

**Criatividade
Coletiva**

Jogo da Comunicação

**1º Semestre - 2007
CPFL - NAP - PI**

Política do Impossível

Em 2007 o grupo PI - Política do Impossível¹ - propõe um espaço de encontro para a “comunidade” que vem se formando nos cursos do Núcleo de Artes Plásticas do Espaço cultural CPFL, desenvolvidos nos últimos dois anos.

A estratégia utilizada é a de “jogo aberto”, que diferentemente dos jogos com perdedores e vencedores, permite uma dinâmica na qual o que importa é o próprio fazer: neste caso, a discussão e produção de símbolos que vai envolvendo a todos em uma construção coletiva.

O “Jogo da Comunicação” parte da discussão de quatro focos: mídia, comunidade, estado e mobilidade. Ao recorrer diversos caminhos de diálogo chegamos a sínteses poéticas grupais. Juntos criamos, neste processo, o nosso campo de investigação e ação.

¹ PI - Política do Impossível - é um grupo de artistas-educadores que trabalham na intersecção entre arte, política e educação.

Jogo da Comunicação

1. MISSÃO DO JOGO:

- o Investigar e discutir sobre o tema Comunicação
- o Criar coletivamente sínteses poéticas que apresentem novas possibilidades de Comunicação

2. JOGADORES:

- o 8 Jogadores-propositores: 2 por Base de Trabalho
- o 90 Jogadores-jogadores: 25 por Base de Trabalho

3. PEÇAS:

- o Cartas-desafio: orientações para a partida
- o Cartas-instrumento: câmera de vídeo, câmera de foto, materiais gráficos, gravador de áudio, etc.
- o Cartas-referência: imagens, textos, vídeos, etc.
- o Cartas-interpartida: apresentação de desafios a serem realizados entre as partidas.

4. REGRAS:

- o Assiduidade e pontualidade para os encontros
- o Disponibilidade para compartilhar as tarefa necessárias a cada jogada
- o Cumprir todas as tarefas propostas para as partidas e inter-partidas

- o Todos os grupos devem passar por todas as Bases de Trabalho
- o Para discussão:
- o Compartilhar a leitura do desafio proposto para a partida
- o Escuta atenta entre os jogadores
- o Tomadas de decisão devem ser consensuadas
- o Para síntese poética:
- o Deve ser produzida pelo menos 1 síntese poética por partida
- o Toda síntese poética deve considerar a possibilidade de interlocução
- o Cada síntese produzida deve ser mantida em sua respectiva Base de Trabalho até o final do jogo
- o A síntese produzida em uma partida servirá como disparador para a discussão da partida seguinte

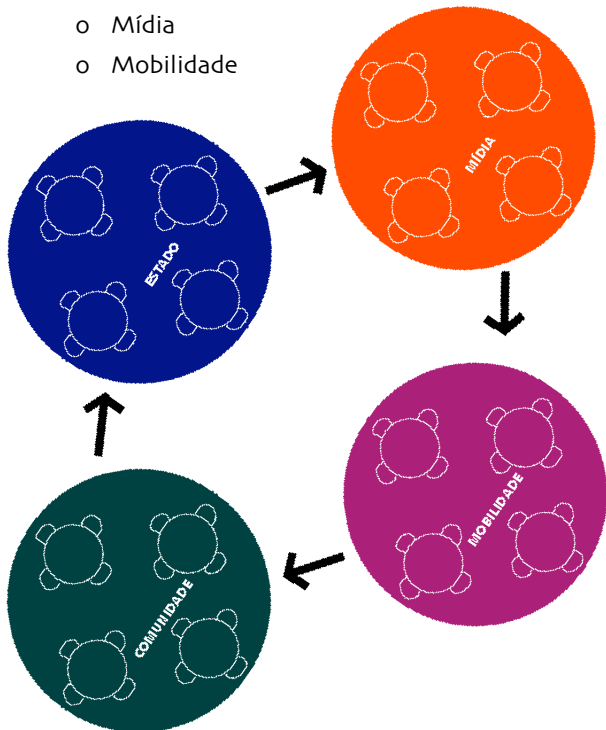
5. DURAÇÃO:

- o 6 partidas de 3h cada, seguindo cronograma apresentado
- o Devem haver jogadas inter-partidas de acordo com as orientações recebidas na partida

Tabuleiro

Quatro bases de trabalho:

- o Estado
- o Comunidade
- o Mídia
- o Mobilidade



Partida 1

Jogada 1: jogadores-jogadores ocupam seus lugares escolhendo uma das Bases: mídia, estado, comunidade ou mobilidade. Desafio: chegar a um conjunto de palavras-sínteses da relação entre o Tema Base e Comunicação.

