

XXV



E AGORA?

E AGORA?



XXV

XXV



E AGORA?

?



O que é o kick-off?

De maneira geral, o Kick-off tem como objetivo, como sugere o nome, dar início ao Projeto Referência e, assim, explorar as possibilidades que são construídas em conjunto com os convidados participantes das dinâmicas, ao mesmo tempo em que nos consolidamos e nos apresentamos ao mundo como um grupo só, com um objetivo claro e com uma só voz.

Nosso projeto referência

Produzir um **jogo** de cartas
para dialogar sobre **futuros**
desejáveis no **Antropoceno**



Quem somos?

Alunos de Direito, Economia, Relações
Internacionais e Administração



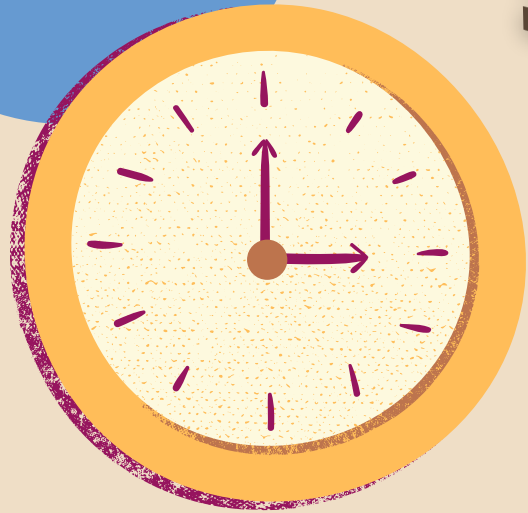
F

G

V

A dinâmica

1



Stop do futuro

2

Imagem e ação



Oráculo

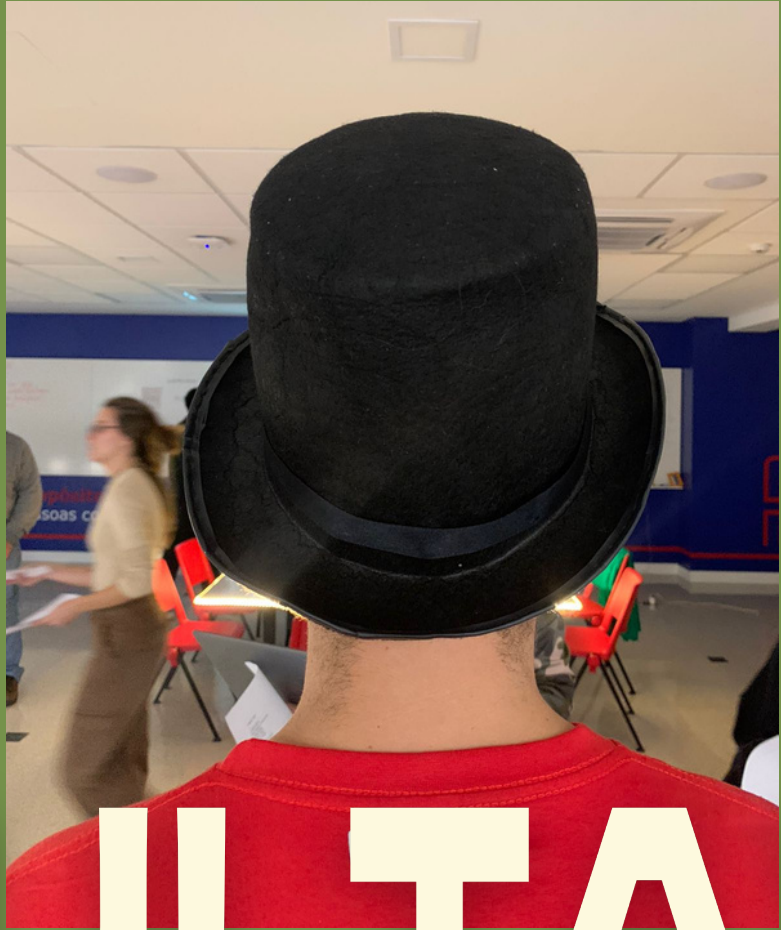
3



4

Criando histórias





RESULTADOS

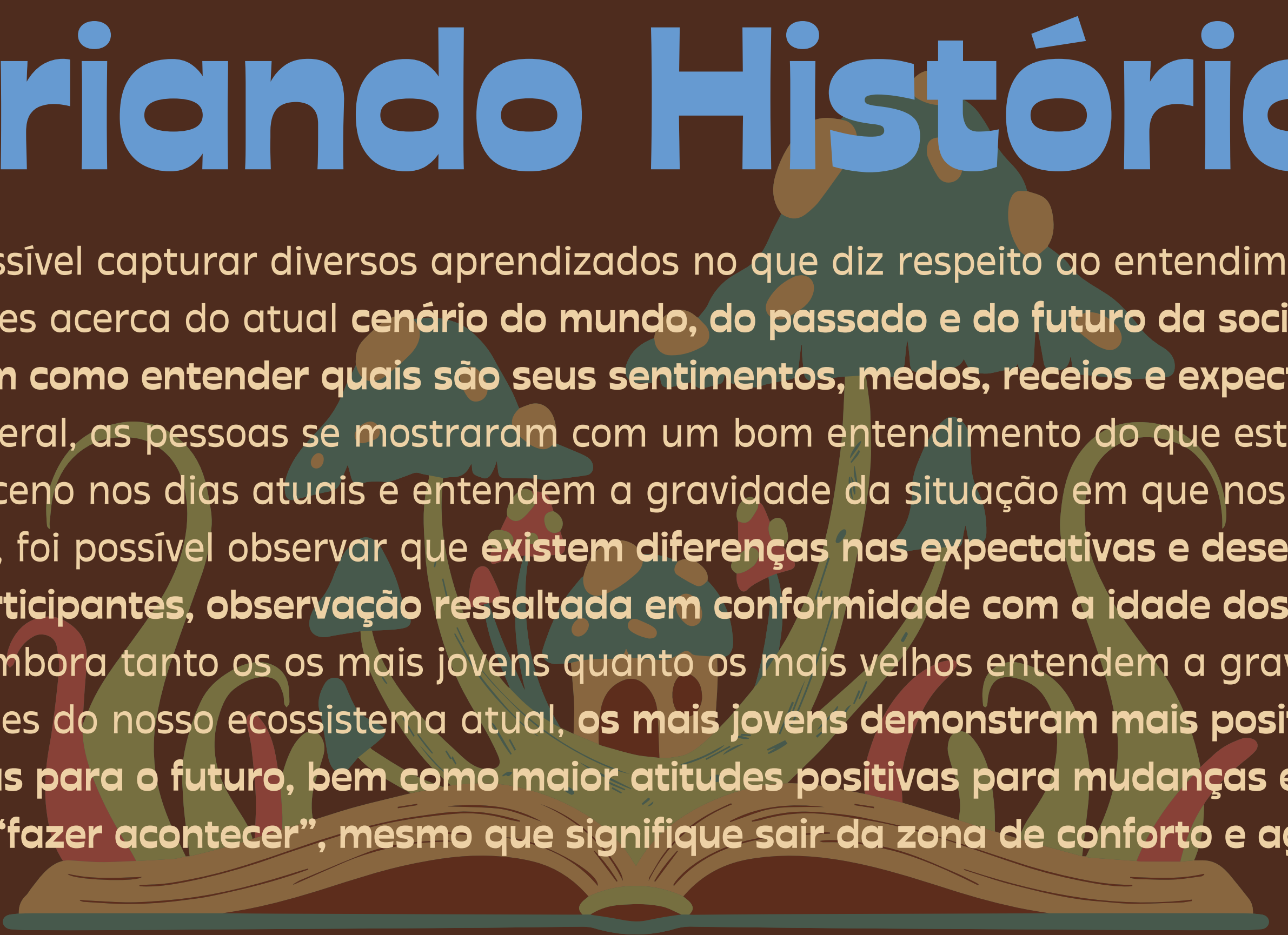


STOP DO FUTURO

Na dinâmica foi possível perceber um imaginário comum na sociedade em muitos aspectos, muitas vezes influenciados pelas artes e cinemas que possuímos de representações do futuro. Começando por um cenário apocalíptico, grande parte dos participantes imaginam algo bastante desigual, escasso, com desordem passando pelo imaginário situações atuais mais acirradas e intensas.

Quando falamos de um futuro desejável, possuímos algumas posições diferentes em relação a ele. Temos tanto um viés mais tecnológico e usualmente representado em filmes de ficção científica, com carros voadores, edifícios espelhados altos e conteúdos digitais mais presentes no cotidiano, quanto um futuro em que somos mais integrados com a natureza, e nossos semelhantes, uma vez que é esperado uma cultura mais voltada para a espiritualidade somado ao uma responsabilidade coletiva sobre tudo e todos no sistema.

