



CLASSE EMBARALHADA: A ARTE COMO PROPOSTA DE MUDANÇA NA REPRESENTAÇÃO CULTURAL

SHUFFLED CLASS: ART AS A PROPOSAL FOR CHANGE IN CULTURAL REPRESENTATION

Gabrieli dos Santos da Silveira¹

Universidade Federal de Pelotas

Helene Gomes Sacco²

Universidade Federal de Pelotas

RESUMO

Este artigo parte da pesquisa em Artes Visuais desenvolvida no Mestrado em Artes da UFPEL/RS. Na pesquisa busco pensar através do desenho e de uma relação possível entre os animais e a ideia de classe social, de formas propositivas e lúdicas de experiência em arte. Como estratégia expansiva, me aproprio de elementos da cultura e crio cartas de baralho a fim de instaurar, via espaço do jogo, uma situação dialógica entre ecologia e classes. Para isso busco a história do baralho, e suas formas de representação do campo social. Analiso as séries de desenhos para as cartas do baralho e identifico alguns conceitos trabalhados nas Artes Visuais como Coleccionismo, Enciclopedismo e a relação da escrita nas artes na criação de verbetes de cada naipe.

Palavras-Chave: Artes Visuais. Publicação. Desenho. Baralho. Classe social.

ABSTRACT

This article is part of the research in visual arts developed in the master's degree in arts at UFPEL/RS. In the research I try to think through drawing and a possible relationship between animals and the idea of social class. As an expansive strategy, I create playing cards in order to establish, via the game space, a dialogical situation between ecology and classes. For this, I seek the history of playing cards and its forms of representation of the social field. I analyze the series of drawings for the deck of cards and identify some concepts worked on in the visual arts such as Collecting, Encyclopedism and the relationship of writing in the arts in the creation of entries for each suit.

KEYWORDS: Visual Arts; Publication; Drawing; Playing Cards; Social Class.



A presente pesquisa tem origem na apropriação e coleção de imagens e de desenho de bichos. Nos meus trabalhos, bicho é qualquer animal à exceção do humano. Meu interesse no início se dirigia às suas formas, cores e corpos, sob uma relação espacial que criava uma tensão com a margem da página, encostando e desfigurando sua figura anatomicamente. Essa distorção fazia com que o espaço do papel se parecesse com o próprio volume daquele corpo achatado, assolado e submetido ao entorno. O espaço de vida de fato exerce força imediata sobre como vivemos e as condições que temos de perceber o nosso entorno. Fiz dessa percepção, uma forma de compreender nossas relações com o mundo, porque eu tinha e continuo tendo, um interesse político nesses corpos que vivem a margem, em risco e até em extinção, seja bicho ou seja gente. Durante o período da minha graduação, que foi entre 2017 a 2021, vivemos uma série de crises no Brasil, crise sanitária, crise econômica, crises ambientais e eu sentia essa necessidade de denunciar com urgência, principalmente as crises ambientais através do meu trabalho. Em 2021, inclusive, quando realizei meu trabalho de conclusão de curso fiz juntamente um trabalho prático que foi uma publicação chamada “Enciclopédia dos Bichos - animais do Pantanal”, pois justo nessa época ocorreram os incêndios criminosos no Pantanal que nos é tão caro. Naquele momento corri para desenhar os mais diversos bichos que vivem no Pantanal e dependiam do bioma para sobreviver, todos seguindo a mesma lógica dos corpos confinados, tanto pela pandemia (crise sanitária) que estávamos vivendo quanto pelos incêndios (crise ambiental), numa tentativa de denunciar o que de mais desastroso estava passando por cima de nós.

Após tantas sobrevivências e urgências pandêmicas nos últimos anos, agora que temos um pouco de “respiro”, sinto que pude me voltar mais ao cotidiano e à memória, incluindo mais da minha própria vivência e forma de resistência no trabalho. Esse novo momento levou-me a pensar sobre jogos de baralho, algo que sempre esteve presente comigo desde a infância, principalmente na pandemia, algo que veio pelo costume de jogo dos meus familiares.

