



Incorporais RPG de Grupo de Pesquisa Histórias Interativas está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-Compartilhável 4.0 Internacional. Baseado no trabalho disponível em <http://historias.interativas.nom.br/incorporaisrpg/>.



## CENÁRIOS

Cenários são os ambientes nos quais a ação narrada nas histórias ocorre. A ambientação (ambiente da ação) refere-se ao onde e quando as narrativas se passam, bem como envolve também as características de geografia física (clima, relevo, hidrografia etc) e humana (sociedade, cultura). Personagens que tem como cenário as montanhas do Tibete tem vivências diferentes daqueles que tem suas aventuras na cidade do Rio de Janeiro. Da mesma forma, personagens que do Brasil de hoje lidam com dinâmicas sociais e recursos materiais bem diferentes de personagens que vivem no Brasil no século XVII.

## Multi-inter-transdisciplinaridades

Diversos enfoques podem ser trabalhados em um mesmo cenário, questões sociais ou individuais das personagens etc. Incorporais pretende oferecer justamente a possibilidade de abertura, um espaço múltiplo onde se possam discutir relações de significado. Assim, pode-se simplesmente aplicar novos enfoques a mundos já existentes ou desenvolver novos cenários completos.

### BRASIL BARROCO

Um jogo de luz e sombras.

Brasil Barroco é um cenário de Incorporais que faz uma dobra no tempo para vasculhar as entranhas do passado, em busca de fragmentos que nos permitam reconstruir passado e presente de acordo com nossos desejos e fantasias. Por isso mesmo, não é um livro de História, mas um livro para se fazer histórias, entre o paraíso e o inferno da colonização, em meio a uma arte divina e a preconceitos torturantes.

Cenário baseado no Brasil colonial entre 1650 e 1720, narrado sob dois pontos de vista: o do livro Cultura e Opulência do Brasil por suas Drogas e Minas, do Pe. João Antonil (1711) e o de um caderno de notas e diário da artesã Maria do Rosário Menezes, personagem fictícia. Uma terceira forma textual, descritiva, é utilizada para apontar informações sobre regras de criação de personagens.

### ERA DA ESCOLHA

Escolha entre a nova ordem sustentável ou o fim das eras.

Cenário contemporâneo de realismo fantástico que aborda a sustentabilidade em suas quatro vertentes de ativismo: ecologicamente correto, economicamente viável, culturalmente diverso e socialmente justo.

Seja como um ser humano comum, seja como um ser sobrenatural, o objetivo das personagens deste cenário é problematizar e simular de forma lúdica a conscientização ambiental, cultural e política para a mudança de hábitos arraigados antes que seja tarde demais. É apresentado sob a forma de um blog mantido por membros e colaboradores de várias ONGs fictícias e de suas respectivas páginas em redes sociais.

### TERRA NOVA

Um enfoque para ambientações de inspiração fantástica-tolkieniana que busca relacionar colonização geográfica de um continente à sua colonização "simbólica". Assim, a Terra Nova (New Earth), o novo continente, é uma metáfora para o conceito de "fantasia medieval" que se desenvolveu no RPG nas Américas a partir do imaginário concebido pelo lingüista britânico J.R.R. Tolkien, a Terra Média (Middle Earth), o velho

continente, que seria a representação das origens deste conceito de “fantasia medieval”. É apresentado, tanto verbal quanto visualmente, sob a forma de um diário de viagens de uma das personagens, para sugerir a sensação de construção de um local que vai ganhando consistência à medida que vai sendo explorado.

#### WITCHCRAFT TALES

Is a scenario based on 19th-century Brazil, inspired by the fictional characters of the Brazillian writer Machado de Assis, his historical and literary contemporaries and elements of the Victorian age. It is a world permeated by Brazillian fantastic realism with secret societies, sorcery cabals, supernatural creatures and legends, all side by side with a fascination for Science and progress. In this reality, based on the historical Brazillian monarchy, the narrative elements and characters of Machado de Assis' works encounter figures such as Aleister Crowley, Tolstói, Masters Mason, João do Rio, Lawrence of Arabia, Annie Besant, Rui Barbosa and many other personalities that compose this eccentric universe.

This setting was developed by the Cia Imperial Ludica, founded in 1808 and re-founded in 2012. Its mission is to create, experiment and research games, disseminate ludic ideas and distract the court and its subjects to free them from the yokes of boredom and sadness.

#### IDADE MÍSTICA

Cenário histórico ainda em desenvolvimento que admite elementos fantásticos da época, cronologicamente situada entre a 1a. Cruzada (1095) e a Cruzada Albigense (1209) cujo conteúdo será apresentado em três níveis de texto: texto literário (principal), glosas e anotações. O texto literário (sentido literal), consistirá de uma narrativa linear em prosa ou verso, a partir do qual se abrirão os links para os elementos explicativos do cenário (sentidos simbólicos): as glosas, que farão referência a uma situação histórica similar à situação descrita no texto literário (sentido alegórico); e as anotações, que citarão o modelo clássico e a referência mitológica ou folclórica (sentidos moral e espiritual ou anagógico). Tanto as glosas quanto as anotações poderão conter ainda referências a questões específicas de jogo (características e competências de personagens, resolução de ações, feitiçaria etc.). Os textos literários reproduzem trechos de produções literárias européias (crônicas pseudo-históricas, romances de cavalaria, lais, canções de gesta, cantigas de amigo, trovas etc.) datadas do século XII e início do XIII, período que também abrange o cenário do jogo.

#### AVENTURAS-SOLO

São uma forma de história interativa com um grau de interatividade mais baixo do que os RPGs, e, como o próprio nome indica, podem ser vivenciadas individualmente pelos estudantes. Nas aventuras-solo, os/as jogadores/as escolhem dentre opções pré-determinadas. Conforme lê a história, o leitor-jogador simultaneamente a joga, escolhendo opções para o desenrolar da mesma, mas sem poder criar opções. Normalmente, as passagens são numeradas. Por exemplo:

*caudaloso. O penhasco é rochoso, ao redor há um mato alto. Você ouviu os bandidos se aproximando.*

*Se quiser tentar atravessar a pinguela, vá para 45*

*Se quiser enfrentar os bandidos, vá para 7*

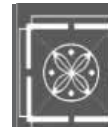
Como vemos, o/a leitor/a-jogador/a pode escolher opções diferentes para o desenrolar da história, mas não poderia criar opções, como, por exemplo, tentar se esconder dos bandidos no mato.

No link <http://www.historias.interativas.nom.br/zoo> está disponível um exemplo de aventura-solo digital online. Nesta aventura, o/a jogador/a escolhe uma personagem que viverá uma aventura em um zoológico. A aventura foi projetada para crianças surdas de 5 a 7 anos e tem como objetivo auxiliá-las a adquirir língua de sinais (LIBRAS), datilografia, português escrito e oral. Pressupõe a presença de uma pessoa adulta junto à criança.

