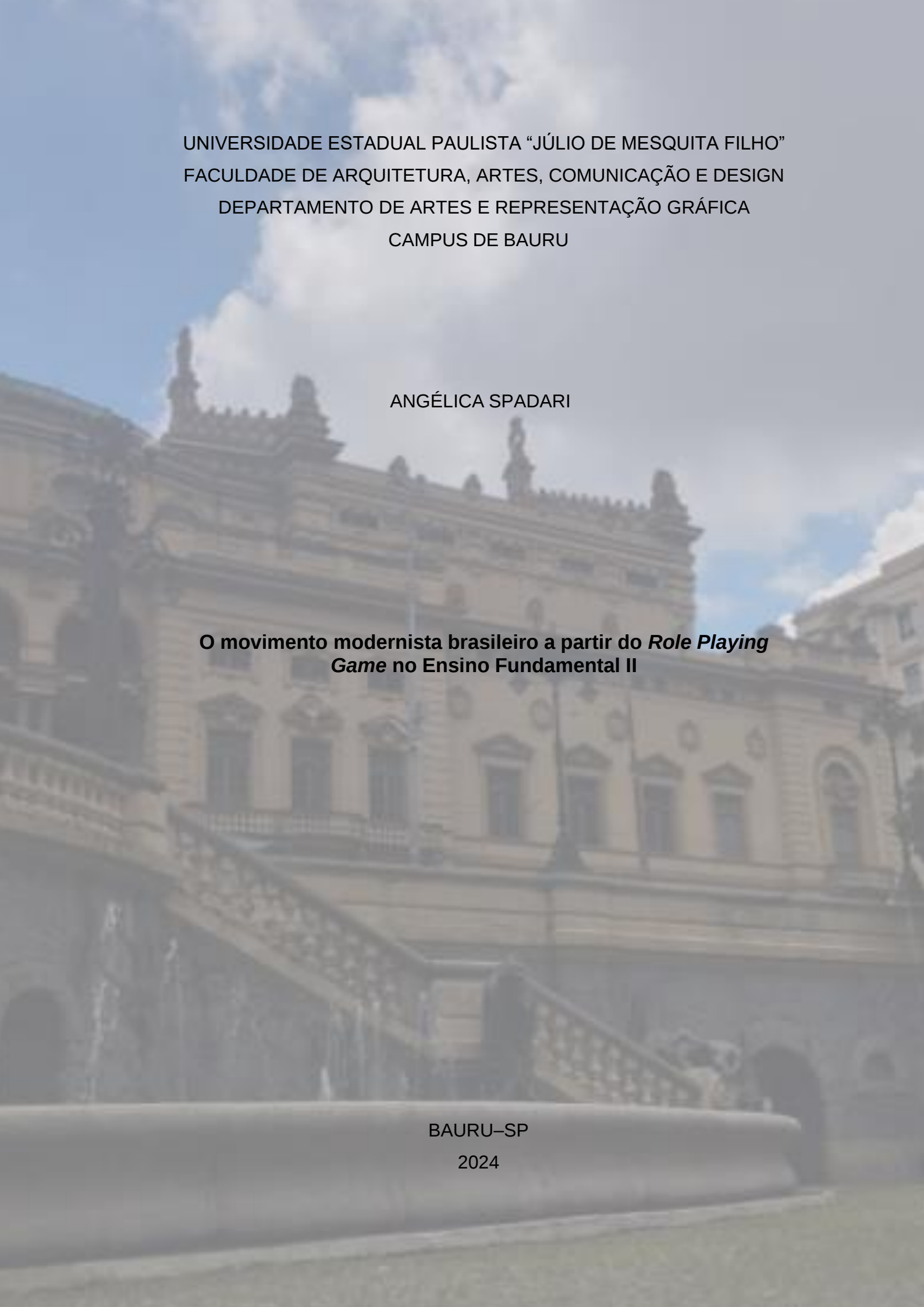


The background of the entire page is a faded, high-angle photograph of a grand, classical building. The building features multiple stories with arched windows, ornate balconies, and a prominent central staircase leading up to an entrance. In the foreground, a large, circular stone fountain is visible, with water spraying upwards. The sky above the building is blue with scattered white clouds.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
DEPARTAMENTO DE ARTES E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA
CAMPUS DE BAURU

ANGÉLICA SPADARI

**O movimento modernista brasileiro a partir do *Role Playing*
Game no Ensino Fundamental II**

BAURU-SP
2024

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
DEPARTAMENTO DE ARTES E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA
CAMPUS DE BAURU

Angélica Spadari

**O movimento modernista brasileiro a partir do *Role Playing Game*
no Ensino Fundamental II**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Artes Visuais,
habilitação em Licenciatura, da Faculdade de
Arquitetura, Artes e Comunicação — FAAC
UNESP/Campus Bauru, como requisito
parcial para a conclusão da graduação, sob
orientação da Prof.^a Dr.^a Rosa Maria Araújo
Simões.

BAURU-SP
2024

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, meus pais e minhas irmãs, por todo apoio nessa caminhada, que me ensinaram a nunca desistir dos meus sonhos. Cresci em um lar que sempre valorizou a educação, o respeito e a busca pelo conhecimento, aprendendo que mais importante do que chegar ao fim, é evoluir a cada passo.

Aos amigos que Bauru me trouxe, que caminharam essa jornada comigo, tornando leve os obstáculos e momentos difíceis da graduação. Dividir esses anos com vocês tornou tudo ainda mais especial.

Aos amigos de longe, que nunca deixaram de torcer por mim. A presença de vocês à distância trouxe conforto nessa etapa de tantas dúvidas. Obrigada por acreditarem em mim.

Ao meu namorado, o porto seguro que estive ao meu lado durante essa jornada, agradeço pelo apoio, paciência e força. Sua companhia tornou o caminho mais leve e significativo. Para você, todo meu amor.

Por fim, sou grata à UNESP e aos professores, pelos ensinamentos que permitiram meu crescimento acadêmico e pessoal. Em especial, a Prof^a Dr^a Maria do Carmo Monteiro Kobayashi, por me guiar com sabedoria durante minha formação, sendo exemplo de comprometimento e paixão pelo ensino, e a minha orientadora, Prof^a Dr^a Rosa Maria Araújo Simões, por toda a ajuda durante a graduação e por acreditar em meu potencial.

“Ninguém começa a ser educador numa certa terça-feira às quatro horas da tarde. Ninguém nasce educador ou é marcado para ser educador. A gente se faz educador, a gente se forma como educador permanente, na prática e na reflexão sobre a prática”

(Paulo Freire, 1986)

RESUMO

O contexto educacional contemporâneo busca, cada vez mais, pelo desenvolvimento de práticas pedagógicas que insiram o estudante no processo de ensino-aprendizagem, a fim de promover a participação, vivência, pesquisa e reflexão. Nesse sentido, surge o Role Playing Game — RPG como material didático alternativo, que trabalha a criatividade e a fantasia com a contação de histórias e a interpretação, promovendo participação e assimilação do conteúdo. Assim, com essa proposta lúdica e cooperativa, os estudantes, juntos, vivenciam as aventuras como personagens, tomando decisões em conjunto e sendo criativos durante o desenvolvimento da aventura. A pesquisa se guia pela questão “Como criar um jogo para o processo de ensino-aprendizagem do modernismo brasileiro?”, visando produzir um jogo em formato de RPG que potencialize as ações pedagógicas para os estudantes do Ensino Fundamental II, envolvendo artistas representantes do movimento modernista brasileiro. Para isso, foi realizada uma pesquisa bibliográfica e qualitativa para a exploração e avaliação dos dados levantados, com obras que tratam sobre o modernismo brasileiro; das possibilidades de aplicação do RPG; de como desenvolver uma história própria; e porque o jogo seria funcional no ensino de Arte. Como resultado da pesquisa, foi possível desenvolver a aventura “Missão Modernista”, não somente aprimorando o ensino de história da arte, como, também, contribuindo para novos recursos inovadores no campo educacional.

Palavras-chave: Material didático; Jogo; RPG; História da Arte; Arte-educação; Ensino Fundamental II.

ABSTRACT

The contemporary educational context increasingly seeks to develop pedagogical practices that insert students into the teaching-learning process, in order to promote participation, experience, research and reflection. In this sense, the Role Playing Game — RPG emerges as an alternative teaching material, which works on creativity and fantasy together with storytelling and interpretation, promoting participation and assimilation of the content. Thus, with this playful and cooperative proposal, students, together, experience the adventures as characters, making decisions together and being creative during the development of the adventure. The research is guided by the question “How to create a game for the teaching-learning process of Brazilian modernism?”, with the aim of producing a game in an RPG format that enhances pedagogical actions for Elementary School II students, involving artists representatives of the Brazilian modernist movement. To this end, bibliographical and qualitative research was carried out to explore and evaluate the data collected, with works that deal with Brazilian modernism; the possibilities of applying RPG; how to develop your own story; and why the game would be functional in teaching Art. As a result of the research, it was possible to develop the “Modernist Mission” adventure, not only improving the teaching of art history, but also contributing to new innovative resource in the educational field.

Keywords: Courseware; Game; RPG; History of Art; Art Education; Middle School.

Lista de figuras

Figura 1 - Esquema adaptado com os tipos de materiais didáticos.....	22
Figura 2 – Ficha de Personagem D&D.....	32
Figura 3 – Ficha de personagem desenvolvida.....	35
Figura 4 – Planta do Theatro Municipal.....	36
Figuras 5 e 6 – Fachadas do Theatro Municipal.....	43
Figura 7 – Cartaz da Semana de Arte Moderna, por Di Cavalcanti.....	45
Figura 8 – Fotografia do grupo de modernistas.....	46
Figura 9 – Programação da Semana de 22 no jornal.....	47
Figura 10 – Capa do Ctálogo da Exposição, por Di Cavalcanti.....	48
Figura 11 – Catálogo interno.....	48
Figura 12 – Distribuição das obras na Semana, por Yan de Almeida Prado.....	49
Figura 13 – Fotografia de Vitor Brecheret.....	50
Figura 14 – Eva (Brecheret, 1919)	51
Figura 15 – Brecheret e os modernistas.....	51
Figura 16 – Maquete do Monumento das Bandeiras.....	52
Figuras 17 a 23 – Obras de Vitor Brecheret.....	53
Figura 24 – Monumento das Bandeiras.....	54
Figura 25 – Fotografia de Anita Malfatti.....	55
Figura 26 – O Farol, Anita Malfatti.....	56
Figuras 27 a 36 – Obras de Anita Malfatti.....	57-58
Figura 37 – Fotografia de Di Cavalcanti.....	59
Figura 38 – Capa de Di Cavalcanti para O Pirralho (1917)	60
Figuras 39 a 45 – Obras de Di Cavalcanti.....	61-62
Figura 46 – Fotografia de Mário de Andrade.....	63
Figura 47 – Fotografia de Vicente do Rego Monteiro.....	64
Figuras 48 a 52 – Obras de Vicente do Rego Monteiro.....	65
Figura 53 – Fotografia de Zina Aita.....	66
Figuras 54 e 55 – Obras de Zina Aita.....	66

Sumário

Introdução	8
Apresentação da pesquisadora	11
Percurso da pesquisa.....	13
1. O ensino das artes	15
1.1 Desafios e perspectivas da arte-educação	17
1.2 O RPG como material Didático.....	21
2. O RPG Pedagógico.....	25
2.1 O que é o RPG na educação.....	27
2.2 Construindo um RPG.....	30
3. O Modernismo brasileiro	37
3.1 São Paulo nos anos 20.....	39
3.2 O Theatro Municipal como cenário	42
3.3 A Semana de Arte Moderna	44
4. A aventura: Missão Modernista	67
4.1 Sinopse.....	68
4.2 Ambientação.....	68
4.3 Lista de personagens.....	69
4.4 Personagens do Mestre.....	70
4.5 Regras básicas.....	71
4.6 Recursos visuais.....	73
4.7 Cenas.....	75
Considerações finais	99
Referências	101
Referências das imagens	103
APÊNDICE A: Fichas dos personagens da aventura “Missão Modernista	106
APÊNDICE B: Tokens dos personagens da aventura “Missão Modernista”	115
APÊNDICE C: Ilustrações dos cenários da aventura “Missão Modernista”	116
APÊNDICE D: Mapa da aventura “Missão Modernista”	122
APÊNDICE E: Itens encontrados durante a aventura “Missão Modernista”	123
APÊNDICE F: Obras apresentadas na Semana e seus artistas.....	128
APÊNDICE G: Obras do “Desafio das Obras Embaralhadas” da aventura “Missão Modernista”	132

Introdução

O uso de metodologias ativas colaborativas está previsto na Base Nacional Comum Curricular — BNCC (Brasil, 2018) como forma de se obter uma maior participação dos estudantes e promover momentos de reflexão e pesquisa. O Role Playing Game — RPG está ligado ao contar e vivenciar histórias, por meio de interpretação e criatividade, dando protagonismo aos educandos, visto que os jogadores controlam seus personagens e desenrolam o enredo. Logo, com a questão “Como criar um jogo para o processo de ensino-aprendizagem do modernismo brasileiro?”, surge o objetivo desse trabalho, construir um produto didático com esse estilo de jogo, que conta com uma proposta interdisciplinar capaz de contribuir para a melhoria do ensino-aprendizagem ao passo que se adequa a diversas competências do currículo.

Temos para a BNCC (Brasil, 2018) as dimensões do conhecimento, apresentadas como caracterização do ensino de Arte no Ensino Fundamental, sendo: criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão. Essas dimensões, que buscam integrar os conhecimentos do componente curricular, são contempladas quando pensamos no uso do RPG enquanto material didático, uma vez que ele apresenta a união de diferentes experiências, desde a fantasia até a criatividade, passando pelo interpretar e refletir, praticando o pensamento crítico e conjunto entre os demais personagens. Desse modo, é possível atender os objetivos dessa pesquisa, que abrange a análise de materiais didáticos não tradicionais; o estudo do modernismo brasileiro; a identificação de formas de estimulação da criatividade e pesquisa por meio do RPG e a reflexão do impacto do jogo na compreensão e engajamento dos estudantes.

Atualmente, é possível encontrar diversos materiais didáticos e práticas que proporcionem essa participação ativa e colaborativa dos estudantes. Contudo, a prática de jogos, de interpretação e reflexão, mesmo que apresente diversos trabalhos e estudos, não é vista na maioria dos cenários educacionais atuais, principalmente pelos impasses tecnológicos e estruturais das instituições de ensino, como foi constatado durante o Estágio Supervisionado. A escolha de um material didático que pode ser impresso vem como possibilidade para se adaptar a esses diferentes contextos educacionais.

O ensino de História da Arte frequentemente é um desafio para a assimilação

de conceitos e narrativas que fogem da realidade do aluno que a estuda. Além disso, há também a problemática de que é somente nas instituições educacionais que alguns adolescentes têm o contato com a arte, uma vez que a escola carrega consigo esse dever democrático de acesso à cultura e à informação. Assim, levando o conteúdo do ensino para a vivência junto a fantasia, ocorre a interação, interpretação, conversa, pesquisa, reflexão e tomada de decisões, tornando o processo significativo e memorável para esses adolescentes, facilitando o engajamento que é algo tão desafiador para os professores.

No Capítulo I, foi estudado o ensino das artes e sua trajetória, contando com trabalhos de Barbosa em seus livros *Arte-educação no Brasil* (1998) e *A imagem no ensino da Arte* (2008), e o texto *Para gostar de aprender arte*, de Iavelberg (2003), que oferecem um suporte para compreender a ação pedagógica que envolve as artes. Acerca dos materiais didáticos, textos como *A prática educativa* de Zabala (1998) e *Materiais didáticos* de Bandeira (2009) permitem compreender a diversidade de propostas de produtos didáticos e em quais o jogo se encaixa. Quanto ao jogo, a obra *Homo Ludens*, de Huizinga (2000), possibilita compreender sobre a natureza do jogo e características para analisá-lo, em conjunto com as definições de aprendizagens previstas na BNCC (Brasil, 2018).

No Capítulo II, foi investigada a potencialidade do RPG como recurso pedagógico por meio da obra *Saindo do Quadro*, de Marcatto (1996), com formas de desenvolver a prática do RPG em sala de aula. Por meio do texto de Ferreira (2018) e de Crawford e Mearls (2020), foi possível destacar regras, contextos e etapas necessárias para o jogo, unindo ao que se estudou com os autores Lourenço (2003) e Amaral (2013), que por meio de seus cadernos guias de aventuras pedagógicas possibilitaram o desenvolvimento da aventura “Missão Modernista”.

No capítulo III, o objeto de estudo foi o modernismo brasileiro, seus contextos e implicações. Com o suporte da pesquisa de Andrade (2017), *Rubricas do cotidiano*, e Boaventura (2015), com *a Semana de Arte Moderna: o que comemorar?*, foi possível realizar a análise a contextualização histórica, social e política da sociedade em que nascia o modernismo. Já Donato (2012), com a pesquisa intitulada *Teatro Municipal de São Paulo*, permitiu compreender a fundo sobre o ambiente em que ocorreu o evento, sendo essencial para o desenvolvimento do jogo. O livro *Artes Plásticas na Semana de 22*, de Amaral (1972), foi essencial para toda a pesquisa que se seguiu

sobre os artistas, suas obras, técnicas e história do evento. Junto a ele, documentários e entrevistas feitas para TV Senado (2024), TV Brasil (2009) e TV Cultura (2023) possibilitaram a análise dos artistas escolhidos como foco do jogo.

No capítulo IV, por fim, no qual se encontra o caderno guia desenvolvido, contam toda a história, regras, personagens e explicações para o professor-mestre que utilizar esse material. Em síntese, é nesse contexto que a pesquisa se insere, onde buscará produzir a história, personagens, recursos visuais e cênicos para o desenrolar da aventura desse jogo de interpretações de papéis, o RPG. O foco em ser um material possível de impressão permite que não haja limitações para a sua aplicação e se torne uma alternativa de metodologia acessível e prática. Assim, busca-se proporcionar uma abordagem interativa e inovadora que tenha um resultado positivo no ensino-aprendizagem dos estudantes, superando as barreiras da infraestrutura e de impasses tecnológicos.

Apresentação da pesquisadora

Desde a infância, sempre tive um profundo interesse pelas artes, uma paixão que se manifestou de várias formas. Participei de grupos de pintura, dança e teatro, onde pude explorar diferentes expressões criativas. Minha curiosidade artística se expandiu para a modelagem em argila, impulsionada por meu pai, e, muitas vezes, me encontrava cercada por pincéis e tintas, criando sem parar. Na adolescência, me encantei pela escrita e pela união entre o texto e a imagem. Cada momento livre era uma oportunidade para criar, dar forma às ideias que fervilhavam na minha mente, mergulhando cada vez mais no universo artístico que sempre me encantou.

Importante começar pelo momento principal, onde tive a consciência de que as artes fariam parte de minha vida. Em 2017, com meus 14 anos, entrei no grupo de teatro que havia no bairro onde cresci e morava, um centro cultural que recebia apoio do ator Reynaldo Gianecchini — uma vez que era sua cidade natal. Essa instituição oferecia diversos cursos, desde karatê até coral, e se tornou o lugar onde as crianças da região poderiam se conectar com a arte e se expressar de algum modo. Nos 4 anos que participei, tive a grande oportunidade de conhecer pessoas incríveis que me mostraram o quão bela era a arte de se expressar, qualquer fosse a linguagem. O grupo me abriu portas para me permitir explorar, entendendo que o fazer artístico era mais do que apenas as 4 horas que ficávamos ensaiando.

Recebi um apoio muito grande da minha família quando decidi escolher o curso de Artes Visuais. Durante o curso, tive a chance de conhecer pessoas que me ajudaram a desenvolver meu processo artístico e, principalmente, descobrir que eu não era menos artista por não ter grandes obras e produções. Do meu jeito, eu descobri que gostava de ensinar, gostava de estudar e poder apresentar esses conhecimentos e que, mais ainda, gostava de ver as pessoas curiosas e interessadas em aprender. A arte-educação me permitiu, em cada sala que entrei durante o estágio, conhecer diversas perspectivas, experiências e visões de mundo, me ensinando a importância da arte na formação integral desse sujeito do ensino básico.

A escolha do RPG como recurso pedagógico se deu devido à minha experiência com esse estilo durante a pandemia, onde tudo em que eu participava ficou suspenso por tempo indeterminado. Surgiu a possibilidade de jogar com amigos da minha irmã em uma mesa online e, de primeiro momento, minha personagem participaria de só uma sessão, contudo, acabei me tornando recorrente e uma das

principais. A aventura, que era uma *one-shot* — aventura que dura apenas uma partida —, se estendeu por um ano e foi nesse período que descobri toda a potencialidade do jogo explorado nessa pesquisa. Vale ressaltar a escolha do tema da narrativa do jogo, o modernismo brasileiro, uma vez que só tive contato com a história da arte no meu ensino médio, sendo o momento em que me senti mais participativa e envolvida com a disciplina. A curiosidade e participação desses estudantes nos Anos Finais sobre contextos históricos e culturais, que pude perceber durante o estágio, podem ser potencializadas se exploradas de uma maneira envolvente, como o jogo enquanto material didático. O modernismo brasileiro, nesse sentido, possibilita que esses jovens conheçam a história da arte brasileira, seus artistas, obras, contextos e lugares, criando um sentimento de identificação e pertencimento.

Durante a faculdade, explorei diferentes estilos e técnicas artísticas. Porém, me encontrei com o desenho em nanquim, adicionando a ele a pintura com canetinhas, um material que havia deixado de lado desde a infância e redescobri no último ano da faculdade. Foi por meio desse estudo, com a união desses materiais, que pude desenvolver os recursos visuais da aventura Missão Modernista, como as cenas interiores, exteriores e seus personagens.

No decorrer da minha trajetória enquanto estudante de Artes Visuais e arte-educadora, pude vivenciar uma série de experiências que ampliaram minha visão sobre o ensino e as práticas artísticas. Minha curiosidade e paixão pela arte me guiaram, construindo uma visão sensível sobre o papel da arte na formação dos indivíduos, como foi comigo. No dia 25 de agosto de 2019, minha mãe me escreveu “Você nasceu para brilhar!” logo após minha primeira grande apresentação de teatro. E hoje, em 2024, posso dizer que o apoio deles foi o que me deu força para ver que a Arte era, é e sempre será minha base. Porque, como a Angélica de 16 anos escreveu um dia e eu sigo honrando ela, “enquanto eu existir, a arte há de resistir”.

Percurso da Pesquisa

A pesquisa tem como metodologia a pesquisa bibliográfica, com a finalidade de aprimorar e atualizar os conhecimentos sobre o objeto de pesquisa. Para isso, a metodologia parte das Etapas de Pesquisa Bibliográfica de Souza *et al.* (2021). Inicialmente, há a escolha do tema relevante que gere contribuições para a sociedade e vida acadêmica, como o material didático alternativo para o ensino de história da arte. Logo em seguida, ocorre o levantamento bibliográfico preliminar, delimitando o tema proposto. O livro de Marcatto (1996) acerca das possibilidades do uso do RPG pedagógico serviu de base para guiar no momento de leituras exploratórias sobre o tema e para a definição do projeto.

Esse levantamento inicial se deu por obras já publicadas na internet, como o Google Academic e a base de dados Athena, além da própria biblioteca da Universidade. Além disso, a pesquisa inicial foi norteada pela Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018) e suas referências no que compete ao componente curricular Arte no Ensino Fundamental, a fim de que a proposta do projeto atenda ao documento normativo. Nesse sentido, consideraram-se, também, os trabalhos de Barbosa (2008; 1998) e Iavelberg (2003) para entender a ação pedagógica no ensino das artes.

Seguindo as etapas de Souza *et al.* (2021), determinou-se, então, o problema da pesquisa. Que possibilitou a elaboração de uma hipótese para a questão geradora. Essa hipótese, de que a aventura de RPG garante um ensino interativo e compreensível, norteou a ampliação do levantamento bibliográfico. A seleção das fontes principais do projeto partiu dos sites e ambientes utilizados no levantamento inicial, com palavras-chave para a localização, como: materiais didáticos, RPG e Educação básica, a fim de identificar as produções que competem quanto às possibilidades da mediação do jogo em sala de aula.

Nesse momento de aprofundamento referencial, os livros *A prática educativa*, de Zabala (1998) e *Materiais Didáticos*, de Bandeira (2009), podem-se estudar a variedade de produtos pedagógicos utilizados em sala de aula. O estudo de Ferreira (2018) possibilitou analisar o uso pedagógico do jogo, além do *Guia do Mestre*, de Crawford e Mearls (2020), livro próprio do RPG, que apresentou os meios de se construir características da aventura, como fichas e regras básicas. Além desses, há

outros dois autores que construíram suas próprias aventuras: Mini Gurps: o resgate dos Retirantes, de Lourenço (2003) e Amaral (2013), com o site RPG na Escola.

No decorrer do projeto, há um estudo acerca do Modernismo brasileiro, com base em Amaral (1972), com seu livro Artes Plásticas na Semana de 22, e Boaventura (2015) com texto Semana de Arte Moderna: que comemorar?, identificando o contexto histórico, figuras importantes e obras que representam esse momento, para que acontecesse o desenvolvimento da história, dos suportes visuais e das fichas dos personagens. Autores como Andrade (2017) e Donato (2012) foram fundamentais para a construção da atmosfera da cidade na década de 1920 e sobre o local do evento, o Theatro Municipal de São Paulo.

Junto a esse levantamento referencial, em que outros autores também foram relevantes para a pesquisa e citados, ocorreu o fichamento dos textos selecionados, de modo que houvesse uma organização e reflexão sobre as obras, relacionando-as com a hipótese da pesquisa (Souza *et al.*, 2021). O momento de análise e interpretação é a última etapa da pesquisa bibliográfica antes da redação e estruturação lógica do trabalho com as reflexões obtidas pelas leituras (Souza *et al.*, 2021), seguido da confecção da narrativa do jogo e seus recursos visuais.

Capítulo I
O ensino das Artes

1. O ensino das artes

O presente capítulo visa discutir sobre a educação enquanto campo em constante evolução, refletindo as mudanças culturais, sociais e tecnológicas que perpassam sua história. Nos últimos anos, o advento da cultura digital pressionou que o ensino procurasse por novas abordagens pedagógicas que fossem mais significativas e dinâmicas, com o propósito de engajar os estudantes. Essa realidade contemporânea carrega uma reflexão sobre os desafios e perspectivas no ensino das artes e um foco especial na diversidade dos materiais didáticos, que serão tratados no decorrer do capítulo.

Ao explorar a importância da educação artística, ressaltam-se suas lutas e conquistas através dos anos, abrangendo desde a falta de apoio de políticas educacionais até a infraestrutura inadequada das instituições de ensino para as aulas de arte. Esses desafios, estudados por Barbosa (1989), perpassam as várias reformas curriculares que ocorrem no sistema educacional até hoje, lutando pelo papel da arte-educação enquanto formadora de criticidade e criatividade, possibilitando o desenvolvimento integral da criança do ensino básico. Ao questionar o ensino tradicional vigente, é possível converter a desvalorização de artes enquanto conteúdo didático por meio de novas práticas pedagógicas que instiguem a participação e curiosidade dos estudantes, pesquisado por Iavelberg (2003), desencadeando no interesse pelo aprender.

Seguindo esses levantamentos, é possível refletir sobre o jogo como objeto cultural pertencente à humanidade, analisado por Huizinga (2000), e como essa característica reflete no caráter participativo do jogo, como o RPG pedagógico. Permitindo os jogadores vivenciarem outros momentos, agindo por outras regras e interpretando papéis durante essa ação educativa, o RPG conecta o jogo e o ensino-aprendizagem, possibilitando que esses adolescentes tenham acesso ao conhecimento artístico, como defendido por Barbosa (2008). Outros pontos a serem comentados são as próprias habilidades específicas e gerais destacadas na BNCC (Brasil, 2018) que condizem com a proposta do jogo e com a etapa de ensino a ser trabalhada, o Ensino Fundamental — Anos Finais. Além disso, a variedade de materiais didáticos existentes disponíveis para essa fundamentação e apoio para a prática pedagógica, apresentado por Zabala (1998) e categorizado por Bandeira (2009), permite destacar o jogo como material educativo que une a prática e a teoria.

1.1 Desafios e perspectivas da arte-educação

No campo educacional, existem marcos legais que regulam e norteiam a educação no Brasil, como a Base Nacional Comum Curricular — BNCC (Brasil, 2018). Esse documento, de caráter normativo, tem o objetivo de padronizar as aprendizagens essenciais para todas as etapas da educação básica — Infantil, fundamental e médio. No campo das artes, a BNCC (Brasil, 2018) comenta sobre a importância dessa disciplina para a formação integral do sujeito, estabelecendo competências e habilidades que devem ser trabalhadas pela ação pedagógica a fim de desenvolver a sensibilidade estética, o pensamento crítico e reflexivo e a capacidade de expressão artística.

