

Otrório: um jogo de contar histórias e imaginar lugares

Vitor Pissaia

Orientadora: Profa. Dra. Marina Grinover (Escola da Cidade).

Pesquisa: Trabalho de Disciplina de Estúdio Vertical, Escola da Cidade, 2017.

O território dos jogos de tabuleiro é sitiado pela lógica da competição e da produção, seja em suas versões de mesa de *Risk*, *Catan* e *Monopoly*, até a do edifício projetado por Buckminster Fuller para abrigar o seu *World Game*. O excuro que segue é o relato de uma engenharia reversa de "Otrório", projeto desenvolvido em grupo¹, na disciplina de Estúdio Vertical, da Escola da Cidade. Através da contação de histórias

de forma coletiva, o jogo proposto tenta imaginar novas formas de se relacionar com a abstração do território e propor novas formas de ocupar o campo em disputa do entretenimento. O ensaio é também uma sistematização do processo de desenho da materialidade e da imaterialidade do jogo, mapeando tanto as referências teóricas quanto uma experiência de produzir arquitetura através de outras mídias.

Otrório: a storytelling game of imaginary places

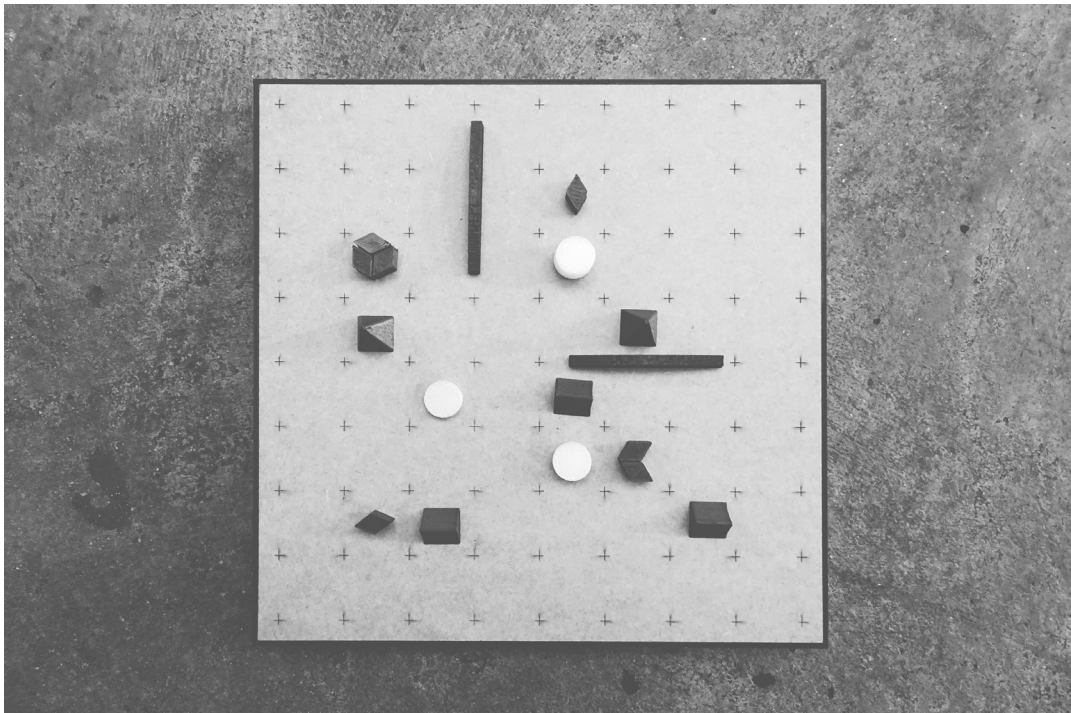
The territory of board games is surrounded by the logic of competition and production, whether in the tabletop versions of "Risk", "Catan" and "Monopoly", or even the scale of the building designed by Buckminster Fuller to house his "World Game". This essay is the report of a reverse engineering in *Otrório*, a group¹ project developed in the *Estúdio Vertical* discipline, at Escola da Cidade. Through collective storytelling, the game attempts to imagine new ways of relating to the abstraction of the territory and to propose new ways of occupying the disputed field of entertainment. The essay is also a systematization of the materiality and immateriality design of the game, mapping both not only theoretical references but also an experience of producing architecture through other media.

