, originalmente pensada e proposta pela curadoria. A segunda opção convidava o jogador a começar pelo último núcleo da exposição, a fazer a rota contrária à que foi pensada pela curadoria, entrando na sala por onde geralmente os visitantes saíam. Ou seja, além da experiência da visita à exposição através de um jogo, o visitante experimentaria ver as obras e núcleos de uma forma diferente da proposta pelo museu.



(Foto de arquivo pessoal: o Educador Guilherme ao lado do totem; print dos stories do museu, veiculado no Instagram)

Como a atividade foi pensada num período de férias escolares, onde o fluxo de visitação era maior no museu do que em outros períodos do ano, o Contra Maré foi elaborado pensando em ser jogado tanto com a mediação de um dos educadores, quanto de forma independente pelos visitantes. Essas informações também constavam no totem. Esse método

empregado para que os visitantes pudessem jogar independentemente de estarem acompanhados de um educador foi crucial para a transposição do jogo para o ambiente virtual, onde a presença de um educador enquanto mediador não seria possível.

Um conceito utilizado na criação do Contra Maré foi a de curadoria educativa, de Carlos Vergara, apresentado e discutido no artigo de Mirian Celeste Martins chamado "Curadoria educativa: inventando conversas", em que se toma a ação de mediar como um grande "estar entre". O grupo defende que a mediação não é como uma ponte para o transporte de saberes entre os que sabem e os que não sabem ou, ainda, entre o conhecimento que estaria intrínseco à obra de arte e o público que o deseja. É a partir dessa ideia de que o trabalho de seleção, feito inevitavelmente pela mediação, das obras/objetos/percursos tem a potência de ativá-los dentro de uma exposição, assumindo-se um processo de "construção da consciência do olhar", que o dispositivo foi desenvolvido.

Outro conceito de interesse presente na pesquisa e elaboração do Contra Maré, e em diversas outras atividades educativas no MAR, é discutido por Alessandra Pimentel, quando ela cita Vygotsky ao falar sobre jogos, brincadeiras e ludicidade. Mesmo fazendo um recorte etário, a proposta não se fecha em um determinado grupo:

"Em qualquer jogo há sempre uma situação imaginária, por meio da qual a criança se propõe enfrentar um desafio - conforme os objetivos e as regras do jogo - desenvolvendo funções embrionárias e controlando seu comportamento num nível maior do que o habitual. Por isso, "a criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais". (PIMENTEL, 2008)

A pandemia e a virtualização do MAR

Em março de 2020, com o decreto da pandemia da Covid-19, nós, educadores do Museu de Arte do Rio, começamos a trabalhar em *home office* e nos debruçamos às pesquisas sobre o que era basilar ao nosso trabalho, às pesquisas sobre mediação em arte e educação, e a repensar como atender o público a distância. Em um primeiro momento, os educadores se dividiram em grupos para pesquisar sobre determinadas redes sociais selecionadas pela Gerência de Educação, os funcionamentos básicos delas, um pequeno histórico e como o MAR e outras instituições culturais vinham atuando nos últimos anos e neste período pandêmico. Algumas atividades e interações nessas redes foram sugeridas pelos grupos de

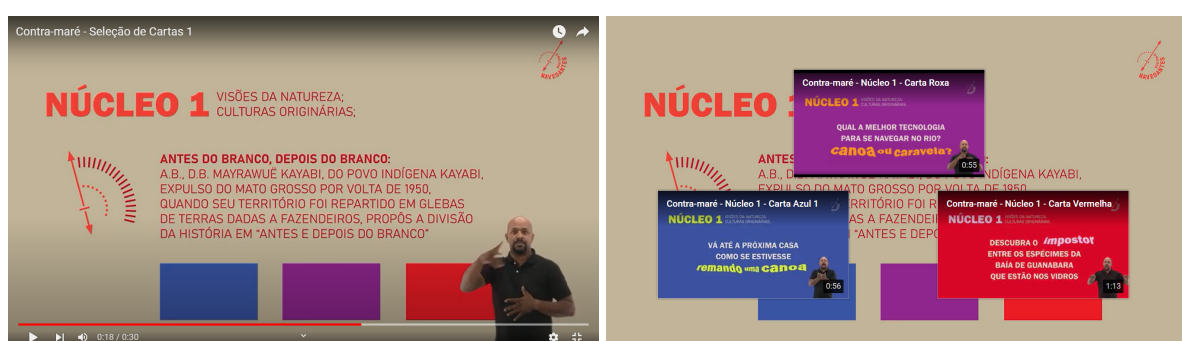
pesquisa, e um dos primeiros programas a ser executado foi a série “Percurso Mediados”. Pensada para ser postada no canal do YouTube do MAR, ela contava com cinco vídeos sobre uma determinada exposição. O primeiro vídeo possuía um caráter introdutório, onde a exposição era apresentada de forma panorâmica. Nos dois vídeos seguintes, os educadores apresentaram e mediaram duas obras exibidas na exposição. Em ambos os casos, os educadores criaram o roteiro e filmaram de suas casas, com seus próprios celulares, a partir de indicações técnicas sobre a melhor forma de se fazer. Indicações como: filmar em local silencioso, com uma parede neutra de fundo, usar a qualidade máxima de gravação de vídeo dos seus celulares, filmar na horizontal, entre outras. Para ilustrar esses vídeos, o museu contratou uma equipe que pudesse ir ao MAR gravar cenas dos locais, das exposições e das obras referenciadas. Essa mesma equipe era responsável pela compilação e edição dos vídeos finais, onde uniam os arquivos enviados pelos educadores, gravados de suas casas, com as cenas indicadas em cada roteiro.