Os baralhos mais presentes nas “jogatinas” dos meus familiares é também um dos mais comercializados no Brasil, o baralho 139 da *Copag*. Por ser mais acessível, facilmente encontrado, decidi que seria usado como referência para o projeto. Essa



decisão veio de uma escolha também afetiva. Lembro sempre de vários aniversários em que meus avós e meus tios se juntavam em volta de uma velha mesinha de plástico branca. Traziam, cada um deles, cadeiras de suas casas, cada uma de um tipo e, sem faltar o essencial clássico baralho, que desfilava nas mais diversas edições. Era um momento de encantamento e alegria na casa. Momento em que meus olhos curiosos de criança, iam verificando seus desenhos diferentes, os vários tipos de caixinhas com detalhes e relevos, e as regras e ritos que cada jogo implicava.

Ao concentrar minha atenção no baralho, é possível notar algumas características marcantes do jogo. As cartas tem 4 naipes, números que vão do 1 ao 10 e as cartas maiores: rei, dama e valete. Além disso, de acordo com o livro *“Playing Cards: History of the Pack and Explanations of Its Many Secrets”* (1931) de William Gurney Benham, apesar do modelo de jogo ser original do baralho francês, os baralhos comercializados hoje em dia são uma mistura do modo de jogo francês com o design inglês. O baralho historicamente era um jogo popular, tanto entre a nobreza quanto entre os mais desfavorecidos, que estava presente tanto em banquetes quanto em bares e isso está registrado em diversas pinturas. O valete, que vem do francês *valet*, é um empregado doméstico masculino dedicado a servir seu patrão e também é uma carta que vale mais do que os números, mas menos que os dois nobres, a dama e o rei. Poderíamos pensar que o jogo de baralho era uma forma de distinguir classes? Quando Marx fala de classe no livro intitulado *“A ideologia Alemã”*, de 1845, ele propõe o seguinte:

Os indivíduos isolados só formam uma classe na medida em que têm de travar uma luta comum contra uma outra classe; fora disso, contrapõem-se de novo hostilmente uns aos outros, na concorrência. Por outro lado, a classe autonomiza-se, face aos indivíduos, pelo que estes encontram já predestinadas as suas condições de vida, é-lhes dada [angewiesen] pela classe a sua posição na vida e, com esta, o seu desenvolvimento pessoal; estão subsumidos a ela. (MARX, 1845, p.93)

Um dos significados da luta de classes é o entendimento de que duas classes não se beneficiam mutuamente, ou seja, se algo beneficia a burguesia, não beneficia o proletariado.

Quando comecei a desenvolver os desenhos para substituir os desenhos dos naipes era essa ideia que permeava o meu pensamento. Queria criar uma relação entre os



animais que eu já inventava anteriormente, conjugando a ideia de labor e trabalho. A ideia era levantar animais do imaginário popular e o que tinham em comum com as relações de trabalho postas nas cartas. Queria criar um espaço crítico na carta, fazer desse espaço uma forma de apresentação da classe trabalhadora unida e organizada dentro do jogo. Pretendia uma tática poética que fizesse oposição à classe dominante que fora apresentada anteriormente, e que durante muitos séculos predominaram com imagens nas cartas do baralho popular. Algumas questões surgiram nessa tomada de decisão: O que estaria em jogo para o trabalhador ao se ver representado nas cartas? Será que essa decisão hierárquica e de distinção de classes foi uma escolha tão consciente quanto se imagina?

Quando iniciei minha pesquisa, comecei a comprar diversos baralhos de diversas marcas para estudar suas cores e como poderia interferir em cima de baralhos já existentes. Algo importante que pude observar, tanto nos baralhos registrados na internet, quanto os baralhos à venda na minha cidade, é como eles se concentram em utilizar apenas as cores primárias, vermelho, azul, amarelo e o preto, além dos naipes serem divididos em vermelhos e pretos. Percebi que a escolha das cores era uma decisão que dava ênfase às cores dos naipes por uma questão de organização de jogo. O baralho 139 da Copag além de ser um clássico, foi um dos primeiros que comprei. Seu design da caixa era predominante vermelho e amarelo, apesar de saber que existem variações desse baralho com a caixa em azul, optei por me limitar à essas cores, não só como uma escolha de design, mas por ter sido os que tive em mãos para pesquisar, já que a apropriação desses objetos surgiria a partir do meu cotidiano.