Otrório: un juego de contar historias y imaginar lugares

El territorio de los juegos de tablero es sitiado por la lógica de la competición y la producción, sea en sus versiones de mesa de *Risk*, *Catan* y *Monopoly*, hasta la del edificio proyectado por Buckminster Fuller para abrigar su *World Game*. El viaje que sigue es el relato de una ingeniería reversa de *Otrório*, proyecto desarrollado en grupo¹, en la disciplina del *Estúdio Vertical* de la Escola da Cidade. A través del cuentacuentos de forma colectiva, el juego propuesto intenta imaginar nuevas formas de relacionarse con la abstracción del territorio y proponer nuevas maneras de ocupar el campo en disputa del entretenimiento. El ensayo es también una sistematización del proceso de diseño de la materialidad y de la inmaterialidad del juego, mapeando tanto las referencias teóricas cuanto una experiencia de producir arquitectura a través de otros medios.



Tabuleiro interno: peças, cartas e manual.



Otrório.



Quadro com as discussões do grupo.

Em seu livro "Primeira Lição de Urbanismo", Bernardo Secchi (2006) chama a atenção para como o jogo do quebra-cabeça (*puzzle*) e o dominó foram figuras utilizadas por arquitetos e urbanistas como analogias de planos urbanos e territoriais. O primeiro possui peças cuja forma e conteúdo, pela relação estabelecida com as peças vizinhas, desvelam a sua posição num plano previamente concebido. De outra maneira, o dominó possui um conjunto de regras que permite aos jogadores posicionarem suas peças seguindo determinada lógica, sem conhecer o resultado final de sua composição, a qual emerge conforme o jogo se desenrola. Porém, para o autor, outro jogo, o pega-varetas (*Shangai*), corresponde melhor aos desafios do planejamento contemporâneo. Nele:

Deixa-se cair desordenadamente, sobre uma mesa, um maço de finas varetas de diferentes valores convencionais e, se ergue uma a uma, sem mover as outras, sob pena da jogada passar a outro jogador. O objetivo é maximizar o valor das varetas erguidas e recolhidas. No

Shangai, o tempo é estruturado pelo jogo, pelas sequencias e estratégias com as quais, dentro de determinadas regras e limites, possam ser empreendidas as ações de modificação e transformação da cidade e do território; a intersecção das varetas, como dos atores e de suas ações no espaço, é o que opõe resistência; cada jogador é continuamente posto de frente ao problema do antes e do depois, da prioridade e do valor. (SECCHI, 2006, p.170).

É certo que Secchi não estava pensando em jogos de tabuleiro em si, mas no que essas figuras poderiam evocar no pensamento dos urbanistas.

Porém, há outro personagem da arquitetura que acreditava no poder dos jogos como ferramentas da transformação mundial: Buckminster Fuller. Em seu texto *The World Game: How to make the world work* de 1960, Fuller (2008) descreve como o advento dos satélites e dos computadores poderia fazer um balanço de todos os recursos naturais, populações, geografia, conflitos etc., e através do seu jogo, times universitários poderiam projetar soluções

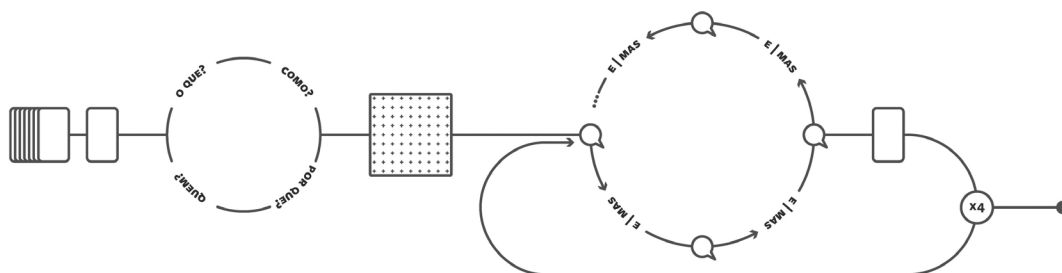


Diagrama de uma partida.