Jogada 2: grupos movem-se no tabuleiro para a próxima Base. Desafio: a partir das palavras-sínteses encontradas na segunda Base criar uma pergunta consensuada pelo grupo.

Jogada 3: cada grupo elege um representante. Fechamento da partida: rodada de leitura das perguntas por cada representante da Base para o grupo todo.

Partida inicial

Jogadores trabalham coletivamente a partir dos desafios propostos na primeira partida do Jogo da Comunicação.



Interpartida 1

Baseada nas perguntas finais de cada base.

DESAFIO

Investigar a realidade a partir da questão

"PORQUE ENQUANTO COMUNIDADE NOS SENTIMOS EXCLUÍDOS DA SOCIEDADE?"

e trazer registros (textos, imagens, objetos, etc.) da investigação para compartilhar com o grupo na próxima partida.

DESAFIO

Investigar a realidade a partir da questão

"ATÉ QUE PONTO ESSES ESTADOS (INSTITUIÇÃO E ANÍMICO) SE INTER-RELAIONAM E SÃO ALTERADOS ATRAVÉS DA COMUNICAÇÃO, PROVOCANDO TRANSFORMAÇÃO, MUDANDO A ORDEM ESTABELECIDAZ? COMO CRIAR UM ESTADO ONDE NÃO HAJA SUBJUGAÇÃO, CONTROLE DESMEDIDO, ABUSO DO PODER? COMO TIRÁ-LO DO PLANO UTOPICO?"

e trazer registros (textos, imagens, objetos, etc.) da investigação para compartilhar com o grupo na próxima partida.

DESAFIO

Investigar a realidade a partir da questão

"O QUE A MÍDIA REVELA E VELA?"

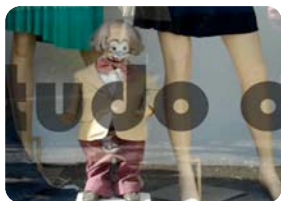
e trazer registros (textos, imagens, objetos, etc.) da investigação para compartilhar com o grupo na próxima partida.

DESAFIO

Investigar a realidade a partir da questão

"O QUE HÁ ENTRE O PARTIR E O CHEGAR?"

e trazer registros (textos, imagens, objetos, etc.) da investigação para compartilhar com o grupo na próxima partida.



O que a mídia revela e vela?

Vídeo criado por JUNIOR XXXXXXXX.

link www.politicadoimpossivel.com.br/videos/Amidia

Partida 2

Desafio geral desta partida: em cada Base, a partir das cartas-desafio e cartas-referência que receberem, os jogadores-jogadores devem, coletivamente, dar forma à pergunta-síntese de sua Base (a mesma que levou como inter-partida), produzindo uma síntese poética.

(Apito marca o tempo).

Jogada 1: jogadores-jogadores se posicionam em seus lugares, ocupando a Base em que terminaram a partida anterior.

Jogada 2: cada Base produzirá uma síntese-poética a partir de cartas-desafios, cartas-referências e cartas inter-partidas específicas.

Jogada 3: (grupos se movimentam no tabuleiro, mudando de Base)

a. Grupos chegam em suas novas bases, encontram uma síntese poética e uma carta inter-partida.

b. Um de cada grupo apresenta a carta interpartida recebida.



as cores das bases

Vestidos com as cores das Bases, os participantes, em grupos, criam quatro "sínteses poéticas" a partir das Cartas Desafio.

absurdo público

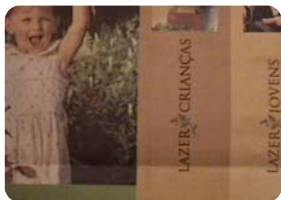
Absurdo público coletivo cometido pelos alunos da Base comunidade; síntese-poética criada para o desafio recebido na segunda partida.





estrutura pós-estatal

Estrutura tridimensional criada pelos jogadores da Base estado, na segunda partida, para representar uma estrutura pós-estatal ideal.



o preço da desigualdade

"Qual é o preço da desigualdade?", vídeo de um minuto realizado pelos jogadores da Base Mídia, na segunda partida.