O quarto vídeo possuía um caráter mais experimental, em que os educadores responsáveis pelo roteiro propunham uma ideia que era apresentada para a Gerência de Educação e para a equipe de edição. Adaptações eram feitas dentro das possibilidades, que poderiam envolver desde captações externas de imagens até mesmo contratações extras, como dançarinos e artistas diversos.

O quinto vídeo da série “Percurso Mediados” era para dar foco nas atividades e/ou dispositivos artístico-pedagógicos criados ou utilizados naquela exposição. No caso da exposição “Rio dos Navegantes”, o foco desse vídeo seria o Contra Maré. Responsáveis pela criação deste vídeo, ao invés de apenas apresentarmos o jogo, nós, que também fomos os criadores do jogo físico, criamos uma forma de disponibilizá-lo para ser jogado online através do YouTube. A metodologia utilizada foi simples, mas como o YouTube não é uma plataforma para jogos, tivemos que adaptar a jogabilidade com os recursos possíveis: transformamos cada casa do jogo em um pequeno vídeo, onde os jogadores pudessem navegar por eles, passando de núcleo por núcleo através de novos vídeos.

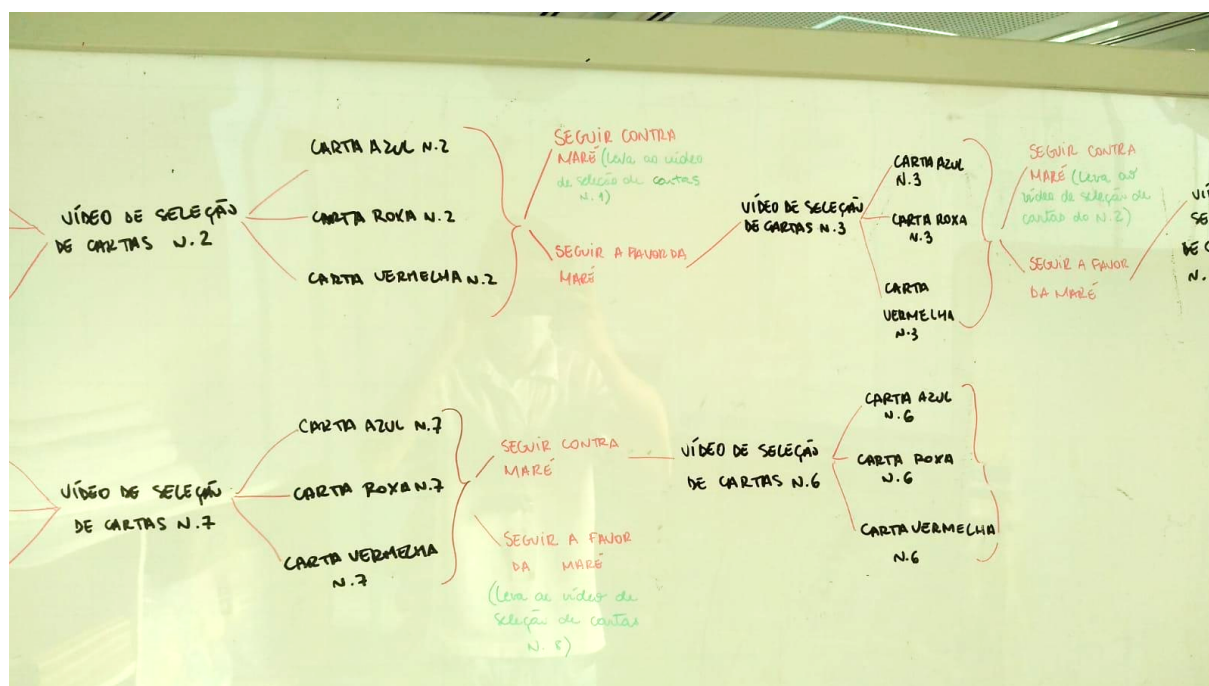
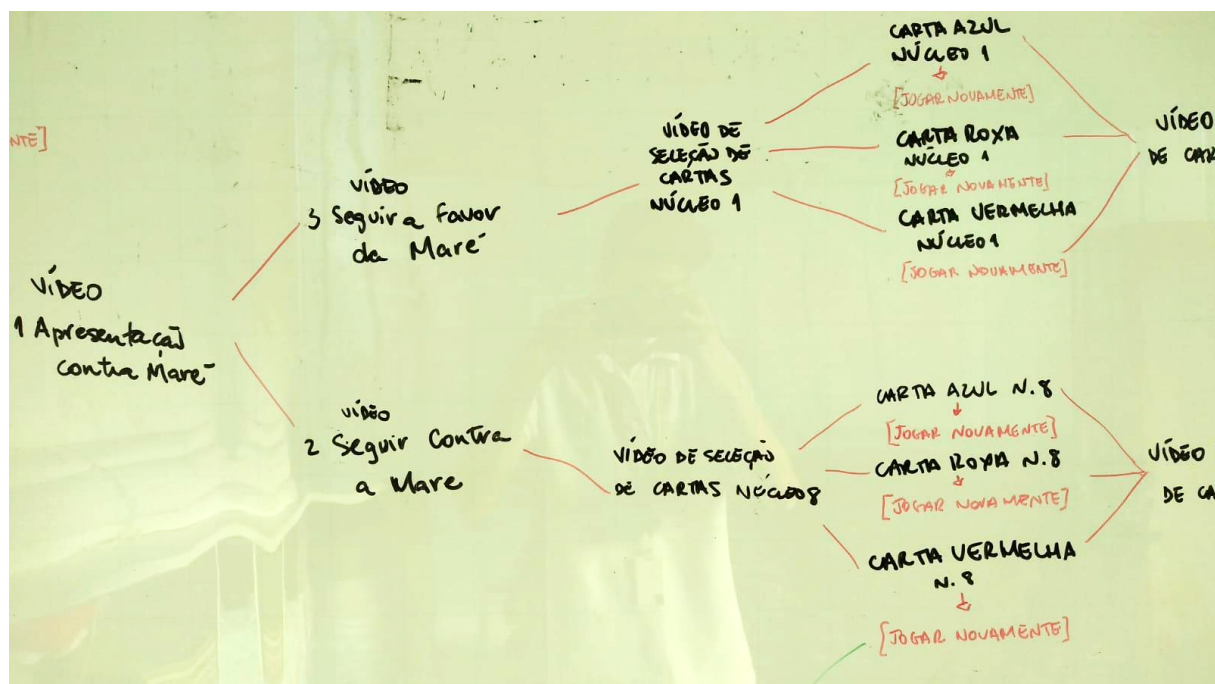
Uma das ferramentas que a plataforma nos oferecia era a possibilidade de se inserir até três outros vídeos ao final de cada um. Como em nosso jogo cada núcleo tinha apenas três casas, cada uma com uma proposta e cores diferentes, essa ferramenta nos serviu perfeitamente como base da jogabilidade. Mas o jogo não iria funcionar se só gravássemos