para os problemas de escassez do território habitável. O resultado seria um grande diagrama do mundo, superando em ambição o "[...] mapa do Império que tinha o tamanho do Império e coincidia com ele ponto por ponto", citado por Jorge Luis Borges em seu livro "História Universal da Infâmia" (1999, p.247). Frequentemente atualizado, testaria os limites "da impossibilidade de construir a carta do império em escala um para um", estipulados pelo autor italiano Umberto Eco ao teorizar a viabilidade cartográfica do conto de Borges, em texto compilado no livro "Segundo Diário Mínimo" (1994, p.335-342).

Essa visão econômica e diagramática do território expressa no jogo de Fuller permeia os principais jogos de tabuleiro do mercado: a gestão de exércitos dispostos em um mapa-múndi em *Risk*; a mercantilização de pedaços de terra desterritorializados em *Monopoly*²; a colonização, exploração e construção de estradas em *Catan*. Ainda que de formas variadas, as regras desses jogos permitem aos jogadores intervir no território exclusivamente pela via econômica. Identificada essa questão e acreditando que um jogo é um "conflito artificial", o problema colocado ao projeto pelo grupo seria de produzir uma contranarrativa, transferindo a transformação territorial da economia para a criação de uma história coletiva e estabelecendo o conflito dos jogadores com as regras, fazendo do jogo uma experiência não competitiva, mas colaborativa. Esta decisão foi fundamental para que um primeiro círculo se fechasse no processo criativo do jogo:

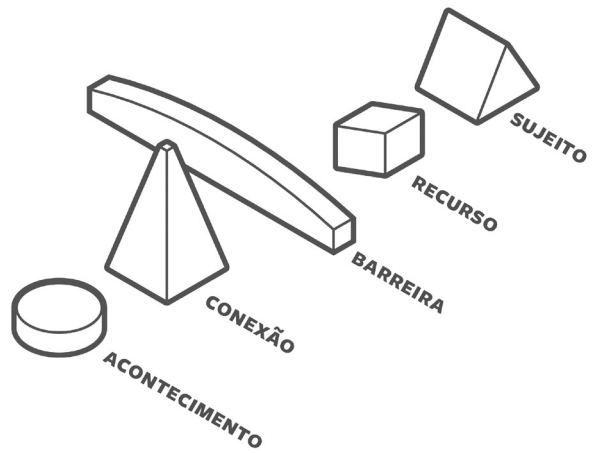
foi possível definir peças com características específicas e ações para cada uma delas em um tabuleiro.

O "O QUE" E O "COMO"

Otrório³ foi um projeto desenvolvido na disciplina do Estúdio Vertical⁴ que tinha como ponto de partida o tema "modos de fazer, modos de pensar". A questão que emerge sempre no início de um trabalho feito dentro do Estúdio Vertical é de como desenhar léxicos e ferramentas de projeto comuns entre os alunos, aos professores orientadores e, de certa maneira, à Escola como um todo. Os participantes desse esforço trazem consigo angústias e interesses diversos, variadas capacidades técnicas e motivações particulares. A busca contínua de um espaço compartilhado, ao mesmo tempo confortável e instigante para todos, era uma condição a ser estabelecida.

Entendendo o ato de projetar como a interação constante entre o objeto a ser projetado (o que) e a maneira pela qual se desenha seu processo (como) (GIANOTTI, 2012), o trabalho foi pensado a partir de duas entradas possíveis: circunscrever um conjunto de elementos (o "que") e então encontrar formas de representá-lo e desenvolvê-lo ("como"); ou encontrar uma linguagem que possibilitasse a investigação arquitetônica do território e, a partir dela, buscar seu "o que".