Veja, a seguir, duas aventuras-solo com temas e objetivos diferentes.

**MEU CABELO NÃO É RUIM, RUIM É SEU PRECONCEITO:** nesta aventura-solo, trabalhamos transversalmente o tema relações étnico-raciais por meio de três processos artísticos contemporâneos: pós-produção e estética relacional, conforme conceituados pelo teórico e crítico de arte Nicolas Bourriaud e escultura social, conforme definição do artista plástico Joseph Beuys. Esta aventura é mais indicada para estudantes de graduação em Artes e para professores e gestores escolares, mas se for precedida por uma introdução expositiva, pode ser usada também com estudantes de ensino médio. Aqui, objetivamos tanto abordar o tema quanto desenvolver habilidades e conhecimentos sobre arte contemporânea.

**A CARTOMANTE:** transformamos um conto de Machado de Assis para o formato de aventura-solo. O/A educador/a pode apresentar primeiro o conto para a turma ler e em seguida a versão em livro-jogo ou o contrário. O texto pode ser lido individualmente ou em grupo. A seguir, pode-se propor debates entre as opções do autor e as apresentadas na aventura-solo. Sugerimos propor aos estudantes que criem pelo menos mais uma alternativa diferente de desfecho para a história. Depois, pode-se escolher outro texto, um conto do mesmo autor ou de outro, e solicitar que os estudantes o adaptem para o formato de aventura-solo. Para trabalhar o texto, o/a educador/a pode solicitar que os estudantes leiam o conto de Machado de Assis [<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/bv000257.pdf>] até página 5 e sigam para a aventura-solo.





## Meu cabelo não é ruim, ruim é seu preconceito!

**1** A professora Maria Luiza está revoltada. Ela caminha com passos rápidos, sem dizer uma palavra, mas com vários pensamentos agitados ricocheteando por sua cabeça. Sem perceber, ela saiu de sua sala e caminhou até o pátio da escola onde está parada, olhando para um mural afixado em uma das paredes da escola. Bom, olhando é modo de dizer, porque a última coisa na qual ela estava prestando atenção era no cartaz afixado no mural.

A revolta da professora Maria Luiza era porque uma menina de dez anos a tinha procurado chorando. O motivo? A menina era negra e tinha cabelo enroladinho que usava armado em um estilo quase Black Power. Os colegas estavam fazendo gozação com elas, ou seja, estava havendo bullying. A menina havia reclamado com a professora que a levava até um coordenador que havia sugerido que a menina alisasse o cabelo. Afinal, assim “ela ia ficar mais bonita.”

A menina havia procurado Maria Luiza com lágrimas nos olhos dizendo que adorava seu cabelo do jeito que ele era e não queria alisá-lo. “Eu não posso ser bonita do meu jeito” havia perguntado a menina soluçando. A professora Maria Luiza havia abraçado a menina consolando-a, apoiando-a em sua decisão de manter seu cabelo do jeito que ela gostava. Depois, que ela se acalmou Maria Luiza levou-a para encontrar seus pais que haviam sido chamados à escola. A professora então conversou com a diretora Helena sobre a atitude do coordenador e recebeu um apoio solidário acompanhado de uma reclamação: “esse é um problema sério, mas nós ainda não sabemos ainda como cumprir a Lei 10.639/03, que trouxe para os espaços escolares a obrigatoriedade da valorização da cultura de matriz africana e afrobrasileira e o respeito às diferenças étnicas e a diversidade aqui na escola. Os professores não sabem direito como trabalhar essas questões.”

Por isso a professora Maria Luiza está angustiada pensando em quantas meninas negras, mulatas, morenas, com cabelo crespo ou enrolado, se achavam “feias” ou “não bonitas” porque não tem pele clara e cabelos loiros. Ela sabe das dificuldades da diretora Helena e quer ajudar.

“O que uma professora de Artes pode fazer?!” pensa ela.

“É quanto tem um insight: vou usar um processo artístico que envolva os estudantes para tratar desse problema. Posso chamar alguns colegas também. Mas, qual? O que vou fazer?”

Maria Luiza olha ao seu redor: há diversos estudantes conversando no pátio da escola desfrutando do momento do recreio; outros estudantes estão na biblioteca da escola e outros ainda no laboratório de informática; olhando para fora, ela percebe pessoas da comunidade caminhando em frente à entrada da escola.

Se você acha que Maria Luiza deve se inspirar nas interações dos estudantes no recreio para seu projeto, vá para a passagem 2.

Se você acha que Maria Luiza deve se valer dos recursos disponíveis na biblioteca e/ou no laboratório de informática da escola, vá para a passagem 3.

Se você acha que Maria Luiza deve realizar uma atividade que envolva mais diretamente a comunidade ao redor da escola, vá para a passagem 4.

**2** Observando como os estudantes gostam de conversar e contar histórias uns para os outros, Maria Luiza percebe o prazer que eles têm nessas atividades se associa a uma construção de saber. Talvez um saber “não acadêmico”, mas experiências de vida, dicas de equipamentos e recursos de informática, valores sociais, competências sociais. Por isso, ela tem uma ideia: fazer um teatro interativo.

Maria Luiza se aproxima dos estudantes do 2º ano do Ensino Médio e faz sua proposta:

- Vocês gostariam de participar de um teatro relacional?

- Como assim, professora?

- É assim, nós preparamos uma peça de teatro e em determinadas situações uma personagem, normalmente a protagonista, vira para a plateia e pergunta o que ela deve fazer. O público dá sugestões, vota uma opção e a pessoa segue a sugestão mais votada pela plateia. Assim, a peça vai sendo construída junto com o público.

Os rapazes e moças ficam empolgados e logo um grupo se reúne para tocar à frente o projeto. Maria Luiza dá uma orientação de que devem buscar um roteiro que trabalhe com questões da cultura afrobrasileira, diversidade étnica e respeito à diferença. Os estudantes pesquisam junto com Maria Luiza e decidem se inspirar na obra literária “Capitães da Areia” de Jorge Amado porque a história trata de meninos de rua, preconceitos sociais e raciais, bem como a discriminação contra o candomblé.

O roteiro então é escrito, os cenários são produzidos bem como as vestimentas. E a data da peça é marcada e logo se fazem os anúncios na escola da peça de teatro interativo dos estudantes do 1º ano do Ensino Médio.

Se você acha que a professora Maria Luiza deve se afastar durante a elaboração do roteiro e condução da peça pelos estudantes para não cercar a criatividade deles, vá para 5.

Se você acha que a professora Maria Luiza deve trabalhar junto com os estudantes durante a elaboração do roteiro e condução da peça para orientar os esforços criativos dos estudantes, vá para 8.

**3** Maria Luiza resolve ir até a biblioteca e ver quem está lá: alguns estudantes lendo e conversando baixinho. No laboratório de informática a situação é a mesma.

