

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE
SANTA CATARINA, CAMPUS FLORIANÓPOLIS
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE METAL-MECÂNICA
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE PRODUTO**

ACADÊMICO: MANOEL DE SOUZA REIS

**DESEMBARALHANDO A ARTE:
DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DE CARTAS PARA O APRENDIZADO
LÚDICO DE ARTES NO ENSINO FUNDAMENTAL**

FLORIANÓPOLIS

2017

MANOEL DE SOUZA REIS

**DESEMBARALHANDO A ARTE:
DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DE CARTAS PARA O APRENDIZADO
LÚDICO DE ARTES NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design de Produto, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Tecnólogo em Design de Produto.

Orientadora: Prof^a. Priscila Moura
Ortiga

FLORIANÓPOLIS

2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor.

Reis, Manoel de Souza
Desembaralhando a arte / Manoel de Souza Reis ; orientação
de Priscila Moura Ortiga. - Florianópolis, SC, 2017.
80 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) - Instituto Federal
de Santa Catarina, Câmpus Florianópolis. CST
em Design do Produto. Departamento Acadêmico de
Metal Mecânica.
Inclui Referências.

1. Jogos de cartas. 2. Ensino de artes. 3. Design
de material didático. I. Ortiga, Priscila Moura. II.
Instituto Federal de Santa Catarina. Departamento Acadêmico
de Metal Mecânica. III. Título.

DESEMBARALHANDO A ARTE:

**DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DE CARTAS PARA O APRENDIZADO
LÚDICO DE ARTES NO ENSINO FUNDAMENTAL**

MANOEL DE SOUZA REIS

Este trabalho foi julgado adequado para obtenção de Título de Tecnólogo em *Design* de Produto e aprovado na sua forma final pela banca examinadora do Curso Superior de Tecnologia em *Design* de Produto do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina.

Florianópolis, 03 de julho 2017.

Banca Examinadora:


Prof. Priscila Moura Ortiga
Orientadora


Prof. Patricia Deporte de Andrade
Membro


Prof. Sandra Albuquerque Reis Fachinello
Membro

RESUMO

O trabalho expõe os conceitos, métodos utilizados e a formulação de um jogo de cartas destinado a facilitar o ensino e a aprendizagem de conteúdos da História da Arte, mais especificamente da história da pintura moderna. Os estudos desenvolvidos para execução do trabalho englobaram três temas principais: O ensino de artes no Brasil, a pintura moderna e seus movimentos e os jogos de carta e suas potencialidades educativas. Para entender mais sobre jogos foram estudados alguns jogos atuais, observando suas embalagens, suas cartas e demais informações. Desenvolveu-se um painel imagético que guiou na criação das alternativas e requisitos que nortearam a criação do jogo. A execução deste trabalho torna evidente a importância das atividades lúdicas e da brincadeira como forma de ensino e ferramenta auxiliar no ensino de Artes.

Palavras-chave: jogos de cartas, ensino de artes, design de material didático.

ABSTRACT

The paper exposes the concepts, methods used and the formulation of a card game designed to facilitate the teaching and learning of the contents of Art History, more specifically the history of modern painting. The studies developed for the execution of the work included three main themes: The teaching of arts in Brazil, modern painting and its movements and card games and their educational potential. To understand more about games were studied some of the most played at the time, noting their packaging, their cards and other information. An image panel was developed that guided the creation of alternatives and requirements that guided the creation of the game. The execution of this work makes evident the importance of play activities as a form of teaching and one auxiliary tool in the teaching of Arts.

Keywords: card games, teaching of arts, design of didactic material.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. OBJETIVOS	9
2.1. OBJETIVO GERAL	9
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
3. JUSTIFICATIVA	10
4. ESCOLA AUTONOMIA	13
5. MÉTODO.....	14
5.1. CRONOGRAMA.....	16
6. REFERENCIAL TEÓRICO	17
6.1. ENSINO DA HISTÓRIA DA ARTE	17
6.2. HISTÓRIA DA PINTURA MODERNA.....	20
6.2.1 Impressionismo	22
6.2.3 Art Nouveau	27
6.2.4 Fauvismo.....	28
6.2.5 Expressionismo	30
6.2.6 Cubismo	31
6.2.7 Futurismo	33
6.2.8 Suprematismo e Construtivismo.....	35
6.2.9 De Stijl.....	36
6.2.10 Surrealismo	39
6.2.11 Expressionismo Abstrato e Abstracionismo	41
6.3. JOGO COMO PROPOSTA LÚDICA DE CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO.....	43
6.3.1. História das Cartas	44
6.4. ESTUDO DE JOGOS	51
6.4.1 Jogo Timeline	51
6.4.2 Jogo WAR	53
6.4.3 Jogo Dixit.....	56
7. PROJEÇÃO.....	58
7.1. ESTUDO DE JOGOS DE CARTA.....	58
7.2. PAINEL IMAGÉTICO.....	59
7.3 REQUISITOS DE PROJETO	60

7.4. ELABORAÇÃO DE ALTERNATIVAS	62
7.4.1. Jogo Linha do Tempo da Pintura Moderna	62
7.4.2. Jogo Curador de Arte	64
8. O JOGO	67
8.1. EVOLUÇÃO DA ALTERNATIVA	67
8.2. CARTAS.....	69
8.3. FOLDER.....	70
8.4. EMBALAGEM.....	71
8.5. LAYOUT	73
8.6. DETALHAMENTO DA ALTERNATIVA.....	73
9. CONSIDERAÇÕES FINAIS	74
REFERÊNCIAS.....	75
10. APÊNDICE A – CRONOGRAMA	77
11. APÊNDICE B – DECLARAÇÃO DE FINALIZAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	78
12. APÊNDICE C – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE DIVULGAÇÃO	79
13. APÊNDICE D – TERMO DE COMPROMISSO DE ORIGINALIDADE	80

1. INTRODUÇÃO

Segundo Fialho (2008), a falta de motivação é uma das principais causas que fazem os jovens se desinteressarem para os conteúdos ensinados em sala de aula. O uso de jogos pode instigar e motivar alunos do ensino fundamental, apresentando de forma lúdica conhecimentos, tornando mais significativo o processo de aprendizagem dessa importante disciplina.

O presente trabalho desenvolveu um jogo de cartas para ser utilizado no aprendizado de artes no ensino fundamental.

Os conteúdos abordados no jogo dizem respeito à História da Arte Moderna, mais especificamente da pintura moderna, apresentando movimentos da época e obras paradigmáticas.

A partir do tema selecionado foi realizado um levantamento bibliográfico envolvendo diversos temas como:

- Jogos pedagógicos e seu papel no processo de aprendizagem, detectando as vantagens que essa prática traz e observando diferentes dinâmicas de jogos;
- Os movimentos artísticos da pintura moderna (Impressionismo, Expressionismo, Fauvismo, Futurismo, Cubismo, entre outros), para entender mais do conteúdo que será trazido no jogo;
- A origem e a importância das cartas que buscando entender os motivos da criação dos jogos e analisando suas diferentes expressões gráficas.

Quando finalizado o projeto, o produto será entregue para a escola parceira, e o mesmo poderá ser posto em prática, sendo testado por alunos do ensino fundamental no sentido de avaliar sua eficiência, quanto ao seu potencial lúdico e suas vantagens pedagógicas.

2. OBJETIVOS

Para a realização do projeto foram elaborados os seguintes objetivos.

2.1. OBJETIVO GERAL

Desenvolver um jogo de cartas para utilização no aprendizado de história da pintura moderna no ensino fundamental.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Pontuar a importância da História da Arte para o ensino fundamental;
- Compreender a importância dos jogos pedagógicos para o ensino;
- Pesquisar a história do jogo de carta e seus diferentes tipos;
- Entender as concepções gráficas e estéticas dos diferentes jogos de carta;
- Traçar um breve histórico dos movimentos da pintura moderna;
- Formular diretrizes e requisitos do produto a ser criado;
- Desenvolver alternativas, selecionar e detalhar alternativa final.

3. JUSTIFICATIVA

A arte tem uma grande importância no ensino fundamental, pois com ela os jovens podem entender melhor sua inserção social e elaborar suas possibilidades de futuro. Diretrizes do Governo Federal (Ministério da Educação e do Desporto, 1998, p.20) destacam isto e colocam que o conhecimento da arte abre perspectivas para que o aluno tenha uma maior compreensão do mundo, percebendo que esta experiência gera um movimento de transformação permanente. Isso é fundamental na construção da identidade do aluno e de sua consciência, fazendo o mesmo entender melhor sua inserção e possibilidade de participação social.

O ensino de artes é importante, também, porque permite que o estudante se manifeste expressivamente, tornando o aluno mais criativo. Ostrower (2009, p.5) considera a criatividade um potencial inerente ao homem e a realização desse potencial uma das principais necessidades humanas.

As diretrizes federais (Ministério da Educação e do Desporto, 1998, p.63) destacam também que, contemporaneamente, a exposição às múltiplas manifestações visuais gera a necessidade de uma educação para ver, perceber, distinguir sentimentos, sensações, ideias e qualidades nas formas e nos ambientes. Isto, mais uma vez, destaca a importância do ensino das artes nas salas de aula.

Outra grande justificativa para o ensino da História da Arte no ensino fundamental está, assim como outras disciplinas, na sua contribuição para contextualizar temas transversais, já que a História da Arte apresenta obras de diferentes tempos e faz com que os alunos entendam as múltiplas visões de mundo existentes. Isso acontece, pois:

“Muitos trabalhos de arte expressam questões humanas fundamentais: falam de problemas sociais e políticos, de relações humanas, de sonhos, medos, perguntas e inquietações de artistas documentam fatos históricos, manifestações culturais particulares e assim por diante. Nesse sentido, podem contribuir para a contextualização dos Temas Transversais, propiciando uma aprendizagem alicerçada pelo testemunho vivo de seres humanos que

transformaram tais questões em produtos de arte.” (Ministério da Educação e do Desporto, 1998, p.37).

Mesmo considerada de grande importância em diversos documentos, o ensino de arte no Brasil apresentou diversas dificuldades em ser oficializado, mantendo-se à margem das disciplinas colocadas como “nobres”. Em 1998, o ensino das artes deu um grande passo, pois com a lei 9.394/96 o mesmo se tornou um componente curricular obrigatório.

O jogo a ser desenvolvido decorre da importância que a arte tem na formação do indivíduo, trazendo a percepção da transformação social, da crítica de sua realidade, aprimorando seu potencial criativo e cultural. Apresentando o contexto histórico da pintura moderna, o jogo ajudará os alunos a compreensão das implicações sociais e políticas dos diferentes movimentos artísticos.

A falta de motivação em sala de aula é um dos principais motivos de desinteresse dos alunos, que segundo Fialho (2008, p.1) é “... quase sempre acarretada pela metodologia utilizada pelo professor ao repassar os conteúdos”. Para despertar o interesse nos alunos, um bom método é o uso de jogos para trazer conteúdos que, segundo Santos (2011) “... são excelentes recursos de que o professor poderá lançar mão no processo ensino-aprendizagem, porque contribuem e enriquecem para o desenvolvimento intelectual e social na criança”.

Falkembach (2006, p.1) complementa:

“Os jogos, as atividades para exercitar a habilidade mental e a imaginação, as brincadeiras tipo desafios, as brincadeiras de rua, ou seja, toda a atividade lúdica agrada, entretém, prende a atenção, entusiasmo e ensina com maior eficiência, porque transmite as informações de várias formas, estimulando diversos sentidos ao mesmo tempo e sem se tornar cansativo. Em um jogo a carga informativa pode ser significativamente maior, os apelos

sensoriais podem ser multiplicados e isso faz com que a atenção e o interesse do aluno sejam mantidos, promovendo a retenção da informação e facilitando a aprendizagem. Portanto, toda a atividade que incorporar a ludicidade pode se tornar um recurso facilitador do processo de ensino e aprendizagem.”

Percebe-se então a existência de inúmeras motivações apresentadas pelo jogo como prática de aprendizado lúdico, que desperta nos alunos grande interesse, estimulando diversos sentidos e ensinando com maior eficiência. A escolha do desenvolvimento de um jogo de cartas traz a vantagem do mesmo ser produzido facilmente, visto que para sua realização será necessário o processo de impressão, corte e possível colagem (para a embalagem). Utilizando apenas cartas, o jogo permitirá uma grande facilidade de transporte e de armazenamento do mesmo na escola. As cartas são itens físicos que transmitem muito visualmente como a observação é uma parte muito importante no ensino de arte, listada como um dos três campos conceituais principais no ensino de arte como Matins, Picoque e Guerra (1998, p.13) explica, o uso desse meio torna-se interessante.

4. ESCOLA AUTONOMIA

Para o desenvolvimento do projeto foi realizada uma parceria com a escola Autonomia, uma instituição privada de ensino que abrange tanto o ensino infantil, o ensino fundamental e o ensino médio no bairro Itacorubi em Florianópolis/SC. Segunda a missão da instituição, sua maior preocupação é a formação moral, intelectual e politicamente autônoma de seus alunos.

Com base nas informações do site, a escola surgiu em 1991 por 16 professores que buscavam uma escola diferente e mais atraente para os estudantes buscando propostas pedagógicas criativas. Somente no segundo ano da escola que começou o trabalho com turmas até a 8ª série, antes era trabalhado até a 4ª série. Em 1998 a escola que antes estava no bairro Agrônômica mudou-se para o Itacorubi e começou a atender alunos até o ensino médio.

Seu projeto pedagógico busca a constante reflexão do que é vanguarda na área da educação. A maior finalidade em sua proposta político pedagógica é possibilitar que o estudante atue com autonomia, criticidade e alegria no contexto em que vive, combinando a sabedoria com a prática social.

A disciplina de artes plásticas no ensino fundamental está presente do primeiro ao quinto ano, e do oitavo ao nono. No nono ano os alunos estudam mais a fundo os conteúdos referentes à história da pintura moderna, observando suas vanguardas e conhecendo as diferentes obras desse período.

Visto o funcionamento da escola, definiu-se um método para organizar o desenvolvimento do projeto.

5. MÉTODO

Para desenvolver o presente projeto foi utilizada como base a proposição Bonsiepe (1984), porém com algumas alterações. Segundo o designer, a metodologia não tem uma finalidade em si mesma, é apenas uma ferramenta que ajudará o projeto, orientando nos procedimentos do mesmo e fornecendo técnicas que poderão ser usadas em determinadas etapas.

Bonsiepe (1992, p.203) explica que o método tem um duplo objetivo, ambos são de grande importância para o desenvolvimento do trabalho. O primeiro objetivo diz respeito às inserções de metas que devem ser atingidas gradualmente. O trabalho organizado dessa maneira evita um comportamento errado. O outro objetivo seria o de motivar as decisões projetuais, explicando o motivo de o trabalho ter chegado a determinado resultado e não a outro qualquer.

Bonsiepe (1984) classifica diversos tipos de métodos, o projeto atual está inserido no método de tipo dois (processo de Bernhard E. Bürdek), que dá ênfase no feedback durante todas as etapas do projeto (fig.1).