O jogo de tabuleiro apresentou-se como uma maneira explícita de enfrentamento desses dois processos, pois ao mesmo tempo em que o grupo deveria idealizar a



As cinco peças do jogo.

forma do jogo, ele também deveria elaborar como o jogo funcionaria. O desenho dos objetos físicos — as peças, superfícies, regras e manuais — foram investigados na dimensão do desenho através de modelos de papel e simulações tridimensionais, especulações de sua materialidade. A mídia proporcionou também, em outra dimensão, estudar os modos pelos quais os participantes compartilhariam a interação lúdica significativa (SALEN; ZIMMERMAN, 2012). A hipótese apresentada para jogar o jogo aproxima-se da noção de círculo mágico, proposto por Johan Huizinga, em seu livro *Homo Ludens*⁵. Esse artifício do círculo é informado por outra camada, ideológica, que manifesta uma leitura territorial expressa e traduzida pelas regras, já que "um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica em um resultado quantificável" (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p.95). O conjunto de regras define, portanto, a interface dos jogadores com o mundo do jogo dentro do círculo mágico, estabelecendo o que é aceito e o que não é aceito como uma interação possível.

AS REGRAS DO JOGO

Otrório é um jogo de contar histórias de forma coletiva e de imaginar lugares. Inicia-se sorteando uma carta que contém um tema, cinco peças iniciais, um objetivo da rodada e uma consequência. As peças iniciais devem ser então

distribuídas aleatoriamente pelo tabuleiro, normalmente lançadas sobre ele, como se faz com dados comuns de seis lados. A partir do tema, cada jogador faz uma pergunta ao próximo participante sobre o território a ser inventado. A única regra aqui, que se mantém ao longo de todo o jogo, é que as afirmações não podem conflitar com o que já foi estabelecido pelos outros participantes. Dependendo da resposta, o jogador ganha um dos quatro tipos de peça preta: Sujeito, Recurso, Barreira ou Conexão. Essa dinâmica se mantém até que todos os jogadores tenham estabelecido algo sobre a história e recebido a sua peça. Em seguida, cada participante recebe um par de peças brancas, denominada "Acontecimento".

O primeiro jogador posiciona então uma peça, seguindo regras específicas determinadas pelo conjunto de participantes na rodada anterior, e conta uma pequena história sobre sua peça e a relação dela com as outras peças vizinhas. Os outros jogadores podem intervir, adicionando suas próprias peças pretas ou as de "Acontecimento" e iniciando suas falas com as conjunções "e" (adicionando fatos) ou "mas" (opondo outras informações). Nenhum jogador pode negar o que foi dito. A esse conjunto de ações damos o nome de "Turno". Terminado o turno do primeiro jogador, passe-se ao do próximo, que posiciona sua peça, elabora sua história e permite aos outros jogadores acrescentarem ou contemporizá-la com suas próprias peças. Ao fim do conjunto de turnos, os jogadores checam se o objetivo definido na carta foi alcançado. Caso contrário, aplicam



Protótipo com peças *ready-made*.

a consequência estipulada. Resolvem então todas as peças de "Acontecimento", definindo em consenso os seus resultados no tabuleiro, removendo, deslocando ou adicionando peças pretas. Ao fim dessa fase, todas as peças "Acontecimento" voltam às mãos dos jogadores, uma nova carta de objetivo e consequência é sorteada e começa uma nova rodada.