Na construção dos novos valetes, damas e reis, separei os naipes da seguinte forma:



Imagem 1. Gabrieli Silveira, valete, dama e rei de paus, 2023. 8,1 x 5,2 cm.

♣ Naipes de paus: o valete é um bode, a dama um corvo e o rei um boi, pois são animais da fazenda e pertencem a esse imaginário. O corvo usa a forquilha para manusear palhas e fenos, o boi usa a foice para corte de pasto e colheita e o bode usa o martelo para quebrar pedras (Imagem 1). Todos usam roupas simples para o trabalho no campo baseados em roupas medievais e toda vez que são vistos de cabeça para cima tem a face intencionalmente voltada para a esquerda. Este é o naipe da produção do campo, de um trabalho que exige força, que cuida do cultivo e do essencial para a sobrevivência.

Em antigos baralhos franceses que datam do século XIX, as cartas acompanhavam ao lado dos retratos o nome das figuras ao qual estavam sendo representadas, por exemplo: o nome de reis e damas. Por isso para cada naipe eu trago não o nome dos personagens, mas a sua classe de trabalho, mas me apropriando desse espaço da palavra na carta inserindo: campestinos, cotidianos e domésticos, concentrando nos baralhos somente a classe trabalhadora.

32º
Encontro
Nacional
da *anpap*.



Imagem 2. Gabrieli Silveira, valete, dama e rei de ouros, 2023. 8,1 x 5,2 cm.

♦ Naipes de ouros: Neste o valete é um pombo, a dama um cachorro e o rei um gato, por serem animais domésticos e presentes no meio urbano em abundância. Eles são artistas que cuidam do convívio, do cotidiano e do doméstico, seus trabalhos envolvem esse contato com o público e com a percepção do mundo, e são parte importante da classe trabalhadora. O pombo é um arlequim e não tem objetos em sua mão, o cachorro é um pintor e tem o pincel como ferramenta e o gato é um músico alaúdistista (Imagem 2).

Um dos cuidados tomados em todas as figuras, foi o de buscar referências para as vestimentas e todas vindas do campo da arte. Algumas referências são mais recentes historicamente, mas outras partem de iluminuras medievais e até mesmo da vestimenta dos próprios baralhos. No caso deste baralho me inspirei no *The White Pierrot*, 1841 de Pierre-Auguste Renoir, para fazer o pombo arlequim, apesar de não presente nesta pintura, o arlequim é uma figura que várias vezes usa de losangos pretos e vermelhos.

32º
Encontro
Nacional
da *anpap*.



Imagem 3. Gabrieli Silveira, valete, dama e rei de espadas, 2023. 8,1 x 5,2 cm.

♠ Naipes de espadas: dessa vez os naipes são animais selvagens, do gênero feminino e trabalhadoras domésticas: a onça carrega uma faca de cozinha, o lobo-guará um garfo e o puma uma colher, todos utensílios de cozinha (Imagem 3). Optei por torná-las nestes bichos, pois atuam bravamente na casa e sobrevivem à elite selvagem, suas vestimentas, assim como todas as outras, são inspiradas em roupas históricas, porém as delas em específico, são inspiradas no trunfo de número 13 do *Tarot Nouveau* de 1898 de Baptiste-Paul Grimaud (1817-1899).



Imagem 4: Baptiste-Paul Grimaud, trunfo de número 13 do *Tarot Nouveau*, 1898

Na versão do *Tarot Nouveau*, o 1 é o Ás, depois há os números de 2 a 10 e então vem valete, cavaleiro, dama e rei, o verdadeiro adicional eram os trunfos arcanas, pois apresentavam cenas da cultura da época, geralmente relacionadas a atividades sociais da burguesia, por isso, um dos nomes alternativos do baralho é tarot burguês. O *Tarot Nouveau* é um baralho que traz os trabalhadores, mas expõe justamente uma dicotomia entre a vida rural e urbana, classe alta e classe baixa, trabalhadores e burgueses. Nos trunfos ao invés dos desenhos serem espelhados, cada metade da carta expõe essa dicotomia, no trunfo 13 (imagem 4) por exemplo, uma metade é uma cena com vários burgueses (que fica claro pelas suas vestimentas) em uma reunião e na outra metade são vários empregados usando roupas similares as que eu desenhei nesse naipe de espadas. Neste baralho fica evidente o choque entre as classes, o que mais uma vez me fez pensar na intenção, na função que a representação de classes exerce no jogo e principalmente em quem o joga.