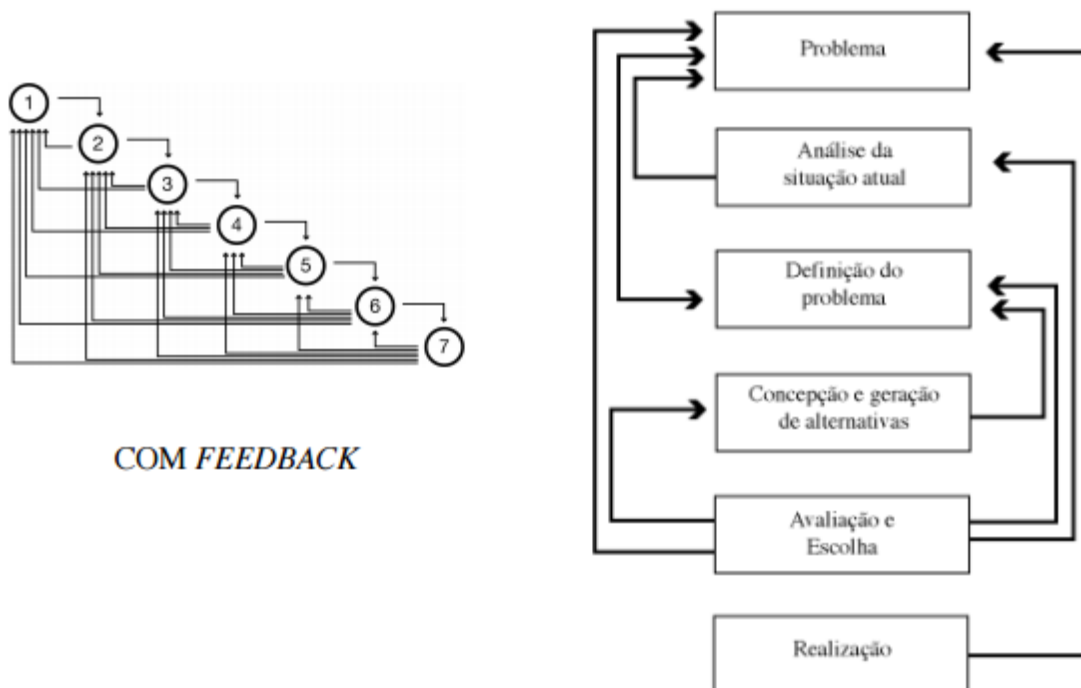


Figura 1: Feedback (processo de Bernhard E. Bürdek)

Fonte: Bonsiepe, 1984.

Bonsiepe (1992, p.210) apresenta três etapas principais para o projeto. A primeira é a estruturação do problema projetual, a segunda é a conceituação, detalhamento e protótipo do projeto e a última etapa é a efetiva construção do produto, que seria voltado a uma escala industrial. Para esse projeto a subdivisão das etapas foi alterada (fig.2), e essas etapas, no presente projeto, ficam assim: a estruturação do problema projetual, a fase de projeção, e a fase de detalhamento. Essa mudança é justificada, pois as próximas etapas, que foram cortadas, são etapas de avaliação da produção em série do produto.

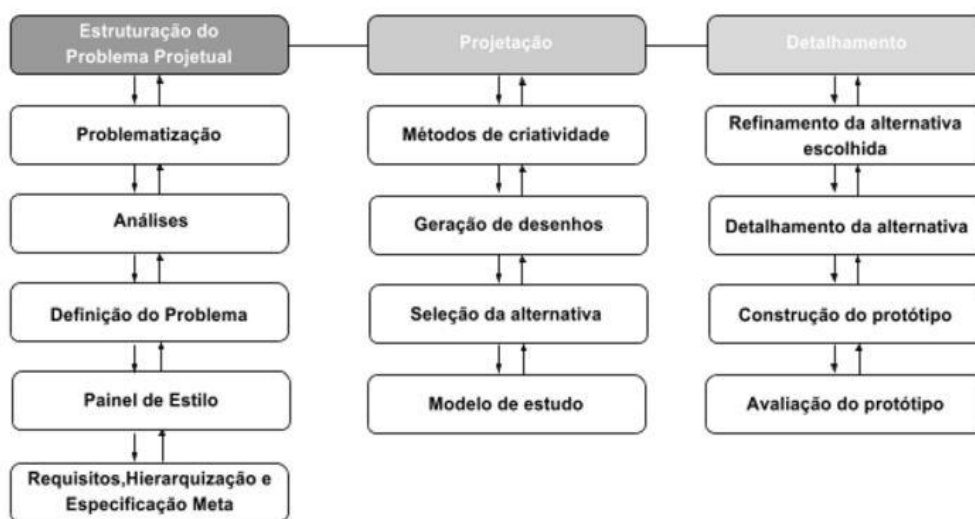


Figura 2: Método Bonsiepe, tipo Feedback Adaptado de Bonsiepe.

Fonte: Acervo Pessoal

Para o desenvolvimento da primeira etapa, da problematização, das análises, e da definição de problema primeiramente foi conversado com uma das professoras do colégio parceiro do projeto afim de compreender como a disciplina é conduzida e também realizada uma pesquisa bibliográfica, que teve como temas principais:

- O ensino de Artes no Brasil;
- A história da arte e principalmente do momento dos movimentos modernos, buscando conhecer quais foram esses movimentos, entender seu período histórico, suas filosofias, suas principais obras e seus principais pintores.
- O poder do jogo como instrumento didático;

Além dessas pesquisas foram realizados estudos, analisando diferentes jogos que utilizam cartas, a fim de observar seus pontos fortes e fracos, e desenvolvido um painel representando imagetivamente o que foi coletado e guiando no momento de geração das alternativas.

Após as etapas de pesquisa foi definido o escopo do jogo e gerados requisitos que nortearam o momento do desenvolvimento de conceitos. Estes requisitos também nortearam as regras do jogo, as dimensões das cartas e da embalagem e a linguagem gráfica utilizada.

Determinados os requisitos, a próxima etapa foi a projeção. Essa etapa foi o momento de desenvolvimento de alternativas para o projeto. Foram desenhadas diversas alternativas de jogos, cartas e embalagens, utilizando métodos que estimulam a criatividade.

A última etapa consistiu no desenvolvimento e detalhamento final do produto. Entre as alternativas desenvolvidas foi selecionada aquela que melhor atingiu os requisitos elencados anteriormente e a mesma foi refinada, tendo em vista seu processo de fabricação.

5.1. CRONOGRAMA

Para melhor organizar o método proposto neste trabalho foi desenvolvido um cronograma (apêndice A), que permitiu uma boa visualização de todas as etapas que ocorreram no decorrer do semestre e o momento de suas execuções.

6. REFERENCIAL TEÓRICO

Os conhecimentos teóricos julgados necessários para a criação do jogo dizem respeito a:

- Ensino da História da Arte
- História da Pintura Moderna
- Jogo como Proposta Lúdica de Construção de Conhecimento

6.1. ENSINO DA HISTÓRIA DA ARTE

Para aprofundar os conteúdos abordados dentro do ensino fundamental em uma conversa com uma das professoras de artes da escola Autonomia foi sugerido o estudo dos PCN's (Parâmetros Curriculares Nacionais) de artes.

Os PCN's são diretrizes que tem a funcionalidade de nortear os educadores do ensino fundamental e médio. Essas diretrizes são elaboradas pelo Governo Federal e abrangem tanto a rede pública quanto a privada.

“Os Parâmetros Curriculares Nacionais foram elaborados procurando, de um lado, respeitar diversidades regionais, culturais, políticas existentes no país e, de outro, considerar a necessidade de construir referências nacionais comuns ao processo educativo em todas as regiões brasileiras. Com isso, pretende-se criar condições, nas escolas, que permitam aos nossos jovens ter acesso ao conjunto de conhecimentos socialmente elaborados e reconhecidos como necessários ao exercício da cidadania.” (Ministério da Educação e do Desporto, 1998, p.5).

As diretrizes expressas pelos PCN's de Artes buscam respeitar as diversidades regionais e ao mesmo tempo trazer conteúdos de referência mundial e nacional para os educadores, trazendo noção de cidadania para os

jovens alunos, e fazer com que os mesmos se posicionem de forma crítica, responsável e construtiva nas diferentes situações sociais.

No momento de se estruturar os PCN's de Artes, procurou-se evidenciar e expor princípios e orientações para professores tanto no que se refere à aprendizagem e ensino como na própria compreensão de arte como manifestação humana. A elaboração dos PCN's de Artes contou com a contribuição de educadores de todo o Brasil.

Segundo os PCN's "a atual legislação educacional brasileira reconhece a importância da arte na formação e desenvolvimento de crianças e jovens, incluindo-a como componente curricular obrigatório da educação básica" (Ministério da Educação e do Desporto, 1998, p.19). Assim, a arte no ensino fundamental passa a ser trabalhada como área do conhecimento que interage com diversas formas de linguagem e visa à formação artística e estética dos alunos.

Para desenvolver a cultura da arte o aluno deve conhecer e apreciar produções artísticas, que interagem com o perceber, o aprender, o imaginar, o comunicar do mesmo. Os PCN's de Artes trazem a história da legislação e prática da arte no currículo escolar e explica que a mesma já foi considerada disciplina, mas sempre foi mantida à margem das disciplinas ditas "nobres".

Em 1971 pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, a arte é incluída no currículo, porém no lugar de ser disciplina é tida como "atividade educativa". Aconteceram problemas nessa inserção da arte no currículo, pois muitos professores não estavam adaptados e preparados para o domínio das várias linguagens incluídas (artes plásticas, dança, música, artes cênicas).

Em 1998, com a lei número 9.394/96, a arte é considerada obrigatória na educação básica. Nesse momento a arte se tornou um componente curricular obrigatório de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos. Porém, mesmo hoje o ensino de arte ainda apresenta níveis de qualidade muito diversificados. Segundo os PCN's de Artes (Ministério da Educação e do Desporto, 1998, p.29), o ensino de artes em muitas escolas se utiliza de modelos estereotipados para serem apreciados ou repetidos, apesar da existência de professores preocupados em ensinar história da arte, apresentar obras relevantes e levar seus alunos a museus e exposições.

Após contar um pouco do histórico, o documento começa a trazer os atuais objetivos do ensino de arte no país e orientações para os professores. A aprendizagem de arte envolve distintos âmbitos de experiência para abarcar o conhecimento artístico, uma delas seria a forma de investigar sobre a arte como conhecimento, sendo assim seria importante os dados da cultura em que o trabalho foi realizado, o conhecimento da história da arte e os elementos e princípios formais que constituem a produção artística dos artistas e também dos alunos.

Finalizando, o documento (Ministério da Educação e do Desporto, 1998, p.68-69) traz os conteúdos que devem estar presentes nas Artes Visuais no tópico “As artes Visuais como produção cultural e histórica” e aqui se destacam:

- Observação, pesquisa e conhecimento de diferentes obras de artes visuais, produtores e movimentos artísticos de diversas culturas (regional, nacional e internacional) e em diferentes tempos da história.

- Reflexão sobre a ação social que os produtores de arte concretizam em diferentes épocas e culturas, situando conexões entre vida, obra e contexto.

- Reconhecimento da presença de qualidades técnicas, históricas, estéticas, filosóficas, éticas, culturais nas produções visuais, sabendo observá-las como fonte de pesquisa e reconhecendo-as como veículo de compreensão diferenciada do ser humano e suas culturas.

É neste contexto de valorização da História da Arte que se insere a importância dos conteúdos da História da Pintura Moderna para os alunos do ensino fundamental e a justificativa do estudo do próximo tópico. A arte moderna tem um importante papel no mundo visual contemporâneo e, resultado de grandes transformações históricas, torna-se fundamental para o aluno situar-se na realidade em que se insere.

6.2. HISTÓRIA DA PINTURA MODERNA

A arte moderna surgiu no início do século XIX em diferentes formas de arte principalmente na pintura, na escultura e na arquitetura, como contraposição a arte acadêmica da época.

Os fatores que influenciaram o surgimento do período conhecido como “arte moderna” são resultados principalmente da segunda Revolução Industrial, período de 1850 a 1870, que provocou grandes mudanças sociais na Europa e posteriormente na América. Com o novo quadro social advindo desse período, ocorreram mudanças nos meios de produção da época, nos produtos fabricados, no transporte e em toda a tecnologia. Farthing (2011) aborda que as tintas começaram a ser produzidas em largas escalas, permitindo que os artistas trabalhassem ao ar livre, fora de seus estúdios. Aconteceu o êxodo rural, e as grandes cidades cresceram exageradamente, o que acarretou uma mudança na arquitetura urbana e também na arte.

Os novos meios de produção aumentaram o poder aquisitivo da classe média e a demanda pela arte também, que nesse momento começa a entrar em constante mudança. Gombrich (1995) afirma que com a Revolução Industrial e o declínio do artesanato ascende uma nova classe média que carecia de tradição de arte, mais um motivo que fez com que artistas modificassem a forma de fazer arte. O desenvolvimento de novas tecnologias e da ciência também influenciou a arte. A fotografia, por exemplo, ultrapassou a pintura na representação realística. Por esse motivo os pintores da época buscaram novas maneiras de representar a realidade, surgindo assim diversos movimentos artísticos explorando novas maneira de reproduzir o mundo.

A tecnologia e a ciência serviram como inspiração para diversos movimentos como, por exemplo, segundo Santana (2009) o pensamento de Sigmund Freud que influenciou os surrealistas e as grandes ferrovias e construções, representadas no movimento futurista.

Muitos consideram o final da pintura moderna o período de 1950-1980 quando a arte entra num período de transição entre arte moderna e a arte contemporânea. O principal motivo dessa mudança foi o fim da Segunda Guerra Mundial e o começo da Guerra Fria com todas as transformações

socioculturais decorrentes. Nesse período a Europa deixa de ser o polo cultural da arte moderna e Nova York se torna a cidade central dessa arte. Outros lugares tornam-se também polos como o Japão e a América Latina.

A arte fora da Europa consegue se tornar autônoma e hegemônica, porém possuindo algumas diferenças comparadas às vanguardas europeias. Argan (1998, p.507) cita que essa arte tinha como característica própria à ausência de qualquer inibição em face de todas as tradições. Diferente da arte européia, que era resultado de uma civilização em crise, a nova arte era a descoberta, a invenção e criatividade. Sua arte não implicava com os problemas históricos, era sim a criação de novos momentos estéticos, esquecendo a história por trás da arte. Argan (1998, p.185) explica usando a teoria de valor de Marx (1818-1883) que nessa nova arte o foco no valor de troca em relação ao valor de uso é aumentado. Para Argan (1998, p.508), esse momento explica o fim da arte moderna, pois a arte criada, dita “conceitual”, que recusava qualquer utilidade para o mundo material e que dobrava sobre si para se auto definir, é o extremo indício que chegara a crise.

A importância histórica da arte moderna é uma das principais motivações deste TCC. Na arte moderna surgiram diversos movimentos artísticos que buscavam sempre a superação do movimento passado. Argan (1998, p.185) explica que as tendências comuns modernistas são o desenvolvimento de uma arte em conformidade com sua época, a renúncia a uma renovação dos modelos clássicos de arte, a redução da distância entre as artes (pintura, escultura e arquitetura), as aplicações da arte em diversos pontos da produção econômica, a busca de uma utilidade decorativa e a busca para um estilo ou linguagem internacional ou europeia. Para a realização deste trabalho foram estudados, com bases nas análises de Farthing (2011) e Argan (1998), os movimentos considerados do período moderno pelos autores e selecionadas diversas obras que consigam ilustrá-los transmitindo bem as principais características. Os movimentos estudados foram:

- Impressionismo;
- Pós-Impressionismo;
- Art Nouveau;
- Fauvismo;
- Expressionismo;

- Cubismo
- Futurismo
- Suprematismo e Construtivismo;
- De Stijl;
- Surrealismo;
- Abstracionismo e Expressionismo Abstrato.

A seguir faz-se um breve resumo de cada movimento.

6.2.1 Impressionismo

Segundo Farthing (2011, p.316) o movimento impressionista vem de um grupo de franceses, lugar do qual o artista Claude Monet (1840-1926) fazia parte. Estes artistas se rebelaram contra os temas históricos e o refinado acabamento das obras de artes acadêmicas. O movimento impressionista buscava criar imagens da vida moderna tal como eram vistas, capturando como era a impressão do momento e o efeito de fuga de luz. Para isso os artistas saíam dos estúdios a fim de observar o mundo e pintarem o que viam.