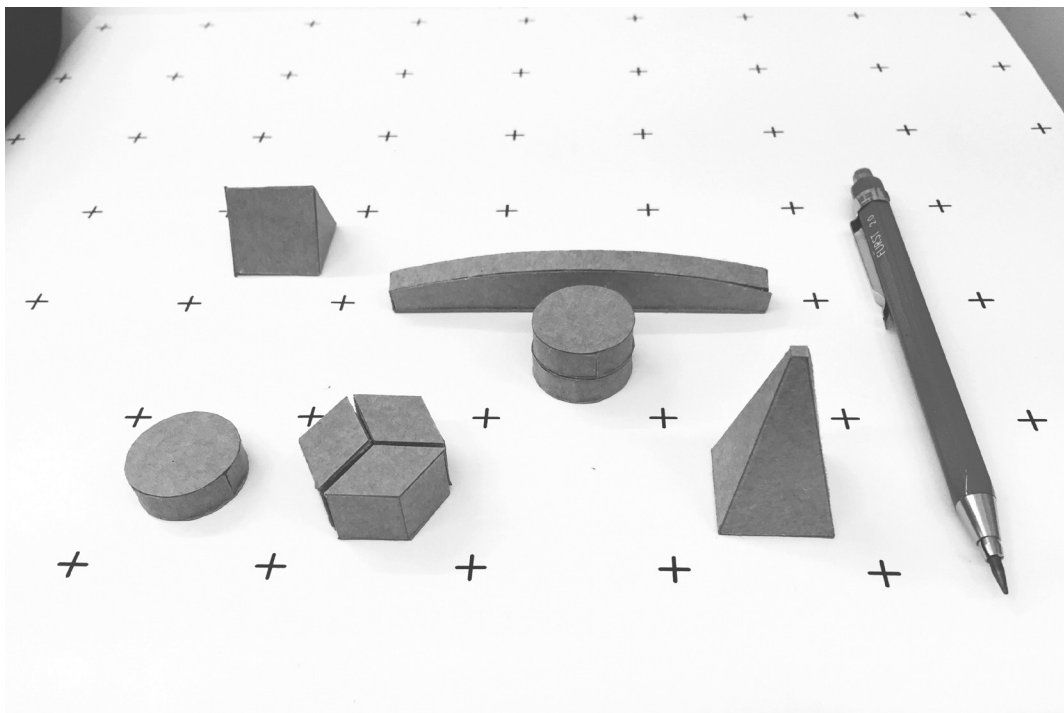
Ao fim de quatro rodadas, os jogadores conversam sobre a história daquele território elaborada até aquele momento, relembram os fatos que ocorreram e, novamente em conjunto, selecionam cinco peças pretas que estiverem em jogo, bem como suas histórias, como síntese da partida. As narrativas das peças não selecionadas devem ser retiradas uma a uma e o seu desfecho narrado pelos jogadores. As peças "Sínteses", com histórias em aberto, podem ser utilizadas para iniciar um novo jogo, como um gancho, substituindo as peças iniciais prevista nas cartas.

UMA PAISAGEM DE SIGNOS

Cada peça de Otrório foi definida como um elemento do território, que ao ser posicionada no tabuleiro estabelece

relações com as outras peças. Limitadas a um vocabulário abstrato, as peças se comportam como signos, com seus significados internos estabelecidos pelas regras criadas para cada jogada, mediando, portanto, as ações dos jogadores. Seu desenho geométrico foi pensado de maneira que fossem facilmente distinguidas. Ao colocá-las em jogo, os participantes devem contar uma história sobre o que é aquela peça e como ela se relaciona com as outras, estabelecendo um significado particular a cada uma. Retomando a ideia do *Shangai* de Secchi, toda vez que alguém faz uma jogada, precisa ler o estado atual do território e projetar um desdobramento possível. Cada jogada, porém, não é autônoma: cada peça-narrada colocada no tabuleiro-território por um jogador permite que todos os outros possam se manifestar, adicionando outra peça, acrescentando informações àquela narrativa em curso.

Não se pode suprimir peças; logo, nenhum jogador pode negar a história contada. As intervenções dos outros jogadores são feitas adicionando detalhes à peça colocada ou opondo algum detalhe não enunciado por sua narrativa original.



Ensaio com papel cartão.

