

TIC TAC: A ESCOLHA É SUA

VI Encontro de Cultura Artística

Amanda Raviny Ferreira Marques, Emanuelle Freitas Torres, Amanda Kelly Vasconcelos Chaves, Alan Eduardo dos Santos Goes

O jogo de tabuleiro “Tic Tac: A escolha é sua” busca gerar reflexões sobre o uso do tempo. Ultimamente, as pessoas se encontram cada vez mais pressionadas pelo relógio. Será que elas refletem sobre as angústias enfrentadas pela sociedade ultrarápida? Elas também se sentem pressionadas pelo tempo? Sabemos que é difícil fazer escolhas, ainda mais quando sofremos as consequências e pensando nisso foi que o jogo nasceu na cadeira de Laboratório de Publicidade e Propaganda, ministrados por Glícia Pontes e Allan Góes. Na partida não existe um caminho certo ou errado, um vencedor e um perdedor. As peças principais do game são compostas por dois tipos de cartas: a carta-pergunta e a carta-citação. Na primeira, os participantes, que podem ser no máximo 6 jogadores, oferecem respostas a situações rotineiras que são apresentadas. Já na carta-citação, o jogo oferece reflexões pertinentes sobre o uso do tempo como um todo, seguindo um tom acadêmico e baseando-se em três principais pensadores: David Harvey, Gilles Lipovetsky e Zygmunt Bauman. Segundo um dos autores que se faz presente na reflexão do jogo, Gilles Lipovetsky, a obsessão moderna com o tempo se apossou de todos os aspectos da vida, deixando de se restringir apenas à esfera do trabalho, e com essa citação, e o jogo como complemento, conseguimos fazer com que a sociedade reflita sobre o que elas põem como prioridade na sua rotina. Nos Encontros Universitários, o jogo Tic Tac se enquadra em uma apresentação artística, expondo o jogo e suas peças. A quantidade de pessoas que pretendemos alcançar é de no máximo 200, mesclando entre observadores e convidados que desejam conhecer mais o game. O suporte necessário será apenas de um data show, para passar fotos do lançamento e do jogo em vários eventos, uma mesa e 5 cadeiras para deixar o tabuleiro exposto. O ideal dessa apresentação seria em uma sala pequena, se possível, do Instituto de Cultura e Arte (ICA).

Palavras-chave: Jogo de tabuleiro. Tempo. Comportamento. Educação e Sociedade.