Esse referencial curricular apresenta as artes em quatro linguagens, sendo: artes visuais, dança, música e teatro. Essas unidades temáticas articulam saberes e práticas, praticando a interação crítica desse estudante, favorecendo “o respeito às diferenças e o diálogo intercultural, pluriétnico e plurilíngue, importantes para o exercício da cidadania.” (Brasil, 2018, p.193). Além disso, a BNCC define seis dimensões do conhecimento a serem trabalhadas em sala de aula, sendo a criação, crítica, estesia, expressão, fruição e reflexão, articuladamente entre elas.

Em uma perspectiva cronológica de eventos que levam a arte-educação para o momento contemporâneo, é importante ressaltar que ter artes como matéria obrigatória do ensino básico foi e continua sendo uma luta dos arte-educadores. Como Barbosa (1989) relembra, apenas em 1971, com a Lei Federal n.º 5692, que determinava as Diretrizes e Bases da Educação, é que o ensino de Arte é incluído no currículo escolar. Por ser uma época em que a educação tinha como seu principal objetivo a criação de mão de obra barata e profissionalizante, a arte se encontra como uma das poucas aberturas no ensino para a criatividade, espontaneidade e pensamento crítico do aluno.

Ainda, atualmente, é comum nas salas de aula o uso de desenhos impressos para colorir. O desenho livre, temas cotidianos banais e sem uma variação de proposição de técnicas e ideias por muitas vezes deixam de fora do currículo o contexto cultural e histórico das artes, como Barbosa (2008) comenta. Desse modo, não é possível observar uma evolução na compreensão e reflexão sobre a sociedade no indivíduo, por justamente não ser explorada corretamente ou instigada. Além disso, o pensamento de que a disciplina de artes “não tem conteúdo” desvaloriza todo o

potencial educativo que o papel da arte tem na educação enquanto área do conhecimento.

Para contrapor essa negligência que acompanha a arte-educação desde as suas primeiras lutas, é importante refletir sobre como o ensino das artes no currículo escolar deve assumir um papel central como elemento formador de cultura e identidade humana, não se justificando apenas pelas competências e habilidades definidas nessa área do conhecimento. Conforme Iavelberg (2003) comenta, o processo de ensino-aprendizagem das artes envolve três eixos principais: fazer, apreciar e refletir sobre a produção social e histórica da arte.

Essa tríade aponta para a necessidade de se construir uma abordagem mais completa, que envolva a prática criativa, a análise crítica e reflexiva sobre os contextos e práticas artísticas, possibilitando a apreciação da arte enquanto manifestação cultural diversa e desenvolvendo a consciência cultural. É possível refletir sobre formas de ensino que proporcionem uma compreensão ampliada do mundo e da história, diminuindo os desafios enfrentados na arte-educação de modo que o estudante não apenas aprenda um conteúdo, mas sim que se conecte a diferentes experiências culturais e sociais, como a proposta didática do RPG pedagógico.

O jogo é um dos elementos mais primitivos e enraizados na cultura, segundo a ótica de Huizinga (2000), pressupondo a sociedade humana e resultando no nascimento da cultura. O autor, em seu livro *Homo Ludens*, relembra ainda sobre o jogo ser “mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico [...] É uma função significativa” (Huizinga, 2000, p. 5). Portanto, o RPG, enquanto jogo, é um fenômeno cultural que ultrapassa uma simples atividade biológica ou psicológica, ela reflete uma dimensão simbólica do ser.

Essa função cultural do jogo permeia a linguagem e a criatividade, criando esse mundo alternativo do jogo com uma nova dimensão e características, de forma poética. Além disso, Huizinga (2000) reforça a ideia de que o jogo não é inferior a outras práticas, principalmente no meio educacional, por absorver os jogadores intensamente, criando um espaço de autonomia significativo para a aprendizagem. O autor, assim, estabelece essa conexão entre o jogo e o ensino, ressaltando a importância do espírito lúdico para a construção e manutenção da cultura e educação.

Pensando nisso, é notável que o papel do professor é crucial para esse aprendizado efetivo através do jogo, uma vez que é por meio de suas ações,

proposições e reflexões que o vínculo dos estudantes com a arte é criado. Esse vínculo pode e deve ser guiado pela curiosidade e interesse, não por uma imposição externa, principalmente se pensado nos repertórios individuais que cada sala carrega. Para as aulas serem motivadoras e interessantes, é importante o diálogo entre professor e estudante, de modo a considerar suas expectativas e conhecimentos prévios. Para além desse vínculo, vale ressaltar que o professor deve ir além de apenas transmitir conteúdos, cabendo a ele:

[...] criar múltiplas oportunidades de interação dos estudantes com esses conteúdos, variando as formas de apresentá-los, utilizando meios discursivos, narrativas, imagens, meios elétricos e eletrônicos, textos; [...] ciente de que é o aluno quem transforma tais informações em conhecimento por intermédio de interações sucessivas. (Iavelberg, 2003, p. 27).

Com essa reflexão, é importante observar o professor de arte como criativo e flexível, oferecendo diferentes modos de apresentação do conteúdo e diferentes formas de aprendizagem, visto que o aprendizado se torna significativo quando o aprendiz é contextualizado, compreendendo a relevância daquele conteúdo para seu entendimento de questões sociais, culturais e históricas. Iavelberg (2003) também ressalta a importância do professor criar um ambiente no qual o discente possa explorar e se envolver com a arte de maneira significativa, possibilitando oportunidades educativas envolventes como, por exemplo, o RPG proporciona.

Por mais que as aulas de Arte sejam desvalorizadas em seu histórico, para muitos estudantes é somente no âmbito escolar que há uma aproximação e conhecimento de obras de arte. Assim, a escola seria “o lugar em que poderia se exercer o princípio democrático de acesso à informação e formação cultural de todas as classes sociais” (Barbosa, 2008, p. 33), permitindo, portanto, o acesso à arte para diversas camadas sociais, aproximando códigos culturais a esses estudantes, trabalhando conforme o objetivo fundamental da escola, sendo o civilizatório.

Ao todo, nas quatro unidades temáticas definidas na Base Nacional Comum Curricular, são 32 habilidades definindo quais aprendizados serão desenvolvidos ao longo dos Anos Finais (Brasil, 2018). Os códigos presentes no documento, referente a essas habilidades, são lidas da seguinte forma: o primeiro par de letras refere-se a etapa da educação, como, por exemplo, EF referindo-se a Ensino Fundamental; os dois seguintes números detalham os anos abrangidos pelo código, como 69 referindo-se do 6º ao 9º ano; o próximo par de letras compete ao componente curricular, como

AR sendo a sigla de Arte; por fim, os dois últimos pares são números sequencias no conjunto de habilidades. Dentre essas, vale ressaltar quatro habilidades desenvolvidas através do RPG pedagógico proposto na pesquisa, sendo elas:

- (EF69AR01) Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.
- (EF69AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço.
- (EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.
- (EF69AR33) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, design etc.).

Além disso, é importante destacar que o documento estabelece 10 competências gerais, que visam integrar o desenvolvimento intelectual, cultural, social e emocional do estudante a fim de uma educação articulada entre as diferentes áreas do conhecimento (Brasil, 2018, p. 9-10). Dessas competências, duas se relacionam com o jogo:

- Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
- Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

Entende-se, porém, que os objetivos atuais das aulas de Arte vão muito além

do espontaneísmo, e sim de ser “ingrediente essencial para favorecer o crescimento individual e o comportamento de cidadão como fruidor de cultura e conhecedor da construção de sua própria nação.” (Barbosa, 2008, p. 14). No ensino de História da Arte no Brasil, busca-se contextualizar o estudante com as produções artísticas do cenário brasileiro, a fim de proporcionar uma reflexão sobre as expressões artísticas nacionais e desenvolver um senso crítico e transformador (Barbosa, 2008). Apresentar para alunos do ensino fundamental II o movimento modernista no Brasil e a Semana de Arte Moderna, contextualizando sua luta e história, permitindo que compreendam a diversidade das produções artísticas nos diferentes contextos socioculturais.

Ao jogar, o estudante não se limita ao mundo externo, uma vez que é possível ele explorar e experimentar diferentes papéis sociais, testar limites e desenvolver habilidades, como essas previstas na BNCC. Assim, como Huizinga (2000) reflete, o jogo tem um papel fundamental na construção de narrativas e resolução de problemas. Isso possibilita que a aprendizagem ocorra de maneira envolvente e significativa, dando para o jogo, como o RPG, por exemplo, essa característica de metodologia pedagógica que propicia a interação com contextos históricos e vivência de situações reais. Desta maneira, o jogo pedagógico permite explorar o interesse do professor junto ao aprendizado dos alunos, instigando sua autonomia e participação. Essa forma de ensino permite que, como diz o nome do livro de Iavelberg (2003), os estudantes passem a gostar de aprender artes.

1.2 O RPG como material Didático

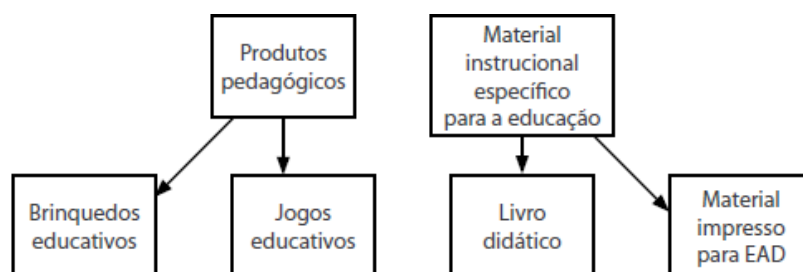
O objeto de estudo dessa pesquisa, o RPG como meio de ensino de história da arte, abrange um estudo acerca dos Anos Finais do Ensino Fundamental, compreendendo do 6º ao 9º ano, que compete dos 11 aos 15 anos. Essa etapa do ensino básico é marcada pela progressão da autonomia individual, compreensão de normas e interesses entre os indivíduos, consolidando as aprendizagens anteriores. Desse modo, o ensino nesse momento visa aprofundar e ampliar o repertório desses estudantes por meio de ações que possibilitem o agir e refletir crítico, conectando-os com diferentes áreas do conhecimento por meio da transdisciplinaridade.

O foco nessa etapa para o desenvolvimento do jogo se justifica pela transformação que esses estudantes passam no momento dos anos finais, sendo tanto social, de criança para a adolescente, como biológica, psicológica e emocional.

Além disso, é um momento em que o discente é marcado por diferentes formas de expressão e de culturas. Retomando a importância da ação pedagógica para alcançar esses objetivos descritos no documento normativo, vale ressaltar a diversidade de produtos pedagógicos que podem ser utilizados no ensino de Arte como possibilidades para essa ação docente, apresentando um caráter potencializador no campo educacional e mostrando-se um recurso envolvente e eficaz. Tomando esse quesito de facilitadores do processo de ensino-aprendizagem, Bandeira (2009) define os materiais didáticos como “produtos pedagógicos utilizados na educação e, especificamente, como o material instrucional que se elabora com finalidade didática.” (Bandeira, 2009, p. 14).

A autora ainda relembra que esses materiais apresentam diferentes suportes, seja impresso ou audiovisual, desde livros didáticos até recursos midiáticos, abrangendo também os produtos pedagógicos como jogos, brinquedos educativos, blocos e ábacos (Bandeira, 2009, p. 14). O esquema a seguir permite uma maior compreensão acerca dessas possibilidades e apresenta uma classificação para esses materiais.

Figura* 1 - esquema adaptado com os tipos de materiais didáticos (Bandeira, 2009)



*As imagens que aparecem no decorrer da pesquisa estão referenciadas na p. 102-104

Importante ressaltar que os diferentes modelos de materiais educativos devem ser avaliados para cada necessidade no ensino, diferenciando o público-alvo da ação e qual a intenção no uso desse produto, tanto dentro como fora de sala de aula. Além disso, sobre a oferta desses produtos didático-pedagógicos, se mostra interessante combinar diferentes modelos desse material no processo educacional. A depender da demanda, contexto, condições de oferta do curso, sua finalidade, carga-horária das aulas e da proposta pedagógica (Bandeira, 2009, p. 26), é importante combinar com possíveis tecnologias em sala de aula.

Esses produtos são essenciais para as propostas metodológicas por condicionarem a ação pedagógica, como comenta Zabala (1998) em sua análise dos

materiais curriculares. Os instrumentos proporcionam referências e critérios para o planejamento das aulas, além de, tomando o jogo educativo como exemplo, interferirem diretamente na elaboração e execução do ensino-aprendizagem. Nessa perspectiva, destaca-se a possibilidade do educador de eventualmente criar um material de apoio lúdico que possibilite a compreensão e a explicação conforme as necessidades de sua turma — resultado que um material deve alcançar.

Devido às mudanças tecnológicas e culturais, há uma preocupação quanto ao critério de escolha dos professores entre as diferentes propostas que existem nos materiais didáticos atualmente. Para isso, o Guia (MEC, 2007, p. 21, *apud* Bandeira, 2009, p. 100) separa os produtos em algumas categorias, distribuindo por séries ou ciclos, que se adequam à programação curricular prevista para a turma correspondente. Dentre as possibilidades destacadas por Bandeira (2009), vale ressaltar o Material de Apoio Lúdico, que agrega o jogo como material:

Material de apoio lúdico: jogos de tabuleiro, de cartas, de percurso, de recorte, montagem e colagem de imagens, adesivos, álbuns de figurinhas, de retrato, de coleções, papéis coloridos, de texturas, de padrões variados, tipo de papel espelhado e outros recursos gráficos e de impressão (Bandeira, 2009, p. 102).

Desse modo, conforme essas categorias, é evidente a diversidade de material didático e como o educador tem cada vez mais possibilidades na sua ação pedagógica, como recursos midiáticos, físicos e sonoros, por exemplo. Os materiais interativos, como os jogos de apoio lúdico comentado, oferecem possibilidades no ensino por permitir que os participantes suspendam certas normas da realidade para acatar as regras do jogo, seja fantasiosa ou não, atingindo os objetivos propostos e completando tarefas, como, por exemplo, nos jogos de role-playing game (Bandeira, 2009, p.278)

Quando pensado em produto pedagógico, o que se faz presente nas salas de aula são os livros didáticos. Porém, há ressalvas quanto ao seu uso devido à sua estrutura que trata de conteúdos unidirecionalmente, atuando como transmissores de certas visões da sociedade, da história e da cultura e não oferecendo ideias diversas (Zabala, 1998, p. 174). No texto de Zabala há a menção de outros recursos didáticos, porém, o livro didático recebe críticas em relação ao seu uso mecanizado e tradicional. Nesse sentido, temos:

Com frequência, as opções postuladas são transmitidas de forma dogmática, apresentadas como conhecimentos acabados e sem possibilidade de

questionamento. Desta maneira se silencia o conflito, fonte de progresso e de criação cultural e científica. (Zabala, 1998, p. 174)

Dentre as críticas referentes a esse material, é importante citar a limitação da participação dos estudantes no ensino, não permitindo iniciativas e dinâmicas integradoras. Ainda, devido à sua estrutura, não respeita o ritmo de aprendizagem nem olha individualmente para suas experiências e interesses, tornando esse ensino coletivizado e não percebendo cada indivíduo. Esse agir, na prática docente, transforma a educação muito mais em uma memorização mecanizada do que de fato em aprendizagem, tornando válida a necessidade de se repensar na aplicação de produtos alternativos, como os jogos de material de apoio.

Tendo isso, esse produto didático em formato de jogo apresenta quatro elementos fundamentais de acordo com Crawford (1997, p.13, apud Bandeira, 2009, p. 274): Representação, em que as regras definem as situações, podendo ser baseadas no mundo real ou na fantasia; interação, permitindo que o jogador, nesse caso, o aluno, reajam aos acontecimentos propostos; conflito, definindo as dificuldades e obstáculos que serão encontrados no decorrer do jogo que aumentam o interesse do aluno em participar; segurança, uma vez que o jogo permite que experimentem uma realidade de maneira segura, sem os atingirem no mundo real.

A interatividade presente no jogo permite que as aulas, especialmente as de ensino das artes, proporcionem aos estudantes um estímulo à criatividade e à imaginação dos estudantes, além de favorecer o interesse e engajamento no conteúdo. Essa capacidade do educador de selecionar ou desenvolver seu material didático de acordo com sua proposta, resulta num domínio de uso desses produtos adequadamente diante de diversas situações, com um foco na “realização de múltiplas atividades, não limitadas temporalmente a uma única unidade didática” (Zabala, 1998, p.192).

Dessa forma, a atividade sequenciada é importante por trabalhar o conteúdo no ritmo de aprendizagem do aluno de acordo com essa ordem trabalhada, uma vez que uma única unidade didática não respeita os diferentes ritmos de aprendizagem que existem em uma sala de aula. Além disso, com esse material de apoio que é o jogo pedagógico, o ensino das artes atende o objetivo da BNCC (Brasil, 2018) de integrar a formação desse estudante e colocar como protagonista do ensino, conhecendo e vivenciando diferentes manifestações culturais.

Capítulo II

O RPG pedagógico

2. O RPG Pedagógico

Neste capítulo, será explorado o Role Playing Game - RPG enquanto jogo narrativo e colaborativo, tratando de todo seu potencial como recurso na educação. Como visto, as habilidades desenvolvidas com o jogo e suas características educacionais tornam o RPG um material didático favorável para o ensino de história da arte e, nesse capítulo, é possível entender o que é o RPG na educação e como se constrói essa história, se aprofundando em suas regras e modo de jogar.

Explorando seu histórico e toda a linha cronológica de eventos que o levam de jogo com propósito de diversão até o que ele é hoje na educação, é possível notar que essa transição foi impulsionada pela busca dos professores por novas ferramentas pedagógicas capazes de romper com o ensino tradicional, explorando os conteúdos curriculares de modo prático, como estudado por Ferreira (2018). Para se construir essa aventura educacional por meio do RPG, compreendendo as habilidades a serem desenvolvidas e as características educacionais envolvidas no processo, Marcatto (1996) apresenta o caminho a ser seguido pelos educadores para criarem essa aventura pedagógica. Assim, é possível observar a construção dessa aventura no ensino, notando os passos para se construir as fichas e tramas da aventura, estudando o papel do mestre e do jogador.

O potencial do RPG como material didático é grande, explorado por diversos autores atualmente. Dentre eles, a aventura de Lourenço (2003) serviu de base para a criação do guia-mestre desenvolvido na pesquisa, apresentando os tópicos necessários a se ter no livro do mestre-professor que aplicará essa história, possibilitando, assim, que ele tenha todas as informações necessárias para conduzir a trama. Destaca-se, também, a importância das fichas de personagens, sendo esses dos jogadores ou do mestre, os chamados *Non Playable Characters* — NPC's. Essa ficha permite que o mestre guie os jogadores durante as rolagens de dados para decidir ações e decisões, se baseando na vantagem e desvantagem de cada um.

Nesse sentido, dentre os sistemas de RPG criados e adaptados, destaca-se o *Dungeons and Dragons*, adaptado por Amaral (2013), disponibilizado no site RPG na Escola, que destaca o uso educacional com regras reduzidas e de fácil entendimento, ideal para a sala de aula. Outro ponto importante desse estilo partiu-se de não ser um jogo competitivo. Pensando no ensino atual, com o foco em vestibulares e em notas, as próprias escolas acabam por incentivar uma competição entre os estudantes. Por

esse motivo, a escolha de um material didático, como o jogo cooperativo, resulta em um ambiente de aprendizagem dinâmico e envolvente.

2.1 O que é o RPG na educação

RPG é uma sigla para Role Playing Game, que significa “Jogo de Representação” em inglês. Atualmente é conhecido como um estilo de jogo eletrônico, porém sua história começa em 1974 como um jogo de papel, caneta e imaginação nos Estados Unidos. A mecânica básica do funcionamento do RPG pode ser dada como um jogo onde os jogadores criam e interpretam papéis de personagens, desenvolvendo uma narrativa colaborativa conforme interação com o mestre — ou *game master* — que conduz toda a trama e desafios a serem enfrentados. As regras podem variar conforme o sistema escolhido, mas em sua maioria envolve tomada de decisões, rolagem de dados e resolução de conflitos.

O *Dungeons and Dragons*, ou D&D, lançado em 1974 e escrito pelos americanos Gary Gygax e Dave Arneson, é tido como o primeiro Role Playing Game publicado, mantendo-se popular durante as décadas de 80 e 90 nos Estados Unidos (Ferreira, 2018). Esse jogo, traduzido como Masmorras e Dragões, surge como um desdobramento dos jogos de guerra, que simulam batalhas e permitem aos jogadores tomarem decisões estratégicas, combinando com as narrativas de fantasia. No Brasil, a chegada das aventuras se deram no final da década de 80, porém, o estilo ganha popularidade somente em 1985 pela série “Aventuras Fantásticas”, da Editora Marques Saraiva (Marcatto, 1996, p. 15).

Os RPGs de mesa, ou *tabletop RPGs*, são resultados de uma cultura com um crescente interesse na ficção científica e fantasia, como Ferreira (2018) relembra, principalmente devido à sua maneira lúdica de contar histórias fantasiosas. Isso despertou o interesse da cultura do entretenimento, que ganhava força com obras literárias como O Senhor dos Anéis, do escritor John Ronald Reuel Tolkien — J. R. R. Tolkien —, e universos das histórias de terror, como as escritas por Howard Philips Lovecraft — H. P. Lovecraft —, que posteriormente derivou um estilo de RPG conhecido como *Call of Cthulhu*, com a famosa aventura de mesmo nome, traduzido como “O Chamado de Cthulhu”. Conforme Marcatto (1996) comenta, a diferença dos antigos jogos de tabuleiro de guerra para os RPGs de mesa é justamente a inserção da necessidade de interpretação dos jogadores, cada qual com habilidades e

características únicas, tendo uma narrativa baseada no “exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso” (Marcatto, 1996, p.16).

O interessante do RPG é que o jogador participa ativamente da tomada de decisões de um modo que a história tome um rumo diferente de acordo com suas escolhas. Sendo assim, a sua base é a criatividade e a imaginação, principalmente por ser uma aventura com uma história criada, porém, que se reinventa a cada cena vivenciada, construindo e reconstruindo a história durante a partida. A escolha desse jogo para uso pedagógico surge principalmente por essa característica, onde o jogador-aluno tem a flexibilidade de escolher os caminhos a serem tomados na história, vivendo e adquirindo conhecimentos conforme a narrativa caminha.

O RPG, inicialmente, não foi produzido para fins educativos e sim como um estilo de jogo de entretenimento e diversão. No entanto, esse quesito educacional se deu a partir dos desafios enfrentados pelos educadores, como a falta de engajamento dos estudantes e dos conteúdos distantes de suas realidades, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais abstrato e cansativo. Assim, reconhecem como a dinâmica do jogo poderia ser aplicada em contexto de ensino, de modo a facilitar e torná-lo dinâmico. Conforme escrito por Marcatto (1996):

Mais recentemente, educadores têm percebido o potencial que o RPG tem como instrumento pedagógico. Talvez a maior dificuldade que o professor enfrenta é a falta de interesse do aluno por conteúdos que não pareçam ter aplicação imediata em sua vida. O aluno, então, estuda por estudar, para atender a uma obrigação, para ser aprovado ao final do ano letivo e não para desenvolver seus conhecimentos e capacidades que permitirão maior liberdade de escolha e satisfação em sua vida. O RPG permite evidenciar a aplicabilidade do conteúdo de forma imediata e simples no ambiente da sala de aula. É necessário apenas usar a imaginação. (Marcatto, 1996, p. 16-17)

Desse modo, integrando os conteúdos do RPG no contexto educacional, superam-se os métodos tradicionais por meio desse envolvimento ativo entre a turma, não sendo mais um processo unilateral. Vale lembrar que esse jogo de interpretação não é competitivo e sim colaborativo. Sua principal característica é a necessidade de cooperação e interação entre os jogadores para poderem dar continuidade no decorrer da história. Essa dinâmica torna o jogo um recurso pedagógico valioso por praticar o diálogo e a escuta ativa. Assim, o RPG permite os participantes tomem as decisões em conjunto, não competindo entre si, mas se unindo para resolver

problemas e construir soluções.

A área de estudo do uso de RPG como material didático é bem ampla e conta com diversas aventuras escritas para várias áreas do conhecimento. Por exemplo, a aventura de RPG “O Resgate dos Retirantes”, escrita por Lourenço (2003), foi criada para “apresentar de maneira divertida alguns aspectos relevantes da vida e da obra de Cândido Portinari” (Lourenço, 2003, p.7). Interessante ressaltar que essa aventura conta com alguns impressos, como objetos cênicos, cartas, fotografias, entre outros, a fim de que os jogadores possam compreender melhor visualmente as pistas e o contexto histórico e artístico em que estarão inseridos. Além disso, o autor ressalva a importância de trazer as obras de arte que serão tratadas no decorrer da aventura para os jogadores poderem estudar e visualizá-las.

Outro site relevante para professores que se interessam pelo uso do RPG na educação é o RPG na Escola, que tem como base os estudos de Amaral (2013), que visa trazer formas de aplicação do jogo para a apreensão de saberes, seja dentro ou fora da sala de aula. O site apresenta algumas aventuras, como a “Colonizadores do Brasil”, que, a partir da transdisciplinaridade, permite aos estudantes aprenderem sobre os acontecimentos históricos que envolvem os portugueses na época de colonização do Brasil, com conteúdo de História e Geografia.

Outro ponto importante sobre o uso do RPG no ensino é o de não o usar como ferramenta de avaliação, mas sim como recurso para a forma de ensinar. Informando isso aos jogadores, permite que se sintam mais livres para explorar e vivenciar a trama, não se preocupando com notas ou avaliações ao final. É possível, contudo, haver alguma forma de analisar o conhecimento aprendido ao final da aventura, como perguntas direcionadas ao que foi visto na história, para perceber a efetividade do jogo na turma. Como na aventura “Missão Modernista”, a ideia não é a de avaliar o desempenho ou qualificar cada jogador, e sim observar o que foi sintetizado após essas aulas, para o professor poder observar o que é necessário ser retomado durante as aulas.

Devido a essa dinâmica proposta pelo RPG Pedagógico, compreende-se esse formato como um potencial material didático para as aulas de arte capaz de aguçar a criatividade, o interesse e a cooperação. Sua característica interdisciplinar permite a aproximação da realidade com a fantasia, abrangendo história, princípios sociais, matemáticos, físicos, além de, também, poder envolver as 4 linguagens da arte —

artes visuais, teatro, dança e música, a depender da aventura proposta. Temos, então, que o RPG possibilita essa vivência do conteúdo, garantindo o engajamento e interesse do estudante de uma forma única.

Se torna possível, por meio da aplicação do RPG, que haja uma pesquisa anterior à aventura. Por exemplo, no caso da história proposta que envolve o modernismo brasileiro, pode ser pedido para os estudantes fazerem pesquisas, reunirem materiais sobre o evento e os artistas que participaram deste período, assim como suas obras, a fim de que já tenham esse conhecimento prévio que será aprofundado em sala. O interessante é criar uma história que permita aos jogadores explorarem, por obstáculos e investigações, o conteúdo da aula, possibilitando que interajam entre si. Assim, a aula se transforma em um jogo, mediada por esse envolvimento do estudante (Marcatto, 1996).

2.2 Construindo um RPG

Conforme visto, o Role Playing Game é uma ferramenta pedagógica com diversas características e possibilidades. Para facilitar o processo de aplicação em sala de aula sem perder as características do jogo, pode acontecer a simplificação de regras, uma vez que tanto os professores como os alunos podem não ter nenhum contato anterior ao RPG, tornando de fácil mediação e entendimento. Marcatto (1996), em seu livro *Saindo do Quadro*, apresenta formas de aplicar uma história independente do tema e da turma. Como ele apresenta em seu texto, temos que:

O RPG Pedagógico procura estimular a participação do aluno como agente de seu próprio aprendizado. Desenvolve a criatividade, a tomada de decisões, a expressão de suas próprias opiniões. Isso significa que não dará, necessariamente, respostas conforme o ponto de vista do professor. Se este for muito exigente e detalhista com relação à exatidão das respostas segundo sua perspectiva, não estará oferecendo espaço necessário para o desenvolvimento do aluno. Durante uma aventura isso se refletirá num artificialismo na ação dos personagens. O jogador percebe que não tem liberdade e que terá que fazer suas escolhas dentro de um limite estreito esperado pelo mestre. O jogador estará mais atento às expectativas do mestre que à aventura. (Marcatto, 1996, p. 48)

Dessa forma, o princípio que baseia a criação de uma aventura de RPG é a liberdade de exploração e dinâmica entre seus jogadores com o desenrolar da história. Não há sentido na aplicação desse material pedagógico se for algo planejado e roteirizado entre professor-aluno. A proposta baseia-se na pesquisa, não limitando a

criatividade do estudante, de modo que haja sim uma agitação no momento da proposta e no desenvolver do jogo, garantindo uma experiência de aprendizado sem opressão e críticas, e sim agradável e produtiva.

