



# Incorporais: Pilhagem Antropofágica:

EXPERIÊNCIA didática  
ludonarrativa para produção de  
ilustrações em cenário de fantasia  
antropofágica



## PLATAFORMA INCORPORAIS: EXPERIÊNCIA DIDÁTICA LUDONARRATIVA PARA PRODUÇÃO DE ILUSTRAÇÕES EM CENÁRIO DE FANTASIA ANTROPOFÁGICA

Eliane Bettocchi Godinho, IAD-UFJF

Carlos Eduardo Klimick Pereira, Didak Consultoria

Artigo apresentado na II Semana da FACED: Experiência e Educação, na Faculdade de Educação da UFJF, entre 29 e 31/10/2014

<http://www.ufjf.br/semanadafaced/>

### INTRODUÇÃO

Neste artigo relatamos uma experiência didática ludonarrativa realizada com um grupo de 12 estudantes de graduação em Artes e Design, 1 professora do IAD-UFJF e 1 professor colaborador, todos membros do grupo de pesquisa Histórias Interativas, entre dezembro de 2012 e dezembro de 2013. Esta experiência objetivou sistematizar a aplicação educacional da Plataforma Incorporais para o desenvolvimento e avaliação das competências criatividade, ética e gestão na elaboração de ilustrações a partir da vivência de um jogo narrativo. Competências são neste artigo entendidas como operações mentais que articulam e mobilizam as habilidades e os conhecimentos, de acordo com o comportamento e a atitude do sujeito em uma dada situação (PERRENOUD, 1999).

A Plataforma Incorporais combina as premissas metodológicas do Design Poético, um método projetual que norteia a produção de material dos participantes entendendo *poiesis* não só como um "fazer", mas uma "intenção", daí seu uso para as formas de expressão artísticas contemporâneas, o dito "fazer poético", cuja principal finalidade é a de questionar e criticar; e das Técnicas para Narrativas Interativas (TNI), que constituem um método para uso educacional das narrativas participativas conhecidas como *Role-Playing Games* (RPG).

O jogo foi ambientado em cenário fantástico de estrutura narrativa inspirada na obra de JRR Tolkien e com estrutura visual inspirada no Art Nouveau, com misturas narrativas e visuais que denominamos Pilhagem Antropofágica em uma combinação das estratégias de Pilhagem Narrativa e Antropofagia Visual. A Pilhagem Narrativa consiste em se apropriar de referências de seu próprio repertório e de outras fontes para criar suas próprias personagens e outros elementos narrativos. A Antropofagia Visual traz as propostas de contaminação do colonizador pelo colonizado e a de tradições móveis de Mario de Andrade. Com base nessas premissas conceituais, os estudantes precisavam combinar, às estruturas de base, seus repertórios pessoais e referências de arte e literatura de origem brasileira e não anglo-saxônica.

No experimento em questão cada estudante que "jogava" RPG com a sua personagem era acompanhado por outro que anotava os eventos e podia aconselhá-lo, atuando como "consciência". Na sessão seguinte os papéis eram invertidos. Os estudantes participaram de diversas sessões de TNI alternando os papéis de "jogador" e "consciência", sendo orientados para que anotassem os eventos vividos em "cadernos de personagem" que deveriam elaborar. Depois, fizeram



ilustrações conceituais de suas personagens e de elementos de cenário, para, ao final da atividade, elaborarem artes finais convertidas em cartas de baralho. Além disso, também foram elaboradas histórias envolvendo locais do cenário e suas personagens. Desta primeira produção dos estudantes derivamos o material para a oficina ministrada na Semana de Artes e Design do IAD – SEMAD, em novembro de 2013.

Os resultados obtidos pelos estudantes foram então avaliados coletivamente segundo as premissas conceituais Pilhagem Narrativa e Antropofagia Visual considerando-se recombinação inovadora (Criatividade), crítica (Ética) e consistente (Gestão) de repertórios visuais e narrativos do participante por ele mobilizados e/ou apropriados.

## O MÉTODO: PROJETO INCORPORAIS

Seguimos as etapas metodológicas do Projeto Incorporais, previamente publicado (BETTOCCHI, KLIMICK & REZENDE, 2013), que consiste da união entre as Técnicas para Narrativas Interativas (TNI) com o Design Poético.

A TNI é uma sistematização pedagógica da aplicação da lógica de funcionamento dos *Role-Playing Games* (RPG) a finalidades educacionais (KLIMICK, 2007) tendo como fundamentação epistemológica o construtivismo, alicerçado na pedagogia da autonomia de Paulo Freire (1996) e na pedagogia da autonomia de Carmen Moreira Neves (2005).