Imagem 5. Gabrieli Silveira, valete, dama e rei de copas, 2023. 8,1 x 5,2 cm.

♥ Naipe de copas: Neste, eu trago os animais que transportam pessoas e carga como operários de fábrica, da indústria sendo eles o cavalo, como valete, a lhama como dama e o camelo como rei (Imagem 5). Eu pensei em utilizá-los pela força necessária para realizar esses trabalhos e pela própria relação que os animais já possuem historicamente com o trabalho pesado de carga.



Na hora do jogo. Ao pensar nas formas de apresentação e experiência deste trabalho, gostaria de preservar a raiz que motivou esse processo de criação que são as rodas de jogo. Gostaria que as cartas chegassem nas mãos do público como participante da ação de jogar. Embora a própria criação da série de desenhos já tenha potência para seguir explorando as relações de classe que o trabalho propõe e seus modos de representação em objetos da cultura, não gostaria que a relação com o baralho fosse apenas contemplativa, pois a ação do jogo em si me interessa como elemento cultural e político pela participação e integração. Roger Caillois, traz um conceito de jogo, complementando a ideia tradicional de que um jogo é um conjunto completo de elementos como imagens, símbolos ou instrumentos. Discute a noção de que os jogos são uma forma de totalidade fechada, ou seja, são sistemas autônomos que têm tudo o que precisam para funcionar desde o início, sem depender de externalidades (com exceção da 'energia' que os coloca em movimento). Também destaca a liberdade de invenção, as misturas de sorte e habilidade e a ação que trata de tirar do jogo um benefício máximo (CAILLOIS, 2017, p.18). Essas ideias de jogo permeiam meu trabalho, as formas de participação que se despertam através do jogo, contam com a energia do público para brincar, jogar com o baralho dentro e fora do circuito da arte. Talvez o encontro com essas cartas promova a invenção de novas histórias para esses personagens ou para si mesmos enquanto força trabalhadora.

Pensando nessa forma de contato com o público e na experiência propositiva, veio o desejo de pensar no trabalho como um objeto jogo e colecionável. No livro *Estratégias Expansivas: publicações de artistas e seus espaços moventes*, de 2011, Michel Zóximo diz o seguinte sobre publicações:

[...] De acordo com os processos reprodutivos, em uma publicação haveria um original [escrito à mão, batido à máquina, ou um arquivo virtual], uma matriz que serve de base para as suas cópias, todavia, este original não deveria subestimar os seus duplos.

[...] não são apenas os processos de reprodução da imagem que devem ser refletidos, mas também os seus modos de percepção e de instauração no mundo. Aqui há uma dimensão política que perpassa a obra de arte, abrangendo desde a sua produção até a sua existência comum. Imaginar a arte acessível para uma multidão, alterando significativamente os atributos que lhe são inerentes, poderia configurar distorções entre 'valor de culto' e 'valor de exposição', as quais foram analisadas por Benjamin. (ZÓXIMO, 2011, P. 31 e 32)



Quando trabalho levando a arte para dentro do baralho, um jogo comum e acessível é nessa massificação que almejo chegar. Como trabalho com a apropriação integral do baralho, esse procedimento colabora para utilizar o espaço exato da carta como matriz dos desenhos, onde insiro uma nova capa ao baralho e os novos desenhos sobre as cartas. Após realizar os desenhos e colocar na forma da matriz da carta, eu os imprimo em um papel adesivo. Deste modo já ficam prontos para interferirem por colagem em qualquer baralho já existente. Assim, essas imagens coladas, adesivadas se apropriam dos espaços, o que por vias poéticas seria equivalente ao imaginar que simulam voz aos operários, domésticos, estudiosos do cotidiano e os camponeses dos desenhos. É importante pensar nessa sobreposição, o que essa colagem representa. Fernando Fuão em seu artigo intitulado *A Cola*, diz o seguinte:

A cola reagrupa fragmentos configurados pelo poder das pernas das tesouras. Ela possui a propriedade de criar a ilusão de integridade, homogeneidade da pele, do papel, ao manipular as feridas abertas pelo corte. Desta forma, aproxima-se ao próprio conceito de 'costura'. Confecciona, alinhava, cerzi, sutura; coagula. Não cura nem salva, só cerra a boca dos abismos. Une o rasgado, o recortado, finge salvação e sanidade, sem ser. Ela conecta tecidos de papel separados, transplanta fragmentos, enxerta uma parte na outra, um corpo no outro. [...] Todo ato de colar é a antítese do recorte, é sempre um re-velar, voltar a velar, tapar, ocultar a superfície original. Se o recorte des-vela, a cola e a reprodução tornam a re-velar. (FUÃO, 2010, p.1)

O autor fala sobre como a colagem pode colar rasgos, “costurar” papéis, mas é como uma sutura que apenas une os rasgos, une sentidos. Quando trago os novos trabalhadores para se unir aos valetes eles criam um fantasma desses nobres, desses corpos, que podem expressar como esses espaços foram também apropriados, vingados e re-velados. Para além disso, é importante também destacar que são os animais acima dos humanos, uma relação que subverte hierarquias. O design da caixa também é inspirado e apropriado do baralho *Copag 139* convencional, como dito anteriormente no texto e ressignificado para o meu jogo através das colagens (Imagem 6).

32º
Encontro
Nacional
da *anpap*.



Imagem 6. Gabrieli Silveira, baralho comum da *Copag* e minha interferência no baralho com o *Classe Embaralhada*, 2023. 9 x 6 x 2 cm.

Levantar espécies, organizar em ordens ou grupos e relacionar com as formas de representação social, aponta um desejo subversivo e contestatório que realizo por via do desenho, da apropriação de objetos da cultura e da colagem, que ao substituir instaura uma microrrevolução ainda que de forma fabular. Segundo Maria Esther Maciel, os processos de inventário na Arte e na Literatura nos comprovariam um incessante desejo humano de procurar ordenar, dar sentido ao caos do mundo, mas de forma a expor o limite e o fracasso das formas já utilizadas pelos mecanismos burocráticos e racionalistas do mundo (MACIEL, 2010, p.70), no meu caso me aproprio de uma forma de organização que “embaralho” para dar a ver o fracasso dessas ordens e organizações no cotidiano do mundo, mas que ao fabular reinstalo o problema como uma questão do jogo e da arte.

Há um trabalho também de Michel Zóximo que se apropria da forma do remédio como espaço para uma publicação. Vejo nessa abordagem que recria o objeto um diálogo possível com o modo que eu construí o baralho, compreendendo o uso, e o sentido de cada espaço na embalagem. Ele cria uma embalagem de remédio fictício aproximando as cores, fontes e informações do trabalho a uma caixa real de medicamento. O *Droga de Artista* (2008) também acompanha uma bula que traz discussões sobre a figura do artista na contemporaneidade (Imagem 7). Nesta recriação há o cuidado de escolha dos materiais para que a experiência tátil e visual se aproxime ao máximo do objeto de referência.

32º
Encontro
Nacional
da *anpap*.

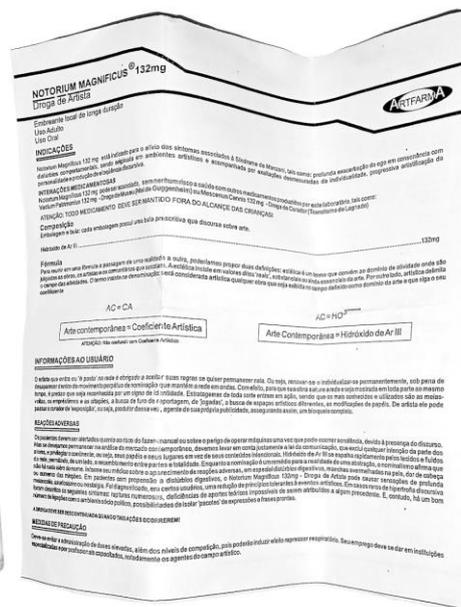
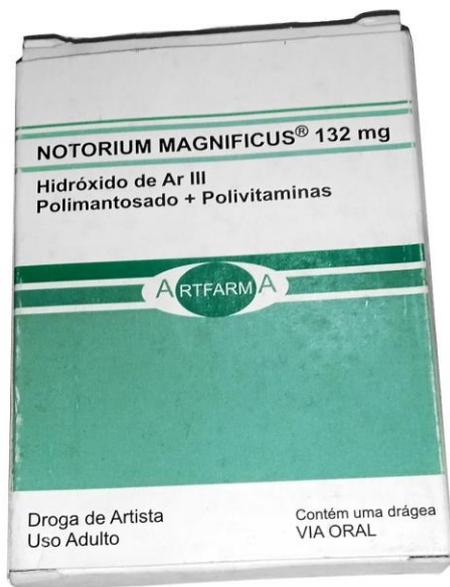