Marcatto (1996) apresenta alguns elementos que devem ser considerados ao planejar uma aventura de RPG pedagógico, partindo do pressuposto de que tanto o professor, como o estudante, não conhecem o funcionamento e regras de um RPG. Assim, temos: a informalidade, para o professor estar aberto a expressão e opiniões diversas durante a aplicação do jogo; e o nível de exigência, já que um dos principais pontos de partida desse material pedagógico é o de desenvolver a história com jogadores que não conhecem o estilo do jogo, não determinando limites — mesmo que a história não termine conforme o evento histórico, possibilitando que o professor explique posteriormente qual foi o verdadeiro desfecho. Além disso, ele ressalta a liberdade de participação, não impondo que um estudante participe e sim que seja estimulado a participar da atividade, e a redução de resistência a participação, pensando em histórias mais simples, sem a complexidade que existe no RPG, permitindo que a turma se interesse de maneira espontânea.

O autor ainda comenta sobre o professor-mestre já ter que estar preparado para os alunos tímidos, com dificuldade de compreensão ou os críticos e rebeldes. Em cada caso, deve-se pensar individualmente nas características desse indivíduo e qual a melhor forma de inseri-lo na história. É preciso aceitar como cada aluno responde e colabora, porém, é importante se atentar às regras já que, mesmo sendo uma brincadeira, o RPG e o ensino têm seu planejamento e normas.

A construção e o desenrolar do jogo funcionam consoante o sistema escolhido. Por exemplo, há dois livros que apresentam a base do sistema D&D, sendo esses “O guia do Mestre” e “O livro do jogador” (Crawford e Mearls, 2020), em que o primeiro contem as regras e a forma de criar e guiar um jogo no papel de mestre e o segundo com detalhes sobre a criação dos personagens e como preencher a ficha. Como dito anteriormente, a narrativa se constrói em conjunto, com os jogadores sendo inicialmente contextualizados sobre a realidade em que estarão inseridos para poderem estudar e pesquisar características para seus personagens conforme o contexto da aventura. A partir da ficha construída com a história, motivação, personalidade, temperamento e características físicas, começa-se a distribuir pontuações entre as perícias presentes na ficha.

Figura 2 – Ficha de Personagem D&D

The image shows a standard Dungeons & Dragons character sheet. At the top, there's a header with the D&D logo and a character name field. Below this, there's a section for class & level, background, player name, race, alignment, and experience points. The main body of the sheet is divided into several sections: ability scores (Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom, Charisma) with proficiency bonuses, saving throws, skills, and a list of skills. It also features armor class, initiative, speed, hit points (current and temporary), hit dice, attacks & spellcasting, equipment, and features & traits.

Cada estilo de RPG tem seu modelo de ficha, podendo até mesmo ser adaptado conforme as necessidades. Porém, todas preveem determinados campos a serem preenchidos para a criação desse personagem, sendo possível interpretar de acordo com suas características, tornando uma experiência desafiadora e inspirativa. Esse papel será fundamental para o jogador-aluno por ser através dele que será possível observar as vantagens e desvantagens durante as rolagens. Por cada personagem ser diferente, eles se complementam, tornando o grupo capaz de resolver os desafios da aventura e explorar suas ações durante o jogo.

Nessa construção de um RPG no plano pedagógico, em que é necessário partir do pressuposto de que os estudantes não conhecem o sistema, é importante construir os personagens pensando nos possíveis desafios que o cenário da aventura propõe, a fim de tornar a história fluida. Após a criação da ficha, o narrador, no caso o mestre, tem o papel de iniciar os jogadores com uma cena introdutória, permitindo que seus jogadores interajam nesse primeiro momento entre si e entendam a personalidade de cada personagem (Ferreira, 2018). Durante a jornada, a equipe toma decisões e age usando a criatividade conforme os recursos e informações oferecidos pelo narrador,

restando para o mestre conduzir a narrativa conforme suas ações e falas.

O professor-mestre, quando opta pelo uso do RPG, pode criar aventuras baseadas em outras aventuras já existentes, seja de livros, filmes ou acontecimentos históricos. Esse mestre é entendido como a pessoa que define as regras, o sistema e a aventura do jogo. É o narrador e mantém a história acontecendo. Um ponto importante comentado por Marcatto (1996) é de que esse mestre, onipresente, onisciente e onipotente, não deve exagerar nas decisões e ações para não ser uma aventura exagerada, seja para difícil, seja para fácil.

A ideia é de que o mestre mantenha o desafio acontecendo, não extrapolando para a história ter seu desenvolver, principalmente se pensado no contexto educacional, a fim de que não desmotive os estudantes. Além disso, esse mestre tem o papel de representar os demais personagens que aparecem no decorrer da aventura, os NPC's. Esses personagens são importantes para a história acontecer, guiando os jogadores em missões e dando informações. No caso da aventura com fins educativos, esses personagens podem ser representações de figuras históricas, possibilitando que os estudantes interajam com eles, aproximando a turma do contexto histórico, artístico e cultural significativamente.

O jogador ou o mestre, então, elabora um personagem segundo as regras e definições da aventura, adequando-se ao tipo e estilo de RPG (Marcatto, 1996, p. 15). Além disso, vale ressaltar sobre os diferentes estilos de RPG que existem atualmente, cada um se adequando às necessidades específicas e realidades. Dentre os tipos de RPG, alguns se destacam, como: O RPG eletrônico, sendo ministrado pelo aparelho de videogame ou computador; o RPG de Mesa, que segue o sentido do D&D de interação mestre e jogadores, sendo online ou presencialmente; e O LARPG, sigla para *Live-action Role-Playing Game*, com os jogadores atuando e vestindo-se de fato como os personagens.

No RPG, é importante se ter definido o sistema das regras para as ações acontecerem, limitando ou permitindo as decisões dos personagens que ocorrem na narrativa. Assim, é possível se estruturar a narrativa de modo a equilibrar a história, além de permitir que haja uma fluidez, possibilitando uma maior imersão desses jogadores por poderem desenvolver suas estratégias de acordo com esse sistema. Contudo, como recordado por Marcatto (1996), é importante que essas regras sejam simples a fim de que não dificultem a compreensão, aprendizagem e envolvimento

desse estudante. As regras definidas para a aventura criada se baseiam no sistema do *Dungeons and Dragons*, porém, desenvolvidas propriamente para a educação, adaptadas por meio das propostas pelo Livro do Mestre (Crawford e Mearls, 2020) e de Amaral (2013). Dentre as regras adotadas, está:

- a. Cooperação e rodízio entre o grupo de jogadores que representam um personagem, a depender da quantidade de estudantes na turma.
- b. A ficha contém apenas cinco habilidades, sendo força, destreza, inteligência, sabedoria e carisma, cada uma determinada para cada tipo de ação tomada pelos jogadores.
- c. Uso de um dado de 6 lados, por ser mais acessível para futuras aplicações da aventura.
- d. Uso de Inspiração durante o jogo, recompensando e dando vantagens para o grupo de jogadores que se comprometer com a interpretação e a investigação durante a aventura.

Assim, essas regras, que estão detalhadas no capítulo IV com o jogo e sua história, são estabelecidas de modo que sejam de fácil entendimento tanto pelos jogadores como para futuros professores que optem por usar essa aventura como recurso didático. Vale ressaltar que o atributo “Constituição”, presente no Livro do Mestre (Crawford e Mearls, 2020), não será utilizado pela aventura ser de investigação e não de sobrevivência, não contendo cenas que envolvam a saúde física do personagem. O que pode acontecer, contudo, é o estudante propor alguma ação agressiva e o personagem do mestre precisar revidar no mesmo sentido. Assim, o mestre deve pedir duas rolagens, uma para constatar se o personagem consegue ou não fazer aquela ação — dependendo de ser metade do valor do dado para ter eficácia —, e outra para a quantidade de dano, definindo que a rolagem do dado equivale aos Pontos de Vida que podem ser tirados do personagem.

Além disso, a proposta de o personagem ser controlado em grupo parte da realidade de que as salas de aula comportam em média 40 alunos por turma, sendo preciso que esse material atenda a essa realidade. A ficha desenvolvida para a história se baseou na de Amaral (2013), com a ideia de ser uma ficha simples e de fácil entendimento.

Figura 3 – Ficha de personagem desenvolvida

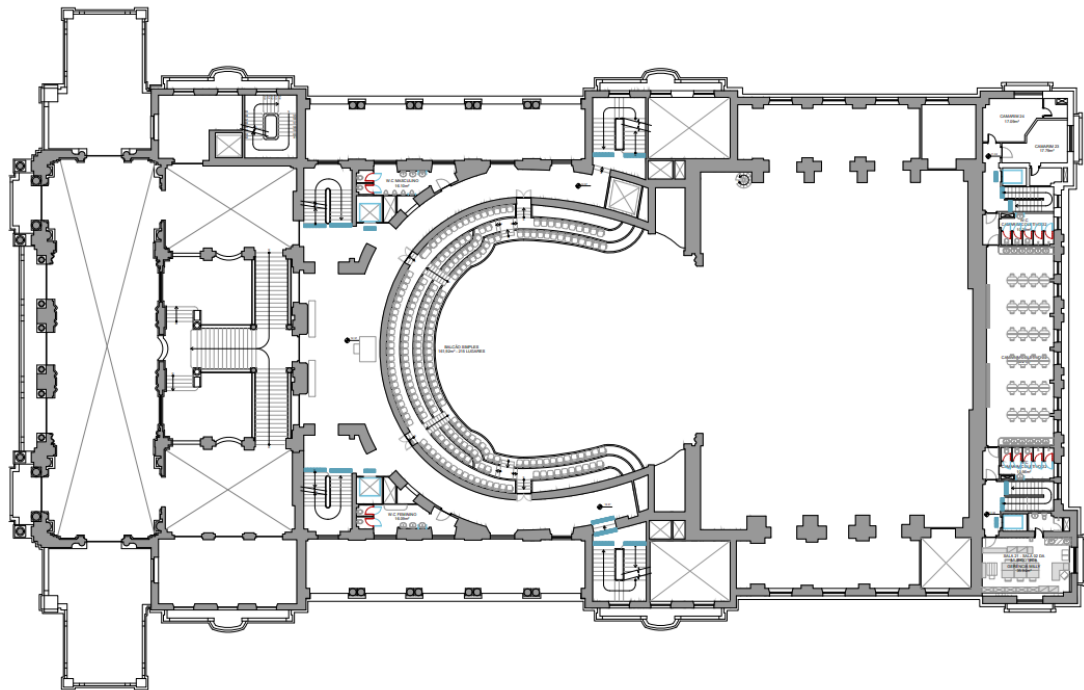
The character sheet is a hand-drawn template with the following sections:

- Top Left:** A box labeled "Aventura: Missão Modernista".
- Top Right:** Two horizontal boxes labeled "Personagem:" and "Idade:". Below them are two more boxes labeled "Jogadores:" and "Turma:".
- Center:** A large vertical rectangle with a scroll-like top and bottom edge.
- Right Side (Top):** Two boxes labeled "PV" (containing the number 10) and "INSPIRAÇÃO" (containing four empty squares).
- Right Side (Middle):** A box labeled "Personalidade" with a large empty space below it.
- Right Side (Bottom):** A box labeled "Desvantagens:" with a large empty space below it.
- Bottom Left:** A table titled "Habilidades" with five rows and two columns. The first column contains checkboxes, and the second column contains the skill names: Força, Destreza, Inteligência, Sabedoria, and Carisma.
- Bottom Center:** A box labeled "VTG/DVTG" with five empty rows.
- Bottom Right:** A box labeled "Equipamentos" with five empty rows.

A descrição do ambiente durante as cenas também faz parte da criação de um RPG e desempenha um papel fundamental na criação da ambientação, envolvendo os jogadores nessa experiência por meio dessa imersão narrativa, apresentando para esses jovens a instituição cultural importante o qual é o Theatro Municipal de São Paulo. Ao unir os recursos visuais, como ilustrações do cenário e mapas dos locais da aventura, com o detalhamento do local, sons e a atmosfera, a experiência se torna mais vívida, estimulando a criatividade, a imaginação e enriquecendo o conhecimento dos estudantes sobre a cultura e contexto da época.

Do mesmo modo se torna importante para a resolução dos problemas, uma vez que prestando atenção nos detalhes descritos do cenário, se torna possível encontrar ou procurar por pistas importantes para o desenvolvimento da narrativa, construindo, também, a atmosfera do ambiente que determina se a cena se guia pelo suspense ou mistério. Toda essa descrição, que faz parte do jogo de RPG, mantém o engajamento dos participantes, tornando as cenas potencializadoras de interação. Para essa aventura, foram utilizadas como base as plantas do Theatro Municipal (figura 4), disponibilizadas pelo próprio site da casa, simplificando e tornando todos os andares em um só mapa, com a localização de possíveis lugares a serem explorados (apêndice D).

Figura 4 - Planta do Theatro Municipal



A ideia é de que o RPG seja aplicado em aula, atuando como um recurso que agregue e potencialize o ensino-aprendizado. Para enfrentar os desafios da educação, se torna preciso que o professor utilize de meios alternativos, e o jogo oferece essa incorporação de elementos lúdicos e narrativos, porém sendo preciso que o professor desenvolva os conceitos a serem abordados no jogo antes e depois da sua aplicação, a fim de inserir o estudante do assunto, para que esse possa pesquisar e explorar o mesmo. Tornando o conteúdo em vivências desses estudantes, o jogo não se torna substituto das práticas pedagógicas e sim um recurso estratégico que permite um ensino dinâmico.

Capítulo III

O Modernismo Brasileiro

3. O Modernismo brasileiro

O capítulo que se segue visa analisar alguns pontos importantes sobre o movimento modernista brasileiro, explorando todo o seu rico contexto histórico, político e social. Nesse sentido, destaca-se o período da década de 1920 marcado por intensas transformações sociais, culturais e econômicas que resultaram no marco da Semana de Arte Moderna de 1922. Dentre essa perspectiva, se faz importante uma discussão sobre o contexto urbano e cultural da cidade sede do evento, São Paulo, além do palco central que foi o Theatro Municipal, símbolo dessa efervescência artística paulistana, e o próprio evento em si como marco do início da renovação artística brasileira.

O tom reformista de São Paulo, devido às mudanças que ocorriam no país e na capital paulistana, atinge tanto o âmbito cultural como o social, sendo possível perceber isso por meio das crônicas da coluna da época Coisas da Cidade, estudada para perceber hábitos cotidianos e sentimento dos cidadãos, além de ambientarem a cidade, analisado por Andrade (2017). É um estudo importante para o desenvolvimento do jogo por permitir a descrição da ambientação na qual os jogadores se encontram fiéis à realidade. Além disso, o estudo sobre o teatro e sua estruturação por Donato (2012) permite descrever detalhes espalhados pelo espaço e escolher os locais relevantes para ocorrerem as cenas. Essas descrições são importantes principalmente pelo motivo de aproximar os estudantes desses locais, principalmente para aqueles que não têm referências visuais da cidade, do teatro e dos costumes da época.

Importante destacar o estudo sobre a Semana de 22, com base na obra de Amaral (1972), visto que foi por meio desses levantamentos que a história do RPG pode ser escrita. A partir da pesquisa sobre os artistas relevantes do momento, podem ser escolhidos os três artistas principais a serem desenvolvidos mais a fundo durante a aventura, além de demais NPC's. O contexto político e cultural e a origem do evento possibilitam uma reflexão crítica sobre o apoio e financiamento dos modernistas pela elite cafeeira, conforme análise de Boaventura (2015). Esse capítulo tem o intuito, principalmente, de ressaltar os interesses que haviam por trás da Semana e desenvolver toda a trama, cenas, acontecimentos e personagens do jogo, construindo suas biografias e listagem de obras via documentários, como da TV Cultura (2023) e TV Brasil (2009), além de entrevistas com pesquisadores, como a da TV Senado

(2024), com Bortoloti, e das biografias escritas por Amaral (1972), levantando informações a respeito dos artistas presentes no jogo.

3.1 São Paulo nos anos 20.

Tomando o final do século XIX, tem-se um cenário de mudanças e expectativas para as terras brasileiras. A abolição da escravatura, em 1888, e a Proclamação da República, em 1889, são processos recentes que refletem em um novo olhar para as relações sociais, políticas e culturais do Brasil. Surge, então, a necessidade de reestruturação e criação de uma nova identidade para o país, além de alterar sua imagem, distanciando-se da sua imagem imperial ao assumir o sistema republicano (Andrade, 2017). Isso resulta nas produções de pinturas históricas e retratos oficiais, que retratam acontecimentos e pessoas importantes da nação para construir a narrativa do país.

Em contraponto, no começo do século XX, surgem novas necessidades para serem trabalhadas nas temáticas da arte. Desse modo, recai sobre o estado de São Paulo e, principalmente, em sua capital, a responsabilidade e o protagonismo desses novos ares modernizantes, tanto na arte como na reestruturação enquanto país. O grupo modernista que se consolida nessa metrópole foi um grande exemplo da busca pela modernização, não se identificando com as temáticas trabalhadas até então nas Academias Imperiais de Belas Artes e buscando traçar uma arte que exaltasse a liberdade artística e estética, refletindo e criticando questões políticas, culturais, regionais e sociais do país.

Nesse sentido, não é de se estranhar que no período de 1920 tenham ocorrido diversos projetos que redesenharam a cidade de São Paulo, trazendo novas expectativas e esperanças para o futuro da capital. A cidade contava com um ambiente em que se tinha um grande crescimento econômico e populacional, resultado da política do café com leite e da imigração. Nesse momento, gradualmente, a capital toma sua nova forma, fortemente influenciada pelo crescimento industrial, e passa de um centro regional a uma metrópole nacional, implementando novos bairros e expandindo seu perímetro urbano.

Esse desenvolvimento desenfreado, na necessidade de se reerguer e se refazer, seria o começo da criação de uma nova identidade da própria cidade. Essas transformações se dão com os olhos de uma elite que deseja marcar uma presença

na nova cidade, carregando características do exterior. Essa transformação da arquitetura colonial demonstra a força que grupos políticos e sociais detinham para moldar a cidade conforme seus princípios e referenciais, espalhando-se pela cidade esse cenário de transformação. Por isso, mostra-se fundamental esse estudo acerca das influências das elites no cenário da virada do século para se entender como foi o decorrer da modernização desse grande centro que era a cidade de São Paulo e sua atuação no movimento modernista que se aflora.

A construção de monumentos nesse período, como a Estação da Luz e o Theatro Municipal, marca presença na grande cidade e se torna símbolos da modernidade urbana. Os vestígios que restaram da arquitetura colonial foram rapidamente derrubados para dar lugar a essa cidade diversificada e moderna, auxiliando na construção da identidade urbana. Até hoje em dia, como ressalta Andrade (2017), é possível encontrar em diversos bairros ornamentação paisagística que se confunde entre nacionalidades, como europeias, norte-americanas e a própria cultura brasileira.

Vale ressaltar que esse processo de modernização foi fortemente influenciado pela vinda dos imigrantes europeus entre o final do século XIX e o início do século XX (Andrade, 2017). A chegada desses novos habitantes criou um sentimento positivo entre essas pessoas que planejavam a nova identidade da cidade. Tomados pela imagem do progresso, resolvem abandonar essa imagem colonial em busca de um desenvolvimento aos moldes da nacionalidade desses novos habitantes — neste caso, europeus. Essa transformação da arquitetura e costumes demonstra a força que grupos políticos e sociais detinham para moldar a cidade conforme seus princípios e referenciais, sendo fundamental esse estudo acerca das influências das elites no cenário da virada do século para se entender como foi o decorrer da modernização desse grande centro que era a cidade de São Paulo e sua atuação no movimento modernista que se aflora.

A metrópole em ascensão chama a atenção de seus habitantes, e isso fica evidente na imprensa que documenta a reação e os comentários acerca das mudanças que ocorrem. Vale-se destacar a pesquisa de Andrade (2017) acerca do jornal O Estado de S. Paulo que, dentre a mídia impressa da época, contava com suas crônicas que pertenciam à coluna chamada Coisas da Cidade. Na pesquisa, Andrade (2017) destaca que é com a documentação presente no jornalismo desse período,

com suas fotografias, reportagens, publicidades e principalmente as crônicas, é que se registram os hábitos, formas de viver, de ser e de estar no mundo nesse momento.

Toda a gente aplaudiu o arrasamento do lado ímpar da rua Líbero Badaró, e a transformação dessa via pública numa ampla avenida. Os aplausos esmoreceram quando, em vez de se deixar inteiramente livre a rua, permitiu-se a construção de dois grandes edifícios no local dos prédios demolidos!

— Isto é um crime, dizia um. Estragar-se assim uma rampa magnífica, que devia ficar livre do Viaduto à rua S. João, para maior embelezamento da cidade — só S. Paulo se vê disso...

— Outras cidades — comentava outro — fariam sacrifícios incríveis para conservarem bem o centro que nós estragamos...

[...] Em boa hora a rua foi prolongada até a ladeira de S. Francisco passando a tráfegar pelo trecho os bondes, que até então faziam, na esquina da rua José Bonifácio, uma curva perigosíssima. (OESP, 25 set 1920, p.4, apud Andrade, 2017, p. 43)

Na crônica acima, o autor apresenta uma reforma nas ruas da cidade. O interessante do texto é perceber como o escritor apresenta a opinião pública, a reação acerca do processo de modernização e o tom reformista que toma conta do espaço urbano, demonstrando desde excitação à crítica (Andrade, 2017). Não foi passado despercebido pelo jornal o sentimento conflitante no cotidiano das pessoas que passavam pelas ruas diariamente. Além disso, o texto permite perceber a ideia de São Paulo como metrópole em processo de reforma, principalmente devido à comemoração do centenário da independência que se aproximava, em 1922.

Outro ponto importante que pode ser levantado através das crônicas citadas é a questão das expectativas quanto às modificações até a preocupação que vem com elas. Essa mudança reflete como a cidade se estruturava diferente do que estava acostumada, principalmente pelo aumento da verticalização da cidade. As melhorias nas ruas, na higiene e nas estruturas demonstram um remodelamento urbano em seus aspectos físicos, estruturais e sociais (Andrade, 2017, p.47).

Retomando a ideia da construção planejada da cidade aos moldes europeus, há uma crônica da coluna em questão que demonstra os sentimentos e reações que ocorriam pela cidade, ajudando a construir o contexto de São Paulo na década de 1920:

Sete meses depois. Quem regressa a S. Paulo, depois de uma ausência mais ou menos prolongada pelo estrangeiro não pode ocultar uma impressão que bem merece ser aqui assinalada, para reinício destas notas ligeiras sobre as coisas da cidade: é a do desenvolvimento espantoso da cidade, visível em

tantas construções novas, prédios grandiosos que modificam sensivelmente a fisionomia de ruas e praças. Há aqui, por toda a parte, uma febre de trabalho e progresso, tão intensa e geral, revelada em obras iniciadas ou projetadas que, ao ver a cidade assim animada e estuante de vida, e somando isso às circunstâncias que fazem deste lugar o entreposto de uma zona riquíssima do Brasil, a gente não pode deixar de ter plena confiança no futuro de S. Paulo, esperando com tranquilo e seguro optimismo, que a capital seja, dentro de algumas dezenas de anos, uma das maiores cidades do mundo. – P. (OESP, 02 mar. 1929, p.4, apud Andrade, 2017, p. 101)

Esse texto, de título Sete meses depois, foi escrito por Plínio Barreto após o jornalista retornar de uma viagem ao exterior e comprova o sentimento de transformação que rondava o município. Como comentado anteriormente, o planejamento se deu pelo futuro de uma São Paulo desenvolvida e com o intuito de ser, como dito, uma das maiores cidades. Assim, é possível perceber a “febre de trabalho e progresso” que pairavam pelos paulistanos. Essa aceleração na expansão da cidade não se deu apenas economicamente, mas também culturalmente. Nesse cenário, além dos projetos de arborização e construção de parques, o protagonismo recai no início do projeto em comemoração ao centenário da independência, com a construção de uma casa de ópera na cidade de São Paulo.

3.2 O Theatro Municipal como cenário

Em setembro de 1911, São Paulo, já conhecida como uma cidade promissora devido às constantes transformações no início do século XX, inaugura seu importante espaço cultural: o Theatro Municipal. A construção veio para responder aos anseios da elite paulistana, como comenta Andrade (2017), a fim de se ter uma cidade equipada e à altura do título que carregava, como importante centro urbano das primeiras indústrias e, sem esquecer, dos barões do café, como podemos conferir no trecho retirado da coluna Coisas da Cidade, em que retratava a reação dos habitantes da cidade sobre as mudanças ocorridas:

A inauguração do Teatro Municipal é justo motivo de júbilo para os paulistas. Os que amam a arte enxergam e sabem devidamente prezá-la no seu duplo caráter de fator e expoente de cultura mental num povo, esses têm razão de sobra para uma intensa e nobre satisfação. (Jornal O Estado de São Paulo de 12 de setembro de 1911, Apud Donato, 2012, p. 40)

O planejamento da cidade se dava por uma São Paulo desenvolvida e com o intuito de ser, como dito, uma das maiores cidades do país. E com o projeto para a casa de ópera da cidade, não seria diferente. Vale destacar que esse espaço cultural

era entendido como “polo educativo e cultural importantíssimo da cidade, oferecendo uma ativa agenda de concertos” (Donato, p. 24, 2012). Diversos teatros já estavam sendo ou já haviam sido construídos pela cidade, porém, nenhum deles comportava a vinda das companhias líricas e teatrais europeias.

Desse modo, não representavam o desejo da elite paulista que precisava de um monumento ao nível para essas produções internacionais, além de um lugar que se consagrasse como ponto de encontro dos intelectuais e artistas da cidade. Dentre as pessoas que trabalharam na construção da casa de ópera, Donato (2012) destaca Claudio Rossi, que foi autor do projeto, Domiziano Rossi, com seus desenhos, e o notável Ramos de Azevedo, que cuidou da execução de tantas obras pela cidade. De início, é importante evidenciar a influência da Ópera de Paris sobre Azevedo no desenvolvimento do projeto.

Figura 5 e 6 – Fachadas do Theatro Municipal



Sua fachada apresenta um estilo eclético com influência neoclássico, assim como outras construções do mesmo período, como a Pinacoteca. Tornando-se a se pensar nas questões sociais e políticas que acompanharam o processo do Teatro Municipal, é importante lembrar que antes mesmo de sua inauguração ocorrem mudanças no âmbito político, cultural e social da cidade que pretendia abrigar esse novo espaço. A questão era ter um símbolo político e cultural, tanto no quesito estético como a serviço da modernidade.

Como informado por Donato (2012), o Teatro Municipal ocupa uma área de 3.609 metros quadrados, possuindo sete pavimentos e um subterrâneo, dividido em três corpos e subsolo, o pavimento alto, pavimento sob a cúpula central para a

cenografia e depósito, e o subterrâneo, sendo possível observar na figura 6 os diferentes níveis. Isso demonstra os ambientes que existem pelo Teatro, sendo necessário esse estudo prévio para se desenvolver as cenas do jogo.

— Sim, disse elle, dentro de cinco anos o Theatro estará enterrado ou emparedado, o que é peor. S. Paulo gastou uma fortuna para construir o seu melhor e mais grandioso monumento urbano, criando uma perspectiva única no centro da cidade, e vae consentir agora ao aniquilamento dessa perspectiva e no soterramento do Theatro. Essa destruição da admirável perspectiva do Municipal coincide, entretanto, com a demolição de dois andares do Hotel Astoria, nos Campos Elyseos decretados pelo Conselho de Estado em Pariz, porque essa construção prejudicava a perspectiva do Arco do Triumpho.

- E a praça da Sé?

- Vae se dar alli o mesmo que se ve e prevê no Municipal. S. Paulo gastará vinte ou trinta mil contos na sua Cathedral, e quando ella estiver concluída, os arranha-ceus da praça terão esmagado o seu perfil como as pobres egrejas de Nova York, verdadeiros anões ao lado dos desgraciosos tubos de pedra e cimento que enchem a grande cidade americana (OESP, 02 out 1926, p.4, apud Andrade, 2017, p. 51)

Como já visto, a coluna Coisas da Cidade, do jornal O Estado de São Paulo, foi um veículo fundamental de comunicação, trazendo crônicas sobre o cotidiano e sobre como o paulistano se sentia em relação a essa realidade urbana da época. É um documento importante para se acompanhar o antes e o depois da inauguração, no ponto de vista da população. Nesse trecho, o autor demonstra o sentimento de transformação e progresso que rondava o município e seus habitantes, destacando o modo como a paisagem urbana e a arquitetura, gradualmente, vão se confundindo. Porém, essa visão não exclui o fato de como as constantes transformações trouxeram um novo olhar para as ruas da cidade. Surgiram novos locais de referência para lazer e entretenimento, além da sociabilidade que frequentar locais culturais trazia para as pessoas, o que acaba por ser a justificativa dos modernistas para sediar seu grande evento no Theatro Municipal.