FERRAMENTA

Câmera de Vídeo

REFERÊNCIA

Documentário
"Ônibus 174"
Direção: José Padilha
2004
Trecho de 1 minuto

REFERÊNCIA

Journal "Folha de
S. Paulo"
Dia 05 de Maio de
2007
Capa

DESAFIO

Tempo: 30 minutos
Criar um vídeo com 1 minuto de duração, tendo a pergunta: "O que a mídia revela e não?", utilizando os vários elementos e cenas referenciadas.

Interpartida 2

Baseada nas questões Finais das Bases

DESAFIO INTER-PARTIDA II

Escolher e trazer um trecho midiático (televisão, rádio e jornal) que represente as impressões deixadas pelo vídeo criado na partida anterior.

DESAFIO INTER-PARTIDA II

DESAFIO INTER-PARTIDA II

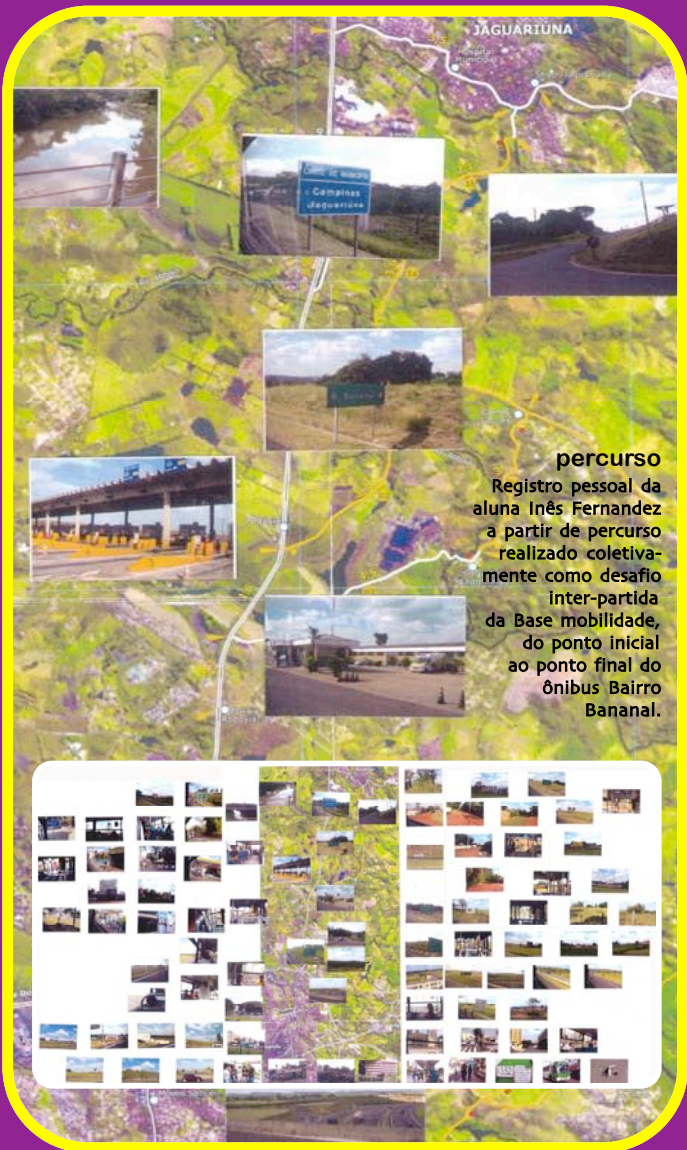
PROPOSTA:

Percurso Coletivo na cidade

Pegar o ônibus "bairro Bananal" no Mercadoão. Ir até o ponto final no bairro. Registrar as diferenças percebidas ao longo do percurso. Ir em grupo e trazer registros, elementos da experiência.

DESAFIO

2.
Cometer um absurdo
[público] coletivamente



percurso

Registro pessoal da aluna Inês Fernandez a partir de percurso realizado coletivamente como desafio inter-partida da Base mobilidade, do ponto inicial ao ponto final do ônibus Bairro Bananal.



Ora Bolas

Alunos se encontram em um bar de Campinas para soltar bolhas de sabão. Ação realizada como proposta de inter-partida da Base comunidade, desdobramento da idéia de cometer um absurdo público: contagiar o bar com bolhas de sabão.