Imagem 7. Michel Zózimo, *Notorium Magnificus 132 mg* - Droga de Artista, 2008. 10 x 7 x 2 cm.

Retornando ao baralho, há alguns conceitos na Tese de Doutorado *Enciclopedismo em Livros de Artista: um manual de construção da Enciclopédia Visual* de Amir Cadôr que conversam em relação a publicação e que atravessam o meu trabalho, os conceitos não só de enciclopedismo, mas também de colecionismo. No capítulo intitulado "O Colecionador", ele trata de dois tipos de artistas: os que colecionam imagens para criar um repertório para utilizar nas obras e os chamados artistas 'arquivistas' que a própria coleção é uma obra (CADÔR, 2012, p.85). Meus trabalhos sempre são resultados de uma coleção de imagens e escolhas metódicas de representação e apresentação, o que talvez me colocasse junto ao grupo dos colecionadores. Para o baralho colecionei uma série de fotos e estudos morfológicos dos animais que desenhei, obras que trazem representações do trabalho e uma série de baralhos, tanto em imagens quanto exemplares físicos que comprei a fim de estudo de como são esses que circulam para venda. Por fim, toda a minha coleção gera esse novo "coleccionável" que deseja fazer parte desse cenário pessoal.

Tratando do enciclopedismo, o museu e a enciclopédia representam o esforço para reunir em um mesmo espaço todo o conhecimento disponível a respeito de um determinado assunto (CADÔR, 2012, p.86). Quando o autor fala sobre a Enciclopédia Visual de Wladimir Dias-Pino ele menciona como, com exceção do primeiro volume, os outros foram lançados em caixas com folhas soltas. Ele também diz que a ausência



de encadernação facilita a atualização, ao mesmo tempo que permite ao leitor realizar novas leituras, por justaposição ou reordenação das imagens (p.89). Quando o baralho é acessado fora do espaço do jogo, ele também pode funcionar como uma enciclopédia visual, pode facilmente ser tomado também como uma caixa com “folhas soltas” que podem ser reordenadas de acordo com quem as acessa.

O baralho tem outras características que permitem essa leitura, o agrupamento dos naipes em classes, desenhos que são similares visualmente e as imagens vêm acompanhadas de palavras para que possa ser entendida essa relação de classe, criando esse espaço de conhecimento disponível sobre um determinado assunto. Seriam os baralhos uma espécie de livros de páginas soltas, os quais trazem em suas imagens e formas de jogo uma espécie de conhecimento acessado por outras vias de leitura? Essas relações me fizeram pensar no que gerava a criação de jogos, principalmente no passado, em que apenas uma pequena parcela da população acessava a leitura. Os jogos poderiam de fato ter outras utilidades não tão evidentes quanto imaginávamos?

Outros gestos de criação passaram a ser mais evidentes com a montagem do baralho, entre eles o papel exercido pelo texto no trabalho. Não só as palavras presentes nas cartas, mas o texto presente do manual do jogo, em que o regulamento traz detalhes da substituição de classes e da substituição de gente por bicho. Carrión no livro *A nova arte de fazer livros (2011)*, quando trata sobre o escritor assumir a responsabilidade por todo o processo, foi quando me dei por conta de como usava o texto como parte do trabalho, por mais simples que sejam as interferências textuais nas cartas, não perdem sua potência poética quando cumprem seu papel dentro do baralho, as palavras criam espacialidade e dão pistas sobre o algo a mais que o baralho pode se tornar para além de uma peça gráfica ou livro com páginas soltas. Os textos denunciam sobre o que quero dizer, desde o título *Classe Embaralhada*, que evoca as palavras que acessam o sentido de gestos desempenhados durante o jogo: embaralhar, cortar, dividir, distribuir, organizar e unir as cartas. Gestos que no jogo podem indicar ações lúdicas, mas que na vida cotidiana propõe uma outra ordem ao instituído.