As pinturas impressionistas (exemplificadas na fig.3) usavam pinceladas soltas e cores intensas. Entre seus principais pintores destacam-se: Edgar Degas (1834-1917), Claude Monet, Pierre-Auguste Renoir (1841-1919), Camille Pissarro (1830-1903), Cecilia Beaux (1855-1942), Mary Cassat (1843-1926) e Berthe Morisot (1841-1895).



Figura 3:

- a. Impressão, Sol Nascente, 1872. Claude Monet;
- b. Chá, 1878. Mary Cassatt;
- c. O Baile no Moulin de la Galette, 1876. Pierre-Auguste Renoir;
- d. Retrato da Senhora Jedidiah H Richards, 1895. Cecilia Beaux;
- e. Mulher com um Parasol, 1875. Claude Monet;
- f. A Leitora, 1877. Mary Cassatt;
- g. O Berço, 1873. Berthe Morisot;
- h. Rua Monsier com Bandeiras, 1878. Édouard Manet.

Fonte: Imagens coletadas na internet

Uma das influências para a arte impressionista foram as gravuras Japonesas, que traziam cenas do cotidiano com cores vivas e traços simples e a própria fotografia que inspirou os artistas com as imagens dos movimentos congelados em forma de borrão.

Segundo Farthing (2011, p.319) o círculo impressionista original se rompeu em 1880, porém por um longo tempo influenciou artistas de diversos lugares. O impressionismo foi o movimento que marcou o início da arte moderna.

6.2.2 Pós-Impressionismo

Pós-impressionismo é o termo usado para definir a pintura e, posteriormente, a escultura do final do impressionismo. Farthing (2011, 328) explica que esse grupo não era coeso ou um movimento, nem possuíam um objetivo comum e a maioria dos artistas desse momento teve uma fase impressionista.

O termo pós-impressionista é usado principalmente para descrever obras de Vincent van Gogh (1853-1890), Paul Cézanne (1839-1906), Georges-Pierre Seurat (1859-1891) e Paul Gauguin (1848-1903). Todos eles reagiram individualmente ao movimento impressionista.

Em geral as pinturas desse momento (fig.4) buscaram fugir do naturalismo do impressionismo e usavam cores vivas, camadas grossas de tinta, temas cotidianos e pinceladas fortes e expressivas que enfatizam formas geométricas.



Figura 4:

- a. Um domingo à tarde na ilha de La Grande Jatte, 1886. Georges-Pierre Seurat;
- b. As Banhistas, 1905. Paul Cézanne;
- c. Noite Estrelada, 1889. Vincent van Gogh;
- d. Auto Retrato de Gauguin, 1893. Paul Gauguin;
- e. Auto Retrato de Van Gogh, 1889. Vincent van Gogh.

Fonte: Imagens coletadas na internet

Dentro do pós-impressionismo também surgiram organizações de artistas que traziam pinturas com temáticas, e por isso são apresentados separadamente.

6.2.2.1 Simbolismo

Surgido na década de 1880 o simbolismo nasceu por consequência ao materialismo e às mudanças tecnológicas do século XIX. O simbolismo não foi um movimento distinto e sim uma tendência de ideias dentro do pós-impressionismo. Farthing (2011, p.338) explica que o termo veio do poeta francês Jean Moréas (1856-1910), pois o mesmo acreditava que os artistas simbolistas expressavam seus sentimentos pessoais mais profundos. Entre os principais pintores estão: Paul Gauguin, Emile Bernard (1868-1941), Gustav Klimt (1862-1918) e Odilon Redon (1840-1916).

As pinturas simbolistas (fig.5) trouxeram a ideia de que a cor, a linha e a forma poderiam ser usadas tanto para expressar quanto para descrever. Os artistas rejeitavam o realismo trazendo uma ênfase romântica e buscavam expressar a visão interior, trazendo para a arte os sentimentos e as ideias.



Figura 5:

- a. A Morte do Arlequim, 1906. Pablo Picasso;
- b. A Visão Depois do Sermão, 1903. Paul Gauguin;
- c. A Colheita de Trigo, 1888. Émile Bernard;
- d. A Vida, 1903. Pablo Picasso;
- e. A Morte Verde, 1905. Odilon Redon.

Fonte: Imagens coletadas na internet

Existiam diferenças de estilos entre os pintores simbolistas, enquanto uns buscavam representar sentimentos singelos, outros traziam emoções como a melancolia e o desespero. Enquanto alguns traziam muitos detalhes, outros traziam uma simplicidade infantil para a obra. Artistas usavam grandes extensões de cor chapada, outros usavam tons luminescentes e pinceladas delicadas.

6.2.2.2 Primitivismo

No final do século XIX o controle imperial europeu sobre a América do Sul, África, Ásia e Oceania se expandiu, fazendo com que surgissem muitos museus exibindo artefatos dessas regiões. Segundo Farthing (2011, p.342) isso fez com que muitos jovens artistas criassem desejo de romper com a arte tradicional.

Os artistas começaram a explorar a arte tribal dos museus, ou observar as culturas não ocidentais acreditando que a arte dessas culturas era mais

moral, instintiva e sincera que a acadêmica. O estilo dessas pinturas (fig.6) são traços simples, conotações simbólicas, distorções e usos de estampas.

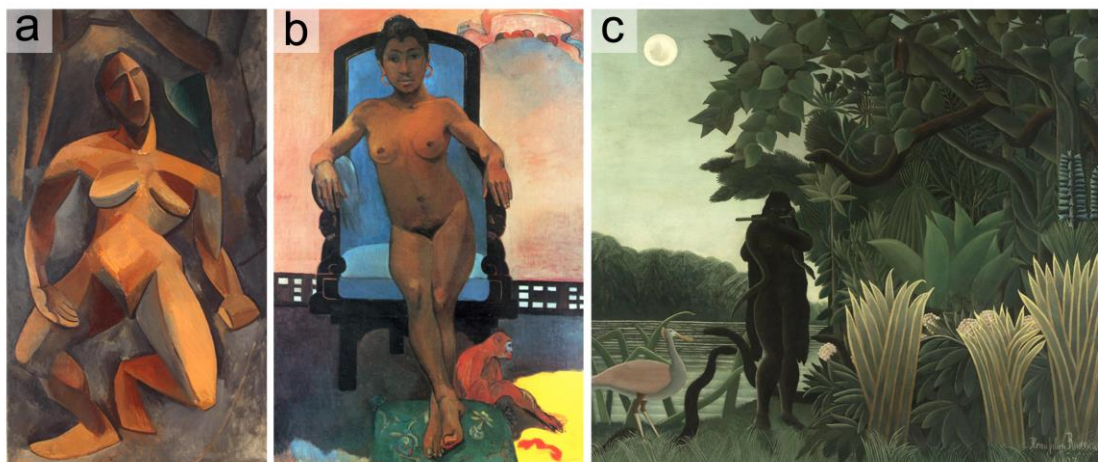


Figura 6:

- a. Dríade, 1908. Pablo Picasso;
 - b. Annah a Javanesa, 1893. Paul Gauguin;
 - c. A Encantadora de Serpentes, 1907. Henri Rousseau.
- Fonte: Imagens coletadas na internet

O primitivismo não foi um movimento artístico e sim uma tendência que influenciou diversos artistas no século XX. Entre os principais pintores dessa corrente destacam-se: Pablo Picasso (1881-1973), Paul Gauguin, Emil Nolde (1867-1956), Henri Matisse (1869-1954), Henri Rousseau (1844-1910) e Amadeo Modigliani (1884-1920).

6.2.3 Art Nouveau

O Art Nouveau foi um estilo de decoração que surgiu na França que ganhou imensa popularidade nos Estados Unidos e na Europa no final do século XIX e influenciou todas as artes, desde a pintura e a arquitetura até a arte gráfica e o design.

As linhas sinuosas eram a principal característica desse estilo. Os artistas focaram suas obras em formas naturais estilizadas, como folhas e à forma humana. Também utilizavam arabescos e outras abstrações em suas obras (fig.7).

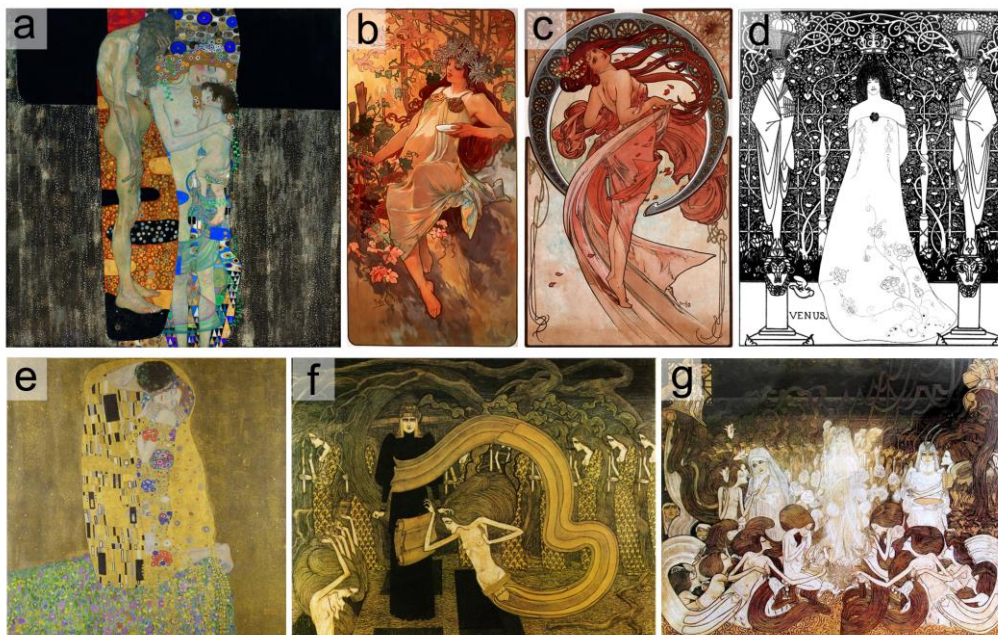


Figura 7:

- a. As Três Idades de uma Mulher, 1905. Gustav Klimt;
- b. Outono, 1898. Alphonse Mucha;
- c. Dança, 1898. Alphonse Mucha;
- d. Vênus Entre Bens Terminais, 1895. Aubrey Beardsley;
- e. O Beijo, 1908. Gustav Klimt;
- f. Fatalidade, 1893. Jan Toorop;
- g. As Três Noivas, 1893. Jan Toorop.

Fonte: Imagens coletadas na internet

Entre os principais pintores do estilo destaca-se aqui: Jan Toorop (1858-1928), Gustav Klimt, Aubrey Beardsley (1872-1898), Alphonse Mucha (1860-1939) e Jules Chéret (1836-1932).

O Art Nouveau surgiu de diversas influências, dentre elas, as gravuras japonesas, que influenciaram diversos movimentos no final desse século. Outra influência foi o movimento Arts & Crafts, principalmente os padrões rítmicos florais que William Morris (1834-1896) fazia em seus papéis de parede.

6.2.4 Fauvismo

Fauvismo foi o primeiro e um dos mais breves movimentos da Arte moderna do século XX. Surgiu no contexto de mudanças sociais e tecnológicas, como a invenção do automóvel, do rádio e a maior disponibilidade da eletricidade.

O nome do movimento vem de uma crítica dada ao grupo que, devido às pinceladas vigorosas, ausência de diferentes tonalidades e o uso de cores não existentes puras na natureza, os descreveu como “fauves” (feras). Foi um movimento sem críticas políticas, os temas de suas obras (fig.8) eram leves e remetiam as emoções. As cores usadas pelos artistas eram puras.



Figura 8:

- a. A Dança, 1910. Henri Matisse;
- b. Ponte Sobre o Riou, 1906. André Derain
- c. Mulher Banhista, 1905. Henri Manguin;
- d. Mulher com Chapéu Grande, 1906. Kees van Dongen;
- e. Hospital Valevskaya, 1915. Nadežda Petrović;
- f. Casas em Chatou, 1905. Maurice de Vlaminck;
- g. Mulher com Chapéu, 1905. Henri Matisse.

Fonte: Imagens coletadas na internet

O estilo fauvista surgiu por consequência dos artistas pós-impressionistas como Van Gogh, Gauguin e Cézanne que os inspiraram a criar uma nova arte. As cores usadas pelos artistas tentavam criar fantasiosas

harmonias e desarmonias da natureza. As obras retratavam tanto paisagens como retratos de pessoas.

Os pintores de maior destaque desse movimento são: Henri Matisse, André Derain (1880-1954), Maurice de Vlaminck (1876-1958), Henri Manguin (1874-1949), Kees von Dongen (1877-1968) e Nadežda Petrović (1873-1915).

6.2.5 Expressionismo

O expressionismo foi um movimento onde seus artistas, a maioria trabalhava na Alemanha, queriam criar uma arte para confrontar o espectador trazendo uma visão direta e pessoal de seus estados de espírito.

As principais características dessa pintura (fig.9) que era representativa têm-se: Distorção linear; reavaliação do conceito de belo artístico; simplificação de detalhes e cores intensas. Outras características eram o uso de cores não naturais e as formas alongadas e exageradas.



Figura 9:

- a. Improvisação III, 1909. Wassily Kandinsky;
- b. Cavalo na Paisagem, 1910. Franz Marc;
- c. Outono (Escola), 1907. Marianne von Werefkin;
- d. Ansiedade, 1894. Edvard Munch;
- e. O Grito, 1893. Edvard Munch;
- f. Duas Mulheres na Rua, 1914. Ernst Ludwig Kirchner;
- g. Dois Homens à Mesa, 1912. Erich Heckel.

Fonte: Imagens coletadas na internet

Farthing (2011, p.378) explica que os expressionistas se opunham à rigidez e à repressão da sociedade industrial moderna, os artistas

questionavam as noções estabelecidas sobre o papel da arte, acreditando que se existisse o mal, este deveria ser retratado.

As principais influências deste movimento foram a Renascença germânica e as obras de Gauguin que abandonou as cores realistas e representava cenas em maioria imaginárias trazendo formas simples e planas. Essas características dos quadros de Gauguin foram absorvidas para o estilo expressionista.

Os anos de 1908 a 1910 o expressionismo passou a ganhar uma corrente distinta. Nessa as paisagens e cenas, por influência do fauvismo, eram vivas e coloridas. Os detalhes dos quadros eram restringidos à essência.

Entre os principais pintores do expressionismo destaca-se: Edvard Munch (1863-1944), Wassily Kandinsky (1866-1944), Erich Heckel (1883-1970), Ernst Ludwig Kirchner (1880-1938), Marianne Von Werefkin (1860-1938) e Franz Marc (1880-1916).

Em 1933 com a chegada dos nazistas ao poder, o movimento começou a ser reprimido junto com as outras vanguardas por ser considerado “degenerado”. O êxodo dos artistas europeus levou uma influência muito forte para os jovens artistas dos EUA.

6.2.6 Cubismo

Em 1907 o pintor Pablo Picasso apresentou o que é considerado a primeira obra cubista. Os críticos da época rejeitaram a obra considerando-a como “um tipo de brincadeira”. Só aproximadamente 30 anos depois o mundo das artes começou a aceitar o cubismo.

Esse movimento cresceu nas duas primeiras décadas do século XX em Paris. Os principais líderes do movimento foram Pablo Picasso e Georges Braque (1882-1963), ambos se inspiraram nas obras pós-impressionistas de Cézanne, principalmente de sua abordagem plana e abstrata. Outra grande influência para o movimento foi a arte africana, as máscaras africanas inspiraram diversos rostos de pinturas cubistas e a paleta de cores, tons terrosos, presente em várias das principais obras cubistas.