Partida 3

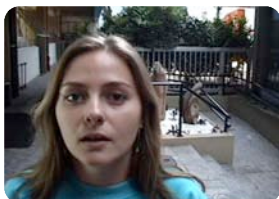
Desafio geral desta partida: aprofundar os conceitos norteadores de cada Base: o que estamos entendendo por mobilidade, estado, comunidade e mídia?

Jogada 1: jogadores-jogadores se posicionam em seus lugares, ocupando a Base em que terminaram a partida anterior. Compartilham a síntese do desafio inter-partida e aprofundam as discussões propostas por cada Base. Cada grupo de jogadores-jogadores deixará em sua Base uma síntese-poética da discussão gerada, assim como um desafio inter-partida para o próximo grupo.

Jogada 2: (grupos se movimentam no tabuleiro, mudando de Base)

- a. Grupos chegam em suas novas bases, encontram uma síntese poética e uma carta inter-partida.
- b. Um de cada grupo apresenta a carta de inter-partida recebida.





Saída de Emergência

A partir da pergunta "Qual sua saída de emergência?" foi realizado um vídeo de 3 minutos pelos jogadores da Base Mídia, na terceira partida.



Jogo da Velha

"Jogo da Velha". Alunos desafiam transeuntes do centro de Campinas para uma partida de jogo da velha. Ação realizada como proposta de inter-partida da Base mobilidade, a partir de discussão sobre a idéia de "mobilidade relacional".

Partida 4

Desafio geral desta partida: agora somos todos uma mesma base, a base da comunicação.

Jogada 1: jogadores-jogadores se posicionam em seus lugares, ocupando a Base em que terminaram a partida anterior. Compartilham a síntese do desafio inter-partida e a colocam na Base.

Jogada 2: (percurso inter-bases)

Todos os jogadores-jogadores caminham livres pelas Bases, conversando sobre os conteúdos e sínteses-poéticas expostos.

Jogada 3: (um grande círculo inter-bases)

Como podemos sistematizar as experiências que tivemos em cada Base? O que fica, de cada Base, para cada um? Montagem coletiva de um varal com os conteúdos desta conversa.

Sistematização

MOBILIDADE

“PSICOGEOGRAFANDO” A CIDADE

Por que uma cartografia Psicogeografica de Campinas?

Relação micro e macro política. O que os percursos pessoais, situados no mapa, revelam das relações entre os sujeitos e a cidade (suas estruturas)? Como a experiência pessoal da cidade nos faz entender estruturas físicas/sociais maiores?

Relação entre mobilidade física e mobilidade relacional. Para que nos serve pensar a mobilidade física? O que ela nos revela das dimensões sociais, territoriais e políticas da cidade? Como ela revela relações subjetivas com os espaços, com os medos, com a (in)segurança, com a diferença, com o outro?

Experiência da cidade e seus territórios: deslocamentos. Dimensão física da mobilidade (por onde o sujeito se desloca) como ponto de partida para pensar estruturas sociais e políticas na/da cidade.

A prática da cidade como contradição - impossibilidade de encontro com o diferente. O sentido de cidade se perde. Introjetamos a imobilidade como forma de viver.

O que mobilizou essa coletividade?
Que mobilidade foi essa?

Mobilidade interna <> estar mobilizado Olhar para fora X Olhar para dentro

O trajeto não era turístico

Inesperado
Marco inicial / sentido
Desbravadores

"Notar o que não vimos"

Trabalho difícil... andar de ônibus, no
sábado, achar extraordinário o que é
ordinário.

Atenção

Estranhamento

Formas de relação:
silêncio

ônibus como um não-lugar. Pode ser lugar?

Relação mobilidade <> deslocamento

Mobilidade como transformação de si mesmo: sensações, percepção, ponto de vista, olhar....

Mobilidade como abertura de passagens

Imobilidade como dificuldade de relação com o outro no caminho.
Imobilidade interna.

Constrangimento

medo

desconhecido

isolamento

Defender-se do outro

Privatização do espaço do corpo

Automatização da vida urbana

Experiência funcional de cidade

QUANDO EXISTIU MOBILIDADE?

QUANDO EXISTIU IMOBILIDADE?

QUANDO MOBILIDADE É MOBILIDADE?

QUANDO MOBILIDADE É IMOBILIDADE?

QUAIS DISPOSITIVOS E FORÇAS REFORÇAM A MOBILIDADE?