O Design Poético (BETTOCCHI, 2008) é um método projetual que norteia a produção de material dos participantes, baseando-se no processo mimético em três etapas postulado por Paul Ricoeur (1983), em que na Mimese 1 (M1) temos a prefiguração dos elementos, na M2 a configuração da narrativa e na M3 a refiguração do sujeito, e na semiologia de Roland Barthes (1967, 1999). Entendemos a *poiesis* não só como um "fazer", mas uma "intenção", daí seu uso para as formas de expressão artísticas contemporâneas, o dito "fazer poético", cuja principal finalidade é a de questionar e criticar; e Design segundo o ponto de vista humanístico de expressão de significados, destacando sua natureza especular tanto de anúncio quanto de denúncia do contexto social (BOMFIM, 1999): uma configuração de objetos que leva a uma refiguração do sujeito e de seu contexto.

O método do projeto incorporais tem as seguintes etapas: Conceituação, Levantamento; Concepção; Justificativa. As etapas de Conceituação e de Levantamento são consideradas etapas teóricas e ocorrem concomitantemente com a etapa prática de Concepção.

**1. CONCEITUAÇÃO:** etapa em que se identifica sobre o quê será e para quê/quem servirá o projeto, realizando uma delimitação do tema (assunto, finalidade, receptores), incluindo competências e conhecimentos a serem mobilizados e construídos.

**2. LEVANTAMENTO:** etapa em que se identificam quais serão as referências do projeto por meio de pesquisa de similares, coleta de dados pertinentes ao tema e pesquisa de premissas teórico-práticas, incluindo modelos pedagógicos para elaboração de situações didáticas nas quais o objeto possa ser aplicado.



**3. CONCEPÇÃO:** etapa em que se identifica como realizar o trabalho por meio de escolha dos elementos das linguagens que comporão o objeto a ser construído. Neste trabalho, entendo como objeto qualquer artefato que resulte da aplicação da vontade do sujeito<sup>1</sup>; pesquisa e escolha de suportes de veiculação deste objeto; pesquisa e escolha de técnicas e materiais artísticos e/ou não artísticos condizentes com os suportes escolhidos. Os suportes usados no experimento eram suportes narrativos multilinguagem (blog, cadernos de jogo e baralhos do cenário) que foram elaborados pelos participantes a partir da costura entre as suas narrativas e produções visuais individuais. Deste modo, objetivamos que o método facilitasse o processo de aprendizagem, a construção de competências e conhecimentos por meio de uma produção “a partir” de um tema e suas transversalidades.

Nesta etapa, temos a alternância entre sessões presenciais semanais de TNI e de Design Poético da seguinte maneira:

**3.1. TNI:** divisão dos participantes em dois grupos; um grupo vivencia a narrativa lúdica (jogadores-atores) e o outro grupo registra os eventos (jogadores-consciência), sendo que cada "consciência" adota um "ator" e anota tudo que a personagem daquele jogador vivenciou na sessão; ao final, entrega as notas para o jogador-ator para que este possa fazer o registro no diário da sua personagem.

**3.2. TNI seguinte:** inverte-se a atuação dos grupos, ou seja, quem foi "consciência" passa a ser "ator" em uma narrativa com enredo diverso da anterior.

**3.3. Design poético:** os dois grupos trabalham, por meio de exercícios projetuais específicos, esboços e diários das suas personagens, trocando suas produções para análise crítica. Importante destacar que os exercícios serão planejados a partir das dúvidas e dificuldades dos participantes.

**3.4 e 3.5. TNI:** continuidade da narrativa lúdica e seus registros.

**3.6 e 3.7. Design poético:** continuidade da produção.

E assim por diante, até os participantes sentirem-se seguros para proceder à finalização de seus esboços e materialização de seus suportes. Toda a vivência e produção foram registradas por meio de diários de viagem e/ou cadernos de esboços manuscritos. Além das sessões presenciais semanais, o experimento contou com o apoio de uma plataforma Moodle de educação a distância, onde estavam disponíveis textos, imagens e hiperlinks de referências bem como tarefas para registro da produção.

Nos termos de Paul Ricoeur (1983), antes da sessão de RPG, os elementos do cenário apresentados aos jogadores, as personagens por eles criadas e o enredo básico trazido pelo narrador, fizeram parte da M1. A narrativa criada oralmente com as interações da sessão propriamente configurou a M2. Após a sessão de RPG, a sensação das vivências obtidas, as memórias compartilhadas e as anotações realizadas foram o momento de M3. A partir daí os participantes reviveram o

---

<sup>1</sup> Adaptado de: Bomfim, G.A. *Relacionamento entre Teoria, Crítica e Design através de Modelo Processual*. Ttexto distribuído em sala durante a disciplina ART 2101 Teoria e Crítica do Design -2002.2



processo mimético em nova etapa onde a M3 pós-sessão de RPG tornou-se parte da M1 a partir da qual fizeram suas criações, que foram incorporadas aos suportes (M2), refigurando-os (M3) e convidando outros a vivenciarem o mesmo processo.