Criando Histórias



foi possível capturar diversos aprendizados no que diz respeito ao entendimento dos participantes acerca do atual **cenário do mundo, do passado e do futuro da sociedade e seus valores, bem como entender quais são seus sentimentos, medos, receios e expectativas para o futuro.** No geral, as pessoas se mostraram com um bom entendimento do que está acontecendo no Antropoceno nos dias atuais e entendem a gravidade da situação em que nos encontramos. No entanto, foi possível observar que **existem diferenças nas expectativas e desenho de futuro entre os participantes, observação ressaltada em conformidade com a idade dos participantes:** isto é, embora tanto os os mais jovens quanto os mais velhos entendem a gravidade das condições do nosso ecossistema atual, **os mais jovens demonstram mais positividade e esperanças para o futuro, bem como maior atitudes positivas para mudanças e vontade de “fazer acontecer”, mesmo que signifique sair da zona de conforto e agir.**

Oráculo

Um sentimento muito forte que foi percebido na mesa foi o de medo, mas não seria um medo “fantástico” mas sim realista, receio de o que está por vir e fortemente ligado ao desconhecido

. Além disso, o medo que as pessoas sentem está fortemente ligado a um sentimento de raiva, raiva de o que fizemos e estamos fazendo. Para complementar, foi definido que a mudança possui um potencial de geração muito grande que, mesmo com o medo, deve ser canalizada para nos mobilizar e trazer novos hábitos.