“Esses estudantes gostam de pesquisar. Estamos na cultura do remix, de misturar e recombinar coisas. Eu posso usar isso para criar um projeto bem legal.”

A professora Maria Luiza então junta os estudantes que estão na biblioteca com os estudantes que estão no laboratório de informática em uma grande reunião no pátio da escola e faz sua proposta: escolher uma obra literária e fazer uma transposição do tema, personagens e enredo para outro ambiente narrativo. Por exemplo, um videogame, uma história em quadrinhos, um RPG (Role Playing Game), um vídeo para ficar na internet.

Os estudantes, em sua maioria do 1º ano do Ensino Médio, logo se animam e começam a trocar ideias sobre qual livro poderia ser. Maria Luiza então coloca que o livro tem de abordar as questões da cultura afrodescendente e respeito à diversidade étnico-racial. Após algum debate, ela e os alunos escolhem a obra literária “Capitães da Areia” de Jorge Amado porque a história trata de meninos de rua, preconceitos sociais e raciais, bem como a discriminação contra o candomblé.

Você então propõe: que tal transformar essas personagens num grupo de super-heróis? Ou então nos policiais de uma série policial? Ou que tal uma série de terror?

Logo os estudantes estão empolgados traçando um cronograma para o projeto, distribuindo responsabilidades e debatendo sobre o que pretendem fazer: história em quadrinhos? Vídeo? Videogame?

Maria Luiza se afasta um pouco, assistindo ao debate, para decidir qual será a sua participação nesse projeto de adaptação narrativa.

Se você acha que a professora Maria Luiza deve se afastar durante a realização da transposição narrativa pelos estudantes para não cercar a criatividade deles, vá para 7.

Se você acha que a professora Maria Luiza deve trabalhar junto com os estudantes durante a realização da transposição narrativa pelos estudantes para orientar os esforços criativos deles, vá para 9.

**4** Maria Luiza resolve que é vital envolver diretamente a comunidade nessa atividade com os estudantes. Portanto, é preciso pensar em algo que ultrapasse os muros da escola. Mas, o que? O que podem fazer para tocar nessas questões de preconceitos raciais que estão mais implícitas, menos evidentes, no comportamento das pessoas.

Em suas aulas de Arte a professora lança o desafio e convida os estudantes a participar. Após algum tempo ela tem alguns estudantes, entre o 1º, 2º e 3º ano do Ensino Médio, que estão empolgados com o projeto. Muitas ideias são trocadas entre eles e Maria Luiza em animadas reuniões. Finalmente, conseguem chegar a uma metáfora para o racismo: o cabelo.

Afinal, tinha sido esse o problema de uma aluna sobre às reações a seu cabelo que disparara todo o processo e no Brasil ainda se usam as expressões “cabelo ruim” para se referir a cabelo crespo, enroladinho, típico de pessoas negras, e “cabelo bom” para se referir a cabelos lisos.

Surgiu uma proposta: criar um evento no qual pessoas de cabelo liso fossem proibidas de entrar. Isso faria com que as pessoas de cabelo liso percebessem a discriminação que as pessoas de cabelo crespo sofrem. A ideia é interessante e os estudantes querem logo meter a mão na massa. Você fica na dúvida se deve intervir ou não.

Se você acha que Maria Luiza não deve intervir para não quebrar a empolgação dos estudantes, vá para 6.

Se você acha que Maria Luiza deve solicitar que eles façam mais pesquisas antes de agir, vá para 10.

**5** A peça foi um sucesso...de público. Pais, estudantes e professores prestigiaram os esforços dos estudantes e o auditório da escola ficou cheio. O público interagiu com os “atores” da peça votando nas situações chave e os estudantes seguiam essas orientações para ir compondo a peça. Só que, algo deu errado. Os estudantes do projeto haviam escolhido como protagonistas da peça as personagens Pedro Bala, líder dos capitães da areia, e Dora, a menina que se junta ao bando e se torna a sua amada. Conforme as descrições de Jorge Amado, eles escolheram um rapaz loiro para Pedro Bala (“o cabelo loiro voando, a cicatriz vermelha no rosto, era de uma agilidade espantosa”) e uma moça loira para Doira (“olhos grandes, cabelo muito loiro”). O principal personagem negro era João Grande que como no livro era grande, forte, bom e limitado intelectualmente, um verdadeiro clichê. Maria Luiza havia sugerido criarem uma personagem nova, uma moça negra, e os estudantes seguiram a sugestão e uma moça negra interpretou a “Teresa”. Porém, como não souberam o que fazer com a personagem a Teresa apenas aparecia nas cenas e pouco contribuía para o desfecho da narrativa. No final, diferente do que ocorre no livro, Pedro Bala salva Dora e o casal loiro e bonito, bonito porque loiro, vive feliz para sempre.

A atividade foi válida porque os estudantes aprenderam muito sobre a época, cooperaram desenvolvendo sua capacidade de organização e criativa. Porém, os aspectos de diversidade étnica e valorização da cultura afrobrasileira mal foram tocados.

Maria Luiza pensa: bem, valeu a pena. Mas, da próxima vez tenho que rever esse processo.

**FIM! O processo artístico que você escolheu é a “Estética Relacional”. Leia adiante a respeito.**

**6** Maria Luiza acha melhor manter a empolgação dos estudantes e não se meter muito no que eles estão fazendo. Após longo debate, a ideia deles é criar um abadá de funk e sair pela praça perto da escola. Basicamente, eles criam um bloco de funk, o “funk diversidade”, em que pessoas ficam tocando música, cantando e dançando no meio do bloco, enquanto outras pessoas ficam segurando uma corda esticada ao redor do bloco, formando um retângulo, que delimita quem está dentro e quem está fora do bloco. As pessoas para poder entrar no bloco e dançar precisam passar pela corda, o abadá, e quando o fazem recebem uma camiseta do “funk diversidade”. Porém, quem tem cabelo liso não pode entrar no bloco.

Sem querer se meter, Maria Luiza resolve deixar os estudantes soltos e não faz uma pesquisa prévia sobre o projeto com colegas e pais de estudantes.

No dia marcado, o bloco sai pela praça com os estudantes bem animados. A empolgação deles é geral, e Maria Luiza acompanha tudo de longe. Ela nota que alguns estudantes e mesmo pais ficam aborrecidos com a proibição “pessoa de cabelo liso não entra”, mas saem logo comentando “funk é coisa de preto mesmo” e fazem um ar de superioridade cultural. Pelo visto, a iniciativa reforçou o clichê racial para algumas pessoas em vez de questioná-lo.

A atividade foi válida porque os estudantes aprenderam muito sobre a época, cooperaram desenvolvendo sua capacidade de organização e criativa. Porém, os aspectos de diversidade étnica e valorização da cultura afrobrasileira não foram bem abordados e acabaram reforçando clichês junto à comunidade no entorno da escola.

