



TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

Entrevista-jogo como método para recriar memórias ferroviárias

Game-interview as a method to recreate railway memories

Roberta Filizola^a; Lucila Pereira da Silva Basile^b

^a Universidade Federal do Ceará, Brasil - robertafilizola@alu.ufc.br

^b Universidade Estadual do Ceará, Brasil - lucila.basile@uece.br

Palavras-chave:

Jogo. Entrevista.
Cinema de animação.
Memória ferroviária.
Sonho Azul.

Keywords:

Game. Interview.
Animated film.
Railroad memory.
Sonho Azul.

Resumo: No presente artigo, descrevo a entrevista realizada com minha mãe, a qual teve como objetivo o diálogo entre a memória dela e o imaginário que eu faço acerca do Sonho Azul, trem azul celeste que, nas décadas de 1970 e 1980, percorria o estado do Ceará de norte a sul, levando e trazendo passageiros e cargas. Com base em Huizinga (2005), pode-se dizer que essa entrevista apresentou características de jogo. Tendo como referência o conceito de arte relacional de Bourriaud (2009) e o projeto Tractos, feito por Soraya Braz e Fabio FON, eu e minha mãe usamos fotos antigas para recriar o caminho entre Crato e Lavras da Mangabeira, que ela percorria no tempo em que viajava no Sonho Azul. Durante a experiência, ela lembrou não somente acontecimentos, mas também sentimentos, sensações, sons, cheiros, fantasias. Ao final, articulei esses relatos com as minhas próprias ideias de enredo para o desenvolvimento de um curta-metragem de animação, o que resultou no início da escaleta que organizará a narrativa. Essa prática também teve como escopo criar um modelo de ação que será utilizado ao longo da pesquisa que realizo enquanto mestranda do Programa de Pós-graduação em Programa de Pós-graduação em Artes da Universidade UFC.

Abstract: In this article, I describe the interview with my mother, which aimed to dialogue between her memory and the imaginary I make about the Sonho Azul, a sky blue train that, in the 1970s and 1980s, ran through Ceará state from north to south, taking and bringing passengers and load. Based on Huizinga (2005), it can be said that this interview presented game characteristics. Taking as reference the relational art concept developed by Bourriaud (2009) and the project Tracts, made by Soraya Braz and Fabio FON, my mother and I used old photos to recreate the path between Crato and Lavras da Mangabeira, which she used to take when traveling in Sonho Azul. During the experience, she recalled not only events, but also feelings, sensations, sounds, smells, fantasies. In the end, I articulated her stories with my own plot ideas to development an animated short film, which resulted in the beginning of the scalette that will organize the narrative. This practice also had the scope of creating an action model that will be used throughout the research I am conducting as a master's student in the Arts Graduate Program at UFC University.



Introdução

Ao dissertar sobre memória ferroviária, Matos (2010) afirma que esse conceito não se resume apenas aos objetos físicos, como as estações e os trilhos, extrapolando o âmbito material e abrangendo tudo aquilo que está ligado à ferrovia, inclusive os enunciados dos grupos sociais e os sentimentos dos indivíduos envolvidos no meio. A partir dessa visão, considero as recordações de minha mãe, sobre suas viagens de trem, parte desse contexto.

Essas lembranças, renascidas pelo som dos comboios que passam próximo da nossa atual residência, contam sobre o seu embarque para deixar o Cariri, região do Ceará em que nasceu e passou a infância, rumo a Fortaleza, capital do estado, lugar onde iria estudar e viver. Também falam de quando visitava a família e a cidade natal nas férias escolares, viagens que ocorriam dentro do trem de cor azul celeste conhecido como Sonho Azul, o qual foi homenageado em 2018 pelo Grupo Manada de Teatro, por meio do espetáculo Expresso Sonho Azul, indício que mostra a força da marca que esse trem deixou na memória ferroviária cearense.

Relatos, peças teatrais e outras representações simbólicas da ferrovia demonstram que ela fez parte da vida de milhares de pessoas e, atualmente, permanecem no imaginário da população e remetem a algo deteriorado, especialmente por assim se manifestarem em obras da música, da literatura e do audiovisual (PROCHNOW, 2014, p. 22). Dentre as canções que abordam o tema, Ponta de Areia, de Milton Nascimento e Fernando Brant, foi a responsável pelo meu primeiro contato com a imagem das ferrovias em ruínas. O título e a letra dessa composição fazem referência à cidade que foi praticamente abandonada depois que a Bahia-Minas, estrada de ferro que passava por lá, foi desativada. Com apenas dez versos, é capaz de expressar como a falência do transporte ferroviário no Brasil provocou mudanças urbanas, além de fragmentações sociais, culturais e históricas (BALDAM; LEONELI, 2018, p. 15).

Relacionei o repertório de Milton Nascimento, sobretudo a música já citada, com as memórias ferroviárias de minha mãe e com a peça Expresso Sonho Azul. Partindo desse amálgama de referências e associações, comecei a formular uma animação, linguagem que estudo, que tratasse sobre o assunto.

Em 2020, foi iniciada a pré-produção do curta-metragem, etapa em que são realizados pesquisa, roteiro, *designs* de cenários e personagens, *storyboard* e *animatic*. Vejo a possibilidade de avançar mais nessa fase, por isso, pretendo elaborar também *color script*, *design* de som e trilha sonora musical. Neste estágio, a narrativa escrita e visual é desenvolvida e o planejamento e as demandas futuras são bem amarradas. O *animatic* tem a pretensão de determinar definitivamente a duração dos acontecimentos e o tempo de ação dos personagens. Animar é um processo demorado e caro, então a perspectiva de refazer o que já foi proposto nesta fase não é uma opção prática (NESTERIUK, 2011). Durante esse processo, muitas ideias são descartadas. Pelo meu interesse em aproveitar todas, pensei na possibilidade de usar tanto os elementos quanto as sobras da pré-produção em uma narrativa com formato de jogo, portanto interativa e transmídia, o que será melhor discutido no ponto seguinte.