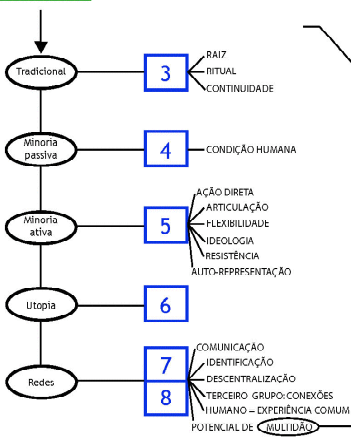
QUAIS DISPOSITIVOS E FORÇAS REFORÇAM A IMOBILIDADE?

Sistematização COMUNIDADE

PORQUE ENQUANTO COMUNIDADE NOS SENTIMOS EXCLUÍDOS DA SOCIEDADE?

1

NOÇÕES DE COMUNIDADE



(COMO NASCE UMA CO

IMPULSO MITOLÓGICO PRODUÇÃO COMUM

10

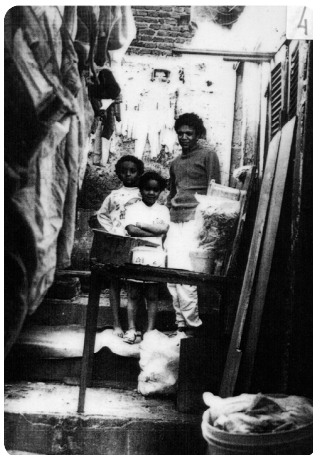
1. Síntese Poética

Na terceira partida, os alunos da Base estado vivenciaram o "exercício do autoritarismo consensuado", a partir da análise de estruturas de poder encontradas em três imagens. Como síntese-poética, esta análise deveria ser representada coletivamente, usando uma mesa, três cadeiras e o pano azul da Base.

3. Ritual Indígena



4. Cortiço



6. Suely Rolnik, Cartografia Sentimental

“O cartógrafo nota também que os jovens estão abandonando ostensivamente os modos de vestir, morar, falar, comer, andar...que ele conheceu. Até sua postura mudou. Os hábitos, então, nem se fala: por exemplo, o “consumismo”, como eles dizem, é algo que abominam...Proliferam peças, filmes e as chamadas “canções de protesto”... Num primeiro momento, o cartógrafo se entusiasma, mas logo percebe que, junto com a resistência à captura, resiste-se também à potencialidade que se abriu ao desejo, seja ao aumento da flexibilidade de desterritorialização, seja à furtura de linguagens possíveis para a criação de novos territórios...”

7. Frente 3 de Fevereiro faz ação na Prefeitura

www.frente3defev.org.br



5. Ocupação de “Sem Teto” em São Paulo

8. Possível visualização de rede



10. C

“A com...
como o...
mas sí...
comun...
ambiva...
ismos...
preens...
reinven...
um est...
o não...
aberta...
sempro

Fevereiro
ocupação
estes Maia
evereiro.com.br



ÍLIAS
ADAS



10. Coletivo What Is To Be Done?

“Na realidade, não queremos capturar a falácia e o fracasso do realismo socialista; o que queremos capturar é o impulso mitológico, o ponto de partida, o impulso que formou o comunismo socialista...”

9. Multidão (2005, Michael Hardt e Toni Negri)

“Nosso ponto de partida é o reconhecimento de que a produção de subjetividade e a produção do comum podem formar juntas, uma relação simbiótica em forma de espiral. Em outras palavras, a subjetividade é produzida através da cooperação e da comunicação, e por sua vez esta subjetividade produzida vem a produzir novas formas de cooperação e comunicação, que por sua vez produzem nova subjetividade, e assim por diante. Nessa espiral, cada movimento sucessivo de produção de subjetividade para produção do comum é uma inovação que resulta numa realidade mais rica. Talvez devamos identificar nesse processo de metamorfose e constituição a formação do corpo da multidão, um tipo fundamentalmente novo de corpo, um corpo comum, um corpo democrático.”

Colectivo Situaciones Febrero, 2006

...unidade merece então uma nova atenção. Já não
...excentricidade de um passado que resiste a morrer,
...m como uma dinâmica de associação e produção
...m com muita vigência política e cheia de
...alências... Uma comunidade percebida sem apri-
...nem folclorismos (que obstaculizariam a com-
...ção dos modos através dos quais o comunitário se
...nta.). (...) “A comunidade é movimento, portanto,
...forço por atualizar o comum, e o comum é sempre
...absolutamente realizável, é uma universalidade
..., não aferível em sua plenitude. A comunidade é
e, por isso, um devir, uma tentativa, um avanço.”