As histórias adicionais devem começar com "e" (adição) ou "mas" (oposição), nunca negando a narrativa anterior. Esta regra estrutural impõe um conceito fundamental associado ao conceito de dialogismo em Bakhtin (BRAIT, 2014). O jogo permite a *práxis* dos embates inerentes à construção do território, que podem ser aqui sintetizados pela participação dos envolvidos em um processo de transformação do espaço. Esta participação é consciente e depende de relações entre as partes, na medida em que cada jogador é livre e responsável por sua narrativa.

Otrório, o jogo, é formado por cinco tipos de peças, que se dividem em um conjunto de cor preta (Sujeitos, Recursos, Barreiras e Conexões — os "o que") e outro de cor branca, denominado "Acontecimentos" — os "como". Dentro do jogo as peças possuem funções ambivalentes, ora mediando a composição da paisagem de signos, ora servindo como interface narrativa. Estas definições foram pensadas a partir das colocações de Milton Santos sobre os sistemas de objetos e de ações:

O espaço seria o conjunto dessas duas coisas. Isso daria uma visão

de território, de paisagem, de lugar, e acrescentaria à visão dos outros cientistas sociais uma visão de materialidade que não constitui apenas um teatro da ação, mas é condição para a ação. (SANTOS, 2013, p.89).

Analisados como um sistema de objetos, as peças "Sujeitos" ocupam espaços do tabuleiro desconectados de outras peças, fundando diferentes núcleos; as peças "Recursos" permitem que um núcleo continue existindo; as "Barreiras" interrompem relações entre as outras peças; as "Conexões" permitem trocas entre núcleos distantes; e as peças brancas, "Acontecimentos", permitem a obtenção de novas peças de qualquer tipo. Dessa perspectiva, as peças organizam o espaço e permitem, ou não, determinadas configurações do tabuleiro.

De outra perspectiva, as peças são também sistemas de ações, já que é por meio delas que a história se desenvolve. Assim, "Sujeitos" são os pontos de vista que subjetivam o território; "Recursos" são histórias armazenadas em determinados pontos do tabuleiro; "Barreiras" são bifurcações no fluxo narrativo; "Conexões"



Jogo em andamento.

são as convergências entre histórias apartadas; e os "Acontecimentos" são conflitos escalonados durante a rodada.

Sistemas de objetos e sistemas de ações interagem. De um lado, os sistemas de objetos condicionam a forma como se dão as ações e, de outro lado, o sistema de ações leva à criação de objetos novos ou se realiza sobre objetos preexistentes. É assim que o espaço encontra a sua dinâmica e se transforma. (SANTOS, 2017, p.39).

Ainda que Milton Santos admita o sistema de objetos como a soma dos "naturais" e dos "fabricados", os elementos representados no jogo pelas peças foram pensados como híbridos de natureza e de cultura, tal como definido por Bruno Latour (2005). Uma peça "Barreira" pode corresponder na história tanto a um acidente geográfico quanto a um muro que divide fronteiras.

As partidas de Otrório começam com o sorteio de uma carta, que apresenta aos participantes as variáveis para aquela partida: um tema, um conjunto de cinco peças iniciais e uma condição a ser alcançada ao fim da rodada. O tema

da partida é um conceito aberto a ser preenchido pelos jogadores. A construção do território começa durante a preparação do jogo, fazendo com que os jogadores se apropriem do espaço imaginado de forma coletiva. Com algumas palavras em mente, cada um dos participantes deve fazer uma pergunta sobre o território imaginário ao próximo jogador. Tendo sua pergunta respondida, o jogador presenteia o autor da resposta com uma das peças pretas, que agora deve recomençar este ciclo, fazendo outra pergunta ao próximo jogador, até que todos tenham passado pelos dois processos: pergunta e resposta.