As principais características da pintura do movimento (fig.10) são a fragmentação da imagem, e geometria em primeiro plano e o uso de

superfícies planas. Algumas obras também apresentavam colagens. Os pintores acreditavam que a arte não era uma cópia da natureza e sim um paralelo, dessa forma acabavam geometrizando-a e retratavam as diversas faces de um mesmo objeto em um único plano.

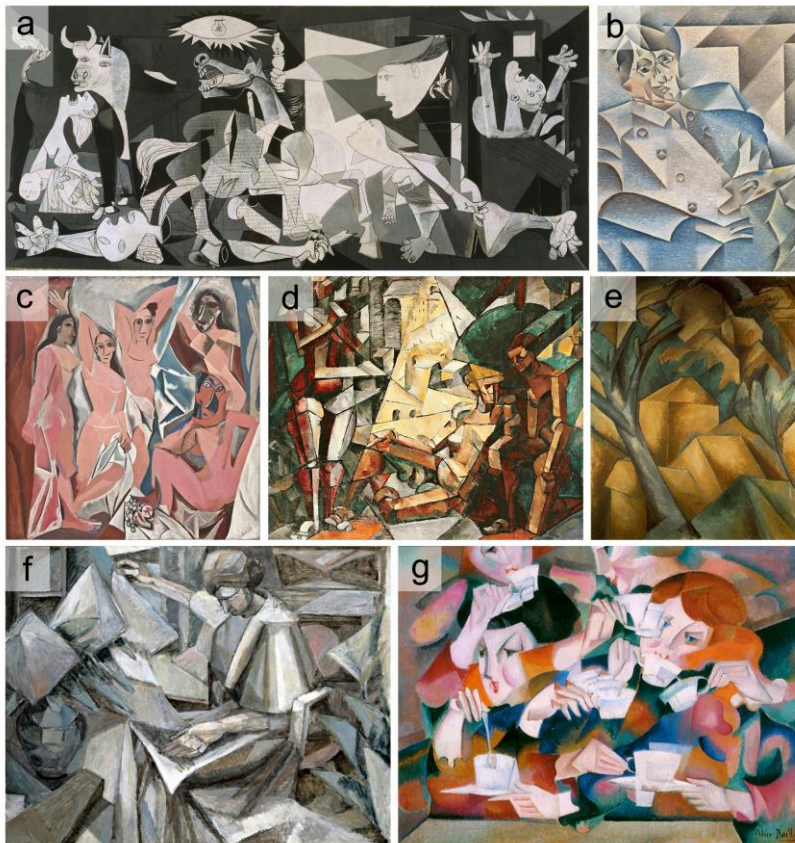


Figura 10:

- a. Guernica, 1937. Pablo Picasso;
- b. Retrato de Picasso, 1912. Juan Gris;
- c. Les Femmes d'Alger, 1911-12. Pablo Picasso;
- d. Composição, 1913. Nadezhda Udaltsova;
- e. Casas em L'Estaque, 1908. Georges Braque;
- f. Mulher com Phlox, 1910. Albert Gleizes;
- g. O Chá, 1914. Alice Bailly.

Fonte: Imagens coletadas na internet

Entre os principais artistas destaca-se: Pablo Picasso, Georges Braque, Alice Bailly (1872-1938), Nadezhda Udaltsova (1885–1961), Juan Gris (1887-1927) e Albert Gleizes (1881–1953).

O movimento foi afetado pelas guerras que ocorreram no século XX, dentre elas a Primeira Guerra Mundial, onde muitos artistas acabaram lutando, a Guerra Civil Espanhola e a Segunda Guerra Mundial. Alguns dos horrores vistos pelos artistas acabaram sendo retratados em suas obras.

6.2.7 Futurismo

Com o advento das tecnologias como, por exemplo, as criações dos aeroplanos e das comunicações sem fio surgiram diversos movimentos artísticos que visavam fazer uma reflexão no ritmo extraordinário da tecnologia e seus reflexos na sociedade.

O principal movimento com esse intuito era o Futurismo que buscava que a Itália (país de origem do movimento) parasse de olhar para o passado, celebrasse as mudanças e a vida moderna e que refletisse sua recente industrialização.

As pinturas futuristas (fig.11) buscavam retratar a ilusão da velocidade usando pequenos toques de cor sem misturar os diferentes. Os planos quebrados, os múltiplos ângulos e a repetição da imagem, foram as características cubistas que permitiram que os pintores do movimento transmitissem a ideia de mudança de tempo e espaço.



Figura 11:

- a. Veneza, 1918. Aleksandra Ekster;
- b. Luz da Rua, 1911. Giacomo Balla;
- c. A Torre Eiffel, 1911. Robert Delaunay;
- d. Dinamismo de Um Jogador de Futebol, 1913. Umberto Boccioni;
- e. Dinamismo de Um Carro, 1913. Luigi Russolo;
- f. Dinamismo de Um Ciclista, 1913. Umberto Boccioni;
- g. Avião Sobre o Trem, 1913. Natalia Goncharova.

Fonte: Imagens coletadas na internet

Outras características da pintura futurista é o uso de cores fortes, o tema centrado em máquinas com os automóveis, trens, bicicletas e grandes construções e o que é chamado de “linha de força” uma técnica usada para colocar o espectador no centro da pintura.

Entre os principais artistas destaca-se: Umberto Boccioni (1882-1916), Aleksandra Ekster (1882-1949), Giacomo Balla (1871–1958), Robert Delaunay (1885-1941), Natalia Goncharova (1881–1962).

6.2.8 Suprematismo e Construtivismo

O movimento está associado ao período revolucionário russo e é um dos movimentos pioneiros da arte abstrata, não objetiva que colocou a arte a serviço da revolução. Isso aconteceu quando, com os bolcheviques no poder em 1917, muitos artistas simpatizantes da causa buscaram uma maneira de fugir das forças dominantes do mercado e dar à arte um papel social maior.

Estilos como o impressionista e o futurista influenciaram esse movimento. O suprematismo era uma arte mais “espiritual” que buscava a supremacia do sentimento e da percepção puros na arte criativa. Como a revolução russa precisava de algo menos espiritualizado para ajudar a alcançar seus objetivos, foi desenvolvida outra vertente do movimento conhecida como construtivismo, que aplicava aspectos parecidos com o suprematismo, porém inserindo aspectos da arte gráfica, do design e da arquitetura nessa nova arte.

Em 1918 segundo Farthing (2011) o construtivismo conseguiu o apoio do Partido Comunista dominante, assim diversos artistas do movimento buscaram formas de ajudar na economia dedicando suas habilidades ao design de objetos como, roupas para trabalhadores, aquecedores e propagandas de produtos. O movimento tinha como objetivo a socialização da arte.

As pinturas desses estilos (fig.12) eram tratadas como uma construção, e não como representação e brincavam somente com formas geométricas básicas (quadrados, círculos e triângulos), cores primárias (azul, amarelo, vermelho, preto e branco), fotomontagens e tipografias. O construtivismo acabou quando Lênin morreu e aconteceu a ascensão do stalinismo, que tornou o realismo russo a única arte permitida no país.

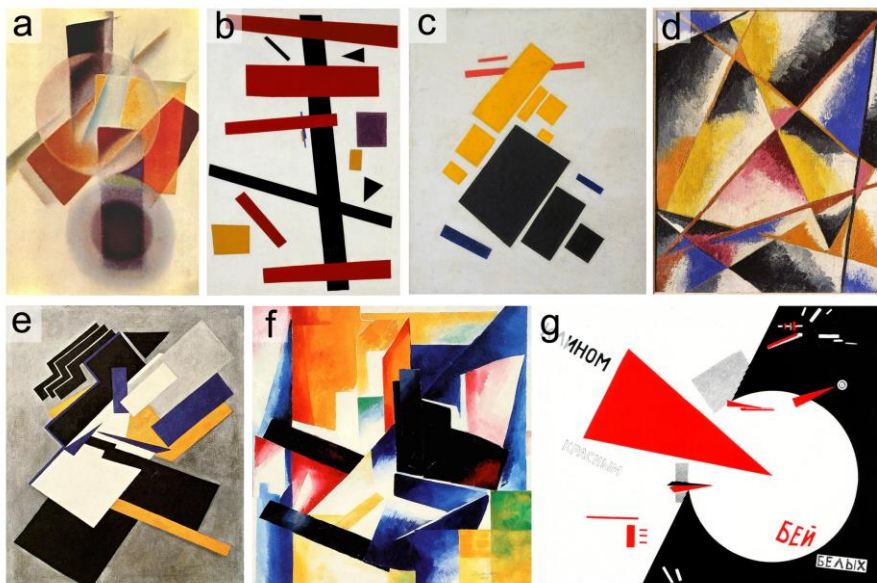


Figura 12:

- a. Composição Não Objetiva Esférica, 1922. Ivan Kliun;
- b. Supremus Nº. 50, 1915. Kasimir Malevich;
- c. Composição Suprematista: Avião Voando, 1915. Kasimir Malevich;
- d. Composição Sem Título, 1916. Liubov Popova;
- e. Composição Não Objetiva, 1916. Olga Rozanova;
- f. Construção de Planos de Cores, 1921. Aleksandra Ekster;
- g. Golpeie os Brancos com a Cunha Vermelha, 1919. El Lissitzky.

Fonte: Imagens coletadas na internet

Dentre os principais artistas desse estilo destaca-se: Aleksandra Ekster, Olga Rozanova (1886–1918), Kasimir Malevich (1879-1935), El Lissitzky (1890-19410), Liubov Popova (1889-1924) e Ivan Kliun (1873-1943).

6.2.9 De Stijl

O movimento De Stijl surge na Holanda em 1917 através de uma revista com esse nome. Seu nascimento deve-se as incertezas geradas pela primeira guerra mundial num contexto descrito como de descobertas e conflitos.

O estilo buscou uma quebra do cotidiano, fugindo da representação da natureza a partir da arte abstrata. Sendo assim De Stijl também incorporou ideias dos escritos socialistas filosóficos e utópicos e das pinturas não representativas.

A revista expressava ideias e teorias vindas de artistas e poetas que buscavam criar um fórum para companheiros de trabalho que compartilhavam uma estética abstrata similar. As principais influências dos artistas eram os

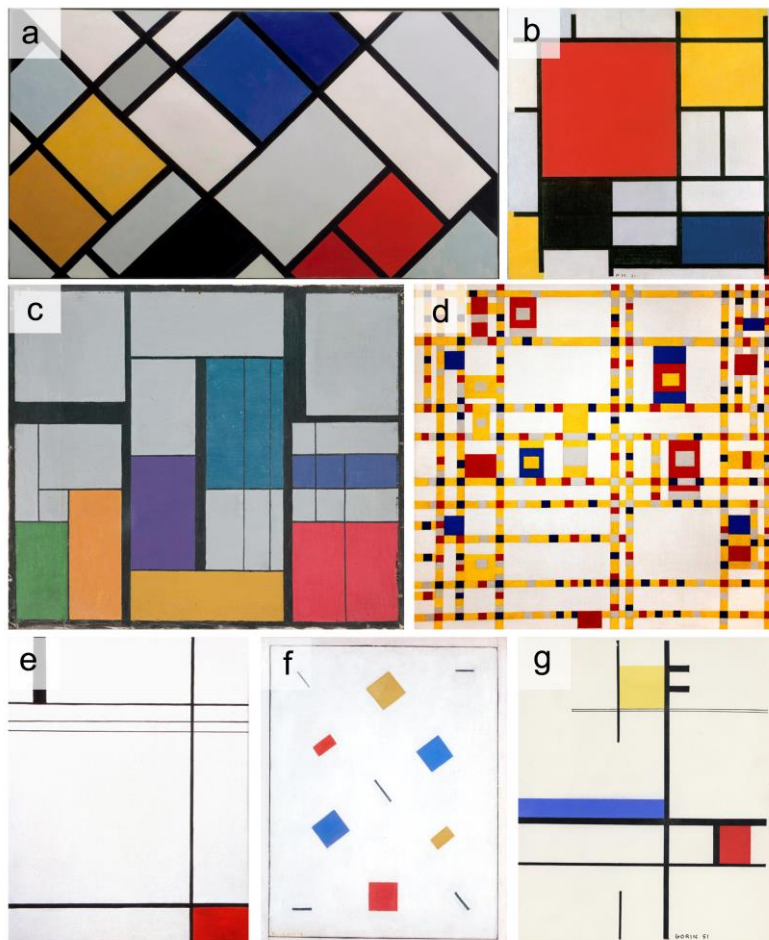


Figura 14:

- a. Contraposição de Dissonâncias XVI, 1925. Theo van Doesburg;
- b. Grande Plano Vermelho, Amarelo, Preto, Cinza e Azul, 1921. Piet Mondrian;
- c. Composição II, Indigo Violeta Derivado do Triângulo Equilátero, 1921. Georges Vantongerloo;
- d. Broadway Boogie-Woogie, 1943. Piet Mondrian;
- e. Início Geométrico, 1937. Burgoyne Diller;
- f. Composição, 1918. Bart van der Leek;
- g. Depoimentos à Arte Abstrata, 1952. Jean Gorin.

Fonte: Imagens coletadas na internet

O pintor Van Doesburg introduziu linhas diagonais no movimento para transmitir um efeito dinâmico e se desentendeu com Piet Mondrian (1872-1944) que utilizava apenas linhas verticais e horizontais.

Dentre os principais artistas desse estilo destaca-se: Piet Mondrian, Bart van der Leek (1876–1958), Theo van Doesburg e Georges Vantongerloo (1886-1965).

6.2.10 Surrealismo

O movimento surrealista surge em Paris na década de 1920 por André Breton e outros artistas antes ligados ao dadaísmo. Segundo Argan (1998) o dadaísmo se transformou no surrealismo na parte da teoria do irracional e do inconsciente da arte.

O primeiro manifesto surrealista foi publicado em 1924 marcando oficialmente seu surgimento. O movimento viera muito inspirado pelo expressionismo, principalmente pelo foco no mundo interior subjetivo. Desenvolveu-se como um grande contraponto a os programas racionalistas para a arquitetura e o design que surgiam na mesma época.

O surrealismo trazia as inquietações pela ciência, a religião e a moral. Foram influenciados pelas teorias de Sigmund Freud (1856-1939) de que muitos atos humanos não estão ligados a pensamentos lógicos conscientes. Essa ausência de controle exercido pela razão e o “automatismo psíquico” foram explorados pelos surrealistas que trouxeram outros rumos para a arte.

Como principais características do surrealismo observa-se a valorização da intervenção fantasiosa na realidade. Sua pintura (fig.15) buscava o automatismo contra a consciência. Explorava o inconsciente, o sonho, a loucura, tudo que fugisse da lógica. Objetivava assim uma arte sem racionalismo enfatizando o papel do inconsciente no processo criativo. Segundo Santana (2009) eles buscavam alcançar o espaço onde o homem se liberta do controle da razão, se libertando assim do Ego.