Maria Luiza pensa: bem, valeu a pena. Mas, da próxima vez tenho que rever esse processo.  
**FIM! O processo artístico que você escolheu é a “Escultura Social”. Leia adiante a respeito.**

**7** Os estudantes decidem por criar uma história em quadrinhos virtual que fica alojada em um site na web. A história apresenta quatro personagens, dois rapazes e duas moças, super-heróis do esquadrão “capitães da areia” que adquiriam seus poderes quando um meteoro atingiu a praia onde estavam. Eles combatem supervilões e em suas identidades secretas buscam enfrentar diversos desafios devido a a discriminação racial e social.

O site também traz textos sobre a questão do respeito à diversidade étnico-racial e até alguns vídeos de música. Fica bonito e os estudantes estão orgulhosos. Só que...

Infelizmente, as personagens da história em quadrinhos acabam caindo em clichês de representação visual de pessoas negras na mídia de massa. O homem negro é grande, forte e meio bruto, chama-se Golias Negro. A moça negra alisa o cabelo, para ficar mais bonita, e tem poderes de super velocidade. O rapaz loiro é um supergênio científico que cria naves, robôs e coisas do gênero. A moça loira tem poderes de telepatia. O rapaz e a moça brancos são quem resolve os desafios usando a inteligência, enquanto o rapaz e a moça negros usam de capacidade física. Quando você aponta essas questões, os estudantes se defendem dizendo que no livro Pedro Bala, líder dos capitães da areia é loiro (“o cabelo loiro voando, a cicatriz vermelha no rosto, era de uma agilidade espantosa”), assim como Dora, a moça que se junta ao bando e se torna a amada de Bala (“olhos grandes, cabelo muito loiro”). E o rapaz negro amigo de Pedro Bala é João Grande que é muito forte e meio lento de raciocínio (“Este negro é burro, mas é uma prensa...”). Um dos estudantes até fala: - Se a senhora tivesse avisado antes, nós teríamos mudado isso na história, professora.

Você, de fato, não quis intervir, mas talvez alguma orientação tivesse ajudado. A atividade foi válida porque os estudantes aprenderam muito sobre a época, cooperaram desenvolvendo sua capacidade de organização e criativa. Porém, os aspectos de diversidade étnica e valorização da cultura afrobrasileira foram abordados de forma inadequada e acabaram reforçando clichês em vez de combatê-los.

Maria Luiza pensa: bem, valeu a pena. Mas, da próxima vez tenho que rever esse processo.  
**FIM! O processo artístico que você escolheu é a “Pós-Produção”. Leia adiante a respeito.**





## CENÁRIOS : AVENTURA SOLO

**8** A peça foi um sucesso completo! Pais, estudantes e professores prestigiaram os esforços dos estudantes e o auditório da escola ficou cheio. O público interagiu com os “atores” da peça votando nas situações chave e os estudantes seguiam essas orientações para ir compondo a peça.

Maria Luiza pesquisou as personagens e situações da obra Capitães da Areia junto com os estudantes e percebeu alguns clichês na história que precisavam de algumas adaptações para que pudessem tratar da diversidade. Por exemplo, o casal proposto por Jorge Amado para o livro, Pedro Bala, líder dos Capitães da Areia, e Dora, a menina que se junta ao bando e se torna sua amada, são ambos loiros. O principal personagem negro era João Grande que como no livro era grande, forte, bom e limitado intelectualmente, um verdadeiro clichê. Por isso, Maria Luiza havia sugerido criarem uma personagem nova, uma moça negra, e os estudantes seguiram a sugestão e uma moça negra interpretou a “Teresa”.

O enredo da peça se passa no final do livro, quando Dora já morreu e Pedro Bala está se envolvendo com lideranças sindicais e procurando alguém para passar o comando dos capitães da areia. Teresa se torna o braço direito de Pedro Bala e disputa com Zé Malandro para ser a nova líder do bando.

Durante a peça, o público interagiu com os atores e no final da história Teresa se tornou a nova líder dos Capitães da Areia após a partida de Pedro Bala. Sucesso!

A atividade foi válida porque os estudantes aprenderam muito sobre a época, cooperaram desenvolvendo sua capacidade de organização e criativa e os aspectos de diversidade étnica e valorização da cultura afrobrasileira foram abordados durante a peça sensibilizando o público.

**FIM! O processo artístico que você escolheu é a “Estética Relacional”. Leia adiante a respeito.**

**9** Uma história em quadrinhos (HQ) virtual! Essa foi a ideia escolhida pelos estudantes para transpor as aventuras dos capitães da areia, e as questões sociais e de diversidade étnico-racial, para outro ambiente narrativo. Maria Luiza achou genial!

A HQ virtual deles ficou alojada em um site na web. Na história são apresentadas quatro personagens principais: dois rapazes e duas moças, super-heróis do esquadrão “capitães da areia” que adquiriram seus poderes quando um meteoro atingiu a praia onde estavam. Eles combatem supervilões e em suas identidades secretas buscam enfrentar diversos desafios devido a à discriminação racial e social.

O site também traz textos sobre a questão do respeito à diversidade étnico-racial e até alguns vídeos de música. Fica bonito e os estudantes estão orgulhosos.

Felizmente você se envolveu no processo e avisou que eles estavam, sem querer, caindo em clichês de representação visual de personagens negras na mídia de massa. O rapaz negro era grande, forte, bondoso e meio burro e a moça negra terminava alisando o cabelo. Alguns estudantes até colocaram que “João Grande”, o amigo negro de Pedro Bala tinha essas características e que o próprio Bala era loiro. Foi quando você observou:

- Nós estamos aqui para criticar e inovar. Não para repetir o que já foi feito. Se vocês repetirem clichês serão apenas uma máquina de fotocópia.

A turma riu e reviu as personagens e o enredo da história. No final, as quatro personagens se unem para derrotar os supervilões da megacorporação “Explorator” que queria roubar o suprimento de água da cidade. Depois, em suas identidades secretas, eles criam um movimento para reivindicar mudanças e melhorias para a comunidade da qual fazem parte e são bem sucedidos.

A HQ e o site fazem um grande sucesso com os estudantes e professores da história, bem como com pessoas da comunidade. A atividade foi válida porque os estudantes aprenderam muito sobre a época, cooperaram desenvolvendo sua capacidade de organização e criativa e, também porque soube questionar clichês e abordar o respeito à diversidade étnica e valorização da cultura afrobrasileira.

**FIM! O processo artístico que você escolheu é a “Pós-Produção”. Leia adiante a respeito.**

**10** Maria Luiza acha que é melhor orientar os estudantes para que a empolgação deles siga na direção certa e o projeto tenha o efeito pretendido. Por isso, se mantém bem atenta aos debates.