As peças iniciais apresentadas pela carta formam uma primeira geografia⁶ do território imaginário. Cada carta possui também uma condição, um objetivo, que deve ser atingido pelos jogadores em conjunto. Caso este não seja cumprido até o final da rodada, a carta inicial também apresenta uma consequência para o jogo dali em diante, transformando o território de jogo e implicando diretamente na história coletiva. Não alcançar um objetivo, porém, não impede o andamento da partida e, em alguns casos, pode levar a narrativa para caminhos mais



Primeira avaliação do Estúdio Vertical com a orientadora Marina Grinover, Eduardo Gurian e membros do grupo.

interessantes e inesperados. Assim este mecanismo desvincula a noção de sucesso e fracasso presente na maioria dos jogos de tabuleiro. A dinâmica do jogo construiu-se a partir do debate no grupo entre estratégia e tática, como colocado por Michel de Certeau (2014) ao enunciar a relação entre produtores e consumidores no desenho das relações cotidianas do consumo. Estratégias são ações postuladas de um lugar de poder e elaboram lugares teóricos, no caso, as cartas. De outro lado, as táticas valem pela pertinência que dão ao tempo, transformando a intervenção em situação favorável, são as narrativas durante as jogadas.

Como mencionado anteriormente, o deslocamento da interação estritamente financeiro-econômica no território para uma narrativa compartilhada mediada por regras trouxe mudanças significativas para a experiência do jogo. Enquanto as peças "Sujeito", "Recurso", "Barreira" e "Conexão" permitem aos jogadores adicionarem histórias diretamente ao tabuleiro-território — ainda que moderadas pela adição ou correção dos outros participantes pela mecânica de "e" ou "mas" —, as peças "Acontecimento" operam

como uma economia narrativa, permitindo aos jogadores adquirir novas peças e, principalmente, criando conflitos na história compartilhada. Ao posicionar uma peça "Acontecimento" o jogador apresenta uma nova situação, permitindo que outros jogadores empilhem nesta uma outra peça, escalando a urgência do evento, e mais outra, levando aquele arco dramático a um clímax. Essas pilhas de "Acontecimentos" vão se somando no território e, ao fim da rodada, após todos os jogadores terem feito sua adição à história, esses conflitos devem ser resolvidos. A resolução permite aos jogadores adicionar ou remover peças e reposicionar elementos do território, desde que os resultados destas ações sejam aceitas pelo restante do grupo.

O último turno do jogo é o momento de avaliar o tabuleiro-território. Os jogadores sintetizam juntos a partida, selecionando cinco peças que consideram fundamentais para a história. Essas peças, mantendo seus significantes, são ao mesmo tempo o resumo daquela experiência do jogo e a possibilidade de iniciar uma nova partida e de trilhar novos caminhos a partir das experiências da história passada. Retomando o conceito de jogo de Salen

e Zimmerman, nota-se que, segundo os autores, o conflito artificial deve implicar:

[...] um objetivo ou resultado quantificável. Ao final de um jogo, um jogador venceu, perdeu, ou recebeu algum tipo de pontuação. Um resultado quantificável é o que normalmente distingue um jogo das atividades lúdicas menos formais. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p.96).

Otrório possui objetivos quantificáveis na lógica binária das condições das cartas, cujo cumprimento ou não produz alterações no território do jogo. Ao mesmo tempo, o resultado final é subjetivo, com a definição do sucesso ou fracasso da história medida pela satisfação compartilhada pelos jogadores. Assim como o desenho do território real, o jogo termina sintetizando eventos, características do lugar e dos agentes, demandas e suas disputas acordadas, permitindo a ponte entre o estado suspenso da imaginação e a vivência do mundo real.

ANTES DO FIM

Otrório não foi pensado como um jogo educativo. Durante a sua elaboração, o princípio norteador do projeto foi uma frase atribuída a Walt Disney: "Prefiro entreter e esperar que as pessoas aprendam algo, que educar as pessoas e esperar que elas se divirtam". Ainda que não seja o objetivo do jogo, assim como Disney, entende-se que todo entretenimento é fruto de uma ideologia, um posicionamento político. As histórias narradas coletivamente em Otrório não tem uma moral definida pelas regras, mas são reflexo das sobreposições das narrativas e acordos firmados entre seus participantes. Assim, o "o que" é aberto, sendo possível contar histórias sobre guerras, especulações imobiliárias e colonizações, citando os temas abordados pelos outros jogos de tabuleiro descritos no início do texto, mantendo a agência dos jogadores. O deslocamento feito em Otrório está implícito em suas regras, está no "como". O território é resultado do acúmulo de camadas de peças (objetos) e histórias (ações), onde cada jogada necessita de uma leitura de sua condição

naquele determinado momento e de uma projeção futura. Dessa maneira o jogo projetado é o próprio resultado e descrição do processo que o constituiu.

