

O lúdico e o fictício como conteúdos de extensão à história da arte

Autor: Tiago Henrique Ribeiro

Aluno do curso de Design Gráfico da Universidade Federal de Pelotas

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Mônica Lima de Faria

O tema desse artigo diz respeito à análise das oficinas ministradas pelo autor na mais recente edição da semana acadêmica do curso de design da Universidade Federal de Pelotas — UFPEL, citam-se “Jogos e Brinquedos” e “Criação de Mundos Fantásticos” e, a partir dessa análise, relacionar a possibilidade de vincula-los com a história da arte e buscar estruturar dois cursos de extensão para tratar desses temas de forma mais aprofundada.

Palavras-chave: Ensino, Lúdico, Ficção

1. Introdução

Tendo em vista meu interesse particular pelo lúdico e pelo fantástico, iniciei o planejamento de duas atividades de extensão abordando essas temáticas. Quando do surgimento da oportunidade de ministrar oficinas na semana acadêmica do curso de design da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), reuni os conteúdos que já havia recolhido para as atividades de extensão e os adaptei no formato de oficinas, para poder reunir outros interessados nestes assuntos (possível público para as futuras atividades) e, além de apresentar os conteúdos, trocar impressões e coletar opiniões a respeito dessas temáticas.

O intuito desse artigo é apresentar como se deu o processo de planejamento das oficinas para, posteriormente, realizar a modelação desses conteúdos para uma atividade mais prolongada.

As oficinas foram organizadas da forma que se descreve a seguir.

1.1. Jogos e Brinquedos

A oficina tinha por objetivo apresentar conceitos e fundamentos dos jogos e brinquedos, definir as suas características, apresentar suas distinções e

promover uma reflexão sobre os aspectos teóricos que moldam a criação de ferramentas lúdicas.

Duas foram as obras principais que nortearam o desenvolvimento da atividade: *Homo Ludens*, de Johan Huizinga (1990) e *Jogos & Soluções Interativas — Sua importância para o Universo Corporativo, a Educação, a Saúde e as relações interpessoais no Séc. XXI*, de Lucio e Lucia Abbondati (2007). Huizinga faz uma definição sistemática dos conceitos que são intrínsecos a todos os jogos, independente do meio de atuação. Sua classificação serviu de “espinha dorsal” para a fundamentação da oficina, por abordar todos os aspectos relevantes dessa temática, enquanto se aborda o jogo por si mesmo.

O casal Abbondati (2007), por sua vez, faz uma abordagem complementar à de Huizinga: enquanto este trata do jogo em si, aqueles abordam os aspectos sociais, comportamentais e até biológicos que o lúdico opera em nossas vidas. De um lado temos a abordagem técnica, enquanto de outro, seus efeitos quando a técnica é aplicada. Tem-se aí uma abordagem integral do conteúdo.

Metodologicamente, a oficina se deu de forma expositiva e dialógica, pontuada por debates e conversação entre os envolvidos. Nenhuma atividade prática imediata foi solicitada.

1.2. Criação de Mundos Fantásticos

Esta oficina tinha por intuito oferecer a oportunidade de se refletir sobre o universo do fantástico e da ficção, seus imaginários e sua relevância e pertinência nos processos criativos; assim como também se apresentava como oportunidade do exercício de criação de um mundo de ficção.

A estruturação dessa oficina foi fortemente baseada na grade curricular da disciplina de História, Fantasia e Ficção Científica, do curso de Design de

Jogos Digitais do Instituto Politécnico de Bragança, de Portugal¹, mas também houve influência da obra do casal Abbondati, citada anteriormente, para complementar a integralização da abordagem do conteúdo.

No que diz respeito à abordagem metodológica, essa se deu também de forma expositiva e dialógica, entrecortada com adendos e opiniões dos participantes. Em um segundo momento, foi solicitada a atividade prática de criação de um argumento de mundo de ficção.

2. A História da Arte

No meio do percurso entre ministrar as oficinas e projetar as atividades de extensão, surgiu a ideia de se aliar esses processos ao ensino de História da Arte. Cada uma das áreas pode abordar essa temática de uma maneira:

Com Jogos e Brinquedos é possível objetivar o oferecimento de insumo para a construção de ferramentas lúdicas que podem ser utilizadas no ensino e assimilação da História da Arte. O foco do curso de extensão, primeiramente, está em mostrar que a atividade lúdica, por fazer parte do processo ritualizante societal é altamente eficiente como ferramenta que pode educar de forma espontânea e proativa por parte do aprendente. Schiller (1990, p.83), quando afirma “[...] sabemos que, de todos os estados do homem, é o jogo e *somente* ele que o torna completo [...]” corrobora essa ideia.

A reflexão e exercitação sobre mundos de ficção permite aos envolvidos a ampliação de seus repertórios visuais e de imaginário, através de estudos de caso comparativos da obra de vários autores de ficção, em múltiplas mídias, tendo como foco a iconografia destas obras para tentar traçar, dentro da área da iconologia da arte, quais foram as referências que estes autores usaram para criar seus ambientes fictícios e, desta forma, oferecer subsídios para propor ao público do curso de extensão a atividade de conceber um mundo de ficção.