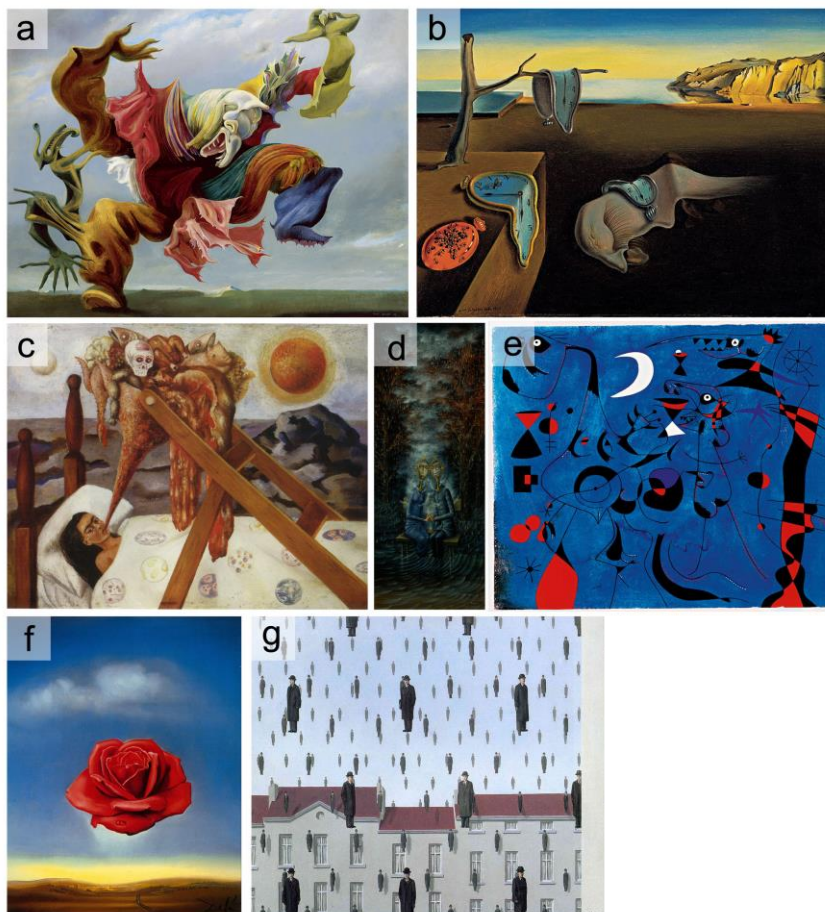


Figura 15:

- a. O Anjo da Lareira, 1937. Max Enest;
- b. A Persistência da Memória, 1931. Salvador Dalí;
- c. Sem Esperança, 1945. Frida Kahlo;
- d. Os Amantes, 1963. Remedios Varo;
- e. Figuras à Noite Guiadas Pelas Faixas Fosforescentes de Caracóis, 1940. Joan Miró
- f. Rosa Meditativa, 1958. Salvador Dalí;
- g. Golconda, 1953. René Magritte;

Fonte: Imagens coletadas na internet

Era um movimento revolucionário que rejeitava a ditadura da razão, os valores burgueses como o patriotismo, a família, a religião, o trabalho e a honra com a finalidade do homem se libertar de sua existência utilitária. Assim buscavam outras maneiras de ver o mundo buscando restaurar os poderes imaginativos que foram limitados pela sociedade burguesa. André Breton (1896-1966) causa uma ruptura interna no movimento, pois alguns artistas não aprovavam a participação da arte na política, assim o movimento foi dividido entre surrealistas comunistas e os não comunistas.

Os principais pintores eram Salvador Dalí (1904-1989), Yves Tanguy (1900-1955), Max Ernst (1891-1976), Joan Miró (1893-1983), René Magritte (1898-1967), Paul Delvaux (1897-1994), André Masson (1896-1987), Frida Kahlo (1907-1954) e Remedios Varo (1908-1963).

6.2.11 Expressionismo Abstrato e Abstracionismo

O termo expressionismo abstrato foi usado pela primeira vez para descrever as obras não figurativas dos pintores do expressionismo alemão. O termo voltou a ser usado para definir as obras de artistas estadunidenses que sempre buscavam transmitir efeitos emocionais e expressivos em seus observadores.

Em consequência da segunda guerra mundial, o polo artístico que era Paris no começo do século XX perdeu a predominância. Sendo assim a maioria dos artistas desse movimento trabalhavam em Nova York que ocupou o espaço de centro da arte de vanguarda.

Os artistas influenciados pelo Projeto Artístico Federal (um programa que promovia o papel do artista socialmente) acabaram criando obras em larga escala. Para se rebelar contra esse projeto onde era comum exigir que os artistas produzirem obras no estilo social-realístico os vanguardistas buscaram realizar uma arte abstrata.

O movimento também ia contra os estilos nacionalistas que estavam na moda da época. Para isso a nova geração de artistas quis criar uma linguagem mais abstrata, influenciados pelos antecedentes europeus (fauvismo, futurismo, surrealismo).

Assim como os surrealistas, suas pinturas (fig.16) não eram guiadas pelo processo de tomadas de decisões conscientes, expressavam-se por pinceladas fortes e gestuais. O movimento foi muito contestado pelas instituições artísticas que acreditavam que as pinturas expressionistas abstratas não tinham significado, só se preocupavam com a inovação e o radicalismo, e isso gerou o fim do movimento.

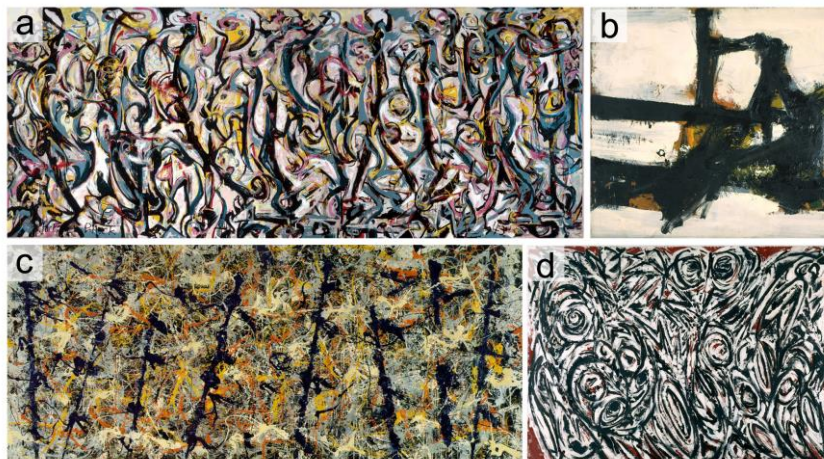


Figura 16:

- a. Mural, 1943. Jackson Pollock;
- b. Esboço Laranja, 1955. Franz Kline;
- c. Mastros Azuis Número 11, 1952. Jackson Pollock;
- d. Criaturas da Noite, 1965. Lee Krasner.

Fonte: Imagens coletadas na internet

Entre os principais pintores do expressionismo abstrato destaca-se: Jackson Pollock (1912-1956), Lee Krasner (1908-1984) e Franz Kline (1910-1962).

Já o abstracionismo surge na Europa com artistas reagindo às tentativas feitas por outros pintores de fazer arte abstrata de uma forma pictórica e racional (abstracionismo geométrico). Esse movimento já era nítido nas “improvisações” de Kandinsky, porém o termo surge só em 1947 pelo pintor Georges Mathieu (1921-2012).

Esse movimento foi influenciado pela livre expressão do inconsciente do surrealismo e o gesto artístico do expressionismo abstrato. Muitas das obras do abstracionismo (fig.17) exprimiam uma sensação de intranquilidade refletindo no contexto da época que era a segunda guerra mundial. A decadência do movimento é iniciada quando começa a sensibilidade pós-moderna na arte.



Figura 17:

- a. Composição VIII, 1936. Wassily Kandinsky;
- b. Pontos, 1920. Wassily Kandinsky;
- c. Está Tudo Acabado - A Cidade, 1947. Wols;
- d. Composição I, 1915. Hilla von Rebay.

Fonte: Imagens coletadas na internet

Entre os principais pintores do abstracionismo destaca-se: Wassily Kandinsky, Hilla Rebay (1890-1967) e Wols (Alfred Otto Wolfgang Schulze, 1913-1951).

Para o desenvolvimento do trabalho, tão importante quanto o estudo da história da arte moderna, foi o estudo sobre a prática dos jogos pedagógicos e as vantagens de utiliza-los.

6.3. JOGO COMO PROPOSTA LÚDICA DE CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO

O jogo sempre conseguiu cativar e seduzir o ser humano. Maciel (2004, p.315) explica:

“A compreensão do porque da necessidade que o ser humano sempre teve de jogar e de jogar de novo, parte da definição de jogo, do latim *jocus*, que é a atividade ou operação exercida ou executada por si mesma...”.

Observa-se aqui que o jogo é uma forma de ocupação apenas agradável, não precisando ter outra utilidade. Para Alves (2003, p.1), “o trabalho, como atividade humana transformadora da natureza, é anterior a atividades como os jogos e a arte, estas atividades surgiram em consequência do trabalho humano e do uso de ferramentas”.

Para Alves (2003, p.2) a brincadeira e o jogo são a porta de entrada da criança na cultura e também tiveram ao longo da história um papel primordial na aprendizagem de tarefas e no desenvolvimento de habilidades sociais necessárias para as crianças sobreviverem. Observa-se então que a maioria de jogos, mesmo que não precisando ter outra utilidade fora o lazer, acabam transmitindo aprendizado, apresentado a cultura e no ensino de tarefas. Os jogos então se tornam fortes instrumentos para a aprendizagem.

Falkembach (2007, p.2) explica que o uso do jogo no processo de aprendizagem estimula o desenvolvimento do aluno e faz ele compreender o valor do grupo. O aprendizado por meio do jogo gera um ensino que se prolonga pra fora da sala de aula que acontece de forma prazerosa.

Outro fato importante dos jogos é a repetição que o jogar promove. O jogo pedagógico deve ser que nem o jogo normal, onde os jogadores busquem retornar várias e várias vezes ao jogo para melhorar seu desempenho. Esse fato faz com que seja melhor aprendido o conteúdo transmitido.

Por fim, Falkembach (2007) diz que um jogo bem concebido pode trazer inúmeras vantagens como a fixação dos conteúdos, auxilia na tomada de decisões, dá significado a conceitos de difícil compreensão e socializa e estimula o trabalho de equipe.

Para conhecer mais a fundo o jogar de cartas, foi realizado um estudo sobre sua história, e observado diversos jogos desse tipo.

6.3.1. História das Cartas

Muitos pesquisadores consideram como origem das cartas o tarô, um jogo do qual não se sabe muito a origem. O tarô influenciou quase todos outros jogos de cartas que surgiram posteriormente.

O tarô é um baralho de 78 cartas. Essas cartas são divididas em três seções, os Arcanos Maiores (fig.18), os Arcanos Menores e as Cartas da Realeza. Os Arcanos Menores e as Cartas da Realeza são basicamente as cartas do baralho comum.



Figura 18: Arcanjos Maiores

Fonte: Claudio Makarovsky <http://pt.slideshare.net/makarovsky/arcanos-maiores-do-tar>

Segundo Riley (1995, p.27) não se sabe exatamente a idade do tarô, nem de onde se originou. Pressupõe-se que o mesmo tenha sido criado no Egito ou na China, e também tenha relação aos ciganos descendentes de egípcios que migraram para a Europa. A única certeza do Tarô é que o mesmo é muito antigo, oficialmente o primeiro baralho de Tarô é do século XIV.

Segundo Riemma (2013) as cartas de tarô chegaram à Europa pelas cruzadas, porém o mesmo cita que as cruzadas acabaram aproximadamente em 1291 e não existem registros que comprovem a existência de cartas de jogar na Europa até pelo menos cem anos depois. Isso pode ter acontecido, pois a previsão e a leitura das cartas eram consideradas “bruxaria” nessa época, portanto utilizadas à margem da sociedade.

A partir da chegada do tarô na Europa, diversos baralhos de cartas começaram a ser desenvolvido. Cada país especificamente desenvolvia seu próprio baralho, com sua própria linguagem gráfica e também suas regras

específicas. Seus baralhos sempre eram variações do tarô, possuindo as cartas numéricas, as cartas reais e ignorando os arcanos maiores.

A Espanha desenvolveu um baralho de 40 a 48 com 4 naipes (Ouros, Espadas, Copas e Paus) cada um com 12 ou cartas (às vezes o 8 e o 9 eram retirados) que eram os números de 1 ao 9 e as cartas sota, cavalo e rei (fig.19), o jogo mais popular desse tipo de baralho, que ainda hoje é comercializado, é o truco.

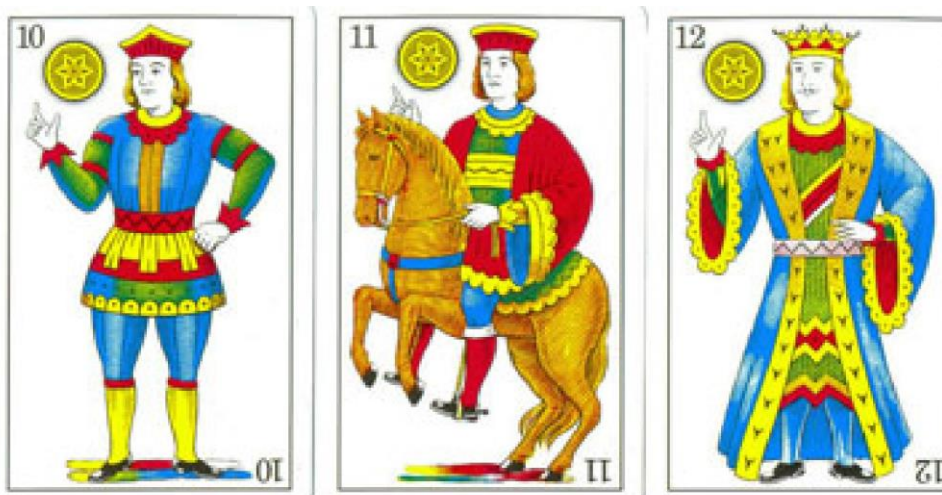


Figura 19: Valete, Cavalo e Rei de Ouros do baralho espanhol

Fonte: <http://www.clubedotaro.com.br/site/imagens/h/Espanhol-Copag-o06-12.jpg>

Portugal desenvolveu um baralho parecido com o espanhol. Em seu total 48 cartas, era formado por quatro naipes (Ouros, Copas, Espadas e Paus) e cada naipe possuía 12 cartas (nove cartas numeradas além do rei, cavalo e sota). As únicas diferenças desse baralho para o espanhol são as representações de seus símbolos e figuras. A figura do rei e do cavalo são praticamente as mesmas, já o sota (fig.20) nesse baralho geralmente era uma figura feminina e com saia. Outra figura diferenciada do baralho era o Ás (fig.20), que era representado por figuras de dragões envolvidos nos naipes de suas cartas.



Figura 20: Sota de Paus do baralho e Ás de Espadas do baralho português
 Fonte: <http://www.wopc.co.uk/belgium/dragons2>

Na Alemanha o jogo de baralho também foi desenvolvido, porém além de um item para se divertir o baralho se tornou um item colecionável. Muitos ilustradores se empolgaram nas cartas, e começaram a competir para ver quem fazia a melhor ilustração. Surgiram diversos tipos de naipes como, por exemplo, Patos, Falcões, Cachorros e Cervos. As cartas (fig.21) eram obras de artes pintadas a mãos que os nobres encomendavam, não para jogar, mas como símbolo de riqueza e poder.