Mas pretendo não deixar a jogabilidade apenas para a obra que resultar ao final, a qual visa aproveitar os materiais produzidos na pré-produção, inclusive aqueles que não farão parte do filme. Para construir as narrativas, tanto do curta de animação, quanto do jogo feito a partir do processo criativo desse filme, vou reunir relatos de pessoas que se relacionaram com o Sonho Azul e, com base no conceito de arte relacional de Bourriaud (2009), também pretendo dar às entrevistas o caráter de jogo, cujos participantes seriam eu e os entrevistados.

Como disse Waly Salomão “a memória é uma ilha de edição”, e levando em conta o que Reis (2008, p. 24) comenta sobre memória — que ao contrário do trem, foge dos trilhos constantemente, vai por outros caminhos, recria o passado e as impressões presentes nas lembranças —, esse método da entrevista-jogo tem a finalidade de tornar explícita a reinvenção das memórias que é feita toda vez que é revisitada. Assim, experiências em forma de jogo serão realizadas para a elaboração de um grande jogo ao final da pré-produção.

Enquanto mestranda do Programa de Pós-graduação em Artes da Universidade UFC, já realizei alguns passos dessa pesquisa. O ponto central deste artigo é relatar um deles: a entrevista-jogo que fiz com minha mãe, pessoa com quem tenho uma relação íntima e afetiva, e cujas lembranças do tempo em que foi viajante do Sonho Azul foram a razão para o surgimento desse projeto.

Nessa experiência, que dei o nome de “trilhos da memória”, construímos o caminho que a entrevistada fazia entre as cidades de Crato e Lavras da Mangabeira enquanto viajava no Sonho Azul, por meio de fotos antigas, mantidas em álbuns ou em depósitos da nossa casa. Essa metodologia teve como referência a forma em que foi realizado o projeto Tractos¹, um trabalho artístico feito por Soraya Braz e Fabio FON, os quais elegeram locais da região metropolitana de São Paulo para possibilitar que seus habitantes desenhassem mapas tátil-sonoro-interativos, a partir do imaginário que possuem acerca dos sons desses lugares (FON; BRAZ, 2021).

Vale dizer que, para descrever essa prática, utilizei uma linguagem que denotasse a experiência poética da interação com a entrevistada, a fim de expressar como meu percurso artístico foi influenciado por esse jogo, que me levou a diferentes direções ao propor e modificar caminhos. A escolha do tom pessoal para o relato, portanto, deve-se ao fato de que conto um processo criativo e subjetivo, que irá resultar em um curta-metragem de animação.

No primeiro tópico do trabalho, discorro sobre o grande jogo, que pretendo produzir com a pré-produção e suas sobras; no segundo, explico melhor o que seria a entrevista-jogo, meio pelo qual vou recolher e reinventar memórias sobre o Sonho Azul; e no terceiro, relato a experiência de pôr em prática uma entrevista-jogo; finalmente, nas considerações finais, conto como articulei as lembranças de minha mãe com as minhas próprias ideias de enredo para o filme, o que deu origem ao início da escaleta que organizará a narrativa interativa do grande jogo.

O grande jogo

Desde que esse desejo de produzir uma animação sobre o Sonho Azul surgiu, contando apenas com meu imaginário do trem de ferro, fiz alguns rascunhos dos caminhos que a narrativa poderia seguir. Notei que, em um meio tão rico de histórias como o universo ferroviário, as possibilidades são muitas. E serão ainda maiores, já que também pretendo reunir relatos de pessoas que possuem lembranças relacionadas ao Sonho Azul.

¹ FON, Fabio; BRAZ, Soraya. **Tractos**. Disponível em: <https://tractos.fabiofon.com/>. Acesso em: 26 jul. 2021.

Quando se fala em elaborar um curta de animação, embora seja um formato que admita experimentação técnica e narrativa, é necessário escolher, dentre tantas possibilidades, a forma com que o filme será desenvolvido. Além disso, o processo de lapidar uma história é muito mais descartar do que incluir. Ao escrever uma trama, o roteirista se depara com inúmeros *e se* — qual ponto de vista que conta a história, a sequência dos eventos, como cada um deles vai se desenrolar, em que ponto começa e em qual termina — e escolhe uma das possíveis respostas. Nesta pesquisa, por considerar todos os relatos sobre o Sonho Azul dignos de serem contados e pelo interesse em experimentar, pretendo levar em conta toda a rede do processo criativo e, assim, todas as possibilidades de enredo.

No final do período em que o trem foi um meio de transporte para passageiros, o Sonho Azul percorreu a Estrada de Ferro de Baturité, de Fortaleza à cidade do Crato, ou seja, do norte ao sul do Ceará. Segundo Assis (2011), ela poderia ter outros três traçados, além do que de fato foi construído. Já Reis (2015) afirma que sua edificação causou a alteração das paisagens em seu entorno, o que contribuiu para a construção de outro Ceará, no final do século XIX e início do século XX. A partir dessas constatações, pode-se imaginar que outras realidades poderiam existir, caso uma das outras linhas fosse a escolhida para ser edificada.

Considerando que o trem transformou a experiência humana de viajar pelo espaço e pelo tempo (HOSEA, 2015), como também meu intuito de contemplar as diferentes perspectivas possíveis na tentativa de narrar um universo ferroviário, passei a me perguntar se o processo criativo para desenvolver o curta-metragem não poderia assumir uma narrativa com formato de jogo.