3.3 A Semana de Arte Moderna

O centenário da independência do Brasil em 1922 foi marcado por transformações nas esferas culturais e sociais do país. Assim, esse momento de alterações que ocorriam por todas as esferas, desde políticas até materiais, chega às manifestações culturais devido à insatisfação com o tradicionalismo e academicismo presente no fazer artístico. Nesse contexto, uma nova potencialidade começa a surgir

entre os jovens intelectuais brasileiros, fruto dessa crescente corrente de cunho modernista e transformador.

Esse grupo inquieto e entusiasmado, que, na maioria, ocupava as Academias de Belas Artes e outros ateliês, procurava traçar uma arte que exaltasse a liberdade artística e refletisse sobre novos projetos artísticos e culturais. Desse modo, cresce a corrente modernista brasileira, resultando no evento da Semana de Arte de 1922, ocorrida no Theatro Municipal de São Paulo, fruto desse desejo de romper com o conservadorismo nas artes e apresentar novos artistas e técnicas, alcançando novos parâmetros para o fazer artístico.

[...] E sobretudo que se saiba que somos reacionários, porque nos domina e exalta uma grande aspiração de clacíssimo construtor. Queremos mal ao academicismo porque êle é o sufocador de toôdas as aspirações joviais e de tôdas as iniciativas possantes. Para vencê-lo destruimos, Daí o nosso galhardo salto de sarcasmo de violência e de fôrça (Andrade, 1922, *apud* Amaral, 1972, p. 197)

Como podemos perceber na fala de Mário de Andrade ao jornal nas vésperas do evento, em 11 de fevereiro de 1922, o movimento modernista tinha como reação às imposições acadêmicas na arte, não definindo, também, um parâmetro a ser seguido no movimento. Isso resultou na oscilação de estilos dentre os artistas, uma vez que buscavam novas linguagens e expressões que rompessem com esse passadismo, que Mário irá entender como essa arte importada, a fim de que realizassem uma arte segundo o seu tempo. Essa inquietação pode ser explicada devido ao sentimento de nacionalismo crescente no país, devido ao centenário da independência, e, como comentado, a industrialização que se passava principalmente na capital paulista, impulsionando essas mudanças.

Figura 7 - Cartaz da Semana de Arte Moderna, por Di Cavalcanti.



Em aspectos de historiografia, Boaventura (2015) reflete sobre todo o contexto inserido na construção da cidade do futuro, como era chamada São Paulo, e questiona sobre as influências que agiram sobre a Semana de Arte Moderna de 22, como quem a financiou e porque a cidade de São Paulo foi escolhida para conceber o que seria o estopim do modernismo. Pode-se entender que esse grupo modernista se aliava a essa elite paulista, contando com o apoio de doações dos barões do café. Porém, apesar da modernidade material, São Paulo carecia de um ambiente cultural que refletisse a transformação social, resultando na aliança da nova geração de artistas com a aristocracia.

Há controvérsias sobre quem teria dado origem à Semana, porém, de acordo com Oswald de Andrade em relatos para o estudo de Amaral (1972, p. 121), é possível entender seu surgimento por meio da interação entre diversos artistas e intelectuais. O evento é fruto de uma série de reuniões, discussões e colaborações, ressaltando o chamado Grupo dos Cinco, um conjunto de artistas formado pelas pintoras Anita Malfatto e Tarsila do Amaral junto aos escritores Menotti Del Picchia, Oswald de Andrade e Mário de Andrade, que buscavam um evento voltado para a renovação da arte e da tradição. Para além desses nomes, vale ser destacado o de Emiliano DI Cavalcanti, apontado como o artista principal responsável por idealizar a Semana com o incentivo do escritor e diplomata Graça Aranha, buscando uma grande exposição moderna inspirada nas exposições europeias, que contassem com conferências, recitais, músicas e exposições.

Figura 8 – Fotografia do grupo de modernistas.



A escolha de ocupar o teatro era estratégica e este foi concedido pelo apoio das elites e, mais especificamente, dos Barões do Café, movidos pelo princípio de

modernização da cidade. Para os eventos, o Theatro se mostrava de grande relevância por ser no centro da cidade, a fim de relacionar as grandes produções com o público. A aliança dos modernistas e da elite foi uma união de interesses em comum, como lembrado por Boaventura (2015), com essa busca por criar um diálogo direto entre as novas estéticas e visões de mundo junto à sociedade, buscando reverter o desinteresse da sociedade pela renovação artística. Assim, para a elite, mesmo que seu objetivo principal não fosse de fato a renovação artística, o evento reafirmaria São Paulo como cidade moderna e cosmopolita. Ao mesmo passo, para os artistas, se dava a visibilidade para o evento, importando o reconhecimento necessário de importância cultural e política.

Como Amaral (1972) comenta, há poucos registros visuais ou sonoros do que foi de fato a semana, não tendo, também, uma cobertura completa da imprensa sobre o evento. Dentre os poucos documentos, destaca-se o catálogo desenhado por Di Cavalcanti, artigos publicados na imprensa como anúncios, críticas e elogios sobre a exposição — valendo destacar o trabalho da mídia jornalística como uma das poucas referências escritas durante os dias que se realizaram o evento —, e o registro em esboço feito por Yan de Almeida Prado com a disposição dos artistas pelo salão, feito pelo artista para Amaral em 1969.

Figura 9 – Programação da Semana de 22 no jornal.



O catálogo de exposição (figura 11) foi um documento importante para o desenvolvimento do jogo, já que apresenta uma relação das obras expostas, possibilitando que os jogadores vivenciem o mais próximo da realidade o que foi o evento. Conforme relata Anita Malfatti para os estudos de Amaral (1972), também se fizeram presentes na exposição outras obras e outros artistas além das descritas,

porém poucas menções são feitas acerca deles, não podendo se ter uma veracidade.

Figura 10 – Capa do Catálogo da Exposição, por Di Cavalcanti.

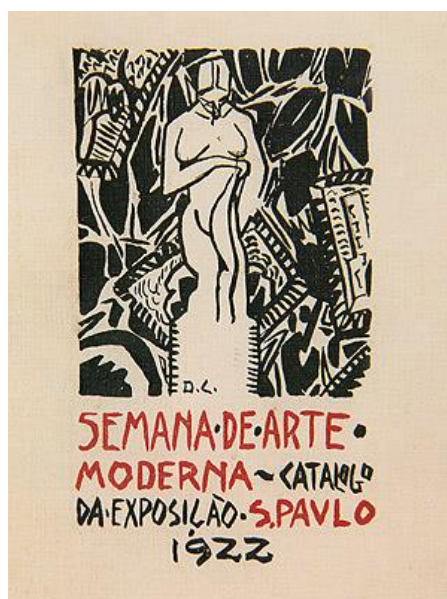
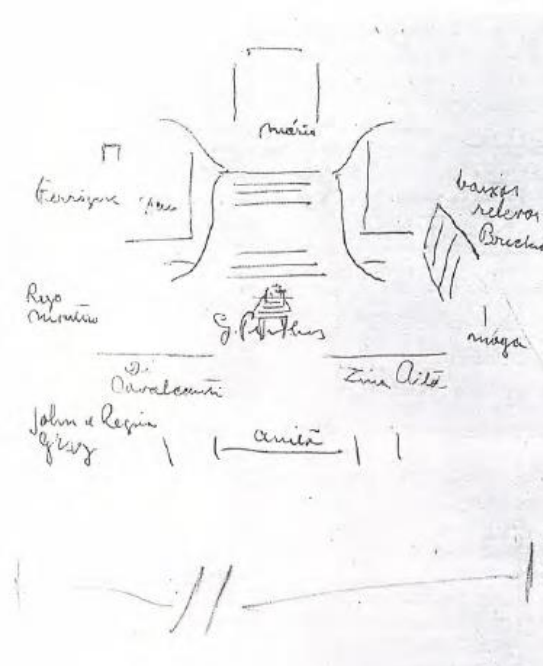


Figura 11 – Catálogo interno.



Outro documento importante para o jogo foi a distribuição de obras no saguão do Teatro Municipal de São Paulo durante a Semana de 22, esboçada por Yan de Almeida Prado para Aracy Amaral em 1969 (Amaral, 1998) (figura 12). Esse esboço é essencial para a construção da narrativa e da imersão do RPG, uma vez que é preciso ambientar os jogadores sobre o cenário em que se encontram, oferecendo uma experiência mais tangível e visual ao contexto do momento. Detalhando a localização dos artistas e de suas obras, é possível favorecer a interação dos jogadores com elementos visuais e narrativos, conectando o desenrolar da trama entre as cenas e estimulando a criatividade e a participação.

Figura 12 – Distribuição das obras na Semana, por Yan de Almeida Prado.



A semana foi marcada por Vitor Brecheret, Anita Malfatti e Di Cavalcanti, que seriam a “trinca” que encarnaria o modernismo para os visitantes da exposição do Municipal (Amaral, 1972, p. 163). Desse modo, o jogo gira em torno desses três artistas: Malfatti, com traços de cubismo e expressionismo em suas pinturas de cenas típicas do país, Brecheret, no naturalismo e estilização pós-impressionista nas esculturas, e Cavalcanti, com o expressionismo e cubismo em seus desenhos. Esses três artistas são mais explorados durante o jogo, explicando todo o contexto, influências e características que atuaram sobre o evento, ressaltando, também, que os estudantes observem as características das esculturas, pinturas e desenhos presentes na Semana de 22. Além desses três, outros artistas também se fazem presentes no jogo, a fim de apreciação, sendo necessária uma breve biografia que compreende até a década 1920 e uma seleção das obras expostas para estarem presentes no jogo.

- **Vitor Brecheret (1894-1955)**

Vitor Brecheret nasceu em 1894 na cidade de Farnese di Castro, província de Viterbo, na Itália. Ficou órfão muito novo, viajando para o Brasil aos 10 anos com sua irmã, criado pelos tios, irmãos de sua mãe, como conta Amaral (1972). Desde criança apresentou inclinação para as artes, sendo colocado pelos seus tios no Liceu de Artes e Ofícios após finalizar o primário. Trabalhava na fábrica do seu tio pelo dia e à noite

estudava desenho, modelagem e pintura.

Figura 13 – Fotografia de Vitor Brecheret.



Já reconhecido sua vocação nas artes pelos parentes e pessoas próximas da família, é incentivado a viajar para a Itália em 1913, com 19 anos, e torna-se aprendiz no ateliê de Arturo Dazzi, um escultor clássico da arte italiana na época. Conforme visto no documentário da TV Cultura (2023), nesse momento o artista passa a aprimorar seus conhecimentos e técnicas sobre a arte de esculpir, estudando anatomias e técnicas de diferentes materiais. Começa a frequentar as Belas Artes como ouvinte, tendo contato com artistas como Ivan Meštrović, que inspirou nas suas linhas e relevos; Rodin, que impacta nas características de luz, sombra e maneiras de conceber a forma na escultura; além de Bourdelle e Maillol. Esse contato influenciou fortemente sua aproximação com o modernismo.

Em 1916, cria seu ateliê, participando de sua primeira exposição no mesmo ano. Já em 1919 participa de uma amostra de estrangeiros na mesma cidade, apresentando obras como Eva, tida como uma de suas primeiras manifestações modernistas devido sua anatomia naturalista já com tendências impressionistas, com a luz e sombra trabalhadas pelos volumes da obra e a dramaticidade presente nas torções pelo corpo, como descrito por Amaral (1972). Essa obra, premiada no evento, faz seu nome ser conhecido na Itália e no Brasil, aproximando o artista dos modernistas brasileiros.

Figura 14 – Eva (Brecheret, 1919).



Retornando para o Brasil em 1919, encontra-se com alguns dos principais representantes do modernismo, como Oswald de Andrade, Mário de Andrade, Di Cavalcanti e Menotti del Picchia, em seu ateliê na cidade de São Paulo. Quando reconhecem suas características não acadêmicas e carregadas de inovações, é integrado no grupo e ganha reconhecimento entre intelectuais da época, até mesmo de Monteiro Lobato, o qual teceu críticas à falta de representação fiel à realidade na exposição de Anita Malfatti em 1917 (TV Cultura, 2023).

Figura* 15 – Brecheret e os modernistas.



*Brecheret, Di Cavalcanti, Menotti del Picchia, Oswald de Andrade e Hélios Seelinger no Palácio das Indústrias em 1920

Em 1920, devido à chegada da comemoração do centenário da independência, recebe a encomenda pelo governo de São Paulo para realizar a escultura “Monumento às Bandeiras”, que ficaria no Parque do Ibirapuera. Já na maquete é possível notar uma obra composta por diversas alegorias e traços expressionistas, distanciando-se do naturalismo visto até então e rompendo com o classicismo (TV Cultura, 2023). Seu estilo mesclava o modernismo com temas nacionais e indígenas, representando os bandeirantes durante o período colonial, o que o fez crescer entre os grupos modernistas.

Figura 16 – Maquete do Monumento das Bandeiras.

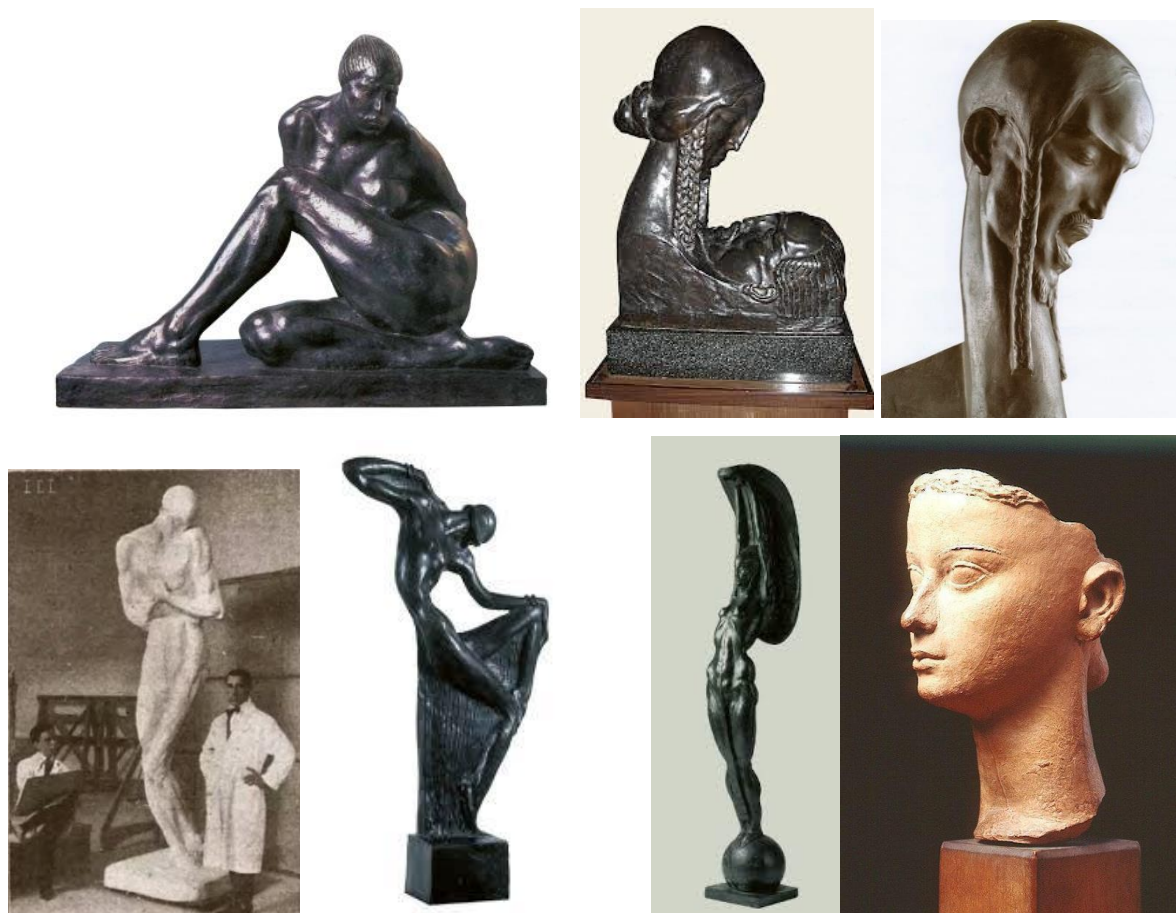


Um ano antes da Semana de Arte Moderna, que ocorreria em fevereiro de 1922, Brecheret recebe uma bolsa do Pensionato Artístico do Estado de cinco anos de duração para ir a Paris. Por esse motivo, não esteve presente durante o evento, porém deixou obras com seus amigos e organizadores do evento para serem expostas (Amaral, 1972). Contudo, tendo sua relevância no campo das esculturas do modernismo, estará presente no jogo para os estudantes poderem conhecer, cabendo ao professor-mestre elaborar essa ressalva. Dentre os trabalhos descritos no Catálogo da exposição, destacam-se Soror Dolorosa e Ídolo, tendo a primeira sido um exemplo do que era a escultura na primeira fase modernista — e, por esse motivo, será a obra destacada a ser estudada durante o jogo.

Estudos recentes mostram que diversas obras que estiveram presentes na Semana de 22 se perderam, como no caso de Brecheret. Em uma reportagem do G1, a filha do escultor, Sandra Brecheret Pellegrini, comenta que das 13 obras que estavam expostas, oito delas sumiram após o evento (Matos, 2022). Assim, foi feita uma pesquisa das obras que ainda se tem registro, sejam fotografias ou moldes do

que seriam, sendo elas Soror Dolorosa, Ídolo, Cabeça de Christo, Cabeça de Mulher, Sapho e Victoria. Das outras, não se têm registros e algumas não têm como garantir qual peça do catálogo da semana se refere, como as obras Torso e Baixo Relevo, por terem diversas versões. Além dessas, foi encontrada somente uma foto do artista junto à obra Gênio, também presente na exposição.

Figuras* 17 a 23 – Obras de Vitor Brecheret.



**As obras apresentadas são: Ídolo (1919), em bronze; Soror Dolorosa (1920), em bronze; Cabeça de Christo (1920), em bronze; Brecheret e a escultura Gênio (1920), fotografia da escultura em mármore; Sapho (1919), em bronze; Victoria (1921), em bronze; Cabeça de Mulher (1914), em terracota.*

Sua estadia em Paris acaba por estender-se de 5 anos para 16 anos, tendo mantido contato com os artistas e intelectuais brasileiros e retornando algumas vezes para o Brasil nesse meio tempo, mantendo seu ateliê em São Paulo e participando de exposições no Rio de Janeiro e na capital paulista. Como relatado no documentário (TV Cultura, 2023), é somente em 1937 que o artista retorna em definitivo para o Brasil, retomando a proposta do Monumento das Bandeiras. Assim, simplificando a maquete original, Brecheret encontra algumas dificuldades nos anos seguintes por

questões políticas do país, o que fez com que a produção fosse interrompida e continuada algumas vezes. A inauguração da obra se dá somente em 1954, na comemoração do IV Centenário da capital paulista, um ano antes de seu falecimento.

Figura 24 – Monumento das Banderias.



O momento que compreende a década de 40 e 50, o artista produz obras explorando as variedades de materiais e técnicas, usando a terracota, mármore, gesso e granito. Além disso, começa uma grande produção de baixo-relevo em mármore e pedras. Em 1951, na primeira edição da Bienal de São Paulo, o escultor é premiado pela sua obra em bronze de nome Índio e Suassupara.

- **Anita Malfatti (1889-1964)**

A precursora do movimento modernista, Anita Catarina Malfatti, nasceu em 1889 na cidade de São Paulo. Conforme o documentário da TV Brasil (2009) sua mãe, uma professora de pintura, foi quem possibilitou que a filha tivesse desde cedo contato com arte. Contudo, Anita nasce com uma atrofia no braço e na mão direita, o que fez com que ainda jovem desenvolvesse habilidades de pintura com a mão esquerda. Estudou no Mackenzie College e, em 1910, após a morte de seu pai, viaja para a Alemanha, estudando no Museu Real de Artes e Ofícios. Nesse momento, o país passava por um momento de efervescência cultural, com diferentes vanguardas coexistindo, e esse contato permite a pintora conhecer técnicas e temáticas diferentes do que se via no Brasil.

Figura 25 – Fotografia de Anita Malfatti.



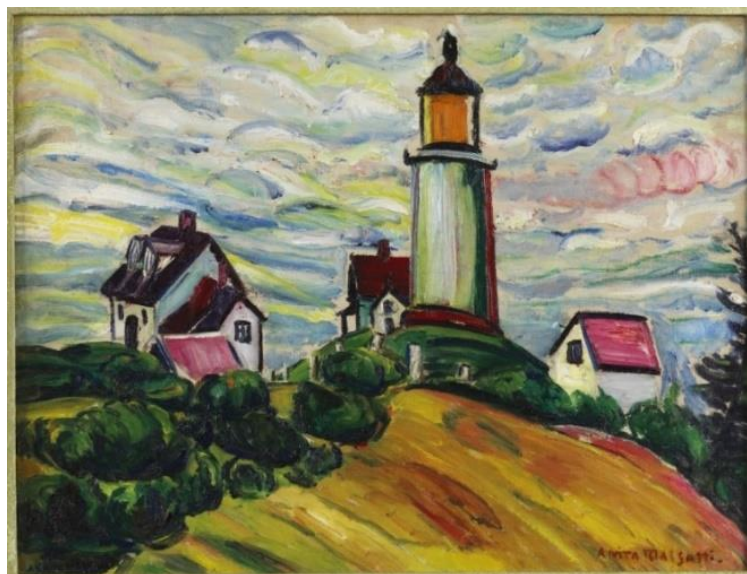
Enquanto aluna de Lovis Corinth, aprende lições sobre o impressionismo e expressionismo alemão. Como escrito por Amaral (1972), a arte que aprendeu em seu país, de temas agradáveis e suaves, toma um novo rumo, com seus trabalhos passando a contar com fundos de pinceladas únicas e impasse nas cores, o que carrega esse impacto característico de suas obras. Expressivamente, a artista usa a cor com liberdade a fim de explorá-las, complementando cor e forma enquanto expressa alguma sensação, seja dela ou do que está representado.

Em 1914, retorna para o Brasil e expõe alguns de seus trabalhos feitos nessa temporada na Europa. O público estranha suas produções, uma vez que esperavam temas delicados e naturalistas, tal como eram as obras brasileiras do momento. Importante ressaltar que, nessa época, artistas como Pedro Américo, Almeida Junior e Eliseu Visconti eram referências do meio acadêmico, uma representação do país rural e oligárquico, pautado nesse academicismo no qual o público estava acostumado (Amaral, 1972). Assim, em 1915, parte para Nova York, nos Estados Unidos, visando aprimorar sua técnica e deixá-la mais suave.

Contudo, encontra por lá diversos artistas europeus que fugiam de seus países devido à Primeira Guerra Mundial. Nessa pluralidade de caminhos artísticos, ocorre o oposto do seu objetivo inicial, com a produção de obras significativas do modernismo brasileiro, como A Estudante Russa, O Farol e A Mulher de Cabelos Verdes, que contam com uma explosão de cores e alteração das formas, referências do

expressionismo. Como visto no documentário (TV Brasil, 2009), O Farol é uma das principais produções da época, demonstrando sofisticação da técnica, perdendo a preocupação de características acadêmicas, como as três dimensões, e reduzindo tudo ao mesmo plano. Essas formas sintetizadas ganham gestualidade e pinceladas livres, se liberando da expectativa de representar a realidade de maneira fiel.

Figura 26 – O Farol, Anita Malfatti.



A artista regressa ao Brasil com toda essa bagagem construída em 1917, realizando uma exposição individual nesse mesmo ano a fim de mostrar esses trabalhos. Como comentado pelos entrevistados no documentário da TV Brasil (2009), é nesse momento que se tem o considerado pontapé inicial do modernismo, com suas obras na maioria expressionistas e cubistas. Interessante ressaltar que essa influência de diversos estilos não nega um ao outro, e sim se complementam, como no caso de Malfatti. Essa exposição choca a cidade, principalmente por romper com essa cultura naturalista e suas imposições. Desse choque, nasce a crítica de Monteiro Lobato.

Há duas espécies de artistas. Uma composta dos que vêm normalmente as coisas e em consequência disso fazem arte pura, guardando os eternos rimos da vida, e adotados para a concretização das emoções estéticas, os processos clássicos dos grandes mestres. [...] A outra espécie é formada pelos que vêm anormalmente a natureza, e interpretam-na à luz de teorias efêmeras, sob a sugestão estrábica de escolas rebeldes, surgidas cá e lá como furúnculos da cultura excessiva. São produtos de cansaço e do sadismo de todos os períodos de decadência: são frutos de fins de estação, bichados ao nascedouro. Estrelas cadentes, brilham um instante, as mais das vezes com a luz de escândalo, e somem-se logo nas trevas do

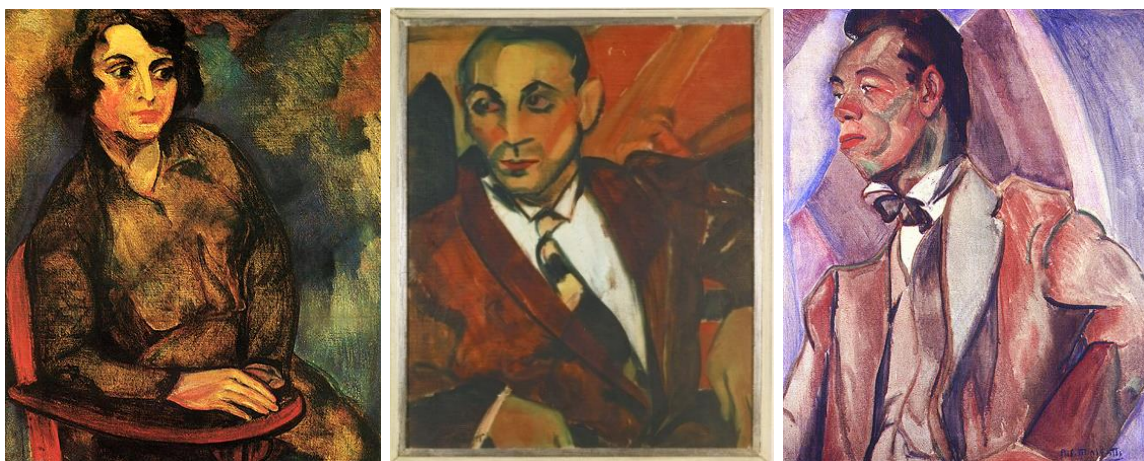
esquecimento. (Lobato, 1917 *apud* Estadão, 2022)

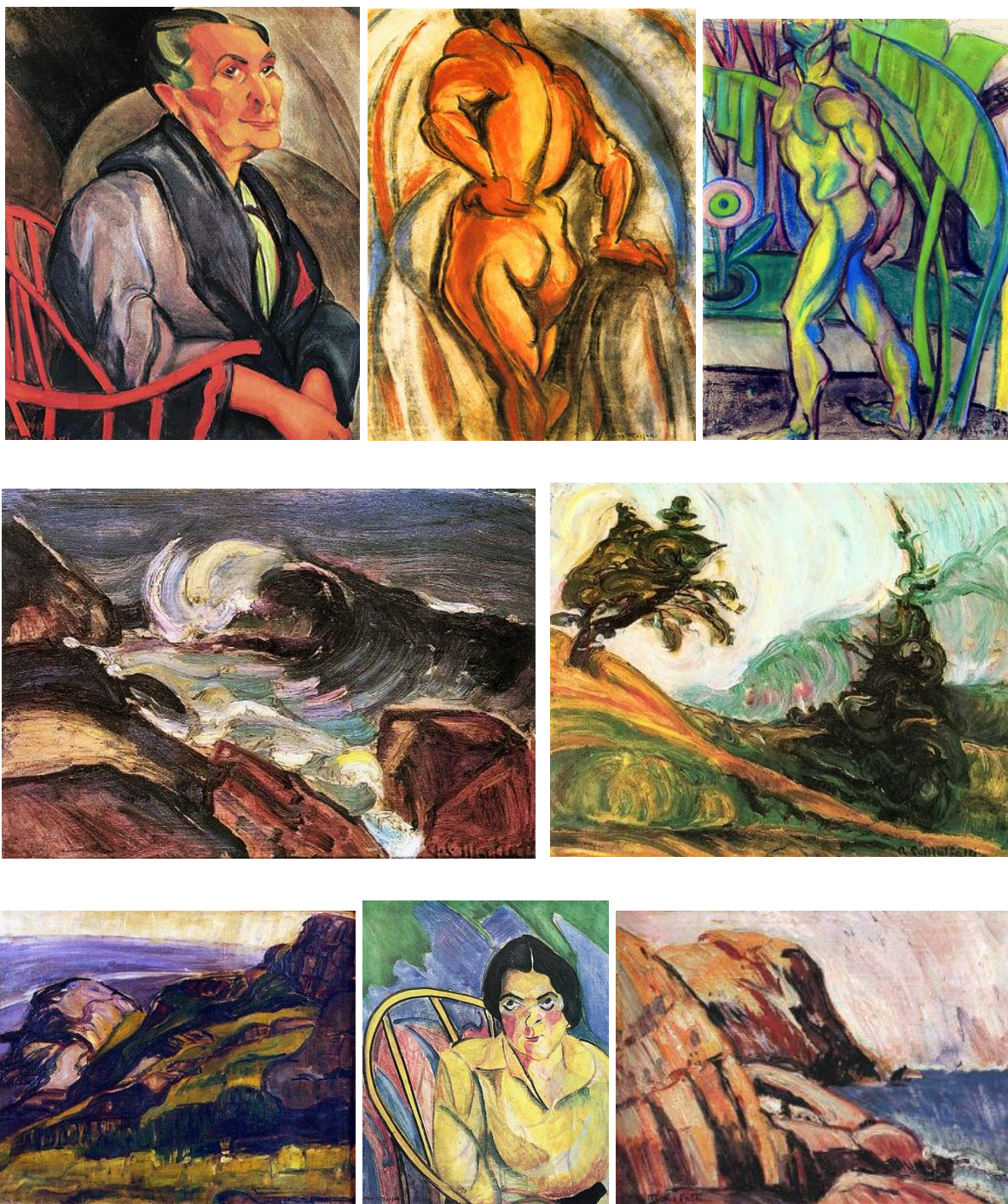
O texto que o escritor escreve para o Estado de São Paulo (Estadão, 2022) atacava duramente tanto a exposição da artista, como a nova geração de artistas, como é possível notar no trecho acima, quando ele comenta sobre essa “outra espécie”. Enquanto ele relembra sobre os movimentos artísticos clássicos e tradicionais, ele coloca a arte moderna como “fruto do cansaço e do sadismo”. Ainda que ao final de seu artigo ele deixe elogios à artista, comentando que a artista “possui talento vigoroso, fora do comum. Poucas vezes, através de uma obra torcida para a má direção, se notam tantas e tão preciosas qualidades latentes” (Lobato, 1917 *apud* Estadão, 2022), ainda considera suas obras como uma “má direção”.

Em suma, Lobato tece uma crítica a essa arte moderna que contradiz os cânones estéticos vigentes. É a partir desse momento, em que artistas brasileiros como Malfatti trazem essa referência do que ocorria nas vanguardas europeias, que começa a surgir uma oposição entre as vertentes artísticas brasileiras. A repercussão do texto de Monteiro Lobato pode ser entendida como o início do modernismo, uma vez que Mário de Andrade, em defesa a Anita Malfatti, consegue articular uma agitação entre esses jovens artistas para a renovação da arte do país, culminando na Semana de Arte Moderna, em 1922.

No evento da Semana de 22, a artista apresentou 20 trabalhos, com obras que estavam presentes na sua exposição de 1914 e de 1917. No levantamento dessas obras, assim como aconteceram com as de Brecheret, algumas não foram encontradas ou não se pode ter certeza, considerando também obras anteriores para serem apresentadas. A seguir, as obras estudadas:

Figuras* 27 a 36 – Obras de Anita Malfatti.





* As obras apresentadas são: *A estudante russa* (1915), óleo sobre tela; *O Homem Amarelo* (1915), óleo sobre tela; *O Japonês* (1915), óleo sobre tela; *A mulher de cabelos verdes* (1915), óleo sobre tela; *Torso* (1915), carvão e pastel sobre papel; *O Homem de Sete Cores* (1915), carvão e pastel sobre papel; *A onda* (1915), óleo sobre tela; *A Ventania* (1915), óleo sobre tela; *Rochedos* (1915), óleo sobre tela; *A Boba* (1915), óleo sobre tela; *Penhascos* (1915-1917), óleo sobre madeira.

Um ano após o evento, em 1923, Malfatti consegue uma bolsa de estudos para Paris financiada pelo pensionato do Governo do Estado, onde fica por mais 5 anos. Quando retorna para o Brasil em 1928, começa a lecionar aulas de arte, criando um

novo conceito em arte-educação com seu método de ensino individualizado (TV Brasil, 2009).

- **Di Cavalcanti (1897-1976)**

Emiliano Augusto Cavalcanti de Alburquerque, conhecido como Di Cavalcanti, foi um artista modernista nascido no Rio de Janeiro, em 1897. Além de pintor, também se destaca enquanto ilustrador, desenhista, cronista, muralista e jornalista. Começa a educação artística aos 11 anos, em 1908, sendo aluno do pintor Gaspar Puga Garcia. Em 1914, com a morte de seu pai, inicia sua carreira caricaturista e de ilustrador, trabalhando para a Revista Fon-Fon, desencadeando sua primeira exposição em 1916. No ano seguinte, segundo Bortoloti (TV Senado, 2024), o jovem artista ingressa na faculdade de Direito do Largo de São Francisco, dedicando seu tempo também ao jornalismo. Foi nesse período, em 1917, que consegue sua exposição em São Paulo, na redação de “A Cigarra”.

Figura 37 – Fotografia de Di Cavalcanti.



Nesse momento, o nome de Di Cavalcanti passa a ser conhecido principalmente como ilustrador. Dentre seus trabalhos dessa época destacam-se seus trabalhos para a revista O Pirralho (figura 38), em 1917, que predominavam temáticas literárias e políticas, e da revista Panóplia, em 1918, que tratava de arte, ciência e literatura. Além disso, em 1921, ilustra o texto “A Balada do Enforcado”, do poeta irlandês Oscar Wilde, e de colegas autores nacionais, como Manuel Bandeira, Menotti del Picchia e Guilherme de Almeida (Amaral, 1972).

Figura 38 - Capa de Di Cavalcanti para O Pirralho (1917).



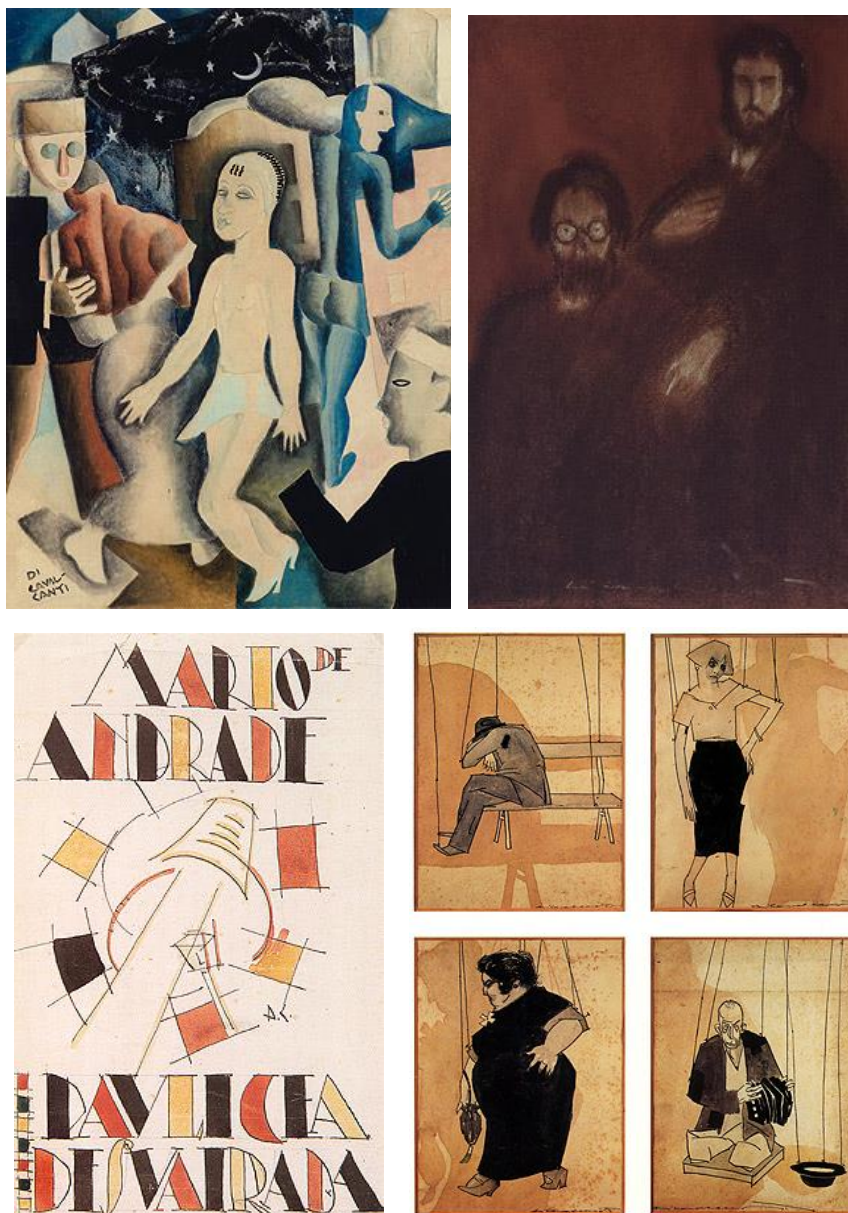
Por mais que a ideia sobre a realização de um evento com manifestações artísticas modernistas já estivesse em vigor desde 1920 com Mário de Andrade e seu grupo, foi apenas com Di Cavalcanti, recém-chegado do Rio de Janeiro, que a Semana acontece. Conforme comentado por Bortoloti (TV Senado, 2024), próximo ao momento da Semana de 22, no final de 1921, Di Cavalcanti lança o álbum intitulado *Fantoches da Meia-Noite*. No lançamento, foi apresentado ao escritor Graça Aranha, que tinha o intuito de se reunir aos artistas e intelectuais de São Paulo, encontrando-se com Oswald de Andrade, Menotti de Picchia, Mário de Andrade e Guilherme de Almeida no mesmo evento. Concretizando esses contatos, ocorre o desenrolar que resultaria na Semana de Arte Moderna. De acordo com um trecho do próprio livro autobiográfico de Di Cavalcanti, entende-se que:

Graça Aranha tinha uma ligação de amizade com Paulo Prado, personalidade que nenhum de nós conhecia e muito menos sabíamos ser um erudito da História do Brasil e um escritor excelente. Graça Aranha explicou quem era Paulo Prado e suas disposições em relação ao nosso movimento. Partindo para o Rio, Graça deu-me um cartão de apresentação a Paulo e fui eu, do grupo modernista, o primeiro a conhecer aquela figura [...] e, da conversa com aquele grande homem que possuía um passado de vida intelectual e de boa vida parisiense, nasceu a ideia da "Semana de Arte Moderna (Cavalcanti, 1955, p. 114-115, apud Amaral, 1972, p. 122-123)

Em 1922, participa da Semana de Arte Moderna, apresentando obras que buscavam alegorias do cotidiano com esse olhar romântico da realidade. Como

refletido por Bortoloti (TV Senado, 2024), Di Cavalcanti vem de uma realidade diferente do que os outros modernistas, não fazendo parte dessa elite cafeeira. Teve uma vida turbulenta e muito carente, e por isso representa esse modo de vida, dessa classe trabalhadora, o que gera essa iconografia brasileira que é referência até hoje. Das 11 obras expostas na semana, apenas uma se tem registro, sendo a obra Amigos, de 1921 (Matos, 2022), além de algumas ilustrações do seu álbum de ilustrações “Fantoches da Meia Noite”, como o “Fantoches no piano”, “Fantoches com leque” e “Fantoches com baralho”. Por isso, outros desenhos anteriores à Semana e ilustrações de livros, mesmo não registrados no catálogo, se farão presentes no jogo.

Figuras* 39 a 45 – Obras de Di Cavalcanti.





*As obras apresentadas são: *Retrato de Josephime Baker* (1920), guache sobre cartão; *Amigos* (1921), pastel; *Paulicéia Desvairada* (projeto para a capa) (1921), nanquim e guache sobre papel; *Ilustrações de Fantoques da Meia Noite* (1917-24), *Fantoche no Piano* (1917-24), *Fantoche com Leque* (1917-24), *Fantoche com Baralho* (1917-24).

No ano seguinte à Semana, o ilustrador viaja para Paris. Diferente de seus colegas modernistas, Di não tinha o apoio financeiro de seus familiares nem as bolsas do governo do estado, conseguindo a viagem pelo seu posto de correspondente do jornal *Correio da Manhã*. Nesse meio tempo, realizou algumas exposições e tomou conhecimento sobre as vanguardas europeias nesse cenário inquieto e movimentado de pós-guerra. Desse modo, como Amaral (1972) relembra, Cavalcanti apresenta obras com grande influência do expressionismo alemão e do cubismo, com a luminosidade, cores vibrantes e formas sinuosas, que revelam uma ruptura com a tradição em união ao olhar romântico presente nas obras.

Sua temática muitas vezes trabalha a cultura e o cotidiano popular, com um olhar específico para as ações como movimentos populares, os trabalhadores, fábricas e os desfavorecidos, além de paisagens de subúrbios e de festas culturais (TV Senado, 2024). Sua grande diferença ao grupo modernista era resultado dessa sua origem diferente, vindo de outra realidade social e econômica, preocupando-se mais com a luta pelos conteúdos a serem representados, focando na representação social, do que com a ruptura estética e das formas tradicionais. Retornando para o Brasil em 1925, traz consigo toda essa referência dos movimentos europeus e dessa necessidade de prezar pelo regionalismo e representação da realidade, expondo por São Paulo e Rio de Janeiro.

- **Mário de Andrade (1893-1945)**

Nascido na cidade de São Paulo em 1893, Mário de Andrade foi um escritor

modernista, ativista cultural e crítico literário. Além da escrita, conforme Amaral (1972) comenta, também se dedicou ao piano e ao canto, se tornando professor de História da Música e Estética no Conservatório Dramático e Musical, em São Paulo. Seu estilo literário marcou a primeira fase modernista, inovando o que se produziu até então, como suas obras “Paulicéia Desvairada” e “Há uma Gota de Sangue em Cada Poema”, sendo a primeira citada no jogo, apresentada por meio de Di Cavalcanti. Teve um papel muito importante para a implementação do Modernismo no Brasil, representando o que foi a Geração de 22. É amigo de Oswald de Andrade, outro escritor importante dessa fase, além de ser próximo de Anita Malfatti, defendendo-a quando ocorreu a grande crítica em sua exposição, em 1917. A Semana de 22, no geral, teve um foco muito grande nas produções literárias, sendo o nome de Mário de Andrade referência na exposição.

Figura 46 – Fotografia de Mário de Andrade.



Suas obras procuravam por uma linguagem nacional que se libertasse das características portuguesas e formais, introduzindo elementos da cultura brasileira a fim de criar um sentimento de identidade nacional. Obras como *Macunaíma* apresentavam figuras e histórias do folclore brasileiro. Sua nova geração de escritores rompia com o Romantismo e o Parnasianismo, presentes até então, com uma literatura que não se preocupava com a estética, realidade e metrificacão.

- **Vicente do Rego Monteiro (1899-1970)**

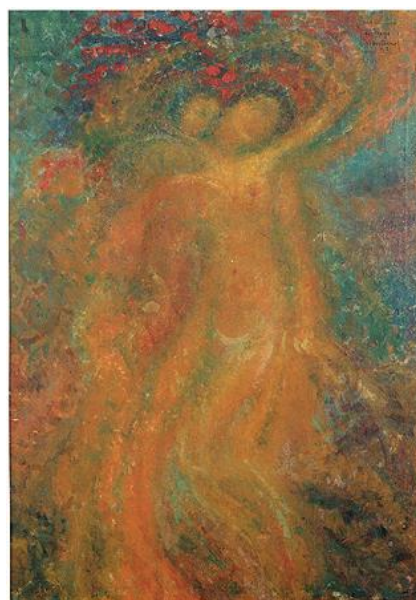
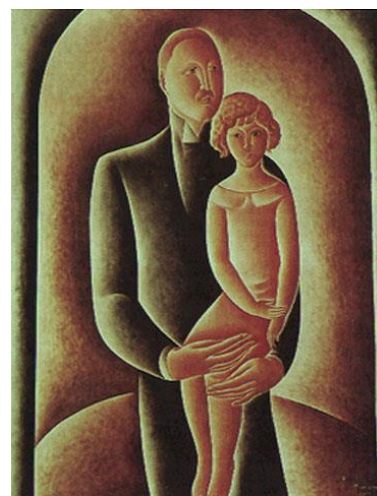
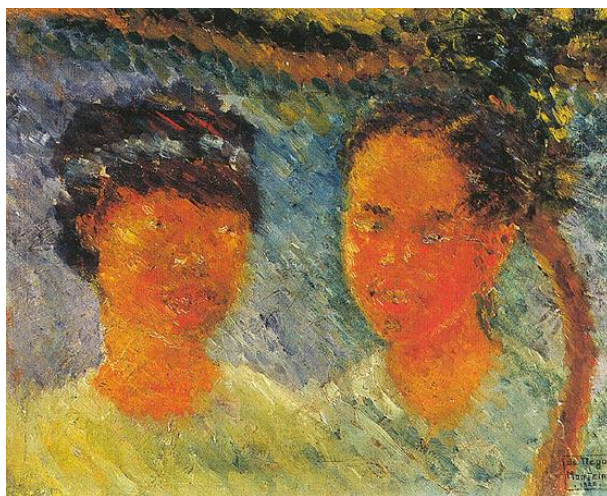
Nascido em Recife em 1899, se muda para Paris aos 12 anos, cursando a Academia Julian. O artista é pintor, desenhista, escultor e artista gráfico. Na Europa, expõe em 1913 no Salão dos Independentes, retornando em 1914 para o Brasil, no Rio de Janeiro, devido à Primeira Guerra Mundial, momento em que começou sua carreira artística ativamente a partir de concursos e exposições tanto em São Paulo como no Rio de Janeiro. Segundo Amaral (1972), estudou arte marajoara em 1920, explorando a representação indígena. É próximo de Di Cavalcanti, Tarsila do Amaral e Oswald de Andrade.

Figura 47 – Fotografia de Vicente do Rego Monteiro.



Suas produções contam com a temática religiosa e indígena, aproximando o modernismo das tradições culturais brasileiras, além de retratos e natureza morta. As suas principais técnicas eram óleo sobre cartão e sobre tela, além de grafite sobre papel. Muitas pinturas apresentam formas sinuosas e cores discretas e suaves, optando por uma coloração terrosa, a fim de conectar com essa natureza. Suas linhas retas representam as imagens humanas figurativamente, geometrizada e abstratamente, uma grande influência do cubismo, se aproximando, também, de uma representação na pintura que remete a esculturas. Tem 8 obras expostas na Semana, trabalhadas tanto em óleo como em aquarelas, porém, como Matos (2022) pesquisa, apenas duas obras se têm em acervos atualmente. Para se poder apresentar mais obras com as características marcantes do artista, foram inseridas duas obras a mais, ambas feitas no ano da Semana.

Figuras* 48 a 52 – obras de Vicente do Rego Monteiro.



*As obras apresentadas são: *Lenda Amazônica* (1920), aquarela sobre papel; *Cabeças de Negras* (2020), óleo sobre tela; *M. Maunier Et Sa Fille* (1922), óleo sobre tela, *A Crucificação* (1922), óleo sobre tela; *Sem título* (1921), óleo sobre tela.

- **Zina Aita (1900-1967)**

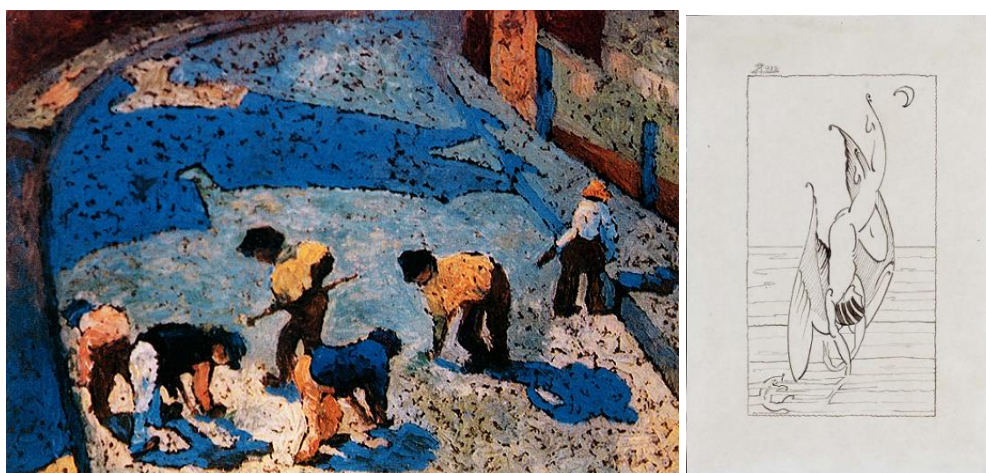
Nascida em 1900 na cidade de Belo Horizonte, muda-se ainda nova para a Itália, durante o período da Primeira Guerra Mundial. Lá, estuda na Academia de Belas Artes de Florença. Quando retorna ao Brasil, se aproxima do grupo modernista, se tornando amiga de Anita Malfatti e Mário de Andrade. Com sua exposição individual em Belo Horizonte no ano de 1920, é considerada a precursora do modernismo brasileiro no estado de Minas Gerais, onde também causa polêmica com sua mostra. Suas obras contam com influências de sua estadia em Florença, utilizando principalmente aquarela e pastel para seus desenhos (Amaral, 1972).

Figura 53 – Fotografia de Zina Aita.



Suas obras se aproximam de movimentos como art nouveau e pós-impressionismo, com interesse pela arte figurativa, decorativa e da representação da figura humana. Com cores fortes utilizadas inovadoramente, recusa a harmonia cromática tradicional da arte, sem perder o tom clássico. Tem 8 obras expostas na Semana de 22, contudo, foi possível encontrar apenas duas obras, devido ao sumiço das obras relatado por Matos (2022). A artista conseguia equilibrar o moderno com a tradição, segundo análise de Amaral (1972), contrastando diferentes tons pela obra toda, como em *A sombra* (1920) (figura 53), com as cores dificultando essa limitação de espaços e dando continuidade à cena para além do representado. A ideia da sombra ao fundo demonstra uma sensação de movimento, de passagem de tempo, contando também com uma composição de manchas coloridas sobrepostas.

Figuras* 54 e 55 – Obras de Zina Aita.



*As obras apresentadas são: *A Sombra (Homens Trabalhando)* (1920), pastel sobre papel; *Ícaro* (1922), nanquim sobre papel.

Capítulo IV

A Aventura: Missão Modernista

4. A aventura: Missão Modernista

Nesse momento, o presente capítulo atua como um guia-mestre, em que se tem todas as informações necessárias pelo professor-mestre para se aplicar a aventura em sala de aula. Recursos visuais e fichas de personagens, por exemplo, estão nos apêndices para melhor organização e compreensão de futuros mediadores, a fim de que possam imprimi-las e usá-las na narrativa. Além das cenas, dicas e informações complementares para o decorrer do jogo estão delimitadas em caixas para separar ações e narrações do jogo de outros recursos, como rolagens de dados, contextos adicionais ou cenas alternativas, caso os jogadores quebrem a linha narrativa esperada, precisando o mestre se adaptar e improvisar novos elementos para a história continuar.

A aventura “Missão Modernista” é um RPG pedagógico com o objetivo de incentivar os jogadores a refletirem e se aprofundarem no cenário artístico brasileiro da década de 1920. Resolvendo conflitos e decifrando códigos, exploram-se questões sobre os conflitos do modernismo na arte e o impacto desse movimento tanto na comunidade artística como na identidade cultural nacional. O jogo é organizado em cinco cenas interligadas, cada uma com a duração de uma aula de 45 minutos, totalizando aproximadamente 4 horas de duração.

4.1 Sinopse

Durante a exposição que ocorria na Semana de Arte Moderna, três obras em destaque que pertenciam aos artistas Victor Brecheret, Anita Malfatti e Di Cavalcanti são roubadas de maneira curiosa. O ladrão deixa no lugar das obras um recado dizendo “Isso não é arte”. As crianças, temendo pela grande perda artística e cultural que seria o cancelamento da Semana de Arte Moderna, saem em busca por todo o Theatro Municipal numa missão de investigação e descobertas por meio de pistas com detalhes e informações sobre os artistas e suas obras roubadas.

4.2 Ambientação

A ambientação trata do ponto de partida dos personagens. É a narração inicial para os jogadores poderem compreender o mundo em que estão inseridos, seu contexto social, a época, os costumes e outras características importantes para introduzir o universo do jogo. Deve ser lida antes da primeira cena, tirando possíveis dúvidas que surgirem.

Ponto de partida: São Paulo, 1920.

A cidade do futuro, com suas ruas de paralelepípedos e construções até onde o olho alcança. Seu centro histórico, com o contraste das construções coloniais junto aos grandes arranha-céus, carrega a imagem do desenvolvimento e do crescimento da cidade. Mudanças fervilhavam na década de 1920, tudo caminhava para o que a sociedade paulistana chamava de progresso, influenciados pela chegada do centenário da Independência do Brasil. As ruas movimentadas, marcadas pela presença dos bondes elétricos, automóveis e carroças, demonstravam a vida corrida e agitada dos seus habitantes.

O centro da cidade é o lugar onde tudo acontece. Esse ritmo frenético da vida urbana é percebido em cada esquina. O barulho dos bondes, dos sinos, dos canteiros de obras, dos vendedores ambulantes e dos burburinhos pela rua ecoa pela cidade incessantemente. Os cafés chiques, os museus e teatros, como o Theatro Municipal, são ocupados pela alta sociedade, aqueles que não só debatem questões financeiras e políticas, mas também acerca das tendências culturais e artísticas. E é nesses debates que surge a ideia de realizar uma exposição que apresentasse as novidades do fazer artístico para a sociedade, que estava acostumada com obras tradicionais.

Foi então anunciado que, nos dias 13, 15 e 17 de fevereiro de 1922, São Paulo se tornaria o centro das novidades que envolviam a expressão artística e intelectual. Os artistas modernistas, como se chamavam, tomaram a grande casa de ópera para desafiar as convenções tradicionais estabelecidas, realizando a Semana de Arte Moderna, um evento para que novos e conhecidos artistas pudessem expor seus trabalhos, além de realizar concertos, conferências e debates sobre arte, música e literatura. Assim, durante essa semana artística, era possível ouvir aplausos e críticas da elite cultural paulistana pelos corredores imponentes do Theatro e seus salões adornados.

4.3 Lista de personagens

A história conta com seis personagens, cada um com sua personalidade, habilidade e equipamentos. Todos estudam juntos, tendo sido escolhidos por meio de um concurso da escola em que testava as habilidades artísticas e intelectuais de seus estudantes, a fim de selecionar seis jovens para irem visitar o evento da Semana de Arte Moderna, acompanhados por um dos representantes do evento. As fichas de cada personagem estão no Apêndice A. Esses personagens são:

João, 11 anos: representante de turma na escola, cria estratégias para as aventuras do grupo dos amigos. Com sua capacidade de unir o grupo e de comunicação, consegue convencer os artistas de que eles conseguem ajudar na investigação e trazer as obras roubadas de volta.

Laura, 13 anos: ama estudar história, sendo uma fonte de informações dos lugares e monumentos de São Paulo. Contribui para a aventura com a capacidade de conectar os eventos históricos e as pistas encontradas, liderando o grupo para o próximo local que devem investigar.

Maria, 12 anos: líder do grupo e apaixonada por arte. Curiosa, gosta de estudar diferentes estilos e movimentos, com grande capacidade de análise crítica, tornando-se uma peça fundamental para a investigação.

Pedro, 14 anos: ama invenções mecânicas e elétricas. No seu tempo livre, gosta de decifrar códigos e montar pequenos circuitos, podendo desvendar as possíveis pistas codificadas deixadas pelo ladrão.

Rafael, 14 anos: leitor de HQs e livros de ficção, passa a maioria do seu tempo na biblioteca. Um grande observador, consegue notar padrões e detalhes pequenos nos ambientes e nas pessoas. Com suas ideias de investigações que leu em seus gibis e livros, é capaz de encontrar pistas cruciais para o desenvolvimento da aventura.

Sofia, 11 anos: artista, se aventura desde tintas e pincéis até agulhas e linhas. Participa das atividades artísticas da escola e da cidade, com conhecimento sobre os artistas que estão visitando São Paulo para a Semana de Arte Moderna, ajudando a desvendar possíveis pistas.

4.4 Personagens do Mestre

Além dos personagens controlados pelos jogadores, há alguns interpretados pelo mestre, como o próprio antagonista ou informantes entre cenas. Dentre esses, se faz preciso apenas a ficha de Ferraz, o ladrão das obras, e seus ajudantes, o zelador e o motorista. Outros personagens recorrentes, como os próprios artistas que conversam com os jogadores, são apresentados na própria aventura, não sendo necessária uma ficha ou informações adicionais, uma vez que não será feita rolagem de dados por eles. Fica a critério do professor interpretar da forma que achar adequado, segundo a mini biografia apresentada na narrativa.

Francisco “Arkhaïs” Ferraz (ladrão), 35 anos: crítico artístico e artista,

Ferraz já foi defensor do modernismo junto do Grupo dos Cinco, porém se sentia excluído por razões que considera injustas — foi rejeitado por divergências pessoais, devido ao seu olhar conservador e acadêmico às obras. Sua crítica ao movimento é a hipocrisia e favoritismo dos modernistas, sentido-se vítima desse grupo que não consideravam suas ideias. Seu objetivo com o roubo é de desacreditar o evento e reduzir o impacto do modernismo, como ato de protesto e vingança, desmoralizando o movimento e mostrando essas obras como impostoras da verdadeira arte.

Antônio Farias (Zelador), 56 anos: de aparência humilde, esse senhor de meia-idade trabalhou anteriormente como faxineiro de revistas e jornais, como O Pirralho e O Estado de São Paulo. Deve sua posição a Mário de Andrade, que viu nele um trabalhador dedicado, possibilitando melhores condições. Inicialmente, valorizava seu emprego e respeitava os artistas que por ali passavam. Porém, com a influência de Ferraz, começou a questionar o valor e mérito das obras e dos artistas, corrompido pela retórica do artista e pelo medo das ameaças ao seu emprego. Assim, trabalha para Arkhais, acreditando estar contribuindo para uma causa maior, com medo do que aconteceria se fosse pego.

Manoel Braga (Motorista), 42 anos: um homem misterioso e sério, conhecido por trabalhar para grandes nomes do momento. Embora sem interesse algum por arte, não se opondo nem apoiando o movimento moderno, é movido por interesses financeiros, aceitando participar do plano de Ferraz pelo dinheiro. Não tem intenção alguma de se envolver com os artistas, porém, se for preciso, não irá deixar nada sair dos planos.

4.5 Regras básicas

- I. Cada personagem deve ser conduzido por um grupo de jogadores, a depender da quantidade da sala envolvida. Esse grupo deve entrar em consenso sobre as ações a serem tomadas, com um rodízio entre eles sobre quem será o líder desse grupo a cada cena.
- I. A definição da ficha de personagens contém cinco habilidades principais que caracterizam esses personagens:
 - a. Força: usada para momentos de força física e atletismo, como derrubar uma porta ou mover um móvel.
 - b. Destreza: usada para momentos de agilidade, reflexos e equilíbrio, como

se esconder ou se libertar de correntes.

- c. Inteligência: usada para momentos que envolvem memória e razão, como lembrar algum conhecimento específico ou decifrar uma mensagem criptografada.
- d. Sabedoria: usada para momentos que envolvem percepção e força de vontade, como achar algo escondido ou perceber quando alguém está mentindo.
- e. Carisma: usada para momentos que envolvem influência social e confiança, como persuadir, intimidar ou mentir para alguém;

II. A rolagem de testes, que se dá por um dado de 6 lados, serve tanto para resistências — ações sofridas pelos personagens — como para as habilidades — ações propostas pelos personagens. Essas rolagens devem ser feitas por todos os participantes do grupo, sendo realizada a soma desses valores. Para melhor entendimento, o chamado d6 refere-se a um dado de 6 lados.

- a. Para se ter sucesso na rolagem, o valor dessa soma deve ser superior à metade do valor total dos d6's rolados, como, por exemplo: se um grupo de 4 pessoas faz a rolagem de 4d6, para se ter sucesso é preciso obter 12 ou mais.
- b. Cada personagem terá vantagens e desvantagens em duas habilidades, adicionando ou retirando 2 para a soma dos testes.
- c. Se o grupo tiver uma Falha Crítica — ao menos uma rolagem com o resultado 1 -, o grupo fica com desvantagem de -1 na soma da próxima rolagem, podendo alterar se houver, por exemplo, duas rolagens com o valor 1, sendo então descontado -2 e por assim em diante. Do mesmo modo, ocorre se tiver um Acerto crítico — ao menos uma rolagem com o resultado 6 -, o grupo ganha uma vantagem de +1 na somatória da próxima rolagem, alterando se houver mais rolagens com valor 6.

III. O professor-mestre pode conceder um recurso chamando Inspiração, que seria um modo de recompensar o jogador quando esse tomar alguma decisão ou realizar uma ação criativa, além dos momentos em que ele interpretar seu personagem de maneira autêntica e conforme a

personalidade descrita, a fim de incentivar a interação entre os jogadores.

- a. Essa inspiração oferece a vantagem de 2d6 que podem substituir outras duas rolagens.
- b. Quando concedido, será anotada na ficha que o jogador recebeu, sendo usada quando o grupo determinar.

4.6 Recursos visuais

É importante que o professor-mestre leia toda a aventura, estudando e entendendo cada momento que se deve usar os recursos visuais e seus objetivos. A seguir, uma breve lista com a indicação do apêndice e sua finalidade:

- Fichas de personagens:

No Apêndice A estão as Fichas de Personagens, que devem ser entregues para os jogadores, exceto os Personagens do Mestre. É a partir dessas fichas que os estudantes podem entender qual a personalidade do personagem que irão interpretar, pensando em suas qualidades e defeitos. A desvantagem descrita na ficha influencia na rolagem de dados e no *role-playing* das cenas, sendo importante o mestre estar atento se as características estão sendo interpretadas e seguidas, a fim de recompensar com os pontos de Inspiração. Há um campo para os jogadores escreverem o nome dos participantes do grupo e em que sala está sendo aplicada, além do campo equipamentos, em que podem acrescentar o que encontrarem e acharem necessário, contanto que não ultrapasse o que o mestre considerar como peso superior ao que uma criança consegue carregar. O tamanho das fichas, para fins de impressão, está definido em proporção de 1:1, com 17 cm de largura e altura.

- Tokens:

No Apêndice B, os tokens — também chamados de miniaturas — serão a representação dos jogadores no espaço no decorrer da aventura, auxiliando-os a visualizarem suas posições e o espaço do jogo. Devem ser entregues no início do jogo com as fichas, permitindo aos estudantes moverem seus respectivos personagens. Com os tokens percorrendo o cenário, é possível que entendam e visualizem suas ações no ambiente, tornando o jogo mais dinâmico e envolvente. O token do ladrão possui duas versões, consoante o momento do jogo. Para a impressão, contam com um diâmetro de 3 cm, a fim de que todos os tokens possam se acomodar no mapa.

- Ambientações:

As ilustrações dos espaços explorados do teatro a cada cena, no Apêndice C, enriquecem a experiência imersiva e visual dos jogadores, criando uma conexão entre o cenário descrito e a cena que se desenvolverá nele. Com os desenhos, os participantes podem se orientar no espaço quanto à disposição dos objetos, caminhos e saídas. Unindo o desenho à descrição narrativa que deve ser feita quando os personagens entram em um novo ambiente, é possível criar a atmosfera que se deseja para cada momento, além de que essa união texto-imagem permite que imaginem outros objetos que estejam no local. O professor-mestre pode, também, ambientar por meio de música, colocando para tocar as composições de Heitor Villa-Lobos enquanto jogam, criando uma atmosfera para o decorrer do jogo.

As ilustrações são feitas em papel A4 texturizado branca 180g com nanquim, marcador colorido e ajustes no digital. Já os elementos que compõe a cena, como mesas, cadeiras, pessoas e quadros, foram adicionados com colagem de papel sulfite branco 50g, nanquim e marcador colorido, destacando na cena esses elementos do ambiente. No apêndice C estão a frente e verso de cada ilustração, com o verso produzido digitalmente. Essas ilustrações podem ser colocadas na mesa junto ao mapa, alteradas conforme a história se desenvolve, com o tamanho de 17 cm de largura por 12 cm de altura, para fins de impressão.

- Mapa:

Nos RPG, os mapas possibilitam que os jogadores compreendam melhor o espaço explorado, potencializando a imersão e o planejamento de ações, sendo utilizados em conjunto com os tokens como uma ferramenta eficaz para a narrativa. O mapa utilizado na aventura, localizado no Apêndice D, foi desenhando unindo digitalmente as plantas de cada pavimento, tornando um único mapa que permite ao mestre guiar os jogadores pelos ambientes. Há locais apontados no mapa que não estão citados nas cenas, contudo, os participantes podem decidir explorá-las, e cabe ao mestre descrevê-las e indicar que não há nenhuma informação relevante nelas. Para o jogo, seria interessante que a imagem fosse impressa em uma folha A3, para possibilitar melhor nitidez dos elementos e movimentação dos tokens.

- Itens encontrados durante a aventura:

Nas cenas, os jogadores encontram algumas notas e enigmas do ladrão, sendo importante que carreguem consigo no inventário essas informações para futuras dúvidas. Elementos como as chaves, baú e lamparinas não estão aqui representados,

porém, cartas, bilhetes e códigos, sim, no Apêndice E, produzidos no digital em sua grande parte com a plataforma Canva. Em momentos em que é preciso da informação contida em alguma nota para dar continuidade à cena, os jogadores podem interagir e passar entre si o objeto, incentivando a interação e interpretação. Itens que apresentam duas versões, a depender do uso da luz negra, o Mestre deve entregar na ordem que a história pede. Para impressão, cada item está definido com uma dimensão própria que garante a sua funcionalidade.

- Obras apresentadas na Semana:

As obras que estão presentes na Semana estão no Apêndice F, com frente verso de cada carta, contando, também, com a fotografia dos artistas que as crianças podem encontrar durante a narrativa. A ideia é que o Mestre, durante a apresentação de cada personagem e de cada obra, enfileire as obras junto à fotografia do artista, também permitindo que os jogadores manuseiem as cartas. Para impressão, as cartas podem manter o tamanho definido ou podem ser ampliadas, para fins de melhor apreciação das obras.

- Obras para o desafio das Obras Embaralhadas:

Nesse desafio, as crianças devem observar cada imagem e associá-la ao nome de algum artista. As cartas, no apêndice G, estão com a mesma confecção das obras apresentadas na Semana, contudo, não devem ser produzidas como frente e verso e sim separadas, para os jogadores poderem uni-las. O propósito desse desafio é de que associem a técnica, material e estilo aos nomes dos artistas.

4.7 Cenas

Cena 1. O início de tudo

Envolvimento dos personagens

A cidade está ansiosa pela tal Semana de Arte Moderna. Há alguns meses, a prefeitura organizou um concurso entre suas escolas para que seus estudantes tivessem a oportunidade de visitar a exposição junto a um dos organizadores do evento: Graça Aranha. A ideia era estimular esses pequenos futuros artistas quanto à revolução na arte que estava acontecendo, desafiando-os a demonstrar seus talentos em diferentes áreas, desde literatura, artes visuais, teatro, música, até em análises

críticas, observando suas capacidades reflexivas artísticas. O concurso buscava testar as habilidades artísticas e intelectuais desses jovens, com uma banca avaliando não só a qualidade técnica, mas também a criatividade e a originalidade. As crianças que se destacaram, Maria, Sofia, Pedro, João, Laura e Rafael, foram então levadas, no dia 15 de fevereiro de 1922, para o Theatro Municipal.

Ao entrar no Theatro Municipal, as crianças ficam maravilhadas com a grandiosidade do lugar. Ainda na escadaria, recebem o catálogo da exposição. Ali, puderam observar a fachada, notando a cúpula cônica de cobre dourado, os vitrais que se destacavam pela iluminação interior, as colunas representadas por um homem e uma mulher segurando a estrutura na porta de entrada e as alegorias e bustos por toda a estrutura.



TESTE DE SABEDORIA (percepção)

- Os personagens que tiverem sucesso vão poder ver uma silhueta de casaco e chapéu escrevendo algo num caderninho e entrando por outra porta
- Os personagens que falharem no teste só verão as pessoas na fila para entrar.

Ao entrar, as crianças se deparam com o saguão principal, onde se encontra a grande escadaria que leva a sala de espetáculos e outros salões, os tapetes vermelhos cobrindo o mármore branco, os detalhes em gesso, os lustres e os vitrais. Os personagens conseguem observar por todo o saguão diversos artistas com suas obras expostas, com a música de Villa Lobos tocando ao fundo. A conversa era alta demais até que eles ouvem uma voz os chamando

- Mário de Andrade os recebe, dizendo estar feliz por poder acompanhá-los, porém, precisa dar um discurso na abertura primeiro. Diz também que os artistas estão aguardando para conhecê-los e responder suas perguntas.
- As crianças podem decidir ir aos seguintes artistas: Anita Malfatti, Di Cavalcanti, Mário de Andrade, Victor Brecheret, Vicente Monteiro, Zina Aita (ir para as sub cenas seguintes).
- Os personagens podem conversar entre si, narrando suas observações, reações e dúvidas, decidindo para qual artista irão primeiro.



01. DICAS PARA O MESTRE

Exemplos de perguntas que permitem desenvolver uma compreensão acerca do movimento modernista e do artista explorado.

— “Como você começou a trabalhar com essa forma de arte?”

— “Quais são as principais inspirações por trás desta obra que você está expondo?”

— “Quais técnicas ou materiais você utilizou para criar esta peça?”

— “Como você vê a sua obra em relação ao movimento de arte moderna no Brasil?”

Se perguntarem sobre os outros artistas do catálogo, o Mestre pode dar uma breve descrição do que está exposto.

Conhecendo os Artistas

O mestre deve se apresentar como os artistas aqui listados, considerando o que as crianças perguntarem (veja Dicas para o mestre 01).

1. Anita Malfatti

Biografia: nascida na cidade de São Paulo, 2 de dezembro de 1889. Sua mãe foi quem a ensinou a pintar. Mudou-se para a Alemanha em 1910, permanecendo até 1914, estudando no Museu Real de Artes e Ofícios. De 1915 a 1916 morou nos Estados Unidos, estudando na Liga de estudantes de Arte de Nova York e na Escola de Arte Independente. Sua primeira exposição individual ocorre em 1914, na sua cidade natal, expondo novidades temáticas e inclinações expressionistas com limitações tradicionais,

chocando a sociedade paulistana ao mesmo passo que ganha reconhecimento. Porém, destaca-se sua exposição de 1917, com produções da sua estadia nos Estados Unidos e de grande importância para o modernismo brasileiro, com obras novamente expressionistas. Nesse evento foi grandemente criticada pela imprensa e crítica conservadoras, tendo a formação de um grupo de escritores, jornalistas, artistas e intelectuais em sua defesa, como o próprio Mário de Andrade. Esse grupo, posteriormente, seriam os personagens iniciais do modernismo que protagonizaram a Semana de Arte Moderna de 1922.

Estilo artístico: No momento de sua estadia pela Alemanha, o país passava por transformações artísticas e movimentos inovadores, como o expressionismo, fauvismo e cubismo. Essa influência aparece em suas obras, caracterizada pelo abandono da técnica claro-escuro tradicional, deformação parcial de figuras, desconstrução da espacialidade e cores intensas, rejeitando a reprodução exata da realidade.

Obras apresentadas: A Estudante Russa; O Homem Amarelo; O japonês; A Mulher de Cabelos Verdes; O Homem de Sete Cores; A onda; A ventania;

Rochedos; Penhascos.

2. Di Cavalcanti

Biografia: Nascido no Rio de Janeiro, 6 de setembro de 1897, Di Cavalcanti é pintor, desenhista, cartunista, escritor, jornalista e ilustrador. Tem sua educação nas artes iniciada em 1908, aos 11 anos, sendo aluno do pintor Gaspar Puga Garcia. Em 1914, com 17 anos, trabalha com ilustrações e caricaturas para a Revista Fon-Fon. Com 19 anos, em 1916, inicia-se na faculdade de Direito no Rio de Janeiro, mas muda-se para São Paulo e continua seus estudos na Faculdade de Direito do Largo de São Francisco, tendo conhecido nesse momento os irmãos Mário e Oswald de Andrade e abandonado a instituição em 1922. Em 1917, Di Cavalcanti retoma seus estudos artísticos, ilustrando livros e realizando sua primeira exposição individual de caricatura. Foi através dessa sua primeira exposição que começou a chamar atenção pela sua característica avessa ao academicismo, expondo pinturas e recebendo elogios de artistas do cenário modernista, se aproximando do grupo paulista. Com Oswald de Andrade e Mário de Andrade, idealizam um evento modernista e elaboraram a programação da semana, onde expõem 11 obras.

Estilo artístico: Tem influências do expressionismo alemão, cubismo, surrealismo e muralismos mexicanos, com artistas como Picasso e Diego Rivera. Suas obras dialogam com características da cultura brasileira, com representações do cotidiano popular, da classe dos operários, dos subúrbios e favelas e das manifestações culturais, por muitas vezes caricatas. Como toda temática modernista, buscava pela identidade nacional em suas artes.

Obras apresentadas: Retrato de Josephine; Amigos; Paulicéia Desvairada; Ilustrações de Fantoches da Meia Noite.

3. Victor Brecheret

Biografia: Nascido na Itália, em 1894, se muda para o Brasil aos 10 anos após a morte de sua mãe, sendo criado pelos tios maternos com sua irmã. Aos 12 anos, ingressa no Liceu de Artes e Ofícios de São Paulo, trabalhando na fábrica do tio de dia e estudando desenho, modelagem e pintura à noite. Aos 19 anos, viaja para a Itália, sendo aprendiz de Arturo Dazzi, escultor clássico italiano, e frequentando como ouvinte a Belas Artes. Nesse momento, teve contato com diversos mestres, como Meštrović e Rodin, que inspiram em suas técnicas, linhas, relevos e sombras. Em

1919, de volta ao Brasil, cria seu ateliê em São Paulo, encontrando-se com os modernistas brasileiros como Oswald de Andrade, Mário de Andrade e Di Cavalcanti.

Estilo artístico: Suas esculturas representam muitas vezes figuras humanas históricas ou mitológicas, apresentando uma anatomia naturalista em união às tendências impressionistas, com luz e sombras trabalhadas pelo volume da obra de maneira a conceber as formas e torções em seus trabalhos. Essas características carregam dramaticidade devido essas linhas, relevos e técnicas em materiais, usando desde terracota até bronze, além de seus famosos relevos em pedras.

Obras apresentadas: Soror Dolorosa, Ídolo, Cabeça de Christo, Cabeça de Mulher, Sapho e Victória.

4. Mário de Andrade (apresentado por Di Cavalcanti ao falar de Paulicéia Desvairada)

Biografia: Nascido na cidade de São Paulo em 1893, Mário de Andrade foi um escritor modernista, ativista cultural e crítico literário. Seu estilo literário marcou a primeira fase modernista, inovando o que se produzira até então, como sua obra “Paulicéia Desvairada”, que teve a capa ilustrada por Di Cavalcanti. Teve um papel muito importante para a implementação do Modernismo no Brasil, representando o que foi a Geração de 22. É amigo de Oswald de Andrade, outro escritor importante dessa fase, além de ser próximo de Anita Malfatti, defendendo-a quando ocorreu a grande crítica em sua exposição, em 1917. A Semana de 22, no geral, teve um foco muito grande nas produções literárias, sendo o nome de Mário de Andrade referência na exposição.

Estilo Artístico: suas obras procuravam por uma linguagem nacional que se libertasse das características portuguesas e formais, introduzindo elementos da cultura brasileira a fim de criar um sentimento de identidade nacional. Obras como Macunaíma apresentavam figuras e histórias do folclore brasileiro. Sua nova geração de escritores rompia com o Romantismo e o Parnasianismo, presente até então, buscando uma literatura que não estivesse preocupada com a estética, realidade e metrificação.

Obras apresentadas: Paulicéia desvairada.

5. Vicente do Rego Monteiro

Biografia: Nascido em Recife em 1899, se muda para Paris aos 12 anos para

que sua irmã, também artista, pudesse estudar, tendo ele também cursado a Academia Julian. O artista é pintor, desenhista, escultor e artista gráfico. Na Europa, expõe em 1913 no Salão dos Independentes, retornando em 1914 para o Brasil, no Rio de Janeiro, devido à Primeira Guerra Mundial, momento em que começou sua carreira artística ativamente. Em 1920, estudou arte marajoara, explorando a representação indígena em suas obras. É próximo de Di Cavalcanti, Tarsila do Amaral e Oswald de Andrade. Tem 8 obras expostas na Semana, trabalhadas tanto em óleo como em aquarelas.

Estilo artístico: suas produções contam com a temática religiosa e indígena, aproximando o modernismo das tradições culturais brasileiras, além de retratos e natureza morta. As suas principais técnicas eram óleo sobre cartão e sobre tela, além de grafite sobre papel. Muitas pinturas apresentam formas sinuosas e cores discretas e suaves, optando por uma coloração terrosa, a fim de conectar com essa natureza. Suas linhas retas representam as imagens humanas figurativamente, geometrizada e abstratamente, uma grande influência do cubismo, se aproximando, também, de uma representação na pintura que remete a esculturas.

Obras apresentadas: Cabeças de Negras; Lendas Amazônicas; M. Maunier Et Sa Fille.

6. Zina Aita

Biografia: Nascida em 1900 na cidade de Belo Horizonte, muda-se ainda nova para a Itália, durante o período da Primeira Guerra Mundial. Lá, estuda na Academia de Belas Artes de Florença. Quando retorna ao Brasil, se aproxima do grupo modernista, se tornando amiga de Anita Malfatti e Mário de Andrade. Com sua exposição individual em Belo Horizonte no ano de 1920, é considerada a precursora do modernismo brasileiro no estado de Minas Gerais, onde também causa polêmica com sua mostra. Suas obras contam com essa influência de sua estadia em Florença, uma vez que a cidade italiana tinha grande influência do art nouveau, utilizando principalmente aquarela e pastel para seus desenhos.

Estilo artístico: Suas obras se aproximam de movimentos como art nouveau e pós-impressionismo, com interesse pela arte figurativa, decorativa e da representação da figura humana. Tem 8 obras expostas na Semana de 22. Suas produções contam com cores fortes utilizadas inovadoramente, recursando a

harmonia cromática tradicional da arte até então, sem perder o tom clássico nas suas obras. A artista conseguia equilibrar o moderno com a tradição, contrastando diferentes tons pela obra toda, como em *A sombra* (1920), realizada com a técnica de pastel sobre papel, com as cores dificultando essa limitação de espaços e dando continuidade à cena para além do representado. A ideia da sombra ao fundo demonstra uma sensação de movimento, de passagem de tempo, contando também com uma composição de manchas coloridas sobrepostas.

Obras apresentadas: Homens Trabalhando, Ícaro.

O Roubo

Enquanto as crianças andavam por entre os artistas, são chamados para irem até próximo à escadaria, para ouvir o discurso de inauguração. Nesse momento, o Theatro parece pequeno demais, as pessoas começam a ficar em volta da escada para ouvir Graça Aranha, que estava junto aos demais artistas, com seu discurso “A emoção estética na arte moderna”.

“Para muitos de vós a curiosa e sugestiva exposição que gloriosamente inauguramos hoje, é uma aglomeração de “horrores” (...) Outros “horrores” vos esperam. Daqui a pouco, juntando-se a esta coleção de disparates, uma poesia liberta, uma música extravagante, mas transcendente, virão revoltar aqueles que reagem movidos pelas forças do Passado. Para estes retardatários a arte ainda é o Belo.”



TESTE DE SABEDORIA (percepção)

— Os personagens que tiverem sucesso verão um assistente do evento saindo do meio da multidão, colocando um chapéu e jogando um crachá no chão. O mesmo chapéu que viram na entrada.

— Os personagens que falharem no teste só observam a multidão ouvindo com atenção as palavras do poeta.

“[...] Que importa que o homem amarelo ou a paisagem louca, ou o Gênio angustiado não sejam o que se chama convencionalmente reais? O que nos interessa é a emoção que nos vem daquelas cores intensas e surpreendentes, daquelas formas estranhas, inspiradoras de imagens e que nos traduzem o sentimento patético ou satírico do artista. Que nos importa que a música transcendente que vamos ouvir não seja realizada segundo as fórmulas consagradas? O que nos interessa é a transfiguração de nós mesmos pela magia do som, que exprimirá a arte do músico divino. É na essência da arte que está a Arte. É

no sentimento vago do Infinito que está a soberana emoção artística derivada do som, da forma e da cor.”

Nesse momento, os refletores no alto da escada começam a piscar e sair uma fumaça. Pequenas fagulhas começam a sair, colocando fogo no tapete vermelho logo atrás dos artistas. Nesse momento de caos e desespero, com a multidão toda eufórica, alguns funcionários e técnicos subiram rapidamente para solucionar o problema. Quando os ânimos se acalmam e o fogo é contido, os burburinhos só aumentam. No meio de toda a bagunça, um grito de espanto, três obras não estavam mais em seus lugares de exposição: Soror Dolorosa, de Brecheret; A Estudante Russa, de Malfatti; e Amigos, de Cavalcanti.



TESTE DE SABEDORIA (percepção)

— Os personagens que tiverem sucesso conseguem passar por entre a multidão e chegar até as exposições, notando um papel escrito “Isso não é arte” onde antes estavam as obras.

— Os jogadores que falharem no teste serão barrados de andar pela multidão.



TESTE DE DESTREZA (furtividade)

— Os jogadores que conseguiram chegar até as exposições e tiverem sucesso na furtividade, conseguem pegar os papéis antes que a multidão visse o que estava escrito.

— Os jogadores que falharem no teste, as pessoas verão o que estava escrito e começará um burburinho.

- Conversas e olhares desconfiados aumentam e as pessoas estão prestes a ir embora, quando Graça Aranha retoma a fala acalmando as pessoas sobre ser apenas um problema de iluminação, de que ainda há muito para desfrutar na noite.
- Com as perguntas sobre as obras que sumiram, Mário de Andrade diz que é apenas um protocolo da curadoria, mas que estariam de volta.



TESTE DE SABEDORIA (percepção)

- Os jogadores que tiverem sucesso conseguem observar uma silhueta de chapéu subindo as escadas enquanto todos os outros descem. (entregar a informação para o jogador para ele compartilhar com os outros)

- Se não conseguirem, as pessoas verão o que estava escrito e começará um burburinho e caos.

- Os jogadores se encontram e podem conversar sobre o que acham que está acontecendo, mostrando o que encontraram. Podem conversar com o público se ouvirem falando que vão embora. (ver Dicas para o mestre 02)



02. DICAS PARA O MESTRE

O mestre pode comentar, como Mário de Andrade, sobre as performances, conferências e concertos que acontecerão para acalmar o público. Fazer referência à programação, com poemas de Guilherme de Almeida, a música de Heitor Villa-Lobos e o recital de música comandado pelo maestro Ernani Braga.

- Mário de Andrade se desculpa por não poder acompanhar as crianças no momento, não comentando sobre o sumiço das obras. Os jogadores podem interagir e tentar alguns testes para fazê-lo falar. Ao final da conversa, Andrade, lembrando da inteligência e criatividade das crianças que as fizeram ganhar o concurso, pede ajuda para encontrarem as obras sumidas, relembrando as crianças sobre a lacuna irreparável que a falta dessas obras fará para o movimento.

Agora, com a missão em mãos, as crianças precisam decidir os próximos passos da investigação e salvar a Semana de Arte Moderna.

- Se decidirem seguir a silhueta que subiu as escadas, vá para a cena 2
- Se decidirem ir para o Teatro, a porta estará trancada.

Se decidirem continuar pelo Saguão, podem continuar conversando com os artistas, porém eles não terão nenhuma ideia de quem pode ter roubado ou tentarão desviar do assunto para não fazer alarde.

Cena 2. A busca pelo Salão Nobre

O salão nobre

Ao subirem a escadaria, se deparam com as imponentes portas do Salão Nobre entreabertas e das outras salas fechadas. Os murmúrios do público no andar de baixo é abafado pelo ranger da porta do Salão Nobre, ecoando pelo corredor, revelando a grandiosidade do salão. Nessa grande sala, conhecida como local de socialização anterior e posterior às óperas, era coberto por uma luz suave que refletia por todos os detalhes em dourado e mármore por toda a sala. Nas paredes estão grandes espelhos, refletindo o brilho das luzes e a beleza do salão. Contava com 3 portas à direita, cada uma com um rosto esculpido acima do batente, além das portas que

davam para a sacada. As paredes do salão são cobertas de detalhes e vitrais, além de afrescos cobrindo todo o teto. Espalhadas pela sala estão poltronas de veludo



03. DICAS PARA O MESTRE **As pinturas do Salão Nobre**

O livro de Laura sobre história da arte pode conter algumas informações a mais sobre essa sala: usado para festas, bailes e concertos, foi insiprado na Galeria dos espelhos do Palácio de Versalhes, com molduras folheadas a ouro. O que chama atenção é uma pintura no teto feita por Oscar Pereira da Silva, artista carioca que realizava pinturas decorativas e da vida caipira e urbana, com a figura de dionísio, deus do teatro na mitologia grega, com máscaras e símbolos que remetem ao teatro. Nas laterais, há a presença das musas, entidades inspiradoras, com a representação da música, teatro e dança. Nas portas laterais, há também tapeçarias importadas da europa com representação dessas musas e entidades das artes. À direita, os rostos esculpidos sobre as 3 portas representam os músicos Mozart, Molier e Hazard.

vermelha, uma mesa de madeira com alguns papéis em cima e cavaletes da exposição vazios (veja Dicas para o mestre 03 para mais detalhes).

De costas para as crianças, mexendo freneticamente nos maços de papéis na grande mesa e rabiscando com a mão trêmula, estava um senhor de idade com roupas de zelador. Aos seus pés, é possível observar uma pilha de quadros, alguns fora de molduras e outros amontoados desleixadamente. Ao ouvir as crianças entrando, ele para rapidamente o que estava fazendo e se vira, empurrando alguns quadros com o pé para baixo da mesa, indo em direção às crianças e brigando com elas, afirmando que ali era um lugar restrito.

- Os personagens conversam entre si e com o zelador. Pode acontecer uma rolagem de percepção para perceberem que o senhor está nervoso e escondendo algo. O zelador não pode deixar as crianças explorarem a sala, barrando-as com uma vassoura.

O que o zelador sabe?

— Ao ser perguntado pelo roubo, prontamente diz que não sabe de nada, mas que também acha que essas obras não deveriam estar ali, sendo afrontas, rabiscos e manchas confusas, sem valor em comparação com as produções passadas.

— Continua sempre tentando chutar as obras e, se perguntado sobre estar tentando destruí-las, tenta desviar do assunto, mas concorda que ele está apenas corrigindo um erro, que apenas as verdadeiras artes devem ser preservadas;

— Se as crianças tentarem passar, ele bate nelas com a vassoura;

— Se as crianças o atacarem de volta, o zelador corre direto para um quadro e começa a forçá-lo, prestes a rasgá-lo.

Quando o zelador estiver prestes a rasgar a obra, Mário de Andrade aparece, fazendo o zelador vacilar e ficar mais nervoso. As crianças podem interagir com Mário e contar o que está acontecendo, fazendo Mário tomar o quadro das mãos do zelador, dizendo:

“Antônio, o que é isso? eu mesmo que te consegui esse emprego e é assim que você retribui? Estou desapontado, contava com sua ajuda para preservar e cuidar da nossa arte, não a destruir! O que você está fazendo não é proteger a verdadeira arte, você está rasgando o futuro da arte. Destruir essas peças é apagar o trabalho e toda a luta que eu e todos esses artistas enfrentamos, cada crítica e cada desafio para trazer algo novo. Você está comprometendo o propósito da semana! Olhe para essas crianças, tão novas e tão espertas. Vocês acham que esse pensamento dele está certo?”

- As crianças podem responder ou interromper Mário de Andrade durante sua fala, se quiserem adicionar alguma informação ou convencer de que o zelador estava errado.

O zelador, abatido, senta-se na poltrona e leva as mãos ao rosto, dizendo:

“Ele... ele me disse ser o certo. Ele me disse que eu estava salvando a arte, assim como ele... droga, eu misturei tudo. Estava tão convencido de mostrar que não tinham valor que pensei que, embaralhando e tirando as etiquetas, ninguém saberia a quem pertence e veriam apenas como manchas e rabiscos, pensei que isso desvalorizaria ainda mais o evento. Vocês precisam corrigir isso, preciso encontrá-lo no teatro...”

- Mário de Andrade pede para as crianças organizarem as obras, mesmo que não sejam parte da exposição naquele momento, fazem parte do acervo dos artistas e que poderiam ser expostas. Nesse meio tempo, fica no canto conversando com o zelador.
- Mário de Andrade ouve barulhos no térreo e interrompe dizendo que precisa ir, conferindo se as crianças etiquetaram certo as obras, e informando que o zelador não deve sair dali.
- Se as crianças tentarem tirar a informação do nome da outra pessoa trabalhando com o zelador, ele se mostra convicto a não falar, sentando-se num canto e murmurando arrependido, mas apreensivo, sobre seu colega.

A única coisa que diz é “*Não confiem em ninguém, não contem para ninguém, não dá para saber se mais estão com ele*”.



Desafio das obras embaralhadas

As crianças devem observar as obras e etiquetá-las corretamente com o nome do artista correspondente, exercitando o que puderam observar nas obras e conversas que tiveram com os artistas no saguão.

- A única coisa dita pelo zelador, após desembaralharem, será uma pista sobre olharem pela sala. Nela há dicas sobre o ladrão frequentá-la.



TESTE DE INTELIGÊNCIA (conhecimento)

- Os jogadores que tiverem sucesso conseguem se lembrar das suas aulas de história da arte sobre a obra que está no teto e percebem que a figura aponta para uma direção na parede. Além disso, tem uma lâmpada fraca na mesma direção. Nessa direção, há um espelho que leva para a sala escondida.

- Os que não tiverem sucesso, só observam os afrescos (veja Dicas para o Mestre 04).



04. DICAS PARA O MESTRE

Caso não tenham sucesso nos dados, dar uma alternativa, como alguma rachadura na parede, alguma mancha ou a própria luz piscando. Ir guiando os jogadores pelo ambiente para que encontrem os itens necessários ou usem outros meios, como os próprios equipamentos. Se pegarem algo durante as cenas, como a chave, pedir para anotarem nas fichas.

- Quando notado o espelho com a imagem turva, como se fosse falso, podem tentar puxar, havendo um teste de força para não quebrarem. Atrás dele, há uma porta escondida, porém trancada.
- Se forem na lâmpada que não funciona muito bem, abaixo da imagem de Mozart, encontram uma chave que abre essa sala.

A sala escondida

O ar é abafado, a porta é pesada, a iluminação é fraca. Tudo indicava um lugar antigo esquecido do Theatro, porém, com sinais de uso recentes por toda parte. Havia uma

única lâmpada pendurada no teto, que, quando ligada, projetava sombras na parede. Por toda parede há jornais amarelados, rasgados e desbotados, com nomes dos artistas envolvidos na Semana de Arte Moderna, destacando principalmente as críticas ao movimento. Encostado na parede, uma mesa velha de madeira guarda livros antigos de história da arte, vários papéis com recortes de revistas e esboços de



05. DICAS PARA O MESTRE

Não deixe as crianças irem avisar algum adulto sobre o que aconteceu. Se fizerem isso, essa pessoa é um comparsa ou, caso seja um artista, também acaba sumindo. A ideia é de que as crianças resolvam sozinhas os enigmas.

várias obras expostas na semana, porém diferentes, como adaptadas e recriadas aos moldes tradicionais e acadêmicos. No chão, há potes de tintas, pincéis e pedaços de um espelho quebrado, refletindo o caos que parte da sala, causando uma sensação de desconforto. Na sala, as crianças podem interagir e conversar (Veja Dicas para o Mestre 05).



ITENS ENCONTRADOS NA SALA

- Uma carta do ladrão;
- Um recorte da crítica de Monteiro Lobato, com trecho sublinhado;
- Na gaveta, outra chave, maior do que a anterior, que abrirá a porta do teatro na cena seguinte.

Enquanto as crianças exploram a sala, a porta se fecha bruscamente e se ouve um barulho de uma chave girando na fechadura. Uma conversa abafada se inicia do lado de fora, e reconhecem a voz de Mário de Andrade e outra desconhecida.

“Não consigo acreditar que era você por trás disso tudo! Como pode? Destruir tudo que estamos tentando construir!”

“Você não entende, Mário. Tudo isso é uma tentativa de proteger nosso país, nosso legado, nossa verdadeira essência! Isso tudo que você defende não passa de um desrespeito!”

“Você está cometendo um erro terrível! Tudo que o evento representa é mudança, e você não consegue enxergar isso porque está preso a um passado que não serve mais. Devolva as obras, deixe o evento ocorrer tudo. Não precisamos

envolver mais ninguém”

“Sei que isso parece extremo, mas não há outra maneira. Esse evento não pode acontecer.”

“Se é o que você acha... você está cometendo um terrível erro, e eu não vou deixá-lo continuar, revelarei quem está por trás de todo alvoroço, seu grande nome não te servirá mais.”

De repente, as crianças ouvem um estrondo. Um barulho de vidro seguido de um grande baque e do espanto do zelador, seguido de sua voz tremula pedindo que o deixe em paz, que ele não iria falar nada. E então, o barulho da porta se fechando e silêncio.

Cena 3. Os segredos no Teatro

A Sala escondida

Presos na sala escondida, as crianças podem explorar e conversar sobre como sairão dali. Há duas opções que podem ser seguidas:

- Se olharem atrás de um quadro torto na parede, encontram uma alavanca. Quando puxam, uma passagem estreita na parede se abre e leva de volta ao corredor entre os salões.
- Se olharem embaixo da mesa, presa no tampo, encontram um pé de cabra que podem usar para abrir a porta, encontrando apenas cacos de vidro na

06. DICAS PARA O MESTRE



Para potencializar o envolvimento e a participação, permita que olhem por outras salas, retornem a conversar com outras pessoas, improvisando detalhes e informações que podem encontrar pelo caminho.

sala ao lado do chapéu de Mário de Andrade, além da vassoura do zelador caída. Nenhum sinal do zelador, do Mário de Andrade, das obras que haviam etiquetado e da voz desconhecida.

Saindo no corredor ou no Salão Nobre, as crianças podem decidir ir direto para o teatro, pela fala do zelador, ou explorar. Nas outras salas, não há informação relevante para a busca das crianças. (Veja Dicas para o Mestre 06).

No teatro

Chegando na porta do teatro, ele se encontra trancado, porém com o lenço de

Mário de Andrade caído na entrada. As crianças podem usar a chave que pegaram na gaveta ou usar o pé de cabra para forçar a porta.

Assim que a grande porta se abre, as crianças são envolvidas por uma atmosfera solene, marcada pela grandiosidade da arquitetura neoclássica presente em todo o teatro. O espaço é tomado por um tapete vermelho que percorre várias fileiras de cadeiras estofadas em veludo vermelho. Há também quatro andares de balcões superiores e camarotes, esses decorados com ornamentos em dourados. Observando os arcos e colunas, chamando atenção das crianças é a grande cúpula acima de toda essa composição, que conta com figuras alegóricas em volta do majestoso lustre. A luz difusa lançada pelo lustre e outras luminárias destacam os detalhes de toda a sala, criando uma harmonia de luz e sombra. O palco elevado ao fundo é amplo, com suas cortinas de veludo bordô entreabertas, possibilitando ver a coxia, os bastidores, as cordas e mecanismos das apresentações. Acima dele, um grande painel esculpido que referencia o Nascimento de Vênus, de Botticelli, roubando a atenção da cena. No palco há apenas um piano com algumas partituras espalhadas por ele e pelo chão, além de alguns refletores pelo chão, equipamentos e ferramentas espalhadas, indicando que o espaço ainda estava sendo preparado para as apresentações. Quando chegam no espaço, não há sinal de ninguém.



ITENS ENCONTRADOS NO TEATRO

- 3 pedaços de folhas rasgadas, cada uma nos seguintes lugares: plateia principal, plateia lateral, em baixo do piano. Ao juntar, forma o folheto com o cartaz da Semana, com um escrito rabiscado 1816 no canto e parecendo ter algo escrito apagado atrás. (podem usar grafite para ver o que estava escrito antes, mas não mostrará tudo, ou usar o luz negra que vão encontrar depois)
- No baú acham um filtro de luz negra e uma folha solta com algumas anotações e o título “Cifra de César”.
- Um baú trancado por um cadeado de 4 dígitos ao fundo do palco, ao lado direito, coberto por um pano, com uma etiqueta rasgada pela metade escrito “Ferr” Só abre com a combinação 1816.



07. DICAS PARA O MESTRE

Caso em alguns momentos os jogadores não pensem em alguma ação descrita, Anita Malfatti pode oferecer ideias. Ou, caso deem outras possibilidades, é possível adaptar conforme a narrativa criada, sempre lembrando de realizar possíveis testes de habilidades durante as ações, mesmo que não definidos no texto.

- Anita Malfatti aparece, procurando por Mário de Andrade. Ela diz que ele avisou que estaria no teatro organizando a apresentação que aconteceria naquela noite e ela o ajudaria, mas não o encontrou mais. Pode soar suspeita, perguntando para as crianças sobre quem são elas e o que sabem sobre o movimento, questionando se acreditam na causa modernista ou não. As crianças podem escolher se contam para ela tudo que aconteceu ou não (Veja Dicas para o Mestre 07).

O que Anita Malfatti sabe?

- Não acredita que foi um roubo, porém percebeu que outras obras estão sumindo e as pessoas estão começando a ficar desconfiadas.
- Se as crianças escolherem mostrar o papel rasgado que encontraram para ela, podem dizer que parece estar escrito algo com tinta invisível, que será preciso de luz negra e que deve haver um filtro no baú de Ferraz.
- Se as crianças perguntarem quem é Ferraz, ela pode dizer apenas que é um



08. DICAS PARA O MESTRE A missão Francesa

Foi um grupo de artistas que veio ao Brasil a convite da corte portuguesa, a fim de estabelecer uma Belas Artes no Rio de Janeiro, que seguia padrões europeus nas artes. A ideia era formar artistas nos moldes clássicos e acadêmicos, com temas históricos e religiosos, documentando a vida e paisagem colonial brasileira. O Modernismo brasileiro visou romper com essa visão eurocêntrica vinda da importação cultural, rejeitando as tradições acadêmicas por meio da inovação e autonomia cultural.

artista complicado, mas amigo deles. Diz que ele está por aí hoje no evento se precisarem da ajuda dele para algo, que ele é muito esperto com essas coisas de enigmas.

- Anita pode dizer que não sabe a senha do baú dele, apenas que são 4 números e que ele deixa anotado em algum lugar (pode ser uma dica para usarem a senha que acharam no papel rasgado).

- Se mostrarem o rabisco “1816”, Anita pode explicar que a data faz referência à chegada da missão francesa no Brasil e explicar o que seria. (Veja Dicas para o Mestre 08).

- Se as crianças insinuarem que pode ser Ferraz por trás do roubo, Anita Malfatti acredita

que essas mensagens não são dele e que irá procurá-lo, com Mário de Andrade, para entender o que está acontecendo.

- Quando aberto o baú, usam o filtro com a lamparina, algo que carregam com eles ou o que acharam no teatro. Assim, descobrem uma mensagem no papel rasgado que, quando decodificado pela cifra de César, mostra “Subterrâneo. 21h. Levar as obras”.
- Se iluminarem o palco com esse mesmo filtro, conseguem ver um caminho de pegadas e gotas de tinta invisível que levam até o fundo do palco, em uma portinha no chão. Podem forçar para abrir com o pé de cabra, dando para um corredor escuro.

Cena 4. O subterrâneo de São Paulo

A caminho do subterrâneo

Após andarem agachados pelo corredor estreito por baixo do teatro, encontram um pequeno corredor, empoeirado, sem iluminação. Esse corredor guardava algumas ferramentas, folhas, capacetes de construtores. Era como se tivesse sido esquecido durante a construção do teatro e nunca mais aberto. No fim dele, encontram uma escada que leva para o subsolo. Seguindo por ela, chegam ao Salão dos Arcos. O Salão dos Arcos é grandioso e intimidador, como se estivessem entrando em um mundo esquecido. Suas paredes eram de pedra e tijolos à vista. As abóbodas no forro, combinados com os arcos formando corredores, traziam a sensação de um labirinto sem fim e mal iluminado, com várias lâmpadas quebradas por todo o caminho, criando uma grande área de penumbra por todo o caminho. Essas poucas que funcionavam, piscavam e lançavam sombras fantasmagóricas pelas paredes com a silhueta das crianças. É possível notar os dutos de ventilação do Theatro presos ao teto, causando alguns sons de assobio do vento e dos dutos que se soltaram com o tempo. O ar cheirava a poeira e umidade, junto ao cheiro de madeira velha.

Conforme andavam, o silêncio era quebrado pelas pegadas ecoando por todo o lugar e isso, junto aos corredores escuros que não deixavam ver o fim desse salão, aumentava a sensação de mistério daquele lugar. Estavam andando abaixo do centro de São Paulo, correndo contra o tempo. Seguindo o caminho, passam por portas trancadas com móveis quebrados, estofados rasgados, poltronas de veludo desbotados, figurinos empoeirados, capacetes e ferramentas de construção, até

chegarem em uma esquina, se deparando com o zelador que conheceram no Salão Nobre, amarrado e amordaçado, sentado no chão próximo à parede, desmaiado.

- Se pedirem para ver em volta, há apenas mais jornais, espelhos quebrados, quadros antigos do acervo do Theatro com alguns rasgados, desbotados, esculturas trincadas, quebradas, candelabros apagados e uma escrivaninha menos empoeirada com um telefone em cima.
- Se tentarem acordar o zelador e o desamordaçar, ele se mostra muito assustado, não querendo dizer nada às crianças, apenas para fugirem. Não diz o nome do ladrão por medo do que pode acontecer, que não importa o nome dele nesse momento e sim sua ameaça.

No meio disso, ouvem um barulho de uma porta abrindo e fechando. O zelador manda as crianças se esconderem atrás da pilha de caixas ali atrás.



TESTE DE DESTREZA (furtividade)

— Os personagens que tiverem sucesso se escondem sem fazer barulho.

— Os personagens que falharem no teste acabam fazendo algum barulho que chama a atenção do ladrão quando ele chega perto dali. (Veja Dicas para o Mestre 09).



09. DICAS PARA O MESTRE

Se a rolagem for crítica ou baixa, o ladrão pode encontrar com as crianças e as amarrar próximo ao zelador, amordaçando-as. Depois que sair, elas podem usar o canivete que um deles tem no bolso do short para se livrarem e seguirem a cena. Importante seguir para as próximas cenas conforme definido nessa, se o ladrão as pegar ou não, e lembrar de rolar os dados para as ações.

Uma pessoa mascarada chega com Anita Malfatti amordaçada, empurrando-o enquanto ele se debate. As crianças conseguem ouvir os murmúrios da artista e a voz grossa da pessoa mascarada falando que ela não devia ter se metido. As crianças não conseguem ver de onde estão, mas ouvem passar pelo zelador, que volta a fingir que está desmaiado, e seguem caminho para o fundo do salão. De longe, ouvem o barulho de algo sendo afastado, um barulho de notas sendo batidas num piano desafinado, e um barulho de luta. E então, silêncio. Novamente, o

barulho de algo sendo afastado e de pegadas se aproximando. Um telefone começa a tocar na mesa ao lado do zelador e é possível ouvir a voz da pessoa mascarada atendendo.

“Arkhaís falando. Mudanças de planos. Em 30 minutos, você deve estar no portão de saída. Apagarei todas as luzes do prédio e esse será o momento ideal. As outras obras já foram pegadas e estão na minha sala, logo desço com elas. Não podemos falhar e temos que ser rápidos, estão começando a levantar suspeitas. [Pausa] Estarei no salão para garantir que todos fiquem no saguão de entrada, ninguém pode sair ou entrar. Estou conseguindo manter as aparências, ninguém desconfia.”

Após desligar, é possível ouvir o mascarado mexendo em uma cortina e depois saindo andando rápido, deixando o silêncio se instaurar novamente.

- Se pedirem para conversar com o zelador, ele só diz que é alguém importante do evento e que há mais pessoas com ele lá fora. Pode dar a ideia das crianças acharem e pegarem as obras e usarem o momento do blecaute para fugir com a obra para o salão principal.
- Se perguntarem de Ferraz, o zelador Não nega nem confirma, diz que apenas o chama de Arkhaís, que vem de Arcaico.
- É possível ver essa cortina vermelha de veludo numa parede próxima à escrivaninha. Ao puxarem, encontram uma salinha pequena com mais algumas caixas e quadros.



ITENS ENCONTRADOS NO SUBTERRÂNEO

- Na escrivaninha em que o ladrão desligou o telefone, é possível ver que ele esqueceu uma chave.
 - Um quadro menor está virado de costas, menos empoeirado que os demais. É uma fotografia dos modernistas, com uma nota junto à moldura e um número gravado.
 - A moldura solta dessa fotografia guarda um papel com o desenho da planta do salão dos arco e escrito no canto direito “O verdadeiro valor da arte está nos detalhes. O que está escondido será revelado pela luz da verdade”.
- Se usarem a luz negra na planta do subterrâneo, é revelado o desenho de uma escrivaninha e de um piano. Esse mapa revela quanto deve ser andado de um ponto ao outro, para não se perder no labirinto do salão dos arcos

Andando até o piano, as crianças podem perceber que algumas partes dele estão empoeiradas e outras com marcas de dedo. O instrumento está na frente de um grande armário com cadeados. Começam a ouvir alguns murmúrios vindo de dentro do armário.

- Se decidirem empurrar, será preciso um teste de força
- Ao empurrarem, conseguem tirar o piano. A chave que estava na escrivaninha abre o armário, mas podem usar outros meios. Dentro dele, estão Mário de Andrade, desacordado, e Anita Malfatti, que era quem murmurava e se debatia dentro do armário, ambos amordaçados.

Cena 5. O Resgate

A busca pelo ladrão

Ao encontrar Mário de Andrade e Anita Malfatti no armário amordaçados e amarrados, as crianças podem desamarrá-los. Mário de Andrade não acorda mesmo com as tentativas das crianças, e é possível ver um lenço cobrindo sua boca, que pode indicar que tenha sido usado um sonífero. As crianças podem interagir entre si e com Malfatti, decidindo os próximos passos.

Informações dadas por Malfatti

- Informa que assim que saiu do palco depois das crianças, foi surpreendida por uma pessoa mascarada que a colocou um saco na cabeça.
- Diz que, quando foi deixada no armário, pôde ver que as obras roubadas estavam ali, mas que o ladrão as colocou em uma caixa antes de trancá-los.
- Pode dizer sobre deixar Mário de Andrade com o Zelador, já que nem as crianças, nem ela conseguirão carregá-lo na escadaria de volta.
- Informa que irá avisar aos outros e pedir que os policiais não deixem ninguém sair do local, pedindo para as crianças irem ao fundo e redobram a atenção por lá, e, caso encontrem alguém suspeito, façam de tudo para essa pessoa não escapar, porque falta 10 minutos para o combinado do ladrão.

O Blecaute

Nas ruas ao fundo, as crianças veem um carro escondido na penumbra, na lateral do Theatro, com algumas caixas no seu banco traseiro e as obras que haviam

desembaralhado anteriormente. Podem escolher se irão conversar, enganar, chamar alguém ou não fazer nada. (Veja Dicas para o Mestre 10)



10. DICAS PARA O MESTRE

Caso os jogadores não consigam pensar em outras possibilidades e acabarem parando na cena, pode relembrar as crianças do canivete que uma delas carrega, insinuando que podem furar o pneu. Importante ressaltar o imprevisto na cena a depender da agressividade dos jogadores, podendo ocasionar em alguma cena de briga onde será preciso uma rolagem de dados envolvendo força e destreza nas ações, tanto para eles como para o personagem motorista.

- Se forem conversar, podem tentar enganar ou distrair para que essa pessoa saia do carro.
- Se forem chamar alguém, podem encontrar com um policial ali nas proximidades, porém o motorista irá dizer que as crianças o estão perturbando e o policial ficará contra elas, tentando fazê-las irem embora.
- Se não fizerem nada, o blecaute acontece e o ladrão consegue escapar.

Quando o blecaute ocorre, a depender da ação tomada, pode ser um momento que o motorista tem sua visão limitada, podendo ser o momento ideal das crianças impedirem esse

comparsa de algum modo. Nesse momento, o ladrão aparece, ainda de máscara, carregando algumas caixas.

- O ladrão, se já tiver conhecido as crianças, pode ficar furioso por elas escaparem, podendo ser agressivo (dependendo da ação das crianças quando o encontrarem), as sequestrando e colocando no carro, ou ameaçando as crianças com uma arma para ficarem longe dele.
- O ladrão, se não as conhecer, pode ter a reação de indiferença com as crianças ou ficar nervoso por ter testemunhas.
- Se a situação sair do controle, o ladrão pode mandar o motorista atrasar as crianças e quem vier atrás, dizendo que ele irá atrás.
- Se ele tentar ligar o carro, não irá conseguir sair se as crianças tiverem furado os pneus.

No momento que o ladrão estiver para fugir de algum modo, as luzes do teatro reacendem, e vários carros de polícia aparecem, com Mário de Andrade saindo de um deles. Outros artistas e convidados aparecem, cercando o local. Policiais vão até o ladrão e o seguram, para que não escapasse, com Andrade indo até ele e retirando sua máscara, revelando Ferraz. Todos os artistas se chocam com a revelação,

começando um burburinho.

“Vocês se acham os pioneiros de uma nova era, mas o que fizeram? Vocês só criaram mais uma jaula para a arte. Vocês falam de liberdade, de romper com o passado, mas, na verdade, só estabeleceram outra ditadura, onde a verdadeira arte foi silenciada e qualquer um que ouse pensar diferente é descartado. Vocês me viraram as costas, me excluíram, porque eu não aceitei essa obsessão por chocar, por quebrar tradições sem propósito! O que vocês chamam de liberdade é apenas uma desculpa para mascarar o caos que criaram. Vocês falam em renovar, mas a única coisa que fizeram foi destruir o que havia de belo. O modernismo é um movimento vazio, sem alma! Vocês exaltam formas disformes, cores desconexas, como se fossem superiores. E quem não segue essa corrente é tratado como nada.”



11. DICAS PARA O MESTRE

Durante essa conversa de Ferraz e os artistas, as crianças podem conversar e tentar mostrar o erro na visão do ladrão. Podem, também, questionar sobre suas ações. Caso não tenham essa interação, usar algum dos artistas para perguntarem a opinião das crianças. É interessante focar no ladrão responder 3 questões: motivo, justificativa e sua visão sobre a arte, que estão descritas nas possibilidades.

Os jogadores podem interagir durante a conversa. Algumas das possíveis conversas podem ser (veja Dicas para o Mestre 11):

- Ferraz (envolvendo as crianças): *vocês já estão cegando esses jovens com a farsa do modernismo, mas se preparem jovens, vocês serão descartados no momento que não se encaixar na visão deles. Vocês acreditam nessas ilusões? depois de tudo que viram hoje, não concordam nem um pouco comigo?*
- Ferraz (respondendo sobre sua motivação): *Roubar as artes e criar todo esse caos era meu momento de mostrar o que de fato é esse modernismo: uma piada, uma bagunça. Esse erro seria apagado, as pessoas me agradeceriam por ser o responsável de evitar uma eminente quebra e decadência da arte que viria depois dessa farsa de evento.*
- Ferraz (respondendo sobre o que ele acredita ser arte): *A arte deveria elevar, deveria inspirar. Não deveria ser isso... isso que vocês veem aqui são cores jogadas ao acaso, formas que não fazem sentido. Eles dizem que estão*

libertando a arte, mas estão apenas criando confusão. Não há beleza nisso, não há significado.

Ao final da conversa, Anita Malfatti caminha em direção a Ferraz e diz:

A nossa arte não é uma destruição do passado, mas uma transformação. O modernismo não está aqui para negar o que veio antes, mas para expandir os horizontes, para dar voz ao presente e ao futuro. Sim, há espaço para o novo, para o inusitado, mas isso não significa que o antigo não tem valor. O problema não foi sua arte, foi seu medo de enxergar além das suas próprias convicções. Você se prendeu ao que já conhecia e se recusou a evoluir. A arte precisa unir, não dividir.

Após essa fala, os policiais levam Ferraz e o motorista. Mário de Andrade pede para que todas as pessoas retornem ao evento que a arte não podia parar e esse evento só confirmou a necessidade de se refletir sobre as produções artísticas

- Após todos retornarem, Anita Malfatti, Victor Brecheret e Di Cavalcanti vão até a caixa deixada pelo ladrão, recolhendo suas obras. Mário de Andrade aproveita o momento e diz para as crianças:

Bem crianças, depois de tudo o que vimos e ouvimos, eu quero saber de vocês... O que aprenderam com tudo isso? O que acham de tudo o que aconteceu aqui? Vimos um homem cheio de ressentimento, tentando destruir o que ele não conseguia aceitar. Mas a arte, como vocês sabem agora, pode ser tantas coisas. Então me digam, qual é a verdadeira lição que tiram dessa experiência? A arte deve ser um campo de batalha, ou uma ponte que nos une, mesmo com pensamentos diferentes?

- Após as crianças responderem, os artistas agradecem as crianças por toda a ajuda, dizendo que elas são tão artistas como qualquer um ali, que esperava que continuassem estudante, pesquisando e fazendo arte, que iriam precisar mais do que nunca de todo apoio, de todas as gerações.

De volta ao evento

As crianças, cansadas, mas vitoriosas, retornam ao grande saguão do evento, onde a Semana de Arte Moderna continua a todo vapor. As luzes vibrantes do teatro

iluminam o espaço, agora preenchido com um ar de alívio e celebração. As obras que haviam desaparecido foram recuperadas e estão voltando para seus lugares. O burburinho dos convidados é cheio de admiração, como se o que havia acontecido só tivesse acrescentado mistério e grandiosidade à noite. Os artistas que antes estavam preocupados agora sorriem, aliviados, enquanto Anita Malfatti e Mário de Andrade se aproximam das crianças, Andrade diz:

Vocês aprenderam que a arte não se trata apenas de criar algo novo ou manter o velho, mas sim de unir pessoas, de abrir os olhos e o coração para o que não conhecemos. Hoje, vocês nos mostraram que há mais de um caminho para seguir. E agora, essa Semana de Arte será lembrada não só pelas obras, mas pela coragem de vocês.

O público e os artistas começam a bater palmas, olhando com respeito para as crianças. As crianças sentem euforia com um sentimento de dever cumprido. A música suave de Heitor Villa-Lobos volta a preencher o ambiente, marcando o encerramento de uma noite que ainda não se sabe, mas será lembrada e estudada por jovens de todas as gerações seguintes.

Considerações finais

Explorar o RPG como recurso pedagógico demonstrou a potencialidade que materiais alternativos com metodologias ativas carregam para a sala de aula. A criação de uma narrativa sobre arte brasileira junto ao aprofundamento teórico acerca dos desafios da educação e suas alternativas permitem uma visão única e direcionada a essa realidade educacional, percebendo o estudante como indivíduo singular e com possibilidade de participação. Os resultados obtidos demonstram a necessidade crescente de proporcionar aos indivíduos do ensino básico a construção do conhecimento por meio de atividades lúdicas, como o jogo.

Retomando a questão geradora da hipótese e do direcionamento da pesquisa, que seria “como criar um jogo para o processo de ensino-aprendizagem do modernismo brasileiro?”, ela permitiu compreender o processo de criação e exploração teórica que garantiu a característica interativa e criativa da aventura em RPG. A escolha do tema sobre o modernismo brasileiro relacionou essa habilidade de interpretação e de investigação do jogo junto a narrativa ficcional, valorizando o ensino-aprendizagem ao passo que não se perde de vista o contexto histórico que ocorreu na realidade, equilibrando a aventura entre a ficção e a realidade.

Os objetivos educacionais que permeiam esse estudo trabalharam o processo que envolve a produção de jogo sobre o modernismo brasileiro para o Ensino Fundamental II. Foi possível estudar os artistas do movimento, verificar os materiais didáticos não tradicionais e identificar as características pedagógicas do RPG, permitindo analisar qual o impacto do jogo no engajamento dos estudantes e identificar as formas de estimulação da criatividade e pesquisa que o jogo apresenta. O RPG construído nesse trabalho mostra-se um recurso capaz de potencializar a dinâmica colaborativa entre professor-estudante, impactando na compreensão sobre esse momento da história da arte. Entretanto, foram encontrados alguns desafios e obstáculos durante a criação do jogo, como a quantidade de aulas que devem ser usadas para concluir o jogo e o tempo necessário de estudo do professor-mestre sobre as cenas, contextos e possíveis improvisações. Pensando na realidade atual, em que há uma carga horária e conteúdos a serem cumpridos ao final de cada bimestre, a autonomia do docente de organizar os conteúdos tem diminuído na prática devido a demandas burocráticas, limitando sua liberdade.

Como resultado desse processo de exploração, análise e criação, foi possível

refletir sobre minha trajetória enquanto arte-educadora, consolidando minha visão sobre o ensino de artes. A prática pedagógica se mostrou, durante toda a vivência nos Estágios Supervisionados, uma habilidade em constante desenvolvimento e aprimoramento. A fundamentação teórica e o desafio de propor inovações e alternativas na sala de aula permitiu desenvolver minha prática profissional e exercer o pensamento crítico quanto ao papel do professor como facilitador do aprendizado, devendo criar um ambiente propiciador de exploração, participação e apreciação. Além disso, foi fundamental para minha formação enquanto artista visual, uma vez que pude explorar a criação de mundo unindo texto – as cenas e histórias – e imagem – os ambientes e personagens.

Por fim, acredito que esse trabalho, para além do registro da criação de uma aventura e sua utilidade educacional, permite aos arte-educadores, professores que buscam interdisciplinaridade e interessados por história da arte que possibilitem uma experiência vívida e única aos jogadores. Ao incorporar essa metodologia junto à prática de ensino, a educação se mostra mais significativa, participativa e exploratória, transcendendo o ensino tradicional e atuando como ponte entre a história da arte brasileira e a experiência desse indivíduo, aproximando-o da arte.

Referências

- AMARAL, Aracy A. **Artes plásticas na Semana de 22**. 2. ed. São Paulo, Perspectiva, 1972.
- AMARAL, Ricardo Ribeiro do. **RPG na Escola**. Recife, 2013. Disponível em: <https://www.rpgnaescola.com.br>. Acesso em 17 abr. 2024.
- ANDRADE, Ana Luíza Mello Santiago de. **Rubricas do cotidiano: transformações urbanas e sociabilidade burguesas na crônicas do O Estado de S. Paulo (década de 1920)**. Tese (Doutorado em História Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo, p. 236. 2017.
- BANDEIRA, Denise. **Materiais Didáticos**. Curitiba, PR : IESDE, 2009.
- BARBOSA, A. M. **Arte-Educação no Brasil: realidade hoje e expectativas futuras**. Tradução de Sofia Fan. Estudos Avançados, São Paulo, v. 3, n. 7, set./dez. 1989.
- BARBOSA, A. M. **A imagem no ensino da Arte: anos oitenta e novos tempos**. 4. Ed – São Paulo, SP : Perspectiva, 2008
- BOAVENTURA, Maria Eugenia. **Semana de Arte Moderna: o que comemorar?**. Remate de Males, Campinas, SP, v. 33, n. 1-2, p. 23–29, 2015.
- BRASIL Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- CRAWFORD, Jeremy; MEARLS, Mike. **Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre**. 5ª ed. São Paulo: Galápagos Jogos, 2020.
- DONATO, C. C. R. **Teatro Municipal de São Paulo: da percepção do patrimônio à experiência estética**. Tese (Mestrado em Educação, Arte e História da cultura) – Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo, p. 200. 2012.
- ESTADAO. **Leia o texto de Monteiro Lobato contra Anita Malfatti em 1917. Fev. 2022**. Disponível em: <https://m.acervo.estadao.com.br/noticias/acervo,leia-o-texto-de-monteiro-lobato-contr-a-anita-malfatti-em-1917,70003974798,0.htm>. Acesso em 01 ago. 2024.
- FERREIRA, Leonardo Freitas. **RPG na arte educação**. Monografia (Licenciatura em Artes Visuais) – Instituto de Arte, Universidade de Brasília. Brasília, p. 34. 2018.
- GALERIADASARTES. **Victor Brecheret e a Semana de Arte Moderna de 1922**.

2022. Disponível em: <https://www.galeriamultiarte.com.br/victor-brecheret/>. Acesso em: 28 set. 2024.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Cortez Editora. 2000.

IABELBERG, Rosa. **Para gostar de aprender arte**: sala de aula e formação de professores. Porto Alegre: Artmed. 2003

LOURENÇO, Carlos Eduardo. **Mini Gurps**: O Resgate dos “Retirantes” : Uma Aventura de RPG pela vida de Cândido Portinari. São Paulo, SP : Devir, 2003.

MARCATTO, A. **Saindo do Quadro**: Uma Metodologia Educacional Lúdica e Participativa baseada no Role Playing Game. São Paulo: Exata Comunicação e Serviços S/C LTDA. 1996.

MATOS, Thaís. **Onde foram parar principais obras da Semana de Arte Moderna? G1 vai atrás de peças que mudaram a cultura brasileira.**, 13 fev. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2022/02/13/onde-foram-parar-principais-obras-da-semana-de-arte-moderna-g1-vai-atras-de-pecas-que-mudaram-a-cultura-brasileira.ghtml>. Acesso em: 11 ago. 2024.

SOUSA, A. S.; OLIVEIRA, S. O.; ALVES, L H. **A pesquisa Bibliográfica**: princípios e fundamentos. Cadernos da Fucamp, Minas Gerais, 2021. V. 20,n. 43, p.64-83

TV CULTURA. Vitor Brecheret. Direção: Zita Bressane. TV Cultura, 2023. 1 vídeo (58 min). Acesso pelo site da emissora. Disponível em: https://cultura.uol.com.br/videos/8007_documentario-victor-brecheret.html

TV BRASIL. De Lá Pra Cá: Anita Malfatti. Rio de Janeiro: TV Brasil, 2009. Núcleo de Programas Especiais. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=xEM5oru2mQw>.

TV SENADO. A biografia do ícone do modernismo brasileiro, Di Cavalcanti, por Marcelo Bortoloti. TV Senado, 2024. 1 vídeo (27 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EHEE8Dk6fL0&t=1435s>

ZABALA, Antoni. **A prática educativa**: como ensinar / Antoni Zabala; trad. Ernani F. da F. Rosa – Porto Alegre, RS : ArtMed, 1998.

Referências das imagens

Figura 1. BANDEIRA, Esquema adaptado com os tipos de materiais didáticos. In: Denise. Materiais Didáticos. Curitiba, PR : IESDE, 2009.

Figura 2. NUCKTURP. Dicionário do RPG: Ficha de personagem. s/d. Disponível em: <https://nuckturp.com.br/dicionario/ficha-de-personagem/>

Figura 3. SPADARI, A. Modelo de ficha de personagem desenvolvida. Bauru, 2024.

Figura 4. THEATROMUNICIPAL. Base Padrão Geral. São Paulo, 2022. Disponível em: <https://theatromunicipal.org.br/wp-content/uploads/2022/12/Anexo-II-Base-Padiao-TMSP.pdf>.

Figura 5 e 6. SPADARI, A. Fachada do Theatro Municipal. São Paulo, 2024.

Figura 7. ARTSANDCULTURE. Cartaz da Semana de Arte Moderna. s/d. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/cartaz-da-semana-de-arte-moderna-di-cavalcanti/GAG8WTTh7vBNwQ>.

Figura 8. CARTACAPITAL. Foto tirada em 1922, no Theatro Municipal de São Paulo – Imagem: Biblioteca Mário de Andrade/Prefeitura de SP. s/d. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/cultura/semana-de-arte-moderna-motiva-o-lancamento-de-dezenas-de-livros/>.

Figura 9. ESTADAO. O Estado de S. Paulo - 11/2/1922. Fev. 2012. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/brasil/arquivo/a-proposito-da-exposicao-malfatti-por-monteiro-lobato/>

Figura 10. ITAUCULTURAL. Capa do catálogo da exposição da Semana de Arte Moderna. s/d. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra35342/capa-do-catalogo-da-exposicao-da-semana-de-arte-moderna>

Figura 11. ITAUCULTURAL. Páginas internas do catálogo da Semana de Arte Moderna de 22, contendo relação de obras e artistas. s/d. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra35345/paginas-internas-do-catalogo-da-semana-de-arte-moderna-de-22-contendo-relacao-de-obras-e-artistas>.

Figura 12. AMARAL. Distribuição das Obras na Semana, por Yan de Almeida Prado. In: AMARAL, Aracy A. Artes plásticas na Semana de 22. 2. ed. São Paulo, Perspectiva, 1972.

Figura 13 a 22. ARTSANDCULTURE. Obras de Brecheret. s/d. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/story/o-ateliê-de-brecheret-museu-catavento/hQVxuapkauH72g?hl=pt-BR>.

Figura 23. PINACOTECA. Acervo: Cabeça de Mulher (1914), Victor Brecheret. s/d. Disponível em: <https://acervo.pinacoteca.org.br/online/ficha.aspx?id=8557&ns=216000&lang=po&IPR=-1>.

Figura 24. ARTSANDCULTURE. Monumento as Bandeiras (1920/53), Victor Brecheret. s/d. Disponível em: : <https://artsandculture.google.com/asset/monumento-as-bandeiras-victor-brecheret/8wEb-u8ZOqrOvQ>.

Figura 25 e 26. TODAMATERIA. Anita Malfatti. s/d. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/anita-malfatti/>.

Figura 27 a 35. ITAUCULTURAL. Obras Anita Malfatti. s/d. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa8938/anita-malfatti/obras?ordem=09&p=2>

Figura 36. UNESP. Acervo Digital: Penhascos (1915/17), Anita Malfatti. s/d. Disponível em: https://acervodigital.unesp.br/handle/unesp/378671?locale=pt_BR&contrast=

Figura 37. METROPOLES. A biografia de Di Cavalcanti. s/d. Disponível em: <https://www.metrosoles.com/colunas/guilherme-amado/a-biografia-de-di-cavalcanti>

Figura 38. AMARAL. Capa de Di Cavalcanti para a revista Pirralho. In: AMARAL, Aracy A. Artes plásticas na Semana de 22. 2. ed. São Paulo, Perspectiva, 1972.

Figura 39 a 42. ITAUCULTURAL. Obras Di Cavalcanti. s/d. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa971/di-cavalcanti/obras?ordem=09>

Figura 43. MULTIARTE. Fantoche no piano, Di Cavalcanti. s/d. Disponível em: <https://www.galeriamultiarte.com.br/victor-brecheret/>.

Figura 44. DASARTES. Fantoche com leque, Di Cavalcanti. s/d. Disponível em: https://dasartes.com.br/agenda/victor-brecheret-e-a-semana-de-arte-moderna-de-1922-galeria-multiarte/attachment/emiliano-di-cavalcanti-1897-1976-fantoche-com-leque-1917-1924-assinado-di-cavalcanti-no-canto-superior-esquerdo_credito-obrigatorio-di-cavalc/

Figura 45. HANNUN, Aline. Fantoche com baralho, Di Cavalcanti. Abr. 2013. Disponível em: <https://alinehannun.blogspot.com/2013/04/fantoches-da-meia-noite-de-di-cavalcanti.html>

Figura 46. SAOPAULOANTIGA. Mário de Andrade. Mai. 2023. Disponível em: <https://saopauloantiga.com.br/a-sao-paulo-de-Mário-de-andrade/>

Figura 47. WIKIPEDIA. Vicente do Rego Monteiro. Jun. 2024. Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Vicente_do_Rego_Monteiro

Figura 48 e 49. Obras de Vicente do Rego Monteiro. s/d. Disponível em: <https://www.galeriamultiarte.com.br/victor-brecheret/>

Figura 51 a 52. ITAUCULTURAL. Obras Vicente do Rego Monteiro. s/d. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa8953/vicente-do-rego-monteiro/obras>

Figura 53. NUTRICAOVISUAL. Zina Aita. Mar. 2022. Disponível em: <https://nutricaovisual.art.br/historia/zina-aita/>

Figura 54. ARTSANDCULTURE. A Sombra (1922), Zina Aita. s/d. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/homens-trabalhando/mwEUChwOAnkXEA?hl=pt-BR>

Figura 55. DASARTES. Ícaro (1922), Zina Aita. s/d. Disponível em: <https://www.galeriamultiarte.com.br/victor-brecheret/>

APÊNDICE A: Fichas dos personagens da aventura “Missão Modernista

Aventura: Missão Modernista	Personagem: João Idade: 11	
	Jogadores: Turma:	



PV

10

INSPIRAÇÃO

Personalidade

Representante de turma na escola, cria estratégias para as aventuras do grupo dos amigos. Com sua capacidade de unir o grupo e de comunicação, consegue convencer os artistas de que eles conseguem ajudar na investigação e trazer as obras roubadas de volta.

Desvantagens: tem dificuldade em atividades que exigem força e esforço corporal

Habilidades	VTG/DVTG	Equipamentos
☐ Força	-1	Par de Walkie Talkies
☐ Destreza		Óculos para leitura
☒ Inteligência	+2	
☐ Sabedoria		
☒ Carisma	+2	

Aventura:
Missão
Modernista

Personagem: Laura

Idade: 13

Jogadores:

Turma:

PV

10

INSPIRAÇÃO

☐
☐
☐
☐
☐

Personalidade

Ama estudar história, sendo uma fonte de informações dos lugares e monumentos de São Paulo. Contribui para a aventura com a capacidade de conectar os eventos históricos e as pistas encontradas, liderando o grupo para o próximo local que devem investigar.

Desvantagens: tem dificuldade em se comunicar e hesita em interações sociais.

Habilidades

☐	Força
☒	Destreza
☒	Inteligência
☐	Sabedoria
☐	Carisma

VTG/DVTG

+2
+2
-1

Equipamentos

Livros sobre história da arte
Corda de pular

Aventura:
Missão
Modernista

Personagem: Maria

Idade: 12

Jogadores:

Turma:



PV

10

INSPIRAÇÃO



Personalidade

Líder do grupo e apaixonada por arte. Curiosa, gosta de estudar diferentes estilos e movimentos, com grande capacidade de análise crítica, tornando-se uma peça fundamental para a investigação.

Desvantagens: pode ser impulsiva as vezes, o que pode colocar o grupo em risco.

Habilidades

☐	Força
☐	Destreza
☒	Inteligência
☐	Sabedoria
☒	Carisma

VTG/DVTG

+2
-1
+2

Equipamentos

Lupa
Livro sobre arquitetura

Aventura:
Missão
Modernista

Personagem: Pedro
Idade: 14

Jogadores:
Turma:

PV
10

INSPIRAÇÃO

Personalidade

Ama invenções mecânicas e elétricas. No seu tempo livre, gosta de decifrar códigos e montar pequenos circuitos, podendo desvendar as possíveis pistas codificadas deixadas pelo ladrão.

Desvantagens: acredita que sabe resolver tudo sozinho e, por isso, ignora conselhos e sinais importantes.

Habilidades

☐	Força
☒	Destreza
☒	Inteligência
☐	Sabedoria
☐	Carisma

VTG/DVTG

+2
+2
-1

Equipamentos

Kit de ferramentas
Caderno com códigos

Aventura:
Missão
Modernista

Personagem: Sofia

Idade: 11

Jogadores:

Turma:



PV

10

INSPIRAÇÃO



Personalidade

Artista, se aventura desde tintas e pincéis até agulhas e linhas. Participa das atividades artísticas da escola e da cidade, com conhecimento sobre os artistas que estão visitando São Paulo para a Semana de Arte Moderna, ajudando a desvendar possíveis pistas.

Desvantagens: apesar de muitas ideias, tem dificuldade em manter a concentração.

Habilidades



Força



Destreza



Inteligência



Sabedoria



Carisma

VTG/DVTG

-1

+2

+2

Equipamentos

Lit de pincéis e tintas

Caderno de desenho

Aventura:
Missão
Modernista

Personagem: Rafael

Idade: 14

Jogadores:

Turma:

PV

10

INSPIRAÇÃO

☐☐☐☐☐☐

Personalidade

Leitor de HQs e livros de ficção, passa a maior parte do seu tempo na biblioteca. Um grande observador, consegue notar padrões e detalhes pequenos nos ambientes e nas pessoas. Com suas ideias de investigações, é capaz de encontrar pistas cruciais para o desenvolvimento da aventura.

Desvantagens: busca encontrar a resposta perfeita ou a pista exata, ignorando soluções simples e palpites.

Habilidades

☒	Força
☐	Destreza
☒	Inteligência
☐	Sabedoria
☐	Carisma

VTG/DVTG

+2

+2

-1

Equipamentos

Livros de ficção e HQ's

Pequeno canivete

Aventura:
Missão
Modernista

Personagem: Francisco Ferraz (Arkhaïs) Idade: 35



PV

10

INSPIRAÇÃO



Personalidade

Foi rejeitado do grupo modernista por divergências pessoais, pelo seu olhar conservador e acadêmico. Se sente vítima desse grupo e o objetivo do roubo é desacreditar o evento e reduzir seu impacto, como ato de protesto e vingança, desmoralizando o movimento e mostrando essas obras como impostoras.

Desvantagens: seu rancor impede que veja novas soluções ou oportunidades.

Habilidades

☒	Força
☐	Destreza
☐	Inteligência
☐	Sabedoria
☒	Carisma

VTG/DVTG

+2
-1
+2

Equipamentos

Máscara
Caneta de tinta invisível

Aventura:
Missão
Modernista

Personagem: Manoel Braga (motorista) Idade: 42



PV

10

INSPIRAÇÃO

☐☐☐☐☐

Personalidade

Misterioso e sério, conhecido por trabalhar para grandes nomes.
Não tem interesse algum por arte e é movido por interesses financeiros, aceitando participar do plano de Ferraz pelo dinheiro.
Se for preciso, não irá deixar nada sair dos planos.

Desvantagens: sua ambição faz com que ignore sinais e tome decisões arriscadas.

Habilidades

☒	Força
☒	Destreza
☐	Inteligência
☐	Sabedoria
☐	Carisma

VTG/DVTG

+2
+2
-1

Equipamentos

Arma de pequeno porte
Chave do carro

Aventura:
 Missão
 Modernista

Personagem: Antonio Farias (zelador) Idade: 56



PV

10

INSPIRAÇÃO

☐
☐
☐
☐
☐

Personalidade

Deve seu trabalho a Mario de Andrade, que possibilitou melhores condições. Por influência de Ferraz, começou a questionar o valor e mérito das obras e dos artistas, corrompido pela retórica do artista e pelo medo das ameaças ao seu emprego.

Desvantagens: o medo de ser pego o torna hesitante nas falas e interações.

Habilidades

☐	Força
☐	Destreza
☒	Inteligência
☒	Sabedoria
☐	Carisma

VTG/DVTG

+2
+2
-1

Equipamentos

Vassoura
Chaves das salas

APÊNDICE B: Tokens dos personagens da aventura “Missão Modernista”

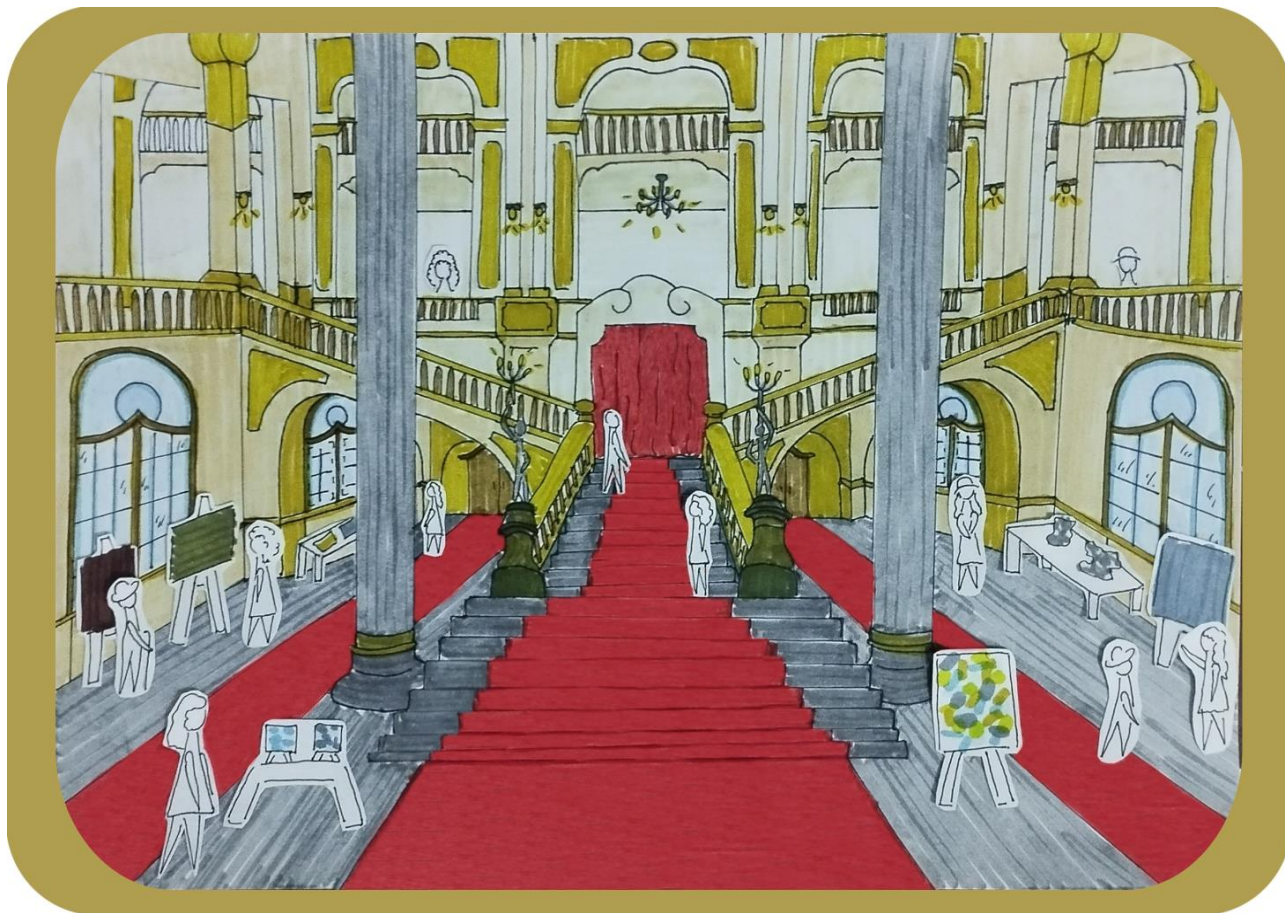


APÊNDICE C: Ilustrações dos cenários da aventura “Missão Modernista”
Cena 1: abertura do jogo, fachada do Teatro Municipal (frente e verso).



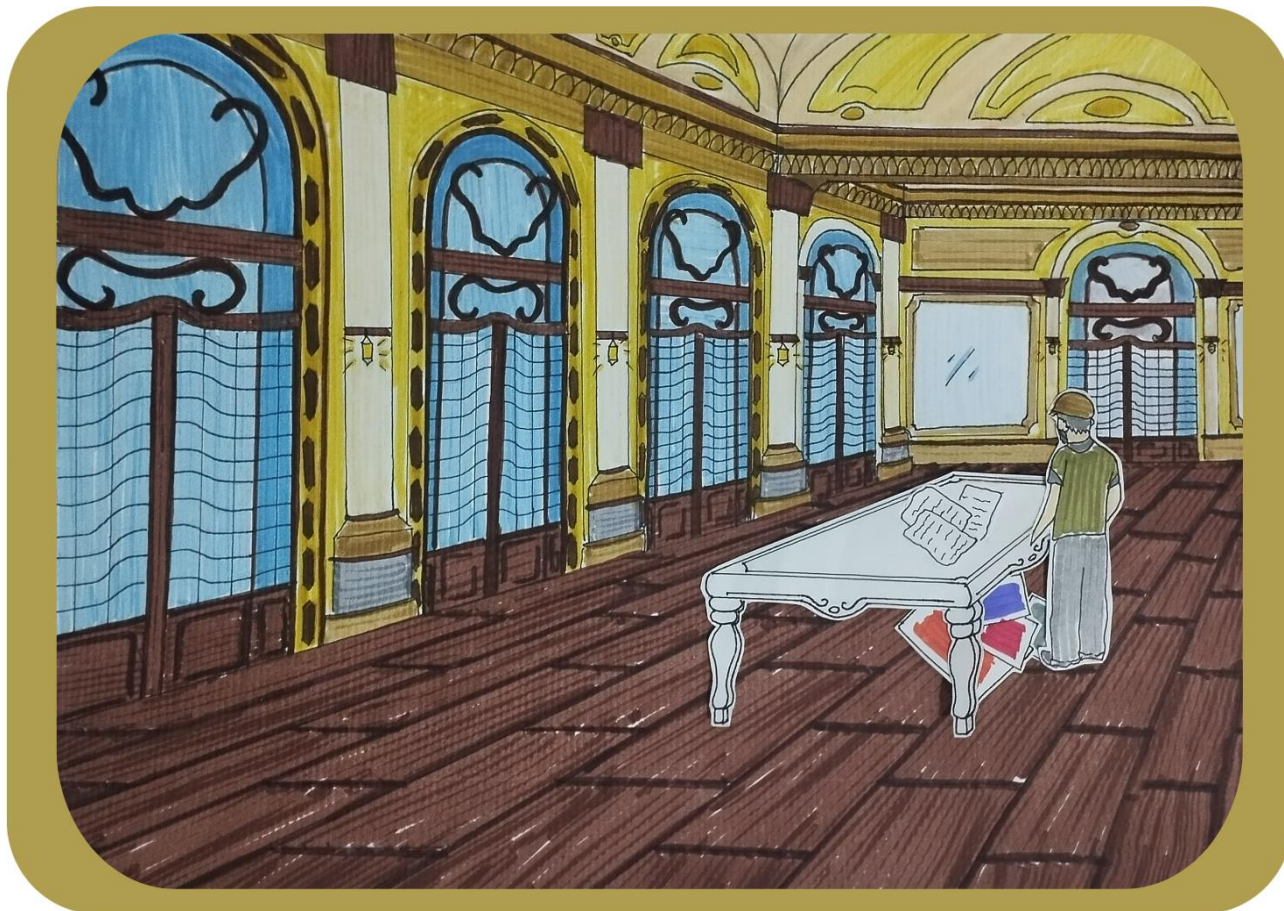
Fachada do Theatro Municipal

Cena 1: Saguão do Teatro Municipal (frente e verso).