vídeos referentes às casas de cada núcleo. Precisamos criar um vídeo introdutório para apresentar o jogo e suas regras básicas, um vídeo sobre os dois modos possíveis de se jogar (a Favor da Maré e Contra Maré), e vídeos apresentando cada um dos oito núcleos da exposição que foram transformados em fases do jogo. Apenas o vídeo introdutório fica em modo público e todos os outros vídeos, referentes aos núcleos e às casas que os jogadores podem escolher, ficam em modo não listado, assim, o acesso a eles só se dará através desses links sugeridos ao final de cada vídeo. Ao todo, foram criados 35 vídeos: um introdutório, dois sobre as direções propostas para o jogo, oito sobre cada um núcleo/fase e 24 vídeos das Casas do Jogo, sendo três (uma de cada cor - azul, roxo e vermelho) para cada núcleo/fase.



As imagens acima são *prints* da tela do vídeo referente a Seleção das Cartas/Casas do núcleo/fase 1. Na primeira imagem há uma arte com um texto que introduz ao jogador alguma temática presente no núcleo. Esse trecho geralmente era retirado diretamente dos textos curatoriais, que ficavam expostos nas paredes da exposição, ou eram baseados neles com algumas adaptações. Todos os vídeos são narrados, legendados e possuem tradução para Libras. A segunda imagem é referente ao final desse mesmo vídeo, onde o YouTube apresenta os vídeos que indicamos. Neste caso, os três vídeos são referentes às possibilidades de Cartas/Casas que o jogador pode escolher para seguir.