Segundo Christy Marx (2007), o escritor que, para um livro ou um filme, jogaria fora opções de narrativa, pode reutilizá-las em um jogo. O processo de fazer perguntas é o mesmo, mas não é preciso escolher apenas uma resposta. Assim, penso em deixar tudo à mostra, sejam ideias abandonadas lá atrás, descritas em alguma versão do argumento, até outras presentes no *storyboard* ou no *animatic* já finalizados que, por algum motivo, resolvi descartar. Cada um desses componentes, contendo fragmentos da narrativa, serão opções para o jogador, que vai poder tomar decisões sobre como deseja acompanhar a obra. Portanto, minha intenção é ter como resultado uma narrativa interativa e transmídia.

Quando disserta sobre a relação com o texto, Benjamin (1987) o compara com a experiência na estrada. Como diz o autor, uma é aquela em que se anda, outra é a que vemos ao sobrevoar um aeroplano:

Quem voa vê apenas como a estrada se insinua através da paisagem, e, para ele, ela se desenrola segundo as mesmas leis que o terreno em torno. Somente quem anda pela estrada experimenta algo de seu domínio e de como, daquela mesma região que, para o que voa, é apenas a planície desenrolada, ela faz sair, a seu comando, a cada uma de suas voltas, distâncias, belvederes, clareiras, perspectivas, assim como o chamado do comandante faz sair soldados de uma fila (BENJAMIN, 1987, p. 16).

Do mesmo modo, enquanto aquele que está ocupado escrevendo comanda o texto e tem sua alma ocupada por ele, o mero leitor nunca fica conhecendo as novas perspectivas de seu interior (BENJAMIN, 1987). Em um primeiro momento, pensava em reunir relatos de pessoas que viajaram pela estrada de ferro de Baturité e tê-los como fonte para desenvolver uma trama. Nesse caso, somente eu teria consciência das narrativas que poderiam ser elaboradas e não foram, enquanto que, no jogo, penso em convidar o leitor-jogador a conhecer e explorar essas possibilidades, de forma que possa acessar e recriar memórias ferroviárias.

A entrevista-jogo

Em seus apontamentos sobre História Oral, Portelli (1997, p. 16-17) afirma que há uma tentativa de representar a realidade não tanto como um tabuleiro, no qual todos os quadrados são iguais, mas como um mosaico ou colcha de retalhos, com pedaços diferentes que formam um todo coeso depois de reunidos. Nora (1993, p. 17), por sua vez, ao demarcar as diferenças entre história e memória, vai dizer que esta última está em permanente evolução, como também aberta à dialética da lembrança e do esquecimento, inconsciente de suas deformações sucessivas, vulnerável a todos os usos e manipulações, suscetível de longas latências e de repentinas revitalizações.

Por ser afetiva e mágica, a memória se constitui de lembranças vagas, telescópicas, globais ou flutuantes, particulares ou simbólicas, sensível a todas as transferências, censuras ou projeções (NORA, 1993, p. 17). Dessa maneira, todos os trabalhos que investigam a memória, principalmente por meio da oralidade, lidam com sua reinvenção constante. Nesta pesquisa, atualmente em desenvolvimento, planejo dar materialidade a

essa ideia e colocá-la em prática de uma forma declarada, estimulando a ficcionalização das lembranças. O passado não é preservado, mas reconstruído com base no presente, e há tantas memórias quanto grupos existem (HALBWACHS, 1990). A memória muda cada vez que é narrada, como também mudará o trajeto do comboio conforme as escolhas do leitor-jogador.

Se imagino que, ao final da pré-produção de uma animação, poderia dar a forma de jogo às narrativas que fizeram ou não parte do filme, por que não usar também o jogo como método? Com isso, quero dizer que tenho como objetivo criar modelos de ação, que chamarei de entrevistas-jogo, que possibilitem a criação de narrativas a partir do contato entre minha imaginação e as memórias dessas pessoas.

O modo como cada uma dessas entrevistas-jogo será conduzido vai depender da pessoa com quem eu estiver dialogando e da relação que tenho com ela. Serão esses elementos que vão orientar as escolhas das ferramentas metodológicas mais específicas — entrevistas semiestruturadas ou abertas; observação participativa; registo visuais e sonoros em mapas, diários, fotos, vídeos, etc. (OLIVEIRA FILHO, 2016, p. 40).

Se minha intenção é a invenção de memórias, de um cotidiano passado e da ordenação do tempo vivido, feita por mim e por estas pessoas que serão entrevistadas, devo considerar o fazer da arte que vai além da sua forma material e se constrói no encontro. Assim, tenho como horizonte teórico a arte relacional, que se faz com a ligação existente nas interações humanas (BOURRIAUD, 2009). Além dele, algumas passagens de Huizinga (2005) me estimularam a pensar na entrevista-jogo como algo interessante, como quando ressalta que, embora todo jogo tenha um fim, ele se mantém como uma criação nova do espírito, um tesouro que permanece na memória. E quando descreve o jogo como a transformação da realidade em imagens, ou como a manipulação de imagens, ajudou-me diretamente no processo de estabelecer a metodologia para a entrevista-jogo específica que vou abordar no próximo tópico.

Entrevista-jogo com minha mãe: trilhos da memória

Quando comecei a pensar na forma que faria essa experiência, minha mãe — a entrevistada — estava prestes a viajar até a cidade de Crato, mesmo caminho que fez tantas vezes sob trilhos e que motivou esta pesquisa. Um pouco antes de partir, perguntei

se, quando voltasse, teria disponibilidade para que começássemos o registro de seus relatos. Naquele contexto, estávamos nos programando, mas não achei que caberia especificar o formato. Primeiro porque eu ainda não o tinha definido muito bem. Segundo porque eu faria uma experiência com uma pesquisadora e, como suspeitei, o que estava esboçando seria complicado e subjetivo demais para encaixar na abordagem que ela habitualmente utilizava em seus estudos. Explicar de maneira abstrata, sem uma demonstração prática, dificultaria sua compreensão, então, para facilitar, chamei apenas de entrevista.