Para que esse convite se faça perceptível, essa produção deve resultar em objetos que, independentemente das linguagens e tecnologias, prevejam um modo de recepção hipertextual, onde hiper (hyper) quer dizer expandido, ampliado, segundo Theodor Nelson, considerado autor do termo no campo da Informática. Neste hipersuporte, os elementos de cada linguagem (imagens, textos, sons...) e da tecnologia serão projetados, via Design Poético, para atuarem como links que podem ou não ser abertos pelos receptores.

**4. JUSTIFICATIVA:** etapa em que se defende porque se fez o projeto deste modo, descrevendo todas as etapas no relatório final individual, apresentando e discutindo os resultados e elaborando o relatório final geral da pesquisa.

#### **PREMISSAS DE AVALIAÇÃO DA CRIATIVIDADE: PILHAGEM E ANTROPOFAGIA**

As regras do RPG (o ato de jogar) para vivenciar e construir coletivamente uma história (o ato de narrar) trabalham as seguintes competências:

- Criatividade: recombinação crítica de repertórios a partir das fantasias pré-existentes e/ou das necessidades de aplicação para a solução dos desafios.
- Ética: reflexão crítica sobre o tema, responsabilidade através da relação de causalidade narrativa (atos e suas consequências), cooperação e competição na hora certa, vislumbre ou efetivação de transformações individuais e coletivas, noção de autoria e capacidade de produção de conhecimento por meio da divulgação do material produzido.
- Gestão: capacidade de utilizar os métodos, seja para expressão criativa, por meio do desenvolvimento e incorporação de seu material, seja permitindo-lhes criar histórias interativas para desenvolver em outros jogadores as características citadas anteriormente e, portanto, qualificá-los no seu uso como método didático e/ou projetual, liderança, trabalho em equipe.

Para avaliar essas competências, tomamos como premissas um conceito originário da literatura e um conceito originário das artes plásticas: pilhagem narrativa e antropofagia visual.

**Premissa Narrativa:** Pilhagem.

Roland Barthes (1977) observa que a literatura, por extensão as narrativas, tem os poderes de *mathesis* (vários saberes se entrelaçando) e *mimesis* (representação do real), destacando seu potencial na educação. As narrativas permitem o encontro lúdico de diversos saberes em sua fruição, facilitando a concretização de um trabalho multidisciplinar ou interdisciplinar. E é nessa leitura crítica que queremos tocar: uma leitura entendida como uma leitura do mundo



(YUNES, 2002) capaz de promover uma refiguração do sujeito leitor e de seu contexto (RICOEUR, 1983), levando-o a produzir novos significados, ou seja, produzindo "a partir de", e não apenas "sobre" (BARTHES, 1992).

A pilhagem pode ser entendida como um recurso narrativo contemporâneo de apropriação de repertórios coletivos que são costurados a partir dos repertórios individuais. Sendo os RPGs formas de construção e narração coletiva de histórias, nos seus suportes texto e imagem existem não para serem consumidos acriticamente, mas para serem, como diria Sonia Mota Rodrigues (1997), "pilhados" pelo sujeito a fim de serem reconstruídos de acordo com suas experiências cotidianas, permitindo a concepção de novas imagens e novos textos e a recriação da realidade.

#### **Premissa Visual:** Antropofagia.

Em palestra proferida no dia 16/12/12, durante o I FAC: Reperformance, na Casa de Cultura/UFJF, o artista performático e professor Lucio Agra buscou demonstrar a necessidade de se construir não uma definição, mas diferentes definições de performance dentro do ponto de vista da nossa cultura latino-americana de mestiçagem.

Da fala de Lucio Agra, tomamos posse da proposta de contaminação do colonizador pelo colonizado, juntamente com outras propostas, lançadas durante a discussão, como a de tradições móveis, de Mario de Andrade, e a de experimentar de fato a antropofagia, movimento tocado pelo tropicalismo, mas não de todo incorporado ao pensamento poético brasileiro, apesar de muito presente em outros setores da cultura, sobretudo a música e a *street art* (<http://novo.itaucultural.org.br/materiacontinuum/fevereiro-2012-saga-modernista-completa-90-anos/> em 07/02/2013).

Em 1929, Oswald de Andrade escreve o Manifesto Antropófago no qual "reelabora o conceito eurocêntrico e negativo de antropofagia como metáfora de um processo crítico de formação da cultura brasileira. [...] Como antropófagos somos capazes de deglutir as formas importadas para produzir algo genuinamente nacional, sem cair na antiga relação modelo/cópia, que dominou uma parcela da arte do período colonial e a arte brasileira acadêmica do século XIX e XX."