Figura 21: 9 de Patos e 9 de Cachorros do baralho alemão
 Fonte: <http://mundodosnaipes.blogspot.com.br/2012/03/as-primeiras-cartas-da-alemanha.html#axzz4afwak2VJ>

A França desenvolveu um baralho que acabou se tornando universal, extinguindo quase todos os outros. O baralho francês consiste no baralho mais comum atualmente, possui 52 cartas formadas por 4 naipes (Ouros, Copas, Espadas e Paus) cada um com 13 cartas (cartas numeradas de 1 ao 10, sendo 1 a carta Ás além das cartas rei, dama e valete). Alguns dos baralhos também contam com a presença de dois coringas. Os naipes das cartas foram divididos em duas cores, vermelho (Ouros e Copas) e preto (Espadas e Paus), para facilitar alguns jogos que utilizavam essa divisão. Também foram modificados os desenhos dos naipes (fig.22) agora se tornando figuras menos detalhadas e monocolors. A criação do Ás possui uma interessante associação com a revolução Francesa ou a guerra de independência dos Estados Unidos, momentos onde o povo se rebelou contra seus soberanos, pois uma carta antes de menor valor agora se torna a carta de valor máximo, superando as cartas da realeza. Porém esta não é uma teoria muito certa, pois o Ás em muitos jogos antes dessas revoluções já possuía o valor máximo.



Figura 22: Comparação dos Naipes
Fonte: Acervo Pessoal

As ilustrações dos baralhos padrões de hoje (fig.23) também vieram da França, de ilustradores da cidade de Rouen. Suas cartas reais eram baseadas em figuras históricas como, por exemplo, o Rei de Ouros que era baseado em Júlio César, o Rei de Paus que era Alexandre o Grande e a Dama de Espadas que era baseada na deusa grega Atena.

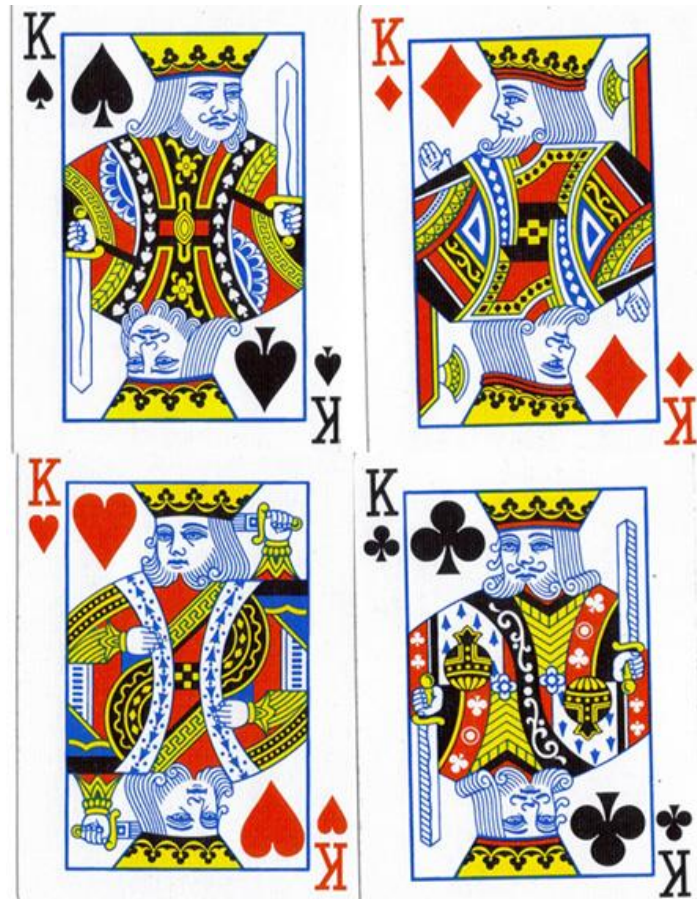


Figura 23: Reis de todos os naipes do baralho tradicional

Fonte: [https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/8b/33/2c/8b332c3c2d87fd81611c74efad05a691.jpg)

[ak0.pinimg.com/originals/8b/33/2c/8b332c3c2d87fd81611c74efad05a691.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/8b/33/2c/8b332c3c2d87fd81611c74efad05a691.jpg)

Com o Renascimento a educação na Europa mudou, a memorização foi substituída pela leitura e o estudo. As cartas que em sua origem na Europa foram mantidas à margem da sociedade, muitas vezes sendo proibidas começaram a receber outro uso. Segundo Araújo (2005, p.15) Thomas Murner (1475-1537) utilizou o jogo educativo com o intuito de ensinar filosofia. Seus alunos não conseguiam compreender a dialética espanhola, então o padre criou um jogo para apresentar esses conceitos em forma de cartas, introduzindo uma nova forma de aprendizado dinâmico. Após esse acontecimento, os jogos pedagógicos começaram a se popularizar na Europa.

Com a Revolução Industrial o baralho começa a ser produzido em escala industrial tornando-se um item mais acessível a todos. No século XX e nos dias atuais outros jogos de cartas surgem, se aproveitando do sorteio e aleatoriedade das cartas que tornam cada rodada do jogo uma experiência praticamente única. Esses jogos criados fugiram da linguagem tradicional do baralho (cartas de 1 a 10 e cartas da realeza com 4 diferentes naipes) e trazem

outras funções para as cartas, apresentando novas dinâmicas e novas interações gráficas.

Em 1904 surge o primeiro jogo de carta a apresentar a ideia de construção do baralho chamado de “The Base Ball Card Game”. Esse jogo foi a origem do jogo de carta colecionáveis (JCC em inglês conhecido como TCG *trading card game*). Esse tipo de jogo é estratégico, seus participantes criam baralhos combinando diferentes cartas que o jogo disponibiliza. Em 1990 surge o jogo de cartas “Magic: the Gathering” que foi primeiro jogo a apresentar o conceito moderno de cartas colecionáveis e depois dele muitos surgiram. Nesse tipo de jogo cada carta representa um elemento, elas possuem uma caixa de texto que explica o efeito que ela faz na partida, normalmente o jogo é feito com dois jogadores, cada um com seu baralho (de 40 a 60 cartas permitindo no máximo 3 ou 4 cópias da mesma carta no baralho). Ambos começam com X pontos de vida e o objetivo do jogo é zerar os pontos de vida do oponente com auxílio das cartas.

Além do uso no jogar, as cartas se tornaram grandes itens colecionáveis, portanto surgiram diversos itens para as proteger no momento de manuseio, jogo e quando guardadas. Esses itens são os *sleeves* e as *deckbox*. Os *sleeves* são plásticos colocados em cada carta do jogo, eles podem ser totalmente translúcidos ou apresentar um dos lados opacos e tem a função de proteger as cartas unitariamente no momento de manuseio e jogo. As *deckbox* são caixas de plástico ou metal que servem para guardar o baralho inteiro e transportá-lo a diferentes lugares. O desenvolvimento desses itens fez com que surgisse um tamanho padrão para os novos jogos de cartas que começam a surgir, esses são:

- O formato Poker Size de 65 x 90 x 01 mm;
- O formato Japanese Card Size de 62 x 89 x 01 mm;
- O formato American Standard Board Game de 56 x 87 x 01 mm;
- O formato Mini European Board Game de 46 x 71 x 01 mm;
- O formato Mini American Board Game de 41 x 63 x 01 mm

A grande diferença dos JCC é que cada jogador possui um baralho, mas contemporaneamente surgiram muitos jogos de cartas com novas dinâmicas em que os jogadores dividem o baralho. Para desenvolvimento do projeto foram estudados diversos jogos e suas cartas.

6.4. ESTUDO DE JOGOS

Antes de desenvolver o jogo do projeto foram estudados diversos jogos que usam cartas, a fim de criar requisitos que nortearam o desenvolvimento do trabalho. Nestas análises foi observado três pontos principais, a jogabilidade, a embalagem (estudando suas dimensões, informações e analisando graficamente) e as cartas (observando suas dimensões, suas propriedades gráficas e como são inseridas suas informações).

Para análise foram escolhidos jogos muito presentes no mercado, que apresentam alguma dessas características em seus jogos: alto nível de estratégia, estímulo à criatividade e estímulo a conteúdos históricos.

Os jogos escolhidos foram:

- Timeline;
- Wars;
- Dixit.

6.4.1 Jogo Timeline

Timeline é uma linha de jogos composto por cartas, onde cada uma representa um evento histórico diferente e no seu lado oposto apresenta o ano em que ocorreu o evento.

Essa linha de jogos vende caixas que normalmente vem com 110 cartas de diferentes eventos históricos. Todas as cartas são compatíveis com outras séries que pertencem ao jogo Timeline, assim você pode juntar duas ou mais caixas e jogar com todas as cartas, aumentando a diversão do jogo.

Para se jogar, o baralho de cartas é embaralhado e cada jogador recebe 5 cartas (essas cartas ficam na mesa e nenhum jogador pode ver seu verso, que contém a data do evento) . Após isso a carta do topo do baralho é colocada virada sobre a mesa (revelando sua data). Essa carta será o ponto de partida para uma linha cronológica que será construída com o desenvolver do jogo.

O primeiro jogador deve escolher um de suas cartas e posicionar a esquerda ou direita da primeira carta com a face da data voltada para frente e depois vira-la. Se o evento da carta aconteceu antes da carta inicial e o jogador

posicionou à esquerda, ele acerta, mantém sua carta lá, e começa a vez do outro jogador, se o evento ocorreu antes e ele posicionou a carta à direita, ele errou, então a carta é descartada, o jogador compra outra, e passa a vez para o outro jogador.

Quanto mais perto do final, o jogo se torna mais difícil, pois terão mais cartas na mesa, e será mais difícil de saber onde posicionar a carta. Quando algum jogador acabar com as cartas em sua mão, ele ganha e o jogo acaba.

A embalagem (fig.24) é uma caixa de papel que possui 140 mm de altura, 100 mm de largura e 30 mm de comprimento e pesa 300g. As principais cores são o marrom acinzentado e o verde. A frente apresenta poucas informações escritas, apenas o nome do jogo, o nome do criador do jogo e os temas que o jogo segue (em ícones), além disso, a frente apresenta uma grande ilustração apresentando aos jogadores os belos desenhos que estarão presentes nas cartas. Em seu verso é apresentado como funciona o jogo e descrito o que vem dentro da caixa. Também no verso existe uma imagem apresentando resumidamente como o jogo funciona.



Figura 24: Caixa do Jogo Timeline (embalagem)
Fonte: <https://s3.amazonaws.com>

Suas cartas (fig.25) de dimensão 44 x 68 mm (Mini European Board Game) apresentam a mesma ilustração representando um evento histórico em ambas as faces, com a diferença que no verso também é colocado a data do

acontecimento. Além disso, existe uma caixa de texto que traz o nome do evento acontecido e as cartas possuem uma borda branca.



Figura 25: Cartas do Jogo Timeline
Fonte: <http://jogadahistorica.blogspot.com.br>

6.4.2 Jogo WAR

War é um jogo de estratégia que simula uma Guerra Mundial. Sendo assim, cada jogador deve usar estratégias para conquistar territórios e continentes e destruir os exércitos inimigos.

O jogo é de tabuleiro, porém usa cartas no jogo. Existem dois tipos de cartas diferentes no jogo. O primeiro tipo (fig.26) são as cartas de objetivo, essas cartas são embaralhadas e distribuídas uma para cada jogador de forma aleatória. Nessas cartas estará escrito o objetivo do jogador e quando o mesmo completa o objetivo, ele ganha o jogo.



Figura 26: Cartas War Objetivo
Fonte: Acervo pessoal

O segundo tipo (fig.27) representa os países e cada carta possui um símbolo (círculo, quadrado ou triângulo). No começo do jogo as cartas são distribuídas igualmente para cada jogador e significam os territórios iniciais pertencentes a cada jogador. Após isso, as cartas são devolvidas ao baralho e ganham outro sentido.



Figura 27: Cartas War Território
Fonte: Acervo pessoal

Quando algum jogador conquista um território novo o mesmo compra uma carta de território aleatória, quando um jogador completa 3 cartas com

mesmo símbolo, ou 3 cartas com símbolos diferentes, pode realizar uma troca, que consiste em devolver o trio ao baralho em troca de mais exércitos.

Sua embalagem (fig.28) é uma caixa de papel que possui 271 mm de altura, 376 mm de largura e 55 mm de comprimento e pesa 1 kg. As principais cores são o marrom acinzentado e o azul. A frente apresenta poucas informações, apenas o nome do jogo, um pouco de seu tabuleiro e soldados. Em seu verso existe um pequeno texto trazendo algumas informações do jogo e apresenta o jogo sendo jogado, com o tabuleiro cheio de fichas e dados.

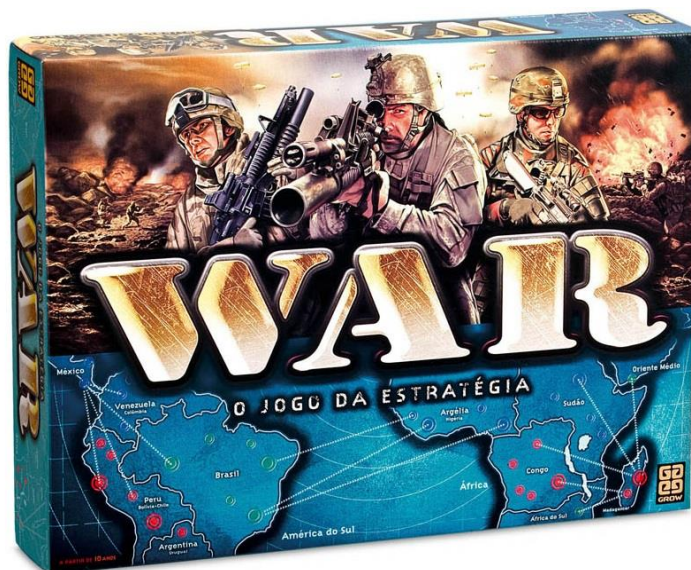


Figura 28: Embalagem do jogo WAR

Fonte: http://lojagrow.vteximg.com.br/arquivos/ids/158393-1000-1000/02000_Grow_War.jpg

Suas cartas de dimensão 54 x 87 mm (American Standard Board Game) apresentam um grande fundo azul. As cartas de objetivo apresentam o texto de objetivo e o nome do jogo em sua frente, no verso a carta fica em cinza com o nome do jogo e a palavra objetivo para impedir que se misture com as outras cartas. As cartas de território apresentam um verso similar, porém sem a palavra objetivo, já sua frente apresenta o nome e a forma do país que representa o nome do jogo e um dos símbolos triângulo, quadrado ou círculo. A cor do fundo é azul marinho e a cor do país depende do continente (se for da América do Norte a cor é laranja, se for da África é rosa).

6.4.3 Jogo Dixit

Dixit é um jogo composto por cartas, um tabuleiro, fichas de aposta e peças em forma de coelho para serem inseridas no tabuleiro. Nesse jogo os jogadores assumem papel de contadores de história, o jogador da vez escolhe uma das 6 cartas em sua mão e sem revelar aos outros fala algo sobre a carta. Os outros jogadores, pensando na fala, escolhem a melhor carta de sua mão que corresponde a sentença e essas são misturadas com a carta do jogador do turno. Todas as cartas misturadas agora são reveladas e cabe aos jogadores tentarem adivinhar qual das cartas é a que o jogador do turno separou. Vence aquele que percorrer todo o tabuleiro de 30 casas.

O narrador (jogador do turno) não pode nem ser muito direto a sua carta nem muito subjetivo, pois se todos os jogadores acertarem sua carta, ou todos os jogadores errarem, o narrador da história não anda nenhuma casa e os outros jogadores andam duas. Aquele jogador que conseguiu enganar os outros fazendo com que eles votassem em sua carta no lugar da do narrador ganha um bônus andando mais casas.

Sua embalagem (fig.29) é uma caixa de papel possuindo 280 mm de altura, 280 mm de largura e 56 mm de comprimento e pesa 850 g. A principal cor da embalagem é o laranja. Sua frente apresenta o nome do jogo, pequenas informações como tempo de duração, quantas pessoas podem jogar e a idade mínima para jogar o jogo e uma ilustração apresentando as cartas do jogo. Em seu verso existem explicações de como jogar o jogo, alguma das ilustrações das cartas e informações do que contém dentro da embalagem.