Enquanto estive no interior recriando suas memórias, minha mãe me enviou vários áudios rápidos contando alguns casos de parentes que também viajaram no Sonho Azul, nos quais era possível ouvir vozes complementando ou corrigindo o que ela me dizia. Agradei a lembrança, pois alguns deles tratavam de relatos que eu havia lhe pedido para confirmar. Por exemplo, o boato de que minha tia Acácia foi à maternidade no trem de ferro e quase deu à luz no vagão. Minha prima Nara, a criança que estive prestes a nascer nessa história, desmentiu o caso, mas um coro, que também podia ser ouvido na gravação, contrariou ela. Não sei se falavam a verdade, mas minha avó, a quem sempre recorremos para nos certificar das memórias familiares (mesmo que hoje em dia ela não termine suas histórias) confirmou e até acrescentou que Tia Acácia usava um vestido branco.

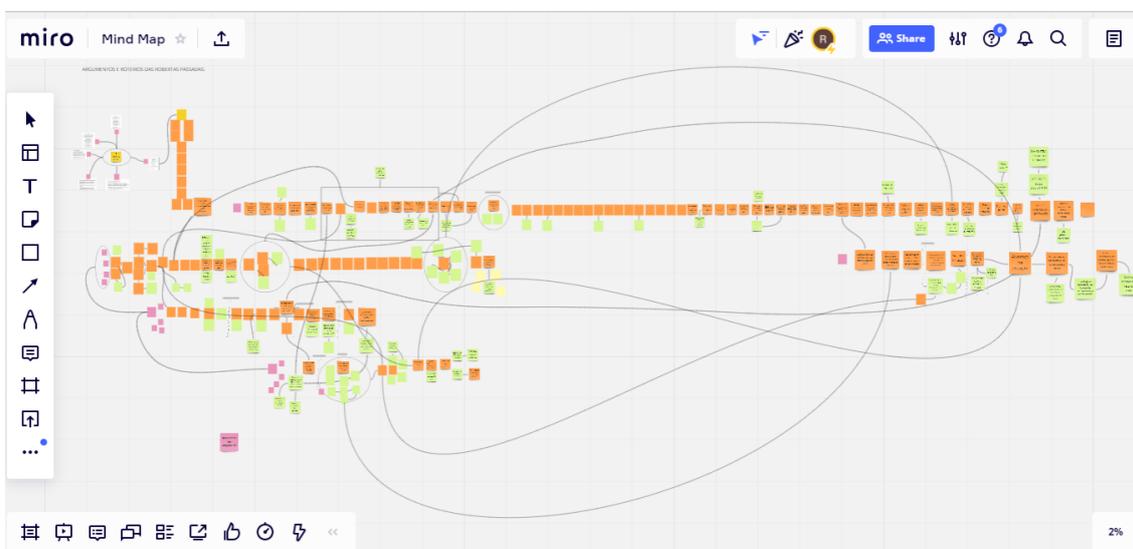
Mesmo que fosse mentira, esse conto criou uma imagem cativante, que poderia ser usada na elaboração de uma trama, e surgiu de uma dinâmica próxima da que eu almejava. Mas, apesar de achar tudo muito interessante, tive que lembrar a minha mãe de que narrativas soltas não bastavam. Precisávamos de uma **metodologia**, que eu ainda iria construir. Eu tinha um norte: não queria conseguir seus relatos apenas por meio de perguntas e respostas. Desejava criar uma experiência que lhe estimulasse a memória e os sentidos e que também fosse um mecanismo que trouxesse à tona as lembranças e lhe permitisse reinventá-las.

Como eu pretendia que isso acontecesse por meio de um jogo narrativo em que fosse possível o diálogo entre a memória dela e o imaginário que eu faço acerca do Sonho Azul, lembrei do livro *Múltipla Escolha* (2017), escrito por Alejandro Zambra. Esse autor, a partir das suas lembranças enquanto estudante secundarista e do imaginário acerca da ditadura militar no Chile, utiliza o formato da Prova de Aptidão Verbal, aplicada de 1966

a 2002 aos candidatos a vagas em universidades no país, para unir fragmentos líricos a exercícios de linguagem. Desse modo, não só escreve sua narrativa, como também convida o leitor a manuseá-la.

Pensei em elaborar um material parecido, por isso comecei a mapear algumas ideias que tive para contar a história do Sonho Azul, como ilustrado na Fig. 1:

Figura 1 – O mapa.



Fonte: Arquivo pessoal.

Pedi à minha mãe para que tentasse resolver algumas questões do Múltipla Escolha, como um teste. Não foi um sucesso: ela é de outra geração, não é muito chegada a jogos e não tem o senso de humor parecido com o de Zambra (nem com o meu). Além disso, faz muito tempo que não lê um romance, por isso resistiu bastante para entrar na brincadeira, se é que entrou. Para ela, não estava sendo uma atividade voluntária, e como parecia mais uma imposição minha, não funcionou como um jogo (HUIZINGA, 2005, p. 10-11).

Apesar do que destaca Huizinga (2005, p. 13), sobre nossa necessidade de jogar — porque as regras do jogo colocam ordem na vida, que é uma confusão sem sentido —, para minha mãe, foi a ordem estabelecida pelo Múltipla Escolha que não fez sentido. Algumas vezes, recusou assumir o faz-de-conta proposto pelo autor ao encarar as questões, ou então reclamava do seu caráter limitador, pois não podia fazer o microconto do modo como realmente desejava.

Após essa experiência, percebi que seria necessário algo mais personalizado, pensado para ser feito com ela, que também lhe concedesse mais liberdade para criar, conciliando com a necessidade de ativar sua imaginação a partir de algo fortemente ligado à sua realidade concreta. E essas necessidades não estavam tão nítidas até o momento em que encontrei o instrumento que poderia atendê-las muito bem.