No dia seguinte, os estudantes chegam com a seguinte ideia: criar um abadá de funk e sair pela praça perto da escola. Basicamente, eles criam um bloco de funk, o “funk diversidade”, em que pessoas ficam tocando música, cantando e dançando no meio do bloco, enquanto outras pessoas ficam segurando uma corda esticada ao redor do bloco, formando um retângulo, que delimita quem está dentro e quem está fora do bloco. As pessoas para poder entrar no bloco e dançar precisam passar pela corda, o abadá, e quando o fazem recebem uma camiseta do “funk diversidade”. Porém, quem tem cabelo liso não pode entrar no bloco.

Maria Luiza resolve que é melhor eles sondarem a ideia com alguns colegas, professores e parentes para terem uma ideia de qual será a reação das pessoas. Na semana seguinte, os estudantes voltam desanimados pois descobriram que muita gente tem preconceito contra funk, considerando “coisa de preto, de favelado” e não iria querer mesmo participar de um bloco de funk.

A professora propõe novos debates e uma estudante tem uma ideia: e se nós usarmos uma referência da cultura erudita? Que tal um círculo de debates sobre uma obra literária importante?

Maria Luiza adora a ideia e então coloca que o livro tem de abordar as questões da cultura afrodescendente e respeito à diversidade étnico-racial. Após algum debate, ela e os alunos escolhem a obra literária “Capitães da Areia” de Jorge Amado porque a história trata de meninos de rua, preconceitos sociais e raciais, bem como a discriminação contra o candomblé.

O projeto é feito e a professora e os estudantes conseguem que uma faculdade local organize em seu auditório um dia de leitura comentada e palestras sobre a obra Capitães da Areia com professores de História, Literatura, Medicina etc. A entrada é gratuita, mas só pode entrar quem não tem cabelo liso.

A reação no dia é enorme com pessoas de cabelo liso aborrecidas por não poderem entrar e reclamando na portaria. O debate é grande e consegue-se o efeito desejado: chamar a atenção para como a mídia de massa impõe valores de beleza que afetam a autoestima das pessoas que estão fora do padrão. Ou seja, ainda há muito a se fazer para respeitar a diversidade étnico-racial.

Maria Luiza e seus colegas concluem que a atividade foi válida porque os estudantes aprenderam muito sobre a época, cooperaram desenvolvendo sua capacidade de organização e criativa e, também porque soube questionar a imposição de padrões pela mídia e abordar o respeito à diversidade étnica e valorização da cultura afrobrasileira.

**FIM! O processo artístico que você escolheu é a “Escultura Social”. Leia adiante mais a respeito.**

Em nossa vida cotidiana convivemos com ficções, representações e formas que alimentam um imaginário coletivo cujos conteúdos são ditados pelo poder. A arte apresenta-nos contra-imagens.

(Nicholas Bourriaud, 2009)

Afirmar os valores estéticos que devem inspirar a organização pedagógica e curricular da educação profissional é afirmar aqueles valores que aqui devem impregnar com maior força todas as situações práticas e ambientes de aprendizagem”

(CNE/CEB Parecer nº. 16/99, PCNn, 1999:18).

## Como incorporar o aspecto estético a um processo ou atividade educacional?

A questão vai além do simples embelezamento e espetacularização pela inclusão de aspectos midiáticos. Como se pode perceber, a arte contemporânea tem mais preocupações em comum com a educação do que se imagina. Portanto, pode ser interessante entender como processos artísticos lidam com essas questões mobilizando as pessoas para uma postura mais ativa, crítica e de autonomia para, a partir daí, buscar meios de aplicar esses processos em sua vida profissional e cotidiana.

## Como funciona o fazer artístico atual?

Em torno de três eixos: questão, processo e meio. A maneira com que cada artista equilibra ou desequilibra os três eixos define aquilo que dizemos ser a sua poética. Ou seja, a poética de um artista não está apenas no meio de expressão utilizado (pintura, desenho, escultura, fotografia, performance, instalação etc), mas na confluência, harmônica ou conflitante, entre uma questão, o processo com o qual aborda tal questão e o meio de expressão sobre o qual essa abordagem se manifesta.

Roland Barthes (1977, 1999) define a escritura como toda manifestação de linguagem humana capaz de promover um “descongelamento” dos signos. O abismo poético que se abre como resultado do processo escritural convida a um salto no vazio para a inovação, salto do qual o sujeito retorna refigurado. Ou do qual não retorna mais.

O ato poético - como diria também Haroldo de Campos (1977) sobre o “poeta” - é o próprio ato de configurar, ou de formular a escritura. As obras poéticas, como qualquer discurso, acontecem na linguagem; entretanto, não se pode negar seu impacto sobre a experiência cotidiana devido ao seu poder de ataque subversivo contra a ordem moral e social. Esta interação do poético com o prático abre um leque de opções que vai da confirmação ideológica da ordem estabelecida (sedimentação, ou prazer) à crítica e problematização (inovação, ou êxtase), incluindo a alienação em relação ao real, uma interação de ordem ética.

### Estética Relacional

Trechos do livro de Nicolas Bourriaud, Martins Fontes, 2009.

[...] a obra de arte pode consistir num dispositivo formal que gera relações entre pessoas, ou nascer de um processo social – fenômeno que apresentei com o nome de estética relacional – cuja característica determinante é considerar o intercâmbio humano como

objeto estético em si. (BOURRIAUD, 2009:33)

[...] o artista leva o observador a participar de um dispositivo, a lhe dar vida, completar a obra e a participar da elaboração de seu sentido” (BOURRIAUD, 2009:82).

Arte Transversal [<http://www.artetransversal.com/>] é um coletivo de artistas que trata de diversos temas com diversos meios de expressão, mas todos relacionalmente.

### Pós-produção

Trechos do livro de Nicolas Bourriaud, Martins Fontes, 2009.

Essa arte da pós-produção corresponde tanto à uma multiplicação da oferta cultural quanto – de forma mais indireta – à anexação ao mundo da arte de formas até então ignoradas ou desprezadas. Pode-se dizer que esses artistas que inserem seu trabalho no dos outros contribuem para abolir a distinção tradicional entre produção e consumo, criação e cópia, ready-made e obra original. Já não lidam com uma matéria-prima. Para eles não se trata de elaborar uma forma a partir de um material bruto, e sim de trabalhar com objetos atuais em circulação no mercado cultural, isto é, que já possuem uma forma dada por outrem. Assim, as noções de originalidade (estar na origem de...) e mesmo de criação (fazer a partir do nada) esfumam-se nessa nova paisagem cultural marcada pelas figuras gêmeas do DJ e do programados, cujas tarefas consistem em selecionar objetos culturais e inseri-los em contextos definidos. (BOURRIAUD, 2010:8-9)

Eduardo Kac [<http://www.ekac.org/>], artista brasileiro contemporâneo utiliza como meios de expressão a body art e a instalação para abordar questões sociais e emocionais por meio de processos de apropriação de objetos de laboratório que tradicionalmente não pertencem ao campo da arte, mas sim ao campo da ciência.