([http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia\\_ic/index.cfm?fuseaction=termos\\_texto&cd\\_verbete=74&lst\\_palavras=&cd\\_idioma=28555&cd\\_item=8](http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=74&lst_palavras=&cd_idioma=28555&cd_item=8) em 07/02/2013). E que ainda domina certos setores de produção visual, como das ilustrações para os meios de comunicação de massa, sobretudo os da indústria do entretenimento.

Assim, acompanhando a pilhagem narrativa, propusemos a concepção antropofágica do elo de ligação formal entre os suportes do cenário, sua organização compositiva e estrutural, em cada um dos suportes, considerando suas especificidades técnicas e materiais e sua capacidade de significar, de se relacionar com o conteúdo narrativo de modo hipertextual, ou seja, capaz de abrir vários "links" de informação, permitindo a abertura deste processo de significação.



## O CENÁRIO TERRA NOVA: FANTASIA ANTROPOFÁGICA

O cenário de RPG Terra Nova busca construir uma relação metafórica/alegórica da colonização geográfica de um continente, com sua colonização "simbólica", especificamente no que diz respeito à ambientação concebida pelo lingüista britânico J.R.R. Tolkien, a qual veio a ser a fonte de inspiração para o cenário do primeiro RPG, Dungeons & Dragons , e para tantos outros. Assim, a Terra Nova, o "novo continente", seria uma metáfora para o conceito de "fantasia medieval" (uma colagem de diversas referências) que se desenvolveu no RPG, a partir da Terra Média (Middle Earth), o "velho continente", que seria a representação das origens deste conceito de "fantasia medieval". Par mais informações ver: <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais/pdfs/terranova-conceito.pdf>

## DESENVOLVIMENTO DO EXPERIMENTO

O experimento com os estudantes seguiu as etapas do Método Incorporais, conforme descrito a seguir. As primeiras vivências com o método e com o cenário aconteceram em uma sala de aula de projetos do IAD entre dezembro de 2012 e março de 2013, com um grupo de 12 estudantes e dois professores, todos membros do grupo de pesquisa.

**1. Conceituação:** a partir da leitura do conceito do cenário, disponível aos participantes no AVA do grupo de pesquisa, fizemos as seguintes atividades:

- Montar PERSONAGENS e jogar aventuras de RPG ambientadas no cenário Terra Nova.
- Registrar, por meio de diários manuscritos ou virtuais, a história da personagem e os EVENTOS vividos por ela durante as aventuras.
- Materializar a personagem e seu contexto por meio de CONCEPT ARTS registradas em cadernos de esboços personalizados.

**2. Levantamento:** atividade em formato de fórum no AVA com links disponíveis para pesquisa que consistiu de:

- Com base na conceituação da sua personagem, pesquise Estilos Visuais que você gostaria de "canibalizar" e misturar com a Arte Nova.
- Faça também um levantamento iconográfico de locais e culturas que ache interessantes para misturar ao histórico e contexto da sua personagem.

**3. Concepção:** alternância de sessões de TNI e Design Poético com atividades de postagem de produção na forma de tarefas de envio de arquivo ou texto online e de apresentação presencial dos cadernos de esboços, entre 11/01/13 e 22/03/2013.

Após esse primeiro contato, fizemos uma interrupção no cenário Terra Nova para preparar o material a ser levado para a oficina ministrada no MASH 2013, em Maastricht, Holanda, em julho de 2103, com outro cenário, denominado Witchcraft Tales (<http://historias.interativas.nom.br/witchcrafttales>), concebido em inglês. De julho a outubro de 2013 retomamos o cenário Terra Nova objetivando a preparação do material para a oficina ministrada na SEMAD, já com base na mencionada reestruturação. Organizamos a produção anterior (*concept arts*, textos e cadernos personalizados) de modo a dela extrair uma identidade visual para os baralhos e para os cadernos, atividade que se deu na forma de um fórum no AVA.



Finalizamos a produção com a elaboração de artes finais para cada personagem, que passaram a figurar no baralho de coadjuvantes, além de serem postadas no blog ([http://historias.interativas.nom.br/gazeta/?page\\_id=559](http://historias.interativas.nom.br/gazeta/?page_id=559)).

Montamos 14 cadernos, 2 para os mestres e 12 para jogadores, tamanho A5 (fechado) utilizando impressões um preto e branco sobre papel offset 75g, encadernados com papelão e corvim creme, amarrados com barbante ([http://historias.interativas.nom.br/gazeta/?page\\_id=510](http://historias.interativas.nom.br/gazeta/?page_id=510)).

Os baralhos, pertencentes aos mestres, foram impressos em preto de branco (cartas de personalidade) e em cores (cartas de coadjuvantes) sobre papel vergê palha 250g com verso impresso em preto e branco. Os baralhos numerais foram reaproveitados do material da oficina MASH. Este material foi aplicado na oficina descrita a seguir.