Durante a estada de minha mãe no Crato, ao procurar por outra foto, deparei-me com a Fig. 2:

Figura 2 – Minha irmã sobre os trilhos.



Fonte: Arquivo pessoal.

Então, percebi que havia um grande potencial nos nossos registros. Ainda não sabia ao certo como, mas decidi que usaria as imagens que guardávamos, cuja existência, pelo menos da maioria, eu não lembrava ou não conhecia. Revirei um dos depósitos em que ficavam as fotos, enquanto selecionava algumas, sem critério muito bem definido. Nesse jogo que acabei realizando sozinha, notei que havia pontos em comum dentre as fotos que escolhi, que usei como parâmetro para eleger as fotografias do segundo depósito. Todas as imagens remetiam a pelo menos um dos itens: A) Viagem; B) Trem; C) A cidade do Crato; D) paisagens borradas ou indefinidas. As Figs. 3, 4, 5 e 6 são alguns exemplos:

Figura 3 – Viagens.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 4 – Trens.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 5 – A cidade do Crato.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 6 – Paisagens borradas ou indefinidas.

Fonte: Arquivo pessoal.

Pensei em uma maneira de criar narrativas a partir das fotografias e das lembranças de minha mãe. Essa proposta tomou uma forma mais consistente depois de conhecer o projeto Tractos, um trabalho artístico em que Soraya Braz e Fabio FON elegeram locais da região metropolitana de São Paulo e, em cada um deles, desenvolveram *workshops* com intuito de criar diferentes mapas tátil-sonoro-interativos a partir do imaginário dos participantes acerca dos sons dessas regiões, por meio de desenhos feitos por eles (FON; BRAZ, 2021).

Eu faria, então, algo parecido, mas usaria nossas fotografias ao invés de desenhos. E como o objetivo era estimular suas lembranças relacionadas ao Sonho Azul, estabeleci que o plano seria estruturar os trilhos da estrada de ferro que a entrevistada percorria no itinerário Crato-Fortaleza, com as imagens que tínhamos e as memórias dela. Tendo em vista, novamente, o trabalho de Assis (2011), que analisa não só a linha da Estrada de Ferro de Baturité que foi construída, como as outras três que não saíram do papel, comecei a elaborar as regras de um jogo, que estabeleceriam o que poderia ser aceito dentro do mundo temporário que estávamos criando (HUIZINGA, 2005, p. 14). Essas regras que determinaram como poderíamos construir quatro estradas de ferro com nossas fotos:

Momento 1: revirar, juntas, outros álbuns com fotos reveladas, para ver se encontramos imagens esquecidas. Assim como as fotos que eu havia escolhido sozinha, selecionamos fotografias que remetem a: A) Viagem; B) Trem; C) A cidade do Crato; D) Paisagens borradas ou indefinidas. **Momento 2:** pedir para ela montar os trilhos de sua viagem entre Fortaleza e a cidade do Crato — a que ia na juventude — com as fotos escolhidas, que denotariam suas memórias. Não só de acontecimentos específicos, mas também de

sentimentos, sensações, sons, cheiros, fantasias que tinha na época e o que mais viesse enquanto contava suas memórias para mim. **Momento 3:** sua explicação sobre o porquê das escolhas e o que cada foto significa, ocasião mais propícia para dar vazão às lembranças. **Momento 4:** Aqui, o objetivo seria construir os trilhos de volta para Fortaleza. Não a que conhece hoje, mas a cidade de um tempo passado. **Momento 5:** mais uma vez ela me contaria sobre os trilhos do Momento anterior. Os Momentos seguintes seriam uma repetição desse processo: no **6** a edificação da estrada da Fortaleza de sua juventude para sua cidade natal. Nesse trajeto me falaria o que significa ir para o Crato de hoje, e no **7** me explicaria essa trajetória. Da mesma forma o **8**, em que ela faria os trilhos de volta para a Fortaleza atual, seguido do **9**, no qual me explicaria a sequência de imagens elaborada no anterior com seus depoimentos.

Essas linhas férreas feitas com fotos visavam mapear seu imaginário a respeito da época em que andava de trem e no Sonho Azul, além das experiências nas cidades em que viveu. Sobre o uso das fotografias, tinha em mente também o conceito de imagens-cristal que, segundo Deleuze (2006), por meio delas, era possível ver o tempo não cronológico. Além disso, os signos presentes nelas se tornam independentes dos objetos que os emanam.

A intenção, portanto, era não se limitar ao que as imagens enquadravam, assim como a possibilidade de inventar novos significados aos símbolos que carregavam. Por exemplo, na nossa narrativa, a estação do Crato poderia estar contida em uma foto que retrata um prédio que não está localizado Brasil, eu poderia estar na foto representando minha mãe, ou então boatos de veracidade duvidosa, como o de minha tia quase dando à luz no trem, poderiam ser narrados como se realmente tivessem acontecido, se minha mãe assim desejasse.

Quando ela chegou do Crato, chamei para o jogo, mas não me referi assim. Preferi usar o termo experiência, para preparar o terreno e dar um indicativo de que seria algo diferente das entrevistas que usualmente são realizadas para pesquisas. Além do mais, não queria entregar as regras todas de uma vez, pois imaginei que seria interessante realizar um passo sem dar muita informação sobre o que aconteceria no próximo.

Depois, contei as condições em que aconteceria essa entrevista sem chamá-la de **jogo**, mas foi assim que minha mãe, por iniciativa própria, denominou esse experimento. Dessa maneira, posso afirmar que, para ela, ficou nítido o que fala Bourriaud (2009): seria um

jogo inter-humano, em que a intersubjetividade não seria considerada somente na recepção, mas como a própria essência da prática artística, cuja finalidade é criar uma obra que assume a condição de um conjunto de unidades — bloco de afetos e perceptos — que podem ser reativadas por um observador-manipulador.