NOTAS

1. Otrório foi um projeto desenvolvido por Ana Clara Marin, Laura Tomiatti, Lívia Volpato, Luiz Felipe Orlando e Vitor Hugo Pissaia.
2. É justo e necessário afirmar que a origem do jogo *Monopoly* está envolta em uma disputa legal, envolvendo a designer Lizzie Magie. Magie era uma ativista georgista, militante da *Single-tax*. Em 1903 ela desenvolveu o jogo *The Landlord's Game*, com o qual procurava demonstrar que a posse da terra gerava concentração de riquezas. Durante a depressão econômica de 1929, Charles Darrow encontrou uma versão de seu jogo, alterou pequenas regras e as publicou com o nome de *Monopoly*. Ver: MARS, 2015.
3. O nome do jogo é uma junção das palavras "outro" e "território".
4. Estúdio Vertical é uma disciplina em formato de atelier experimental, que integra alunos de diferentes anos da Escola da Cidade.
5. O autor discute que o "jogar" é um elemento nuclear de formação da cultura humana e observa como os elementos lúdicos estão presentes na política, na guerra, no amor, na poesia e em outras atividades humanas. O ambiente do jogo é formado de fantasia, de sonhos e catarse; nesse universo os jogadores transformam-se abrindo espaço para a imaginação voluntária e o ambiente ao redor. Mas, também o jogo deve possuir limites de tempo e de espaço e, acima de tudo, um caminho e sentido próprio. Essa ideia nos apresenta a importância de definir regras e o "espaço" em que a ação do jogo acontece.
6. Apesar de introduzidas para evitar a tabula-rasa do tabuleiro-território, a retícula das casas não escapou da lógica moderna da "infinita possibilidade de circulação e subdivisão do real" (SECCHI, 2006), formando espaços homogêneos e estanques.

REFERÊNCIAS

- BORGES, Jorge Luis. Sobre o Rigor na Ciência. In:_____. **Obra Completas II**. São Paulo: Editora Globo, 1999.
- BRAIT, Beth. **Bakhtin**: dialogismo e polifonia. São Paulo: Contexto, 2014.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**. 1. artes de fazer. São Paulo: Vozes, 2014.
- ECO, Umberto. **O segundo diário mínimo**. Rio de Janeiro: Record, 1994.
- FULLER, R. Buckminster. The World Game - How to make the World Work. In:_____. **Utopia or Oblivion**. Baden: Lars Müller Publishers, 2008.
- GIANOTTI, José Arthur. **Notícias do espelho**. São Paulo: Publifolha, 2012.
- LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos**. São Paulo: Ed. 34, 2005.
- MARS, Roman et al. **The Landlord's Game**. 99% Invisible, 17 nov. 2015. Podcast. 1 MP3 (19min.). Disponível em: <99percentinvisible.org/episode/the-landlords-game/>. Acesso em: 31 de maio de 2018.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamento do design de jogos: principais conceitos. v. 1. São Paulo: Blucher, 2012.

SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço**. São Paulo: Edusp, 2017.

_____. **A Técnica, Espaço, Tempo: Globalização e Meio Técnico-científico-informacional**. São Paulo: Edusp, 2013.

SECCHI, Bernardo. **Primeira lição de urbanismo**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

SOBRE O AUTOR

Designer Gráfico graduado pela PUC-PR em 2006.
Arquiteto e urbanista graduado pela Escola da Cidade em 2018.

vitor.pissaia@gmail.com