11. Radek Community



Sistematização ESTADO

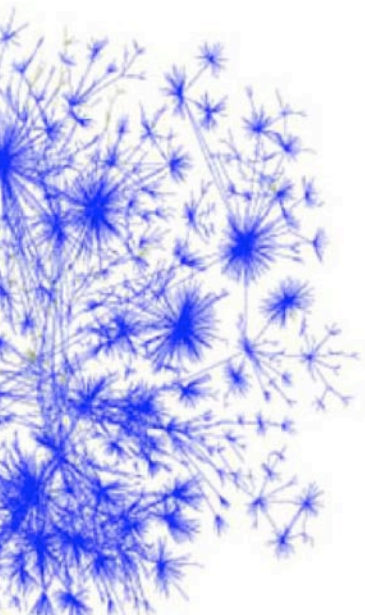
Até que ponto estes estados se interrelacionam e são alterados através da comunicação, provocando transformação, mudando a ordem estabelecida? Como criar um estado onde não haja subjugação, controle desmedido, abuso de poder? Como tirá-lo do plano utópico?

		Estado (instituição)		estado (anímico)		
C	↑		↔		↑	C
O	↓				↓	O
M			comunicação			M
U			mídia			U
N		Leis		indivíduo		N
I		Poder		emoções		I
C		Controle		arte		C
A		Censura		anarquia		A
Ç		Ordem				Ç
Â						Â
O						O



Referências

Na terceira partida, os alunos da Base estado vivenciaram o "exercício do autoritarismo consensuado", a partir da análise de estruturas de poder encontradas em três imagens. Como síntese-poética, esta análise deveria ser representada coletivamente, usando uma mesa, três cadeiras e o pano azul da Base.



Sistematização MÍDIA

Myles Horton: (...) Acadêmicos, políticos, todas as pessoas que supostamente devem estar dirigindo este país dizem que precisamos ser neutros. Assim que eu comecei a examinar aquela palavra - neutro - e seu significado, ficou bem claro para mim que não existe essa coisa a que chamam de neutralidade. É uma palavra-código para o sistema vigente. Não tem nada a ver com nada a não ser concordar com aquilo que é e sempre será - isso que é neutralidade. Neutralidade é simplesmente seguir a multidão. Neutralidade é simplesmente ser o que o sistema nos pede que sejamos. Neutralidade, em outras palavras, é um ato imoral. (...) É uma desculpa, em outras palavras. (...) É claro, quando comecei a pensar mais sobre idéias educacionais e sobre mudança da sociedade ficou ainda mais evidente que temos que ficar de um lado ou de outro. E precisamos saber por que escolhemos um ou outro lado; devemos ser capazes de justificar nossa escolha. (...)



Paulo Freire: Neutralidade. É por isso que a neutralidade é a melhor maneira de esconder uma escolha,

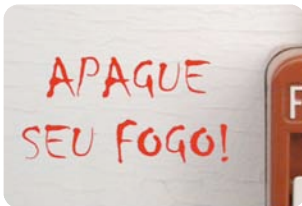
veja só. Se não estamos interessados em proclamar nossas escolhas, então temos que dizer que somos neutros. Mas, se sendo neutros, estamos apenas escondendo nossa escolha porque parece ser possível ser neutro no relacionamento entre opressores e oprimidos, é absolutamente impossível. É a neutralidade frente a esse tipo de relacionamento que funciona em benefício dos dominantes.

Myles Horton: Sempre.

Paulo Freire: Então, em vez de dizer que estou com os dominantes, digo que sou neutro.

O caminho se faz caminhando: conversas sobre educação e mudança social Myles

Horton, Paulo Freire: organizado por Brenda Bell, John Gaventa e John Peters; tradução de Vera Lúcia Mello Josceline; notas de Ana Maria Araújo Freire - Petrópolis, RJ:



Cada trabalho abre uma questão ao outro

As sínteses poéticas desenvolvidos pelos participantes abrem questões que são o ponto de partida para a próxima jogada.

Qual o preço da desigualdade? Será que não tem retorno?

Retorno ao quê? Qual nossa saída de emergência?

Qual nosso fogo? Como apagá-lo? Como acendê-lo?