Expliquei que isso, a entrevista-jogo, poderia caber na pesquisa em artes, pois o próprio processo não precisaria esperar culminar em um resultado para ser uma produção artística. Não tenho certeza se assimilou de verdade, já que, posteriormente, começou a chamar o que fizemos de *coleta de dados*, mesmo termo que usa nas pesquisas quantitativas que realiza. Por conta dessa bagagem acadêmica da entrevistada, ainda senti, no início, sua resistência para embarcar na entrevista-jogo. Felizmente, não impediu que fosse efetuada, ao contrário do que ocorreu na primeira tentativa, quando testamos com o livro de Zambra (2017).

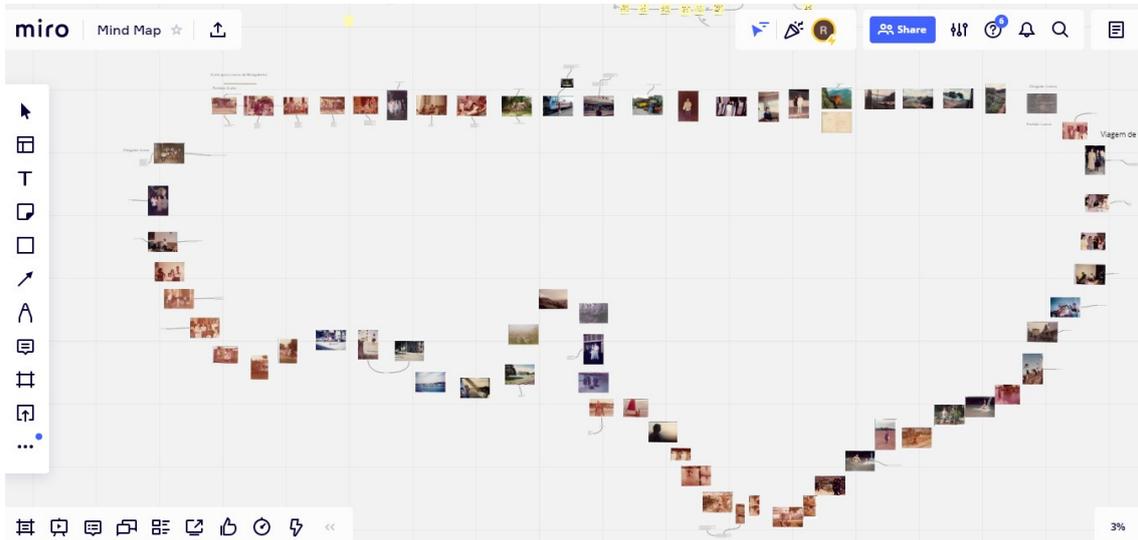
Organizei com ela um calendário, para que pudéssemos realizar os Momentos sem pressa, concentradas. O Momento 1 foi o que durou mais tempo, porque eram muitas as fotos para analisar e selecionar, e só conseguimos realizá-lo bem na segunda tentativa, pois as duas ainda estavam aprendendo a jogar. Enquanto na primeira tentativa minha mãe tentou terminá-lo o mais rápido possível por uma imposição de produtividade que ela sempre carrega, na segunda ela se comportou de maneira totalmente oposta: olhou o primeiro álbum três vezes e selecionou algumas fotos em que a relação com os critérios, na minha percepção, não era óbvia.

Quando lhe expliquei o Momento 2, ela propôs que, ao invés do ponto inicial ser Fortaleza em direção ao Crato, seria melhor começar pelos trilhos entre Crato e Lavras da Mangabeira, trecho em que fez as viagens de trem que estão mais presentes em sua memória. Construimos a ida e a volta do trajeto, de forma que as fotos representassem, de uma só vez, todas as viagens que ela fez sob esses trilhos. Assim, não respeitamos ordem cronológica, pois condensamos vários anos em um só Momento. Por exemplo, na mesma linha em que ela aparece adolescente, encontramos também meu pai, embora só tenha conhecido ele quase adulta.

Considerei 9 Momentos mais do que suficientes, mas a outra jogadora se instigou a fazer mais estradas do que o planejado. Só consegui organizar bem a ida e volta entre as cidades de Lavras e Crato, embora as fotos que formam os outros trilhos ainda estejam separadas

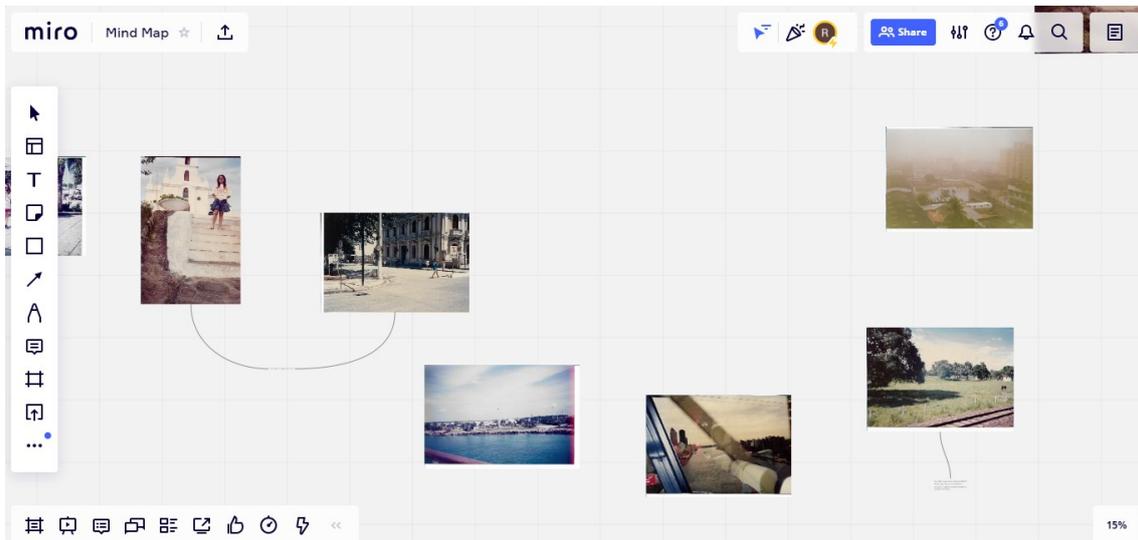
e fora dos depósitos. O processo está digitalizado e organizado no Miro² até seu Momento 5, com a alteração dos pontos final e inicial (não mais Fortaleza-Crato, mas Crato-Lavras da Mangabeira):