Figura 29: Embalagem do jogo Dixit

Fonte: <https://www.gamesworld.com.au/wp-content/uploads/2015/10/Dixit.jpg>

As cartas do jogo (fig.30) tem dimensão de 79 x 121 mm (cartas Magnum Size) e apresentam ilustrações surreais baseadas em sonhos na sua frente. Em seu verso tem o nome do jogo com um fundo em um fundo de tom terroso e laranja e uma borda branca.



Figura 30: Cartas do Jogo Dixit

Fonte: <http://g02.a.alicdn.com/kf/HTB1YyYSKXXXXXXkXXXXq6xXFXXXR/-font-b-dixit-b-font-1-2-3-252-font-b-cards-b-font-board.jpg>

O estudo dos jogos, que apresentou novas dinâmicas e interessantes usos para as cartas foi muito importante para a geração de requisitos.

7. PROJEÇÃO

Após as pesquisas bibliográficas foram desenvolvidos diversos estudos levando em conta o desenvolvimento de jogos. Esses estudos buscaram analisar os diferentes jogos que estão presentes no mercado e estimular a criatividade. Foram gerados então requisitos e 2 diferentes tipos de jogos.

7.1. ESTUDO DE JOGOS DE CARTA

A partir dos jogos estudados, foi desenvolvida uma tabela (fig.31) apresentando as cartas dos jogos, suas dimensões, a embalagem, suas dimensões e as formas de jogar resumidamente dos jogos.

	CARTAS	EMBALAGEM	FORMA DE JOGAR
TIMELINE	 <p>Frente Verso</p> <p>44mm x 68mm (Mini European Board Game)</p>	 <p>100mm x 140mm x 30mm</p>	<p>É uma linha de jogos composto por cartas, onde cada uma representa um evento histórico diferente e no seu lado oposto apresenta o ano em que ocorreu o evento. Cabe aos jogadores do jogo, adivinhar se o evento de sua carta ocorreu antes ou depois de um evento de outra carta.</p>
WAR	 <p>Frente Verso</p> <p>52mm x 85mm</p>	 <p>376mm x 271mm x 55mm</p>	<p>É um jogo de estratégia que simula uma guerra mundial. Sendo assim, cada jogador deve usar estratégias para conquistar territórios e continentes e destruir os exércitos inimigos.</p>
DIXIT	 <p>Frente Verso</p> <p>79mm x 121mm</p>	 <p>280mm x 280mm x 56mm</p>	<p>É um jogo composto por cartas, um tabuleiro, fichas de aposta e peças em forma de coelho para serem inseridas no tabuleiro. Nesse jogo os jogadores assumem papel de contadores de história e precisam transmitir o que significa a carta, mas cada um interpreta da sua maneira uma imagem.</p>

Figura 31: Tabela dos Jogos Analisados
Fonte: Imagens coletadas na internet

7.2. PAINEL IMAGÉTICO

Para desenvolver as alternativas, antes, foi desenvolvido, para auxiliar na criatividade, um painel imagético (fig.32), trazendo diferentes tipografias, obras de arte, cartas e diversas outras informações que auxiliaram no desenvolvimento das alternativas.



Figura 32: Painel Imagético
 Fonte: Imagens coletadas na internet

7.3 REQUISITOS DE PROJETO

Foram gerados requisitos que guiaram a elaboração dos diferentes jogos projetados. Foram elaborados dois requisitos, o primeiro (fig.33) levando em conta como o jogo deve funcionar, o segundo (fig.34) estabelecendo metas para como as cartas devem ser elaboradas.

Funcionamento do Jogo	
Requisitos	Especificação Meta
Duração de até um período de aula	Duração média de 20 a 45 minutos do jogo
Jogo educativo de História da Arte Moderna	Apresentar nas cartas as pinturas e movimentos junto com suas características e técnicas
Jogo estimulando a criatividade	Cartas que tragam a possibilidade que os usuários criem novos jogos
Jogo para dupla ou grupo de pessoas	Jogo permitindo de duas a dez pessoas

Figura 33: Requisitos do Jogo
Fonte: Acervo pessoal

Cartas	
Requisitos	Especificação Meta
Tamanho permitindo observar e ler bem além de caber em protetores disponíveis no mercado	Cartas ou no padrão Poker Size (65 x 90 mm) ou no Japanese Card Size (62 x 89 mm)
Tipografia sem tirar o protagonismo das cartas	Uso de uma tipografia clássica sem serifa
Layout sem tirar o protagonismo das cartas	Uso de cores neutras e sólidas
Ênfase nas pinturas modernas	Apresentar as pinturas na íntegra e em recortes nas cartas

Figura 34: Requisitos das cartas
Fonte: Acervo pessoal

7.4. ELABORAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Após a geração requisito, buscou-se desenvolver jogos com uma dinâmica para durar até no máximo 45 minutos, com um grupo de 2 ou mais pessoas apresentando em suas cartas pinturas de diversos movimentos artísticos. As cartas foram pensadas para que os jogadores possam recriar jogos as utilizando, diferentes dos aqui propostos. As cartas foram pensadas num dos formatos padrão de mercado para que outros itens as servirem, e com um layout que destaca as diferentes pinturas dos movimentos modernos.

Para desenvolver novas propostas de jogo foram também levados em conta os objetivos das PCN's de arte. Assim sendo, pretendeu-se desenvolver jogos que introduzam o aluno no mundo da pintura moderna, desenvolvendo as seguintes aptidões:

- Capacidade de observação a partir do contato com diferentes obras de artes, seus produtores e movimentos artísticos;
- Reflexão, onde o jogo permitirá ao jogador compreender o contexto e as situações que levaram o surgimento de diferentes movimentos e obras artísticas;
- Reconhecimento das qualidades técnicas, históricas, estéticas, filosóficas, éticas e culturais da produção visual ligada à pintura moderna.

7.4.1. Jogo Linha do Tempo da Pintura Moderna

É um jogo de uso exclusivo de cartas que no desenrolar dele forma uma linha do tempo das pinturas que ocorreram no período da arte moderna.

A parte da frente (fig.35) das cartas apresenta o recorte de uma pintura do momento moderno apresentando algum detalhe da pintura. Essa parte não trará nenhuma informação, apenas a imagem.



Figura 35: Frente da carta do conceito linha do tempo
Fonte: Acervo pessoal

Na parte de trás (fig.36) conterá a pintura inteira, destacando onde está o recorte da parte da frente, com os dados da obra (data, autor e nome da obra).

O jogo funciona como o Timeline, 5 cartas são distribuídas aleatoriamente para cada jogador, a parte traseira da carta não pode ser revelada para ninguém, nem mesmo para o jogador que possui a carta. Após isso é colocada a carta do topo do baralho no meio da mesa e é revelada sua parte traseira que contém o ano de desenvolvimento da pintura.



Figura 36: Verso da carta do conceito linha do tempo
Fonte: Acervo pessoal

O primeiro jogador então deve, analisando os detalhes das cartas que estão em sua mão, selecionar uma das cartas na mão e tentar descobrir se

essa pintura aconteceu antes ou depois da que está na mesa posicionando à esquerda (caso ache que ocorreu antes) ou à direita (caso ache que ocorreu depois). Se acertar, a carta fica na mesa, porém se errar, a carta é colocada no fundo do baralho e o jogador compra uma carta.

No próximo turno o segundo jogador deve fazer a mesma ponderação, porém deve também ponderar que a data de acontecimento da pintura ocorreu entre as duas outras e neste caso posicionar a carta entre elas.

Quanto mais se desenvolve o jogo, ficam mais cartas na linha do tempo que é formada pelo jogo, dificultando o jogo, pois surgem mais lugares em que a carta pode ser inserida. Para ganhar o jogo o jogador deve acabar todas as cartas em sua mão.

7.4.2. Jogo Curador de Arte

Esse jogo é de uso exclusivo de cartas e torna os participantes do jogo curadores de arte que possuem como objetivo organizar uma exposição. Para isso existirão dois grupos de carta no jogo.

O primeiro grupo de cartas (fig.37) é composto por cerca de 20 cartas, e nelas será definido o conceito de exposição, ou seja, o conjunto de cartas do segundo grupo que deverá ser reunido. Por exemplo, reunir cinco cartas do cubismo, reunir cinco cartas de pintoras femininas, reunir cinco paisagens de diferentes movimentos. Essas cartas conterão recortes de todas possíveis pinturas que podem entrar na exposição determinada e apresentarão dicas facilitando o jogador a coletar as cartas.

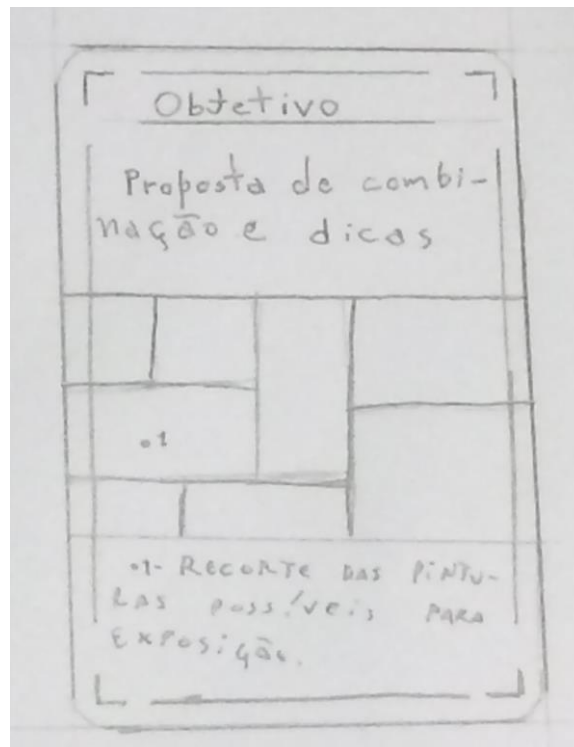


Figura 37: Esboço de carta do grupo 1
Fonte: Acervo pessoal

Cada carta do segundo grupo (fig.38), composto por aproximadamente 90 cartas, representa individualmente uma pintura do período moderno. O verso desse tipo de carta consiste apenas num recorte da pintura que ela representa. Em sua frente o layout buscará trazer protagonismo a pintura que estará na íntegra. Além disso, existirão informações a respeito do nome da obra, movimento em que se insere nome, autor com nacionalidade e gênero, ano em que foi criada, técnica e outras informações adicionais.



Figura 38: Teste de possível layout para cartas do tipo 2
 Fonte: Acervo pessoal

No começo do jogo será sorteada uma carta do primeiro grupo para cada jogador, definindo qual arranjo ele deve completar. Após isso, será distribuída uma determinada quantidade de cartas do segundo tipo dependendo do número de jogadores. A cada turno, somente tendo acesso a frente das cartas que estão em sua mão, o jogador do turno pode adicionar uma carta do topo do baralho, ou qualquer carta da pilha de descarte para sua mão e encerrar o turno descartando uma carta. O primeiro jogador a completar o objetivo ganha.

8. O JOGO

Para o desenvolvimento do jogo proposto, foi selecionada a alternativa “Jogo Curador da Arte” para ser refinada e prototipada. Essa escolha levou em consideração os comentários da banca de pré-defesa do projeto e também percebeu-se que essa proposta melhor abrange os 3 campos conceituais do ensino de artes citados por Matins, Picoque e Guerra (1998, p.13) que seriam os campos da criação/produção, percepção/análise e conhecimento da produção artístico estética da humanidade.

Essa proposta pode abranger o campo da criação e produção servindo como instrumento de sorteio de uma atividade onde cada aluno receberá uma carta aleatória e realizará uma releitura da pintura que a carta representa. O campo da percepção e análise é explorado na própria dinâmica do jogo proposto, onde a partir de sua observação o aluno buscará as pinturas necessárias para realizar seu objetivo. O campo do conhecimento da produção artística estética da humanidade será explorado no próprio baralho do jogo, onde serão apresentadas diversas pinturas de diferentes estilos do período moderno da história da arte.

8.1. EVOLUÇÃO DA ALTERNATIVA

O refinamento da alternativa contou com mudanças no nome do jogo, em suas regras, no layout das cartas e na criação de uma embalagem.

O jogo agora se chama “Organizador de Exposições” e tem esse nome, pois cada jogador a partir de um objetivo deverá construir uma exposição, coletando determinadas cartas de pintura, para ganhar o jogo.

O produto contém 85 cartas que representam pinturas paradigmáticas dos movimentos da arte moderna e 15 cartas que apresentam objetivos de exposição, possui também um folheto contendo suas regras e uma embalagem.

A dinâmica do jogo foi um pouco alterada e é a seguinte:

- Os jogadores assumem no começo do jogo o papel de organizadores de uma exposição;

- Será sorteada uma carta de “objetivo de exposição” para cada jogador, essa carta definirá um arranjo de cartas de pintura que o jogador deverá contemplar;

- Serão distribuídas cinco cartas de pinturas para cada jogador no começo do jogo;

- Será sorteado o jogador que começará o jogo (pedra papel ou tesoura, rolagem de dado, par ou ímpar são formas que podem ser utilizadas para definir);

- O jogador do turno terá três possibilidades de turno:

1. Comprar uma carta do topo do baralho e descartar uma carta para encerrar sua vez;

2. Escolher uma das cartas da pilha de descarte (sem observar sua frente) e descartar uma carta;

3. Realizar uma troca;

- O sistema de troca busca dinamizar mais o jogo e funciona da seguinte maneira:

. Todas as cartas de pintura possuem um naipe em sua frente;

. O jogador do turno que possui três cartas de um mesmo naipe pode realizar a troca no lugar de comprar uma carta;

. Sendo assim, o jogador que realizar a troca deve revelar a frente das três cartas com mesmo naipe para os outros jogadores e depois disso descarta-las;

. O jogador que realizou a troca deverá adicionar três cartas para sua mão e pode escolher de diferentes maneiras isso. A primeira, comprando do topo do baralho, a segunda escolhendo da pilha de descarte, e a terceira forma é escolhendo cartas nas mãos dos adversários;

. É importante ressaltar que todo jogador deve possuir cinco cartas na mão no final do turno, então se um jogador teve que entregar cartas para o adversário pelo sistema de troca, no final do turno deve comprar cartas até ficar com 5 na mão;

- O primeiro jogador que adquirir todas as cartas necessárias para sua exposição ganhará o jogo.

8.2. CARTAS

Todas as cartas de objetivo (fig.39) apresentam o mesmo verso apresentando um recorte de diversas pinturas dos diferentes movimentos modernos e o texto “Objetivo de Exposição”. Na frente das cartas é colocado título da exposição a ser desenvolvida, junto com um texto explicando essa exposição e é colocado um recorte cada uma das pinturas que podem ser adquiridas para realizar essa exposição.



Figura 39: Cartas de Objetivo de Exposição
Fonte: Acervo pessoal

As cartas de pintura (fig.40) representam pinturas que caracterizam diversos movimentos artísticos. Para cada movimento foram selecionadas sete ou oito pinturas que caracterizam bem o estilo e cada pintura se tornou uma carta. O verso das cartas consiste num recorte da pintura que a carta representa. Sua frente apresenta a figura da pintura na íntegra, informações básicas sobre a obra movimento em que se insere como o nome, autor com nacionalidade e gênero, ano em que foi criada, técnica e outras informações

adicionais. Além disso, cada carta apresenta um dos quatro naipes do baralho tradicional (Ouros, Espadas, Paus e Copas).