¹ Disponível em:

http://portal.ipb.pt/portal/page?_pageid=114,57139&_dad=portal&_schema=PORTAL&cod_e_scola=3045&cod_curso=8309 (acesso em 13/5/2012).

3. As atividades de extensão

Ambas as atividades de extensão estão sendo projetadas para possuírem a duração de, aproximadamente dez encontros, um por semana.

Jogos e Brinquedos, além de oferecer todo o embasamento teórico já mencionado, ainda proporá duas atividades práticas: o desenvolvimento de um brinquedo e o desenvolvimento de um jogo. Ambos deverão estar, de alguma forma, vinculados ao ensino da história da arte e podem ser ou não originais em suas mecânicas. Já existe um modelo preliminar de ementa e planejamento dos encontros para esta atividade de extensão (ver Apêndice A).

Criação de Mundos Fantásticos terá seu nome alterado para “Criação de Mundos de Ficção”, por se entender que fantasia é apenas uma das três grandes áreas da ficção (além de ficção histórica e ficção científica). No estado atual em que se encontra esse projeto, ainda não há um modelo concreto de ementa da atividade.

Por fim, fica claro que é possível uma tentativa no sentido de aliar a atividade lúdica ao processo de aprendizagem da história da arte, bem como é possível utilizar de obras de ficção dos mais diversos gêneros (cinema, histórias em quadrinhos, *roleplaying games*, literatura...) para se chegar a um apuramento do senso crítico necessário para se efetuar análises iconológicas, conforme as oficinas realizadas na semana acadêmica, enquanto atividades preliminares, já indicam.

Este trabalho, entretanto, traz à tona apenas considerações parciais, uma vez que os projetos das atividades de extensão ainda não foram finalizados, nem os próprios projetos realizados.

Referências

ABBONDATI, Lucia Vasconcellos; JUNIOR, Lucio Abbondati. **Jogos e Soluções Interativas — Sua Importância para o Universo Corporativo, a Educação, a Saúde e as relações Interpessoais no Séc. XXI.** 1.ed. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2007. 120p.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 1990. 242p.

SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem numa série de cartas.** 2.ed. São Paulo: Iluminuras, 1990. 162p.

Anexo A — Modelo preliminar de ementa e planejamento dos encontros para a atividade de extensão “Jogos e Brinquedos”.

Oficina de Jogos e Brinquedos

Ementa

Conceitos e fundamentos dos jogos e brinquedos. Características do jogo. Distinções entre jogos e brinquedos. Criação de jogos.

Objetivos

Objetivo geral: fornecer subsídios teóricos e conceituais básicos para o entendimento dos elementos que compõem o universo lúdico.

Objetivos específicos:

1. Compreender o significado do lúdico na vida em sociedade.
2. Reconhecer os elementos fundamentais de um jogo ou brinquedo.
3. Despertar para o desenvolvimento da imaginação e sua aplicação na atuação profissional.
4. Dominar o uso da metodologia projetual para o uso prático em um projeto de jogo ou brinquedo.

Conteúdo programático

1. Conceito e história do jogo.
2. Abordagens práticas de criação literária e de personagem.
3. Análise e classificação dos jogos.
4. Projeto de jogo.
5. Projeto de brinquedo.

Metodologia

Aulas expositivas e dialógicas seguidas de debates; seminário em grupo e acompanhamento para desenvolvimento de projetos com ênfase nos conceitos assimilados do universo lúdico.

Avaliação

A avaliação da oficina se dá através de dois projetos principais: uma proposta de jogo e outra de brinquedo, levando em consideração o conceito de jogos e a análise de jogos e brinquedos já existentes. Além dessas avaliações principais, cada uma valendo 3,0 pontos na média final, um exercício de criação literária e outro de criação de personagens possuem juntos peso 1,0 na média. Há ainda a participação em um seminário sobre os elementos básicos do jogo, que tem valor 2,0 na média final, e participação (assiduidade, interesse, proatividade, capacidade de estabelecer relações entre o conteúdo tratado e suas experiências particulares ou com suas práticas profissionais etc.) vale mais 1,0 ponto, fechando a nota integral 10,0.

Organização dos encontros

Encontro 01

- Apresentação da oficina
- Indicação bibliográfica
- Conceituação e história do jogo

Encontro 02

- **Proposta 01:** Exercício(s) de criação literária (Gianni Rodari)
- **Tarefa:** Criação de personagem

Encontro 03

- **Proposta 02:** Apresentação dos personagens .
- **Tarefa:** Preparação do seminário teoria do jogo. Leitura “Homo Ludens” .

Encontro 04

- **Proposta 03:** Seminário teoria do jogo.
- Análise e classificação dos jogos.
- **Tarefa:** desenvolvimento de jogo.

Encontro 05

- Orientação e elaboração dos projetos de jogo.

Encontro 06

- Orientação e elaboração dos projetos de jogo.

Encontro 07

- **Proposta 04:** Apresentação do jogo.
- **Tarefa:** desenvolvimento de brinquedo.

Encontro 08

- Elaboração do brinquedo (orientação geral)

Encontro 09

- Elaboração do brinquedo (orientação individual)

Encontro 10

- **Proposta 05:** Apresentação dos brinquedos.
- Hora do brinquedo: testagem dos jogos e brinquedos desenvolvidos.