Uma das participantes trouxe uma reflexão compartilhada por outros de que a indignação e desconforto são motores essenciais para a mudança, tão válidos quanto sentimentos tidos como positivos como “esperança” ou “sonhos”. A fala foi então sintetizada pela expressão “O ódio regenera”.

Imagem e Ação

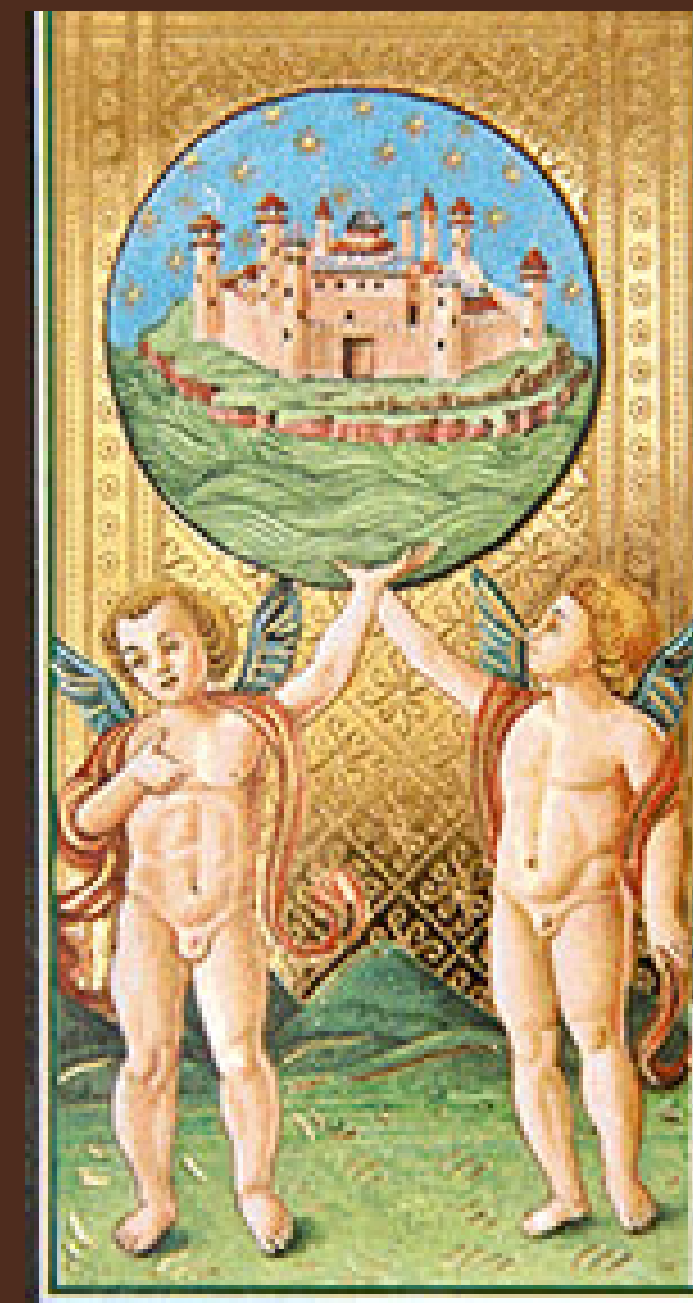
As maiores percepções do imagem e ação foram perceber os diferentes símbolos e interpretações atribuídas as mesmas palavras, que nos trazem um insight positivo sobre a necessidade de buscarmos interpretações do imaginário coletivo que sejam mais universais para expressar determinados sentimentos e ideias. Além disso, foi interessante observar como cada um se expressava de maneira rápida sobre questões profundas. Alguns faziam desenhos mais ao pé da letra para os outros jogadores conseguirem descobrir sua palavra, outros, se expressavam de forma mais abstrata com a primeira coisa que vinha à sua cabeça quando pensavam em determinada palavra.

O tarot é uma ferramenta e jogo de divinação que busca expandir a consciência dos participantes e seus olhares futuros por meio das interpretações e possibilidades de suas 22 cartas - cada uma contendo um arquétipo.

IDENTIDADE

Utilizar a simbologia das cartas veio de acreditar que o antropoceno é uma jornada vivida coletivamente e sentida individualmente.

Carta 22 do Tarot - O Mundo



Carta e agora?

XXV

Sol e a Lua

astros presentes na nossa vida todos os dias, que regem e garantem a manutenção do planeta Terra

bússola

necessidade de re-orientar a direção que a era do Antropoceno está levando



o mundo absolutas - um convite à pluralidade

relógio derretendo

A Persistência da Memória de Salvador Dali como referência artística, com o intuito de trazer a ideia de tempo como relativo, contracenando a urgência trazida pelo homem

árvore da vida

natureza como criadora e provedora

Lobo Guará

símbolo do reino animal, mas representando uma espécie brasileira em extinção



**Obrigada pela sua presença
no kick-off :)**

esperamos vocês na apresentação final, dia 29/11