Imagens do vídeo construído como Interspartida dos alunos
Luciana Pontes, Dil, XXXXXXXXXXXXXXXXX

Interpartida 4

**Individualmente,
pensar em proposta
de intervenção pública,
encontrando o sentido
comum para constituir
a Base Comunicação.**

Partida 5

Desafio geral desta partida: chegar em uma intervenção pública coletiva. O que existe de singular e o que existe de comum entre nós? Qual o sentido comum? Como e onde podem proliferá-lo? Qual é a urgência? O que queremos comunicar? Qual a forma? Como a faremos? Qual o contexto da ação? Quando, onde e para quem?

Jogada 1: Cada jogador-jogador apresenta sua proposta de intervenção pública a partir do triângulo urgência x contexto x forma.

Jogada 2: Definição da ação e encaminhamento da produção. Critérios definidos pelo grupo, para pensar a ação.



Estado

Estado nação x estado de ânimo. Objetividade x Subjetividade. Estado caótico. Estado ideal x sociedade ideal. Censura/controlado. A possibilidade de mudança está dentro da estrutura conhecida. A utopia não é algo que está fora. O que pode ser mudado? Quem tem o poder? Uma nova estrutura parte de uma desconstrução. Estar inserido. Quem está me vendo? Vendo-me. Consumo - controle - estado. Mídia: ferramenta de quem? Para quem?

Mídia

Manipulação: construção social: somos uma "massa de burros"? "A unanimidade é burra" [massa = unanimidade?] Massa x Multidão. Qual o instante em que a massa se transforma em multidão? Quem inventou a idéia de que existe uma massa burra? A mídia colabora para a internalização e reprodução dessa idéia. A mídia não representa movimentos de resistência. "A revolução não será televisionada." Necessidade de criação de "contra-discursos". O mundo publicitário não está aí para trazer o "conflito" e as "contradições".

Comunidade

[massa x multidão] Vida. O que é uma atitude política? O que é bem comum? Qual a nossa noção de comum? Como construir símbolos que

representem outras camadas, outras espessuras, que não as dominantes? Espaço de autonomia - continuidade, comunicação. O que tem de comum neste grupo? Desejo de produção do comum. Desejo de produzir coletivamente. Sentido humanizador. Solidariedade. Rede. Outras formas de percepção do comum. Outras formas de construção de imagem.

Mobilidade

Macro x Micro. O que te move? O que te impulsiona? O que te imobiliza? Reprodução é imobilidade. Mobilidade como capacidade de relacionar-se, de transformar-se e transformar o outro. mobilidade > comunidade > mídia > estado. Mobilidade vertical e horizontal. Mobilidade física e relacional.

Conclusão:

O grupo envolvido no projeto passou a questionar-se principalmente sobre o consumo: Por que grande parte das relações que estabelecemos em nosso cotidiano são mediadas pelo mercado? Por que tanta dificuldade de estabelecer relações inusitadas com as pessoas e os lugares? Como viver instantes de ruptura e invenção de novas relações? Como criar espaços de conexão que transcendam condições de classe?

Partida 6

Ação definida pelo grupo: encontro do grupo de trabalho Criatividade Coletiva com a Cooperativa de Reciclagem Santo Expedito (outro grupo com o qual o PI - Política do Impossível trabalha desde 2006), para uma visita coletiva ao aterro Delta da cidade de Campinas.











Reflexão

Criatividade

Coletiva

Uma das preocupações mais persistentes para nós do grupo PI - Política do Impossível - é o reconhecimento e a construção do sentido de grupalidade: o encontro com o “comum” e a busca, a partir daí, de sua proliferação em ações autônomas que possam eventualmente se desenvolver.

Estabelecer laços sociais, em uma atualidade que cada vez mais fragmenta a vida e perde o sentido de “ser” coletivamente, se torna fundamento e objetivo ao mesmo tempo. Para o desenvolvimento destas relações criamos espaços que permitam a cada sujeito envolvido poder “estar de corpo inteiro”, com as suas angústias, frustrações e conquistas, trazendo à tona a soma de conflitos macro e micro políticos que compõem cada subjetividade.

Ao longo de dois anos coordenando grupos de trabalho no Espaço Cultural CPFL, muitos alunos mostraram interesse em continuar frequentando os encontros para construir um grupo mais permanente de produção. Correspondendo a esse desejo, criamos

em 2007 o grupo de trabalho Criatividade Coletiva, um espaço de encontro para a “comunidade” que vem se formando nos cursos do Núcleo de Artes Plásticas.