### Escultura Social

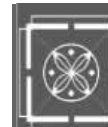
<http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/aula/leitura/beuys-lia.pdf> | <http://www.social-sculpture.org/>

Para Joseph Beuys, a arte deveria se expressar em todos os campos da vida humana e deveria, sobretudo, agir no interior de cada um, conscientizando a todos do seu potencial criativo e de mudança, da possibilidade de moldar a sociedade em que se encontram. Seu conceito de escultura ia além do objeto físico, compreendia a política, a cultura, a educação, a organização social como um todo, porque a Escultura Social compreendia o próprio pensamento humano.

A idéia de escultura social estava impregnada muito mais de uma atitude política do que artística. A arte seria para ele o único caminho capaz de proporcionar uma mudança real na vida do homem. Ao artista cabia a função de oferecer instrumentos aos outros que levassem a um debate; por isso, sua obra muitas vezes acabava centrando-se no sujeito, na ação, e não necessariamente no objeto.

Com a escultura social seria possível moldar e burilar o mundo e por isso o artista preocupava-se tanto com questões educacionais. Para ele, era preciso desenvolver uma educação artística da humanidade, de modo que as transformações sociais pudessem ocorrer a contento. Foi justamente em suas atividades pedagógicas que Beuys melhor fez uso da escultura social. Ele acreditava que as futuras gerações já entenderiam e viveriam dentro desse conceito de arte.

A Frente 3 de fevereiro [<http://www.frente3defevereiro.com.br/>] é um coletivo contemporâneo de pessoas de diversas formações e atuações profissionais que se dedica a tratar poeticamente do tema “racismo”.





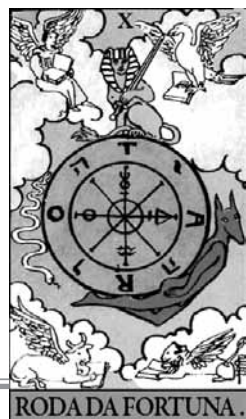
Casa do caminho =  
incertezas



Casa positiva =  
obstáculos



Casa negativa =  
imobilidade



Casa de resultados =  
alteração

## A Cartomante

AVENTURA SOLO baseada na versão pdf do conto (1884) de Machado de Assis (1839-1908), disponível no Portal Domínio Público [<http://www.dominiopublico.gov.br/>]. Adaptação de Carlos Klimick, 2010.

Tarô Rider-Waite, 1909, Inglaterra  
Ilustração de Pamela Coleman Smith (1878—1951), em domínio público. Capturado de <http://trionfi.com/> (2010)



## Página 5 - Impasse

Camilo ia andando inquieto e nervoso. Não lia o bilhete, mas as palavras estavam decoradas, diante dos olhos, fixas, ou então, — o que era ainda pior, — eram-lhe murmuradas ao ouvido, com a própria voz de Vilela. “Vem já, já, à nossa casa; preciso falar-te sem demora.” Ditas assim, pela voz do outro, tinham um tom de mistério e ameaça. Vem, já, já, para quê? Era perto de uma hora da tarde. A comoção crescia de minuto a minuto. Tanto imaginou o que se iria passar, que chegou a crê-lo e vê-lo. Positivamente, tinha medo. Entrou a cogitar em ir armado, considerando que, se nada houvesse, nada perdia, e a precaução

era útil. Logo depois rejeitava a idéia, vexado de si mesmo, e picando o passo, na direção do Largo da Carioca, para entrar num tálburi. Chegou, entrou e mandou seguir a trote largo.

“Quanto antes, melhor, pensou ele; não posso estar assim...”

Mas o mesmo trote do cavalo veio agravar-lhe a comoção. O tempo voava, e ele não tardaria a entestar com o perigo. Quase no fim da Rua da Guarda Velha, o tálburi teve de parar, a rua estava atravancada com uma carroça, que caíra. Camilo, em si mesmo, estimou o obstáculo, e esperou. No fim de cinco minutos, reparou que ao lado, à esquerda, ao pé do tálburi, ficava a casa da cartomante, a quem Rita consultara uma vez, e nunca ele desejou tanto crer na lição das cartas. Olhou, viu as janelas fechadas, quando todas as outras estavam abertas e pejadas de curiosos do incidente da rua. Dir-se-ia a morada do indiferente Destino. Camilo reclinou-se no tálburi, para não ver nada.

A agitação dele era grande, extraordinária, e do fundo das camadas morais emergiam alguns fantasmas de outro tempo, as velhas crenças, as superstições antigas. O cocheiro propôs-lhe voltar à primeira travessa, e ir por outro caminho: ele respondeu que não, que esperasse. E inclinava-se para fitar a casa... Depois fez um gesto incrível: era a idéia de ouvir a cartomante, que lhe passava ao longe, muito longe, com vastas asas cinzentas; desapareceu, reapareceu, e tornou a esvair-se no cérebro; mas daí a pouco moveu outra vez as asas, mais perto, fazendo uns giros concêntricos... Na rua, gritavam os homens, safando a carroça:

— Anda! agora! empurra! vá! vá!

Daí a pouco estaria removido o obstáculo. Camilo fechava os olhos, pensava em outras cousas: mas a voz do marido sussurrava-lhe a orelhas as palavras da carta: “Vem, já, já...” E ele via as contorções do drama e tremia. A casa olhava para ele. As pernas queriam descer e entrar. Camilo achou-se diante de um longo véu opaco... pensou rapidamente no inexplicável de tantas cousas. A voz da mãe repetia-lhe uma porção de casos extraordinários: e a mesma frase do príncipe de Dinamarca reboava-lhe dentro: “Há mais cousas no céu e na terra do que sonha a filosofia...” “Que perdia ele, se... ?

Se você acha que Camilo deve visitar a Cartomante, vá para página 6.

Se você acha que Camilo deve continuar no tálburi e seguir direto para a casa de Vilela, vá para 8



## Página 6 - Oportunidade

(O conto “A cartomante” prossegue dentro do texto machadiano até a página 7)

Deu por si na calçada, ao pé da porta: disse ao cocheiro que esperasse, e rápido enfiou pelo corredor, e subiu a escada. A luz era pouca, os degraus comidos dos pés, o corrimão pegajoso; mas ele não, viu nem sentiu nada. Trepou e bateu. Não aparecendo ninguém, teve idéia de descer; mas era tarde, a curiosidade fustigava-lhe o sangue, as fontes latejavam-lhe; ele tornou a bater uma, duas, três pancadas. Veio uma mulher; era a cartomante.

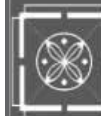


## Segue (...) - Devaço

A verdade é que o coração ia alegre e impaciente, pensando nas horas felizes de outrora e nas que haviam de vir. Ao passar pela Glória, Camilo olhou para o mar, estendeu os olhos para fora, até onde a água e o céu dão um abraço infinito, e teve assim uma sensação do futuro, longo, longo, interminável. Daí a pouco chegou à casa de Vilela. Apeou-se, empurrou a porta de ferro do jardim e entrou. A casa estava silenciosa.