Uma das principais dificuldades encontradas foi como encadear todos esses vídeos em ordem para que o jogo fizesse sentido, tanto para quem seguisse a Favor da Maré (começando do núcleo/fase um e terminando na oito) quanto para quem fosse Contra Maré (começando do núcleo/fase oito e terminando na um). Nós dois tivemos que criar uma metodologia e ensinar para as outras equipes envolvidas: a equipe de edição de vídeo, responsável pela criação dos vídeos e das artes de fundo deles; e a equipe da Comunicação do MAR, responsável pela postagem dos vídeos no canal do YouTube, bem como pela inserção dos vídeos como sugestão ao final de cada um.



Tivemos que criar um fluxograma contendo cada um dos vídeos e cada uma das partes do jogo. As imagens acima são fotografias, de acervo pessoal, de um dos quadros brancos que usamos para estruturar esse fluxograma de encadeamento dos vídeos. O primeiro vídeo, único com acesso público, seria o introdutório, onde o jogo era apresentado, e ao final dele foram linkados os dois vídeos referentes aos modos de jogo: a Favor da Maré e Contra a Maré. Ao clicar em um desses vídeos, o jogador é levado à apresentação deste modo de jogo. Cada um

tem sua especificidade. Por exemplo: ao seguir *Contra a Maré*, o jogador receberá a dica sobre as diferenças das cores das casas. Já que o jogador foi corajoso em ir contra a maré, não se acomodando em apenas seguir a maré, nós achamos que seria interessante que ele recebesse essa dica. Ao final deste vídeo, aparece apenas uma sugestão de caminho a seguir: se o jogador estiver indo a Favor da Maré o vídeo apresentado é o referente ao Primeiro Núcleo/Fase, e se ele estiver indo *Contra a Maré*, o vídeo sugerido é o do Oitavo Núcleo/Fase, conforme imagens abaixo:



Após o Primeiro núcleo/fase, a metodologia se repete até o final do jogo: quem estiver indo a Favor da Maré passará pela Casa/vídeo referente ao núcleo, serão indicadas as três opções de Casas a seguir, o jogador terá a interação com o desafio deste núcleo/fase, ao final irão aparecer as sugestões dos próximos núcleos/fases e assim por diante. Vale ressaltar que ao final do vídeo referente a casa/carta do núcleo/fase, por exemplo três, será sugerido seguir para os núcleos/fases quatro ou dois. Quem estiver seguindo a Favor da Maré sempre seguirá para a próxima fase de forma crescente, e quem estiver indo *Contra a Maré*, de forma decrescente.

Desdobramentos possíveis

Atualmente, o *Contra Maré* está disponível para ser jogado através do canal do Museu de Arte do Rio no YouTube. Basta procurar pela série “Percurso Mediados”, ou acessar o link: <https://www.youtube.com/watch?v=xmSsTbw08tA&t> . Porém, há o interesse que esse jogo tenha novas possibilidades, como a criação de um aplicativo próprio para o jogo, que seria disponibilizado para celulares, assim, seria muito mais fluido e poderia ganhar novos elementos de jogabilidade e de narrativa, como animações e conteúdos extras das obras e da exposição, por exemplo. Ou transformar em um jogo físico de tabuleiro. Se em um primeiro

momento nós transformamos a exposição em um tabuleiro, por que não transformar o tabuleiro físico em uma exposição?

Algo que já estamos testando é fazer visitas virtuais a partir do jogo. É possível que os alunos de uma turma, estando em sua sala de aula, participem de uma videochamada com um educador, em que ele compartilha sua tela e faz a mediação das provocações e questões apresentadas a cada nova escolha de fase e carta feita pelos alunos. Essa modalidade também pode ser feita por professores ou outros educadores, que podem utilizar o jogo como mediador de diversas temáticas de disciplinas como história, geografia, artes etc.

Fica o convite para que você, leitor, jogue o Contra Maré. Sozinho ou em grupo, pelo celular, computador ou uma smart tv. Você, docente, que jogue com seus alunos em sala de aula ou em ambiente virtual. Sempre estaremos abertos às sugestões e dicas para criar novos jogos, compartilhar metodologias e formas de se navegar pelas exposições do MAR, virtualmente ou fisicamente.

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

1. MARTINS, Mirian Celeste (Coord.). Curadoria Educativa: Inventando Conversas. Reflexão e Ação - Revista do Departamento de Educação/UNISC - Universidade de Santa Cruz do Sul, Vol. 14, n.1, jan/jun 2006, p.9-27.
2. PIMENTEL, Alessandra. A ludicidade na educação infantil: uma abordagem histórico-cultural. Psicol. educ., São Paulo, n. 26, p. 109-133, jun. 2008. Disponível em <[A ludicidade na educação infantil: uma abordagem histórico-cultural](#)>. acessos em out. 2021.
3. PUCU, Izabela; NICHOLS, Natalia; ZACCA, Rafael (Organizadores). Dispositivos Artístico-Pedagógicos. 1.ed. Rio de Janeiro: Instituto Odeon, 2019.