Figura 7 – Trilhos de Crato e Lavras e vice-versa.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 8 – Paradas e Estações.



Fonte: Arquivo pessoal.

²<https://miro.com/welcomeonboard/a2F3bFBOcGxVMWl4R0d6ZDFuYmU2YnY3NVRteFY2UUUrTUtyYTVmVlc1S3BFZjhIZ2RPMnRhN1U4V1dGc3ZBaXwzMDc0NDU3MzYxMzg4NDA0MTU4>.

Considerações Finais

Posso dizer que essa foi uma atividade com orientação própria que, para nós duas, funcionou como uma evasão da vida real enquanto durou. Um faz de conta feito com a maior seriedade, como Huizinga (2005, p. 11) afirma que o jogo deve ser:

O pai foi encontrar seu filhinho de quatro anos brincando “de trenzinho” na frente de uma fila de cadeiras. Quando foi beijá-lo, disse-lhe o menino: “não dê beijo na máquina, Papai, senão os carros não vai acreditar que é de verdade”. Essa característica de “faz de conta” do jogo exprime um sentimento de inferioridade do jogo em relação à “seriedade”, o qual parece ser tão fundamental quanto o próprio jogo. Todavia (...), esta consciência do fato de “só fazer de conta” no jogo não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento e, pelo menos temporariamente, tiram o significado da palavra “só” (HUIZINGA, 2005, p. 11).

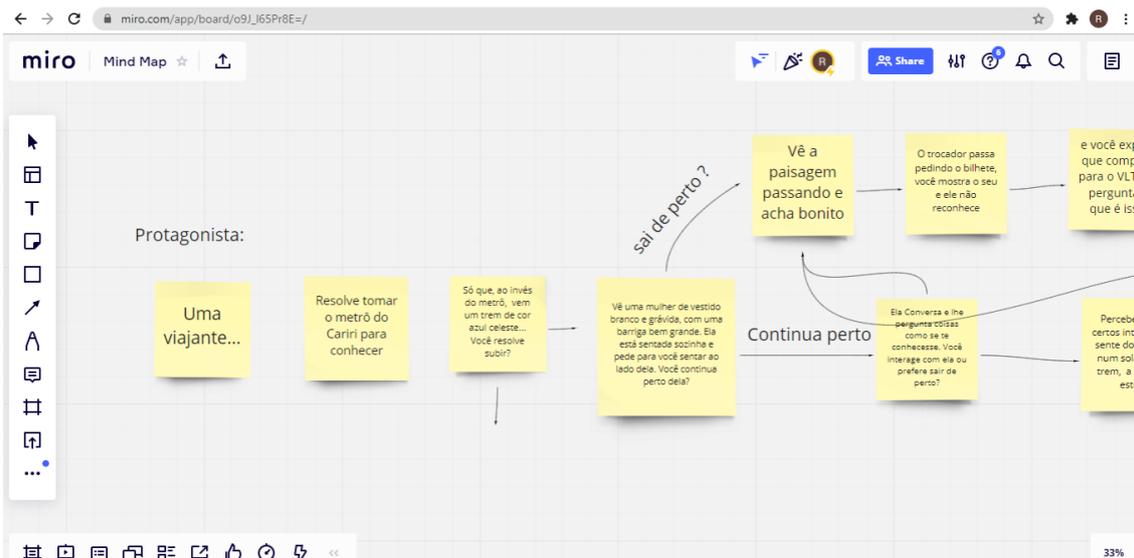
A partir dos relatos dessa entrevista-jogo e também do que assisti ou li sobre memória ferroviária, iniciei a escaleta do que seria a história de um outro jogo, o qual pode ser o início do que pretendo produzir ao final do mestrado:

Figura 9 – Mapeamento da escaleta.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 10 – Possibilidades de narrativa.



Fonte: Arquivo pessoal.

Como referência, penso na *webcomic* interativa *Homestuck* (2009 – 2016), uma narrativa em quadrinhos híbrida, inacabada, em que o autor atendia demandas das pessoas que a consumiam, e que engloba elementos de literatura e vídeo games em sua composição (ALMEIDA, 2020). Na plataforma Miro, tento me aproximar também do formato em que o capítulo quatro da *webcomic* *O diário de Virgínia* foi desenvolvido: para ler a narrativa, temos que movimentar o cursor, acompanhando os trilhos de uma montanha-russa.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maiara Alvim de. Quadrinhos Eletrônicos e o Jogo do Texto: quando autores e leitores negociam significados. *Cajueiro*, Aracaju, v. 2, n. 1, p. 44-74, maio 2020.

ANA, Cátia. *Capítulo 4: recomeço*. Recomeço. Disponível em: <https://www.odiariodevirginia.com/port/cap4b.html>. Acesso em: 19 ago. 2021

ASSIS, Raimundo Jucier Sousa de. *Ferrovias de Papel: projetos de domínios territoriais no Ceará (1864-1880)*. 2011. 153 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Geografia, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2011.