A oficina realizada na SEMAD em novembro de 2013, aconteceu no recém inaugurado Laboratório Interdisciplinar de Linguagens (LILi). Ela foi realizada em 3 sessões de 3 horas cada com um total de 24 vagas. O seu principal objetivo era colaborar no desenvolvimento da competência “Criatividade” de seus participantes. A oficina contava com uso da TNI no cenário Terra Nova e Design Poético. Ao final tivemos 5 participantes. A baixa participação pode ter tido como causa o nível de comprometimento necessário para a oficina, 3 sessões de 3 horas, o que inviabilizava a participação em outras oficinas do evento. Três dos 5 participantes inscritos na oficina enviaram material finalizado para postagem no blog e um dos participantes faltou à segunda sessão.

A realização dos materiais para a oficina teve um impacto direto na mobilização e desenvolvimento das competências de Criatividade, Ética e Gestão, dos estudantes do grupo de pesquisas que os elaboraram.

### **INFLUÊNCIA DO MÉTODO NA PRODUÇÃO E NA APRENDIZAGEM, DESDE AS PRIMEIRAS VIVÊNCIAS ATÉ A OFICINA SEMAD:**

Avaliando a produção dos estudantes e por meio de entrevistas semiestruturadas verificamos os seguintes resultados:

- (A): sentiu necessidade de fazer pesquisa para refinar a personagem; o irmão (11 para 12 anos - sexto ano) pesquisou geografia e mitologia, inclusive conteúdo que ele estava estudando na escola no momento para auxiliá-la na elaboração de um mapa de Terra Nova.
- (B) e (C): fez diferença para eles ter afetividade e prazer como motivadores para pesquisar coisas que nunca teriam pesquisado.
- (D) e (A): trabalharam questões pessoais e psicológicas na sua produção.
- (D): a primeira versão da personagem foi burocrática; quando assumiu seus desejos, a relação com a personagem ficou prazerosa e interessante; o método facilitou desenhar a partir de referências, coisa que não gosta de fazer; achou bom poder mudar e agregar coisas à personagem conforme foi jogando; gostaria que as consciências participassem mais por meio da própria narrativa; auxílio ao jogador, e não à personagem; sentiu falta de ver a produção dos colegas; achou que a produção foi pouca por parte deles mesmos.
- (E): pesquisar coisas contemporâneas e misturar com Fantasia foi prazeroso.





- (F): criou a personagem com base no fato de ele ser jogador iniciante, transferindo isso para a inexperiência da personagem; pesquisou o cenário e fez uma conexão com a Bahia; escolheu como referência estilística a paleta de cores da ilustradora Lisa Frank.
- Carlos (professor colaborador): viu um aumento de produção quando houve meta clara (prazo, obrigatoriedade etc) e não duvida que a equipe foi influenciada positivamente.
- Eliane (professora do IAD-UFJF): sugeriu a realização de um "teste antropofágico" para analisar e avaliar a produção, realizado ao final do experimento.

### "TESTE ANTROPOFÁGICO": ANÁLISE DOS RESULTADOS

Concentramos a análise nas artes finais das cartas de coadjuvantes, produzidas pelos membros do grupo de pesquisa e por uma participante da oficina e na produção dos outros dois participantes da oficina que resultaram em textos escritos.

#### Premissas do cenário:

- **Antropofagia visual:** recombinação de repertórios iconográficos e estilísticos do cenário com repertórios iconográficos e estilísticos do/a participante, mobilizados<sup>2</sup> e/ou apropriados<sup>3</sup>.
- **Pilhagem Narrativa:** recombinação de repertórios narrativos do cenário para com repertórios narrativos do/a participante, mobilizados e/ou apropriados.

Perguntas respondidas coletivamente:

1. Houve mobilização e/ou apropriação de estilos visuais que não apenas o estilo de base (art nouveau) disponível? Quais?
2. O estilo visual da carta apresenta satisfatoriamente o conceito do cenário?
3. Houve mobilização e/ou apropriação de iconografia que não apenas a iconografia tolkieniana disponível? Quais?
4. A iconografia da carta descreve satisfatoriamente o conceito da personagem?

---

<sup>2</sup> Repertórios mobilizados narrativos, iconográficos e estilísticos: são todos os repertórios dos participantes anteriores à oficina.

<sup>3</sup> Repertórios apropriados narrativos, iconográficos e estilísticos: apresentados e/ou adquiridos no decorrer da e após a oficina.



Os resultados são descritos pelo nome da personagem retratada na carta.