Se você acha que Camilo deve bater à porta, vá para 9

Se você acha que Camilo deve ir até o jardim primeiro, vá para 11







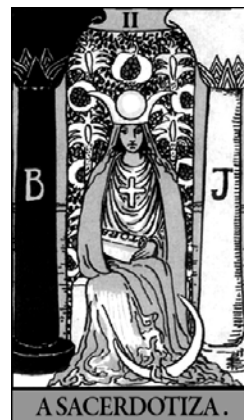
Página 7



Casa do caminho = mudanças drásticas



Casa positiva = ação em andamento



Casa negativa = sentimentos ocultos



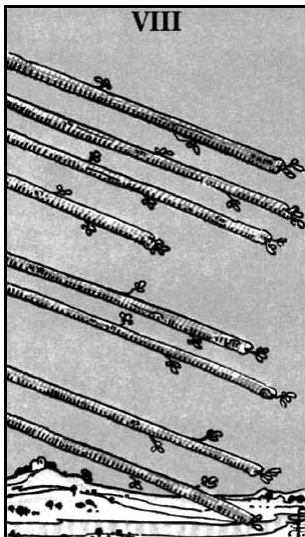
Casa de resultados = mudança catastrófica



Página 8 - Espzulação

Daí a pouco chegou Camilo à casa de Vilela. Apeou-se, empurrou a porta de ferro do jardim e entrou com a mente entre o passado e o possível futuro. A casa estava diante de si, chamando-o ao presente. Ele chegou até a porta e pareceu-lhe ouvir qualquer coisa lá dentro. Eram vozes de pessoas discutindo. Seriam Rita e Vilela? Pela distância pareciam estar no quarto.

Se você acha que Camilo deve bater à porta, vá para 10  
Se você acha que Camilo deve entrar sem bater, vá para 12  
Se você acha que Camilo deve ir até o jardim para espiar dentro do quarto, vá para 13



Página 9 - Término

(Desfecho normal do conto machadiano).

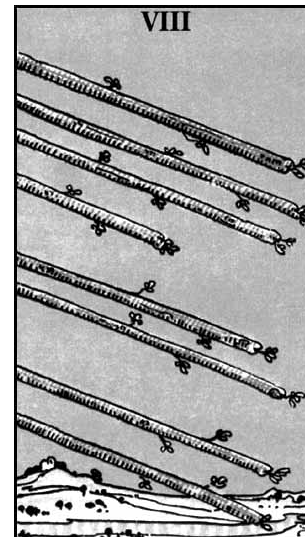
Subiu os seis degraus de pedra, e mal teve tempo de bater, a porta abriu-se, e apareceu-lhe Vilela.

— Desculpa, não pude vir mais cedo; que há?

Vilela não lhe respondeu; tinha as feições decompostas; fez-lhe sinal, e foram para uma saleta interior. Entrando, Camilo não pôde sufocar um grito de terror: — ao fundo sobre o canapé, estava Rita morta e ensangüentada. Vilela pegou-o pela gola, e, com dois tiros de revólver, estirou-o morto no chão.

FIM

Quê tal tentar outro caminho?



Página 10 - Término

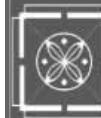
Subiu os seis degraus de pedra, e mal teve tempo de bater, a porta abriu-se, e apareceu-lhe Vilela.

— Desculpa, não pude vir mais cedo; que há?

Vilela não lhe respondeu; tinha as feições decompostas; fez-lhe sinal, e foram para uma saleta interior. Entrando, Camilo viu Rita de joelhos aos prantos, diversas cartas estavam espalhadas pelo chão. Quando Rita levantou o rosto, Camilo pôde perceber que Vilela a havia agredido. Ia virar-se para protestar quando ouviu um grito de terror vindo de Rita. Vilela, então, pegou-o pela gola, e, com dois tiros de revólver, estirou-o morto no chão.

FIM

Quê tal tentar outro caminho?





## CENÁRIOS : AVENTURA SOLO



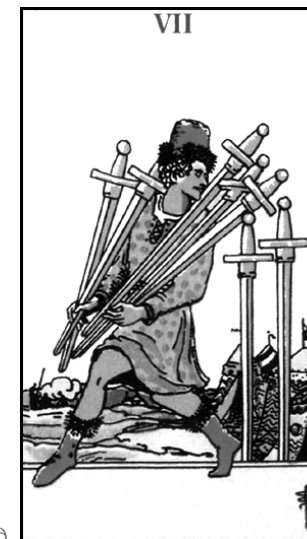
Página 11 - Perigo

Camilo achou mais prudente dar a volta pelo jardim. O que seriam esses gritos? Felizmente, ele conhecia bem a casa e os segredos do jardim, conseguindo mover-se sem fazer grandes barulhos. Seguiu contornando a casa e deparou-se com um gato cujos olhos pareciam ora olhá-lo com curiosidade, ora ameaçá-lo felinamente. Um mosquito impertinente trouxe-o de volta ao presente. Chegou-se até a janela do quarto e resolveu espiar. Camilo não pôde sufocar um grito de terror: — ao fundo da saleta, sobre o canapé, estava Rita morta e ensanguentada.

Ao ouvir o grito, Vilela se virou; tinha as feições decompostas.

Se você acha que Camilo deve interpellar Vilela, vá para 16

Se você acha que Camilo deve fugir, vá para 18.



Página 12 - Cautela

Camilo entrou cautelosamente, as vozes aumentavam cada vez mais de tom. Vilela gritava, chamando Rita de “depravada”, “mundana” e outros termos de baixo calão. Os protestos de Rita tornavam-se cada vez mais débeis. Por fim, ele gritou:

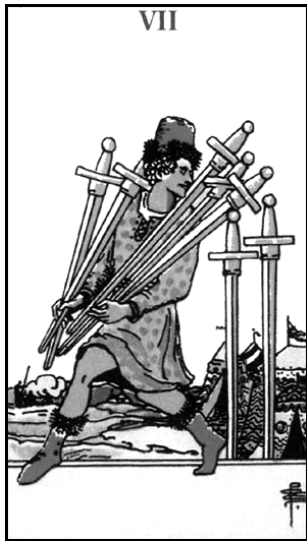
“- Como explica essas cartas?! Você e Camilo! Minha mulher e meu melhor amigo!”

Rita chorava no chão. Vilela pegou um revólver e apontou-o para Rita.

“- Vagabunda! Faz tuas orações!”