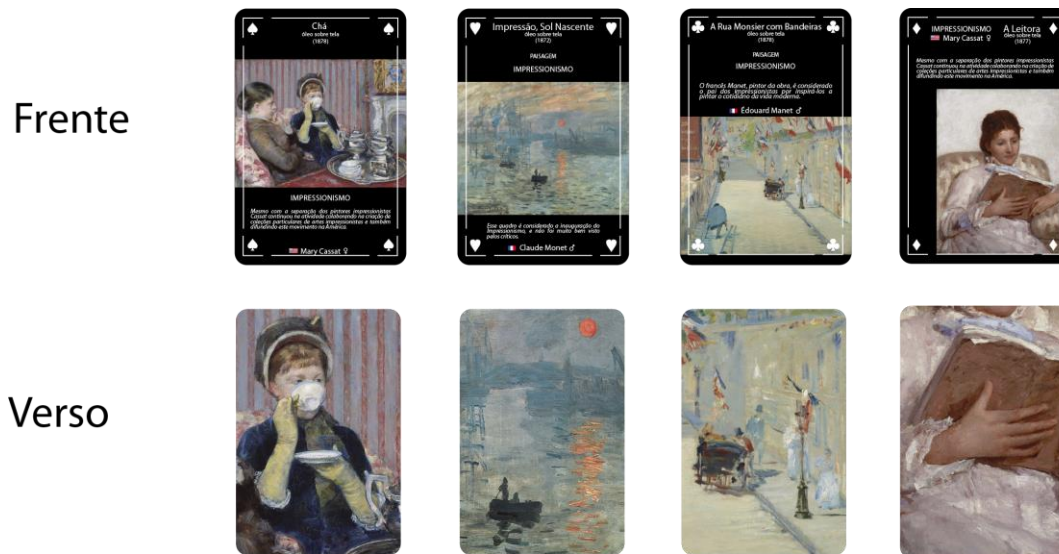


Figura 40: Cartas de Pintura
Fonte: Acervo pessoal

8.3. FOLDER

Além das cartas, também dentro da embalagem contém um pequeno folder (fig.41) de 240 mm x 180 mm que trás as regras do jogo. Esse folder foi projetado para, quando dobrado, se assemelhar com as cartas de pintura. Sendo assim, quando o folder está dobrado sua parte frontal apresenta a pintura “Impressão, Sol Nascente”. O fundo é preto, apresenta a borda característica das cartas, e apresenta o título do jogo e a palavras “regras” em cor branca. Seu verso é praticamente igual ao verso da carta de pintura “Impressão, Sol Nascente” apresentando um recorte da pintura. Quando aberto o folder trás informações de como jogar o jogo. Também é colocado a lista dos dois tipos de cartas, numerando-as e nomeando-as.



Figura 41: Folder
Fonte: Acervo pessoal

8.4. EMBALAGEM

A embalagem (fig.42) é uma caixa de 95 mm x 65mm x 40mm. Em sua frente está escrito o nome do jogo, informa que o jogo está sendo embasado no livro “Arte moderna” de Giulio Carlo Argan e no livro “Tudo Sobre Arte” de Stephen Farthing e apresenta as bordas características das cartas do jogo. O texto e a borda estão em cor branca contrastando com o fundo preto da embalagem. Além disso, possui parte da obra “Guernica” feita por Pablo Picasso em 1937. Essa obra “abraça” a embalagem, percorrendo a frente e as duas laterais da embalagem.



Figura 42: Embalagem
Fonte: Acervo pessoal

Nas laterais da embalagem existe a continuação do “Guernica”, o fundo nessa parte torna-se branco. O lado esquerdo da embalagem apresenta com ícones e informações textuais o número ideal de participantes para o jogo (2 ou mais) e a idade mínima para o jogo (acima de 10 anos). O lado direito apresenta as duas instituições que tornaram possível a concepção do jogo. Sendo assim é apresentado a logo do IFSC como de onde veio o trabalho e a logo da escola Autonomia como parceira do projeto.

A parte traseira da embalagem trás um texto apresentando informações sobre o trabalho e apresentando o jogo. Também nessa parte é colocado o que está contido dentro da embalagem (85 cartas de Pinturas, 15 cartas de Objetivo de Exposição e 1 folder com as Regras do Jogo). A parte de cima da embalagem apenas expõe o nome do jogo e a parte de baixo trás a obra “Guernica” na integra junto com dados sobre ela.

8.5. LAYOUT

As cartas, o folder e a embalagem seguiram o mesmo layout tentando transmitir uma linguagem visual neutra para não competir com as obras que a todo o momento eram usadas. A única tipografia utilizada foi o “Myriad Pro”, uma fonte sem-serifa que não competia muito com as imagens.

A maior parte dos textos, ou foram apresentados justificados a esquerda, ou centralizados, com exceção das cartas de pintura, onde, devido aos diferentes formatos das pinturas, exploraram-se outras formas de trazer as informações.

Normalmente o fundo era preto e os textos eram trazidos na cor branca, a única exceção foram as cartas de objetivo que apresentaram fundo branco e texto em preto para fazer contraste com as cartas de pintura para facilitar a separação das cartas caso fossem agrupadas em uma mesma pilha.

8.6. DETALHAMENTO DA ALTERNATIVA

Para a concepção das cartas foram desenvolvidos arquivos digitais em tamanho de uma folha A3 (297 mm x 420 mm) e colocado de 20 em 20 cartas dentro desses arquivos, sendo gerado um total de 5 arquivos com a frente das cartas e 5 com o verso. Esses arquivos foram impressos em folhas A3 de papel couchê de gramatura 230 g/m² fosco por uma impressora a laser.

A embalagem foi impressa numa folha A4 (210 mm x 297 mm) de papel couchê fosco de gramatura 300 g/m². O folder foi impresso em uma folha A4 de papel couchê de gramatura 115 g/m². Todos os itens são cortados a laser pela gráfica.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho desenvolvido possibilita o conteúdo da história da pintura moderna de maneira mais lúdica e divertida para os alunos do ensino fundamental na forma do jogo “Organizador de Exposições”.

Neste trabalho foi explicitada a importância do uso de jogos para o ensino de crianças e adolescentes, e as vantagens que o uso de tal forma de aprender traz. O desafio que o jogo propicia chama a atenção dos jogadores, que ao mesmo tempo em que imergem no jogo acabam fixando conteúdos que se fossem ensinados de outra maneira poderiam ser considerados “chatos”.

Observou-se a grande importância do ensino das artes, que muitas vezes é esquecido. O aprendizado desta disciplina, além de estimular a capacidade criativa, permite que os alunos percebam melhor a maneira de conviver em sociedade e sua possível transformação. Isso permite que o aluno amplie seu olhar crítico.

Foi estudado o momento da arte moderna, e percebido que os diversos movimentos artísticos apresentam diferentes abordagens de arte, tanto em termos técnicos quanto de ideais.

Esses estudos permitiram a concepção do jogo proposto, que buscou apresentar as pinturas clássicas dos movimentos modernos para os alunos, enriquecendo seus repertórios. A aparência das cartas buscou não fechar o jogo somente na dinâmica proposta, e sim permitir que criem novos jogos utilizando as cartas.

Desta forma, o projeto permitiu não só ludicidade para quem jogar o jogo, como para quem o concebeu. A retomada e aprofundamento de conteúdos já passados, o contato com a arte e o estudo dos jogos trouxe, para quem o desenvolveu, diversão e animação que seguiram até o fim do projeto.

REFERÊNCIAS

ALVES, Alvaro M. P. **A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica**. Santa Catarina, 2003.

ARAÚJO, Eliane C.M. **O jogo como recurso educativo na educação infantil**. 2005. Disponível em: <<http://www.avm.edu.br/monopdf/6/ELIANE%20CRISTINA%20MARQUES%20DE%20ARAÚJO.pdf>> Acesso em: 09 mar 2017.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna: do Iluminismo aos movimentos contemporâneos**. Tradução por Denise Bottmann e Federico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

BONSIEPE, G. **Metodologia experimental: desenho industrial**. Brasília: CNPq, 1984.
_____. **Teoria e Prática do Design Industrial: Elementos para um Manual Crítico**. Lisboa, Centro Português de Design, 1992.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria do Ensino Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais – Arte**. Brasília, 1998. (Ciclos 3 e 4).

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais**. 2006. Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf> Acesso em: 20 out 2016.

FARTHING, Stephen. **"Tudo sobre arte."** *Rio de Janeiro: Sextante* (2011).

FIALHO, Neusa Nogueira. **Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino**. 2008. Disponível em: <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/293_114.pdf> Acesso em: 21 out 2016.

GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. Rio de Janeiro: LTC Livros Técnicos e Científicos, 1995.

MACIEL, Mário. **O desenho nos jogos eletrônicos**. Disponível em: **Arte em pesquisa: Especialidades volume 2**. Brasília, 2004.

MARTINS, Mirian Celeste; PICOSQUE, Gisa; GUERRA, Maria Terezinha Telles. **Didática do ensino de arte: poetizar, fruir e conhecer arte**. São Paulo: FTD, 1998.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. Petrópolis, Vozes, 2009.

RIEMMA, Constantino K. **Hipóteses e paralelos sobre a origem das cartas**. 2013. Disponível em: <<http://www.clubedotaro.com.br>> Acesso em: 03 out 2016.

RILEY, Jana. **TARÔ: Dicionário & Compêndio**. 1995. Disponível em: <<https://books.google.com.br>> Acesso em: 28 set 2016.

SANTANA, Ana Lucia. **Surrealismo**. 2009. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/movimentosartisticos/surrealismo>> Acesso em: 17 jan 2016.


SANTOS, Valquíria Gonçalves dos. **A importância dos jogos pedagógicos na escola**. 2011. Disponível em: <<http://www.webartigos.com>> Acesso em: 23 out 2016.

10. APÊNDICE A – CRONOGRAMA

Macro	Etapas	Atividades	Início	Término
Planejamento	Definição do Tema	Estudo das possibilidades	10/09/2016	16/11/2016
	Pesquisa Inicial sobre: Educação de artes, História das Cartas e História da Arte	Breve referencial dos temas que irão permear o projeto		
	Contato com escola parceira e orientador	Esclarecimentos sobre o projeto e entrega da carta de aceite		
	Método para o projeto	Estudo de métodos e escolha de um		
	Desenvolvimento do Projeto de TCC	Escrever pré-projeto		
Definição do Problema Projetual	Problematização	O quê? Por quê? Como?	16/11/2016	04/04/2017
	Análises	Análise de jogos pedagógicos e outros		
	Pesquisas Bibliográficas	Jogos pedagógicos, história das cartas, história da arte		
	Painéis Imagéticos	Painel auxiliar na construção da linguagem gráfica		
	Como será o Jogo?	Lista de Requisitos		
Projetação	Métodos de Criatividade	Brainstorm, pesquisa iconográfica, método de abstração...	04/04/2017	04/05/017
	Geração de Alternativas	Geração de alternativas em desenhos manuais e digitais		
	Avaliação e seleção da alternativa	Comparação de alternativas a partir dos requisitos gerados		
	Modelo de estudo de embalagem	Representação 3D caso necessário		
Detalhamento e Realização	Refinamento da alternativa	Melhorias na alternativa selecionada	04/05/017	20/06/2017
	Detalhamento da alternativa	Materiais, processos, desenho técnico e especificações do produto		
	Construção de protótipo	Modelo 3D físico		
	Avaliação do protótipo	Avaliar aspectos funcionais e estéticos a partir de reflexões da banca e de testes do jogo		

Figura 43 – Cronograma
Fonte: Acervo Pessoal

11. APÊNDICE B – DECLARAÇÃO DE FINALIZAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

 INSTITUTO FEDERAL
SANTA CATARINA

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SANTA CATARINA
DIREÇÃO DO CAMPUS FLORIANÓPOLIS
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE METAL MECÂNICA

DECLARAÇÃO DE FINALIZAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO[®]

Declaro que o(a) estudante Manoel de Souza Reis,
matrícula nº 122.004.361-3, do Curso Superior de
Design de Produto, defendeu o
trabalho intitulado Desembalando a Aete,
o qual está apto a fazer parte do banco de dados da Biblioteca Hercílio Luz do
Instituto Federal de Santa Catarina, Campus Florianópolis.

Florianópolis, 10 de Agosto de 2017.

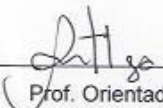

Prof. Orientador do TCC

Figura 44 – Declaração de finalização de trabalho de conclusão de curso
Fonte: Acervo Pessoal

12. APÊNDICE C – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE DIVULGAÇÃO

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE DIVULGAÇÃO


Eu, Manoel de Souza Reis
_____, de nacionalidade Brasileira, CPF
nº 048.639.109-10,
RG nº 5.027.394, estudante do Curso
Design de
Produto

na qualidade de autor do TCC intitulado
Desenbatãhanda a Artes

AUTORIZO, neste ato de depósito, sua divulgação total e gratuita, para fins acadêmicos, em meio eletrônico, mediante registro nesta biblioteca, bem como em via impressa, se necessário, de acordo com determinação institucional e viabilidade técnica do Instituto Federal de Santa Catarina, Campus Florianópolis.

Ocasionará registro de patente? sim [] não

Florianópolis, 14 de Outubro de 2017.



Assinatura do autor

1

Figura 45 – Termo de autorização de divulgação
Fonte: Acervo Pessoal

13. APÊNDICE D – TERMO DE COMPROMISSO DE ORIGINALIDADE

TERMO DE COMPROMISSO DE ORIGINALIDADE

O presente termo é documento integrante de todo Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) a ser submetido à avaliação do IFSC Campus Florianópolis como requisito necessário e obrigatório à obtenção do grau de Designer.


Eu, Manoel de Souza Reis, CPF 038.639.709-10 Registro de Identidade 5.027.974, na qualidade de estudante de Graduação (Pós-Graduação) do Curso de Design de Produto do IFSC Campus Florianópolis, declaro que o Trabalho de Conclusão de Curso apresentado em anexo, requisito necessário à obtenção do grau de Designer, encontra-se plenamente em conformidade com os critérios técnicos, acadêmicos e científicos de originalidade.

Nesse sentido, declaro, para os devidos fins, que:

- o referido TCC foi elaborado com minhas próprias palavras, ideias, opiniões e juízos de valor, nãoconsistindo, portanto PLÁGIO, por não reproduzir, como se meus fossem, pensamentos, ideias e palavras de outra pessoa;
- as citações diretas de trabalhos de outras pessoas, publicados ou não, apresentadas em meu TCC, estão sempre claramente identificadas entre aspas e com a completa referência bibliográfica de sua fonte, de acordo com as normas estabelecidas pelo IFSC Câmpus Florianópolis;
- todas as séries de pequenas citações de diversas fontes diferentes foram identificadas como tais, bem como às longas citações de uma única fonte foram incorporadas suas respectivas referências bibliográficas, pois fui devidamente informado(a) e orientado(a) a respeito do fato de que, caso contrário, as mesmas constituiriam plágio;
- todos os resumos e/ou sumários de ideias e julgamentos de outras pessoas estão acompanhados da indicação de suas fontes em seu texto e as mesmas constam das referências bibliográficas do TCC, pois fui devidamente informado(a) e orientado(a) a respeito do fato de que a inobservância destas regras poderia acarretar alegação de fraude.

O (a) Professor (a) responsável pela orientação de meu trabalho de conclusão de curso (TCC) apresentou-me a presente declaração, requerendo o meu compromisso de não praticar quaisquer atos que pudessem ser entendidos como plágio na elaboração de meu TCC, razão pela qual declaro ter lido e entendido todo o seu conteúdo e submeto o documento em anexo para apreciação do IFSC Campus Florianópolis como fruto de meu exclusivo trabalho.

Florianópolis, 14 de Outubro de 2017.



Assinatura do Estudante _____

Figura 46 – Termo de autorização de divulgação
Fonte: Acervo Pessoal