Também quando uso os lados da caixa para inserir um pixo em que li o seguinte



escrito de rua: “Organize-se... ou seja organizado” (Imagem 6). Há essa espacialidade entre as duas frases que expõe uma falha, uma lacuna na possibilidade de unificação social. Também tentei compreender o baralho como páginas que versam sobre os valetes, damas e reis, assim expondo essas palavras que sinalizam suas classes nas cartas (operários, campesinos, cotidianos e domésticos) e o livreto que acompanha o baralho, por sua vez, traz um verbete sobre essas classes como um conhecimento enciclopédico que dá não só contexto, como procura legitimar o lugar da fabulação de onde eles vem, catalogando cada um dos naipes. O livreto também é diagramado para que cada virada de página seja como virar uma carta, tendo então no seu verso o texto, esperando para ser virado assim como quando se puxa uma carta do baralho seja para jogá-lo, ou seja para lê-lo e desencadear uma virada de jogo, como mudança da realidade.

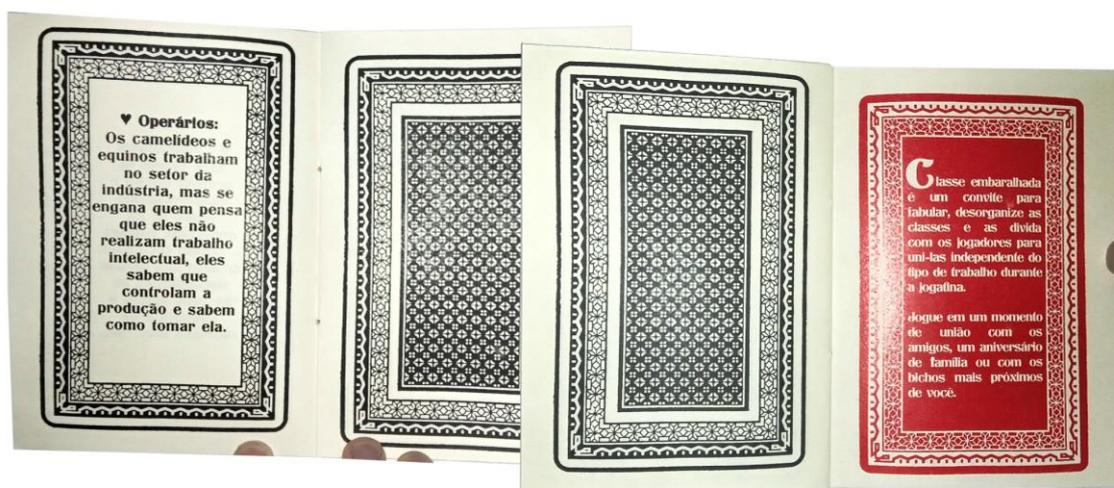


Imagem 8. Gabrieli Silveira, livro verbete que acompanha o Classe Embaralhada, 2023, A6.

O livro conta com uma capa de verso de carta em cor vermelha, no interior as páginas são pretas e contam um pouco sobre cada naipe na seguinte ordem:

Campesinos: Eles vivem da própria coleta e comercializam entre si, os corvídeos limpam o campo (às vezes comem dos milhos escondidos), os bovinos fazem a colheita e os caprinos mineram. Operários: Os camelídeos e equinos trabalham no setor da indústria, mas se engana quem pensa que eles não realizam trabalho intelectual, eles sabem que controlam a produção e sabem como tomar ela.



Domésticos: Esses grandes felídeos e canídeos desbravam mansões selvagens, vigiam seus patrões, colhem informações e guardam consigo utensílios de cozinha colecionáveis (a colher disfarça que as outras são armas brancas). Cotidianos: Os artistas pesquisam e perturbam a vida cotidiana apresentando a verdadeira ordem das coisas, os pombos são atores e poetas (amam atuar que não sabem voar, mas voam criando), os cachorros são pintores (especialistas em marcar concreto fresco) e os gatos são músicos (cantores noturnos de telhado).