Se você acha que Camilo deve intervir, vá para 14

Se você acha que Camilo deve fugir, vá para 15



Página 13 - Cautela

Camilo achou mais prudente dar a volta pelo jardim. O que seriam esses gritos? Felizmente, ele conhecia bem a casa e os segredos do jardim, conseguindo mover-se sem fazer grandes barulhos. Chegou-se até a janela do quarto e percebeu que as pessoas haviam passado para uma saleta. Seguiu contornando a casa e deparou-se com um gato cujos olhos pareciam ora olhá-lo com curiosidade, ora ameaçá-lo felinamente. Novo alarde de vozes trouxe-o de volta à realidade. Vilela gritava, chamando Rita de “depravada”, “mundana” e outros termos de baixo calão. Os protestos de Rita tornavam-se cada vez mais débeis. Por fim, ele gritou:

“- Como explica essas cartas?! Você e Camilo! Minha mulher e meu melhor amigo!”

Camilo arriscou erguer a cabeça e espiar pela janela. O quadro que viu o apavorou.

Rita chorava no chão. Vilela pegou um revólver e apontou-o para Rita.

“- Vagabunda! Faz tuas orações!”

Se você acha que Camilo deve intervir, vá para 14

Se você acha que Camilo deve fugir, vá para 17



Página 14 - Ímpeto

Camilo toda a coragem que não tinha, mas como o amor é cego, ele não percebeu o que estava fazendo, ele irrompeu na sala e atracou-se com Vilela. O desesperado e o furioso rolaram-se pelo chão, aos socos e pontapés desesperados dos que não sabem lutar. Finalmente, como entre o medo de perder e o desejo de ganhar só pode haver um resultado, Vilela conseguiu subjugar Camilo e começou a estrangulá-lo. Este debatia-se de forma cada vez mais fraca. Via apenas os olhos injetados de Vilela. Camilo já ia desmaiar quando ouviu dois tiros, julgando-se morto, entregou a alma Deus esperando que Ele lhe perdoasse a descrença anterior.

O que aconteceu em seguida pegou-o de surpresa, pois o corpo sem vida Vilela caiu sobre ele.

Ele saiu debaixo do defunto com dificuldade e viu Rita apavorada segurando a arma. Ela havia atirado para salvar-lhe a vida (e provavelmente a dela também). Rita largou o revólver. Os dois amantes se abraçaram, chorando e se consolando. Súbito, ouviram gritos à porta:

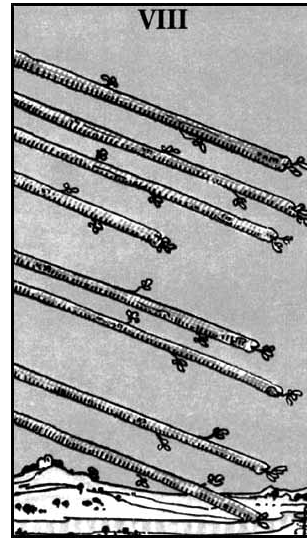
- O que está a acontecer? Ouvimos gritos e tiros! Abram! Rita e Camilo se entreolharam, depois fitaram o corpo sem vida de Vilela. O que diriam?

E agora? Como se livrar dessa situação? Rita e Camilo devem contar a verdade e apelar para a tese da legítima defesa? Construa o desfecho decidindo quais serão as ações de Camilo e Rita e o resultado delas.





CENÁRIOS : AVENTURA SOLO

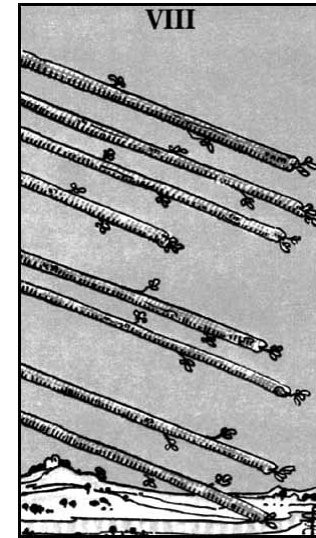


Página 15 - Término

Camilo não era dado a heroísmos, se o fosse a muito que teria fugido com Rita. Ele se virou e foi saindo buscando evitar o menor ruído. Súbito, um grito e um tiro. Camilo não pôde sufocar um grito de terror e tentou correr. Outro tiro alcançou-o pelas costas deitando-o morto ao chão.

FIM

Que tal tentar outro caminho?



Página 16 - Término

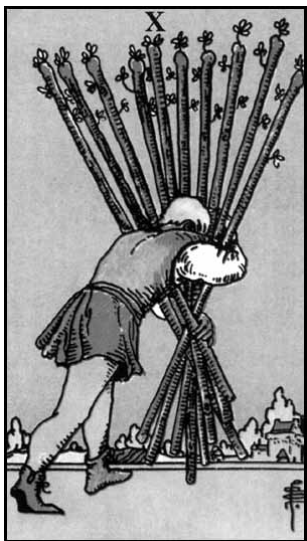
Camilo não conseguia desgrudar os olhos do corpo sem vida de Rita e gritou para Vilela:

- Louco! Que fizestes?!

Vilela foi até a janela, pegou-o pela gola, e, com dois tiros de revólver, estirou-o morto no chão.

FIM

Que tal tentar outro caminho?



Página 17 - Recomeço

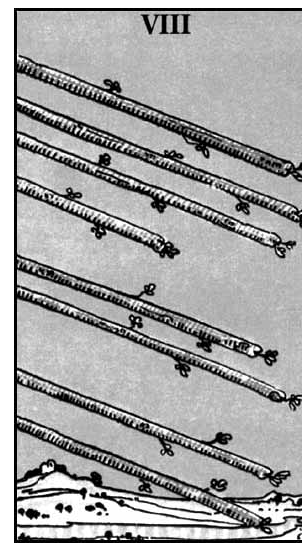
Camilo fugiu correndo sem olhar para trás. Ouviu gritos, ouviu um tiro, gritou, correu, parecia ter asas aos pés. Fugiu. Fugiu. Fugiu.

Chegou à sua casa, pegou o dinheiro e jóias que pôde e meteu-se num tilbúri para o porto. A todo instante parecia-lhe que Vilela ia aparecer para mandá-lo desta para melhor. No porto, teve sorte, havia um navio de partida para Salvador e neste, meteu-se.

Semanas de viagem não lhe apaziguaram o coração. Em Salvador, vivia aos sustos e decidiu-se por fugir para Portugal, aonde veio a levar modesta vida, longe dos confortos a que estava acostumado.

Conseguia certa paz de espírito, é verdade. Porém, bastava-se atracar um navio vindo do Brasil que o coração já lhe vinha aos pulos no peito. Alarme falso, a vida continuava. Até quando...

Conclua a história de Camilo e Vilela. Qual teria sido o desfecho desses personagens?



Página 18 - Término

Camilo não era dado a heroísmos, se o fosse há muito que teria fugido com Rita. Ele se virou e fugiu correndo. Súbito, um grito e um tiro. Camilo não pôde sufocar um grito de terror e tentou correr mais rapidamente ainda. Outro tiro alcançou-o pelas costas e deitando-o morto ao chão.

FIM

Que tal tentar outro caminho?