BALDAM, Rafael; LEONELI, Gisela Cunha Viana. Música como Leitura Sensível de Dinâmicas Urbanas: Milton Nascimento e o desmonte da ferrovia Bahia-Minas. *Revista Interdisciplinar Internacional de Artes Visuais - Art&Sensorium*, Curitiba, v. 5, n. 1, p. 15-24, jun. 2018.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas*: volume 2. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. São Paulo: Martins, 2009.

DELEUZE, Gilles. *Proust e os signos*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

FON, Fabio; BRAZ, Soraya. *Tractos*. Disponível em: <https://tractos.fabiofon.com/>. Acesso em: 26 jul. 2021.

HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. São Paulo: Vértice, 1990

HOSEA, Birgitta. Off the Rails: animating train journeys. In: PALLANT, Chris (ed.). *Animated Landscapes: history, form and function*. [S.I.]: Bloomsbury Publishing Inc, 2015. p. 159-177.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

MARX, Christy. *Writing for Animation, Comics, and Games*. [S.I.]: Elsevier, 2007.

MATOS, Lucina Ferreira. *Estação da memória: um estudo das entidades de preservação ferroviária do Estado do Rio de Janeiro*. Dissertação (mestrado). CPDOC: FGV, 2010.

NESTERIUK, Sergio. *Dramaturgia de série de animação*. São Paulo: Programa de Fomento À Produção e Teledifusão de Séries de Animações Brasileiras - ANIMATV, 2011.

NORA, Pierre. *Entre Memória e História: A problemática dos Lugares*. In: Projeto História, nº 10, São Paulo, dezembro de 1993.

OLIVEIRA FILHO, João Vilnei de. *A Casa Impossível: a ação performativa e a idiorritmia na construção de relações com a cidade*. 2016. 246 f. Tese (Doutorado) - Curso de Arte e Design, Universidade do Porto, 2016.

PORTELLI, Alessandro. *Tentando Aprender um Pouquinho: algumas reflexões sobre a ética na História Oral*. Projeto História. São Paulo, (15), abr. 1997, p. 13-33.

PROCHNOW, Lucas Neves. *O Iphan e o patrimônio ferroviário: a memória ferroviária como instrumento de preservação*. 2014. 177 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado Profissional em Preservação do Patrimônio Cultural, Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Rio de Janeiro, 2014.

REIS, Ana Isabel Ribeiro Parente Cortez. *Memórias descarrilhadas: o trem na cidade do Crato*. 2008. 235 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de História, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2008.

REIS, Ana Isabel Ribeiro Parente Cortez. *O espaço a serviço do tempo: a estrada de ferro de Baturité e a invenção do Ceará*. 2015. 402 f. Tese (Doutorado) - Curso de História, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2015.

ZAMBRA, Alejandro. *Múltipla Escolha*. São Paulo: Planeta do Brasil, 2017.

NOTAS DE AUTORIA

Roberta Filizola (robertafilizola@alu.ufc.br) - Possui graduação em Direito pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Especialista em Escrita e Criação da Universidade de Fortaleza (UNIFOR) e mestranda no Programa de Pós-graduação em Artes pela UFC. Desenvolveu e roteirizou o curta de animação ?Uma volta pela Praça?, financiado pelo Edital das Artes de 2016 e exibido no circuito de festivais. Fez o curso básico de cinema de animação no Núcleo de Cinema de Animação da Casa Amarela Eusélio Oliveira, onde ministrou aulas de roteiro e produção de projetos de animação. Atualmente, realiza o projeto Tempo Trem, selecionado pelo programa Rumos Itaú Cultural 2019-2020. Frequentou o curso de desenho, de Histórias em Quadrinhos e a oficina de Construção de Narrativas e Mercado Editorial do Estúdio Daniel Brandão. É redatora do site Cosmonerd sobre animação e literatura.

Lucila Pereira da Silva Basile (lucila.basile@uecc.br) - Possui graduação em Música - Composição e Regência pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (1992), mestrado em Música pela Universidade Federal da Bahia (2002) e doutorado em História pela Universidade Federal de Minas Gerais (2015). Atualmente é professora adjunta da Universidade Estadual do Ceará. Sua pesquisa foca a música urbana do final do século XIX até as três primeiras décadas do século XX. São objetos de pesquisa o repertório de salão, a música para cena muda dos primeiros filmes, a música que em geral recebeu o apodo de "popularesca" e "música ligeira" . Relativo a compreensão estética do repertório dos anos 1920, a pesquisa discute as tópicas dos pianeiros e os sentidos dessa representação. Como musicista faz parte do Quinteto Aqualtune e A grupo Aquas . É Professora Colaboradora do Programa de Pós Graduação em Artes do Instituto de Cultura e Artes da UFC na linha de pesquisa Arte e processos de criação: poéticas em arte sonora.

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

FILIZOLA, Roberta; BASILE, Lucila Pereira da Silva. Entrevista-jogo como método para recriar memórias ferroviárias. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 18, n. 2, p. 42-61, 2022.

Contribuição de autoria

Roberta Filizola: concepção e elaboração do manuscrito; análise de dados; discussão dos resultados; revisão e aprovação.

Lucila Pereira da Silva Basile: concepção e elaboração do manuscrito; análise de dados; discussão dos resultados; revisão e aprovação.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Figura 1 – O mapa. Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 2 - Minha irmã sobre os trilhos. Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 3 - Viagens. Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 4 - Trens. Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 5 - A cidade do Crato. Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 6 - paisagens borradas ou indefinidas. Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 7 - Trilhos de Crato a Lavras e vice-versa. Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 8 - Paradas e Estações. Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 9 - Mapeamento da escaleta. Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 10 - Possibilidades de narrativa. Fonte: Arquivo pessoal.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 3 set. 2021.

Aprovado em: 11 fev. 2022.