Utilizar a idéia de comunidade para falar destes grupos formados por pessoas que vão e voltam, certamente pode parecer estranho. Esta é uma discussão que se abre quando, em primeiro lugar, temos a necessidade de romper com a noção de que a “comunidade” está distante no tempo e no espaço e começamos a pensar na possibilidade de que o “comum” possa ser vivido em diversos grupos e inesperadamente. Inesperadamente no sentido de que o que se encontra não é o imaginado para um “curso de arte”, mas sim o desejo de construir coletivamente: discutir modos de vida, pensar sobre a cidade, compartilhar experiências e a partir disso expressar-se, inscrever-se publicamente fazendo reverberar o processo grupal em um corpo coletivo mais amplo.

A transversalidade compõe aqui um papel fundamental ao nos colocarmos na situação de romper os lugares específicos de cada “especialista”, onde: “só quem cria é o artista”, “pensar a política só corresponde ao político profissional”, “reinventar os espaços da cidade é tarefa dos urbanistas”, etc. Para, então, abrir um espaço onde todos podem pensar cada

uma das esferas da vida em termos criativos e políticos.

A estratégia que estamos utilizando para isso, neste momento, é a de “jogo aberto”, que diferentemente dos jogos com perdedores e vencedores, permite uma dinâmica na qual o que importa é o próprio poder-fazer: neste caso, o poder-fazer se dá quando percebemos que nossas angústias, urgências e desejos em relação à vida se transformam em discussão, em produção de símbolos, em novos encontros, em produção de espaços públicos, etc.

Começa e mover-se então uma energia que se fortifica na produção de vínculos sociais novos e em uma mobilidade relacional potencializadora de transformações.

No primeiro semestre, discutindo como a comunicação se desenvolve em distintas esferas da vida (mídia, comunidade, estado e mobilidade) e pensando tanto micro quanto macropoliticamente, o grupo envolvido no projeto passou a questionar-se: Por que grande parte das relações que estabelecemos em nosso cotidiano são mediadas pelo mercado? Por que tanta dificuldade de estabelecer relações inusitadas com as pessoas e os lugares? O que temos em comum? Como viver instantes de ruptura e invenção de novas relações? Como criar espaços de conexão que transcendam condições de classe,

estereótipos e identidades? É possível viver isso aqui e agora? Por que nos identificamos com a noção de que somos uma massa burra sem condições de auto-representar-se? Como construir meios para a auto-representação? Por que consumimos tanto: objetos, símbolos, mundos? Por que recebemos tanta informação e opinião da mídia de massa e, em contrapartida, emitimos tão pouco?

Um mérito do jogo como estratégia é presentificar através da metáfora aquilo que é vivido como utopia. Ou seja, “jogando conversa fora”, todas estas perguntas já estavam, ali, denunciando /anunciando a sua própria existência.

E eram a partir delas que chegávamos a sínteses poéticas grupais. É neste ponto que para nós a construção de representações estáticas apenas reproduz as milhares de imagens internalizadas, difíceis de romper e que não subvertem o comum “habitual, dado, protocolado”.

Em contrapartida, o que se busca com as sínteses poéticas grupais a partir de perguntas geradas coletivamente torna-se um terreno fértil de “imersão no comum construído, experienciado, vivido”.

Aí, o fazer vai se aproximando de seu contexto - portanto, desalienando-se da vida. E só assim pode retornar ao mundo como ação, interlocução e

interpelação ao inscrever-se no ambiente público para logo retornar ao grupo gerador, mas já com um sentido novo, uma espessura que nasce da experiência concreta da “ação comum”.

Decidida coletivamente, a última experiência vivida pelo grupo de trabalho foi uma visita à Cooperativa de Reciclagem Santo Expedito (outro grupo com o qual o NAP trabalha desde 2006), e ao Aterro Delta da cidade de Campinas. Foi, acima de tudo, uma investigação-ação de reconhecimento das perguntas e contradições levantadas ao longo do “jogo da comunicação”. Estava tudo lá, presentificado: o medo do outro/diferente, os próprios preconceitos, as angústias e indagações sobre o viver na cidade. E também ali, em ação, estava contida a possibilidade de politizá-las através da elaboração e da ação coletivas.

Este é, portanto, um ponto de chegada, mas também um ponto de partida...