Por último há uma página em vermelho, que combina com a capa que vem escrito um pequeno texto que traz informações sobre o que se trata o baralho, caso o leitor jogador fique interessado em saber mais vem escrito assim: *Classe embaralhada* é um convite para fabular, desorganize as classes e as divida com os jogadores para uni-las independente do tipo de trabalho durante a jogatina. Jogue em um momento de união com os amigos, um aniversário de família ou com os bichos mais próximos de você.

A necessidade de criar a partir da dimensão política talvez ainda seja um sintoma que sinaliza de onde tirei a força criativa: o estar junto de forma lúdica, de modo mais amoroso, pois é ao estarmos juntos é que ficamos fortes. Ao jogar a ideia é que enquanto as palavras e imagens vão dando pistas sobre o que cada carta interferida traz ao jogo, o público perceba nesses momentos relacionais da arte, que o que torna o jogo mais interessante são os diálogos, as risadas, as brincadeiras num convívio sem um fim ou utilidade prevista, sem produto final, sem um lucro, senão a própria experiência de jogar e se pensar representados pelas cartas. Quando chamo de microrrevolução fabulada nas cartas, invoco a força coletiva do jogo em grupo e na situação lúdica, o que igualmente não deixa de ser uma forma de resistência ao direito de brincar. As memórias lúdicas são peças chaves para esse estar junto e desprendido novamente, já que agora parece que podemos. O trabalho está em fase de ajuste final para enfim ser colocado experiência lúdico-poética. Até lá sigo colecionando imagens, estudando os jogos, as formas de jogo e de convívio pela e na arte.



Referências

BENHAM, William Gurney. **Playing Cards: History of the Pack and Explanations of Its Many Secrets**. 1931. 396 p. Editora Read & Co. Books. Bristol. Inglaterra. 2019.

CADÔR, Amir Brito. **Enciclopédismo em Livros de artista: um manual de construção da Enciclopédia Visual**. 2012. 557 p. Tese (Doutorado em Artes) - Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGARTES) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Belo Horizonte, MG. 2012. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/JSSS-93RG8E>. Acesso em: 09 julho 2023.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Editora Vozes. Petrópolis. RJ. 304p. 2017.

CARDOSO, Sandro Ouriques. **Imagens em jogo : montagem e disrupção a partir do quebra-cabeça**. 2021. 281p. Tese (Doutorado em Artes Visuais) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Porto Alegre, RS. 2021. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/230035>. Acesso em: 16 agosto 2023.

CARRIÓN, Ulises. **A nova arte de fazer livros**. Tradução de Amir Brito Cadôr. 2011. 72p. Editora C/Arte. Belo Horizonte. MG. 2011.

FUÃO, Fernando Freitas. **A COLA**. Publicado em AS PARTES. Revista do Atelier Livre da Prefeitura de Porto Alegre. N.4. 2010. Porto Alegre. RS. 2010.

MACIEL, Maria Esther. **As ironias da ordem: coleções, inventários e enciclopédias ficcionais**. 2010. 153p. Editora UFMG. Belo Horizonte, MG. 2010.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **A ideologia alemã**. 2009. 128 p. 1.ed. Expressão Popular. São Paulo. SP. 2009.

ROCHA, Michel Zózimo da. **Estratégias expansivas: publicações de artistas e seus espaços moventes**. 2011. 180p. Porto Alegre, RS. Edição do Autor. 2011.

Notas

¹ Mestranda em Artes Visuais no Programa associado de Pós-graduação em Artes da Universidade Federal de Pelotas, (UFPeL). Bacharela em Artes Visuais na mesma instituição. Universidade Federal de Pelotas, Centro de artes, Rua Alberto Rosa, 62, Centro, 96010-770, Pelotas - RS. E-mail: gabrieli.silveira@gmail.com. Lattes ID: <http://lattes.cnpq.br/7937703930611318>. Pelotas, Brasil.

² Doutora em Artes Visuais pelo Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - PPGAV/UFRGS. Professora do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, onde também atua como professora do Programa de Pós-Graduação em Artes, na Linha de Processo de Criação e Poéticas do Cotidiano no mestrado em Artes - PPGARTES/UFPEL. Coordena o Grupo de Pesquisa Lugares-livro: dimensões materiais e poéticas. (CNPq/UFPEL). Contato: sacco.h@gmail.com. Lattes ID: <http://lattes.cnpq.br/7729369777149419>