Personagem	Respostas
Verona	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Não</li><li>2. Sim: as cores dão sensação de fantasia não europeia</li><li>3. Vivienne Westwood e João Pimenta (estilistas) e Steam Punk</li><li>4. Linguagem corporal, arma, cores</li></ol>
Iridês	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sim: Romero Britto, Abdias Nascimento</li><li>2. Sim: cores; vestuário; tropicália</li><li>3. Sim: folclore</li><li>4. Sim</li></ol>
Harry	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Não</li><li>2. Não</li><li>3. Sim (ver referências)</li><li>4. Parcialmente; falta o aspecto "malandro"</li></ol>
Tiana	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sim: medieval/ gótico;</li><li>2. Sim: vestuário, mobília, estampa</li><li>3. Sim: fisionomia, idem 3</li><li>4. Sim: linguagem corporal</li></ol>
Landaus	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Nem art nouveau</li><li>2. Não: muito Game of Thrones; pouco tropical</li><li>3. Parcialmente</li><li>4. Parcialmente: falta detalhamento, individualização</li></ol>
Sheherazade	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sim:</li><li>2. Sim</li><li>3: Sim; folclore árabe; folclore brasileiro</li><li>4. Parcialmente; falta o aspecto mágico</li></ol>
Athos	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sim: pré-colombiano</li><li>2. Sim: vestuário, acessórios, estampas; indígena; semita</li><li>3. Sim</li><li>4. Parcialmente; o aspecto comerciante não está muito evidente</li></ol>
Florenti	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sim: estilo pessoal; Disney</li><li>2. Parcialmente; muito "Game of Thrones"</li><li>3. Sim</li><li>4. Parcialmente; falta o aspecto mágico; vestuário não funcional</li></ol>
Aruma	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sim, rupestre, indígena</li><li>2. Sim</li><li>3. Sim, idem 1</li></ol>



	4. Não, falta vestuário, equipamento; pode ser tanto mateiro quanto xamã
Deleite	1. Sim, cordel, modernismo, arte africana 2. Sim, chita 3. Sim, idem 1, vestuário, estampa, fisionomia 4. Não, faltam as armas e linguagem corporal
Helea	1, 2 e 3. Sim 4. Não, falta linguagem corporal e vestuário, mostra só a garçonete, não a guerreira
Asa	1. Sim, pré-colombiana 2 e 3. Parcialmente, a iconografia pré-colombiana perde força diante do restante 4. Não, falta linguagem corporal e equipamento

A nossa análise revelou que houve de fato um processo de pesquisa e combinação de diferentes repertórios pelos alunos na elaboração dos materiais por eles apresentados nos diferentes suportes narrativos. Após os resultados do teste, alguns dos estudantes refizeram suas cartas.

Por meio de entrevistas não estruturadas verificamos que os estudantes consideraram a atividade interessante e propulsora do desenvolvimento das competências em questão somada à de produção de imagens significativas, sendo também esta a nossa percepção após a avaliação do material por eles produzido. A atividade trouxe uma alternativa produtiva às aulas expositivas e já está em andamento na disciplina Ilustração do primeiro ciclo do Bacharelado Interdisciplinar em Artes e Design da UFJF e na disciplina Oficina de Projeto de Material Didático da Licenciatura em Artes Visuais, do segundo ciclo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTHES, Roland. **Aula**. Tradução e Posfácio: Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Cultrix, 1977.

\_\_\_\_\_. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, (1957) 1999, 10a. ed.

BETTOCCHI, Eliane. Incorporais RPG: Design poético para um jogo de representação. In: **Anais do 8o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. São Paulo: AEND-Brasil, 2008, pp. 482-494.

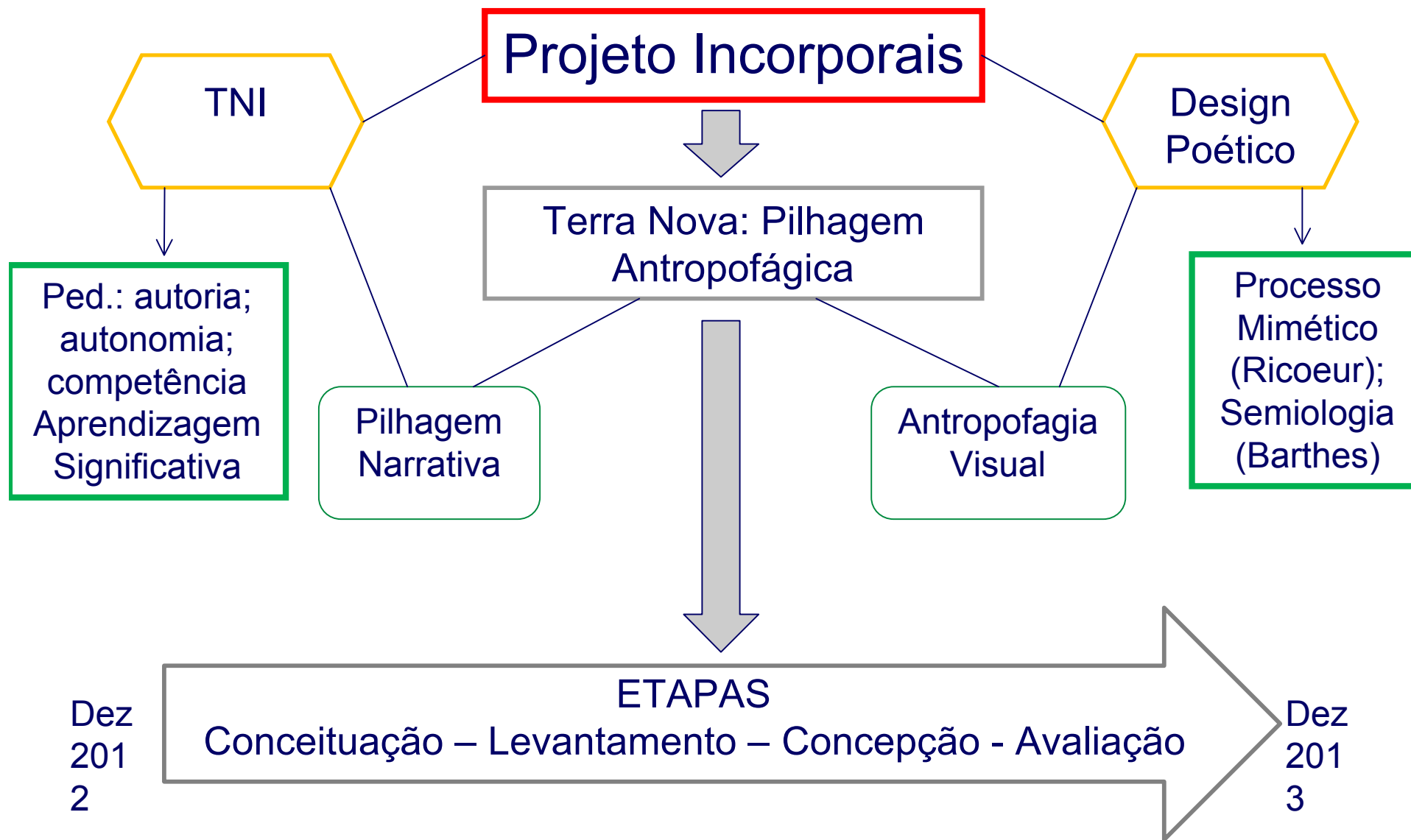
\_\_\_\_\_. KLIMICK, Carlos, REZENDE, Rian Oliveira. **Projeto Incorporais: método e material lúdico-didático para professores e estudantes do ensino médio**. Revista Triades. 2013. Disponível em: <http://www.revistatriades.com.br/blog/wp-content/uploads/2014/08/incorporais.pdf>

BOMFIM, Gustavo Amarante. **Coordenadas cronológicas e cosmológicas como espaço de transformações formais**. In: COUTO, Rita Maria de Souza & Jefferson, Alfredo O. (org). Formas do Design - por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: 2AB & PUC-Rio, 1999.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

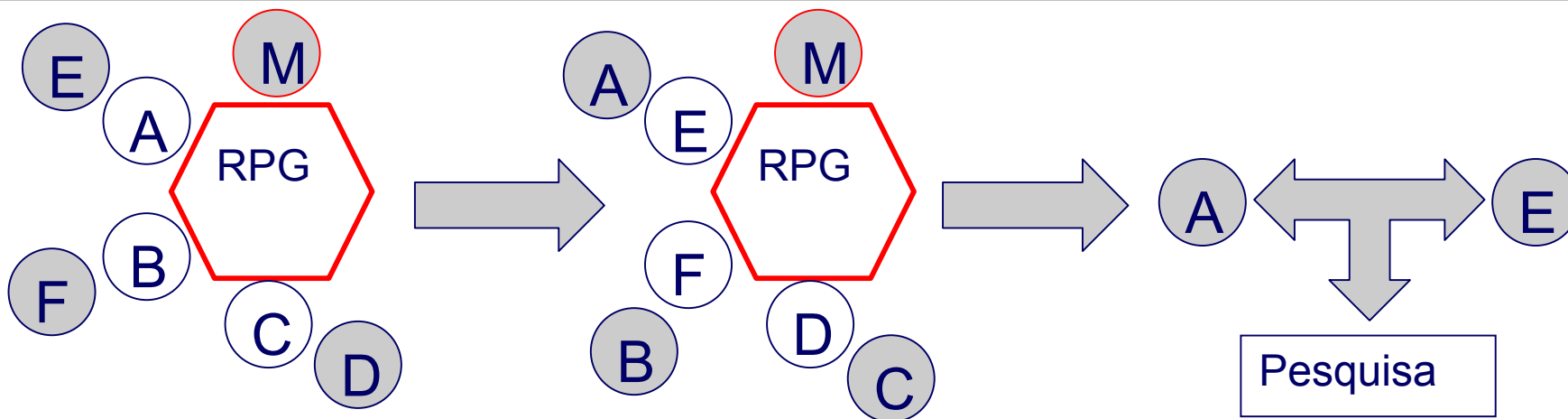


- HERNÁNDEZ, Fernando. **Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho**. Trad. Jussara Haubert Rodrigues. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- KLIMICK, Carlos.. TNI (Técnicas para Narrativas Interativas). In: **Boletim Técnico do Senac**. Rio de Janeiro: Órgão Oficial do Senac/ Departamento Nacional. v. 33, n.3, set./dez. 2007, pp. 72-85.
- NEVES, Carmen Moreira de Castro. Pedagogia da Autoria. In: **Boletim Técnico do Senac**. Rio de Janeiro: Órgão Oficial do Senac/ Departamento Nacional. V.31, n.3, set/dez. 2005, pp. 19-27.
- RICOEUR, Paul. **Temps et Récit**, Tome I. Paris: Editions du Seuil, 1983.
- MOTA, Sônia Rodrigues. **Roleplaying Game: a Ficção enquanto Jogo**. 1o. sem. 1997. Tese de Doutorado do Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 1997.
- PERRENOUD, Philippe. **Construir as competências desde a escola**. Tradução: Bruno Charles Magne. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.





## Conceituação - Levantamento



### Concepção

Criação:  
Cartas / Texto  
Personagens /  
Cenário

### Avaliação

Entrevistas Semi-  
Estruturadas  
Teste  
Antropofágico

### Resultados

Pesquisa com Criação  
Atividade + Prazer  
Meta motiva resultados  
Teste Antropofágico  
como método.



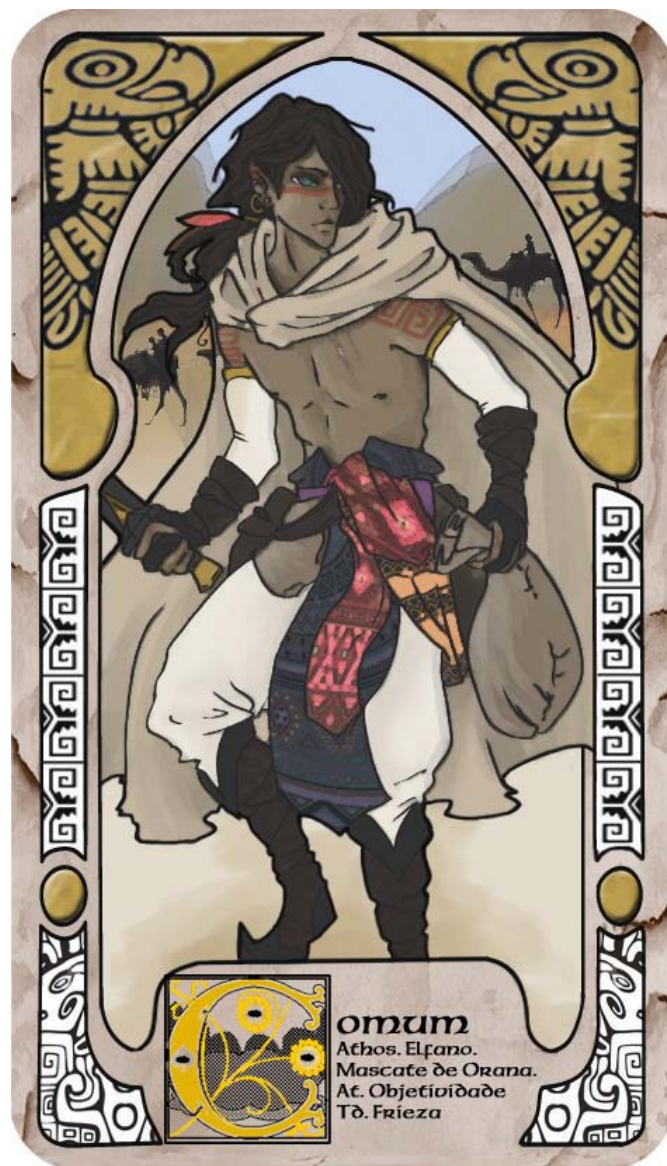
Vestuario Com:           



Montara:           

Tanta           

















# Concluindo

- Os estudantes consideraram a atividade interessante e propulsora do desenvolvimento das competências em questão somada à de produção de imagens significativas, sendo também esta a nossa percepção após a avaliação do material por eles produzido.
- A atividade trouxe uma alternativa produtiva às aulas expositivas e já está em andamento na disciplina Ilustração do primeiro ciclo do Bacharelado Interdisciplinar em Artes e Design da UFJF e na disciplina Oficina de Projeto de Material Didático da Licenciatura em Artes Visuais, do segundo ciclo.



## Grupo de pesquisas Histórias Interativas

- <http://www.historias.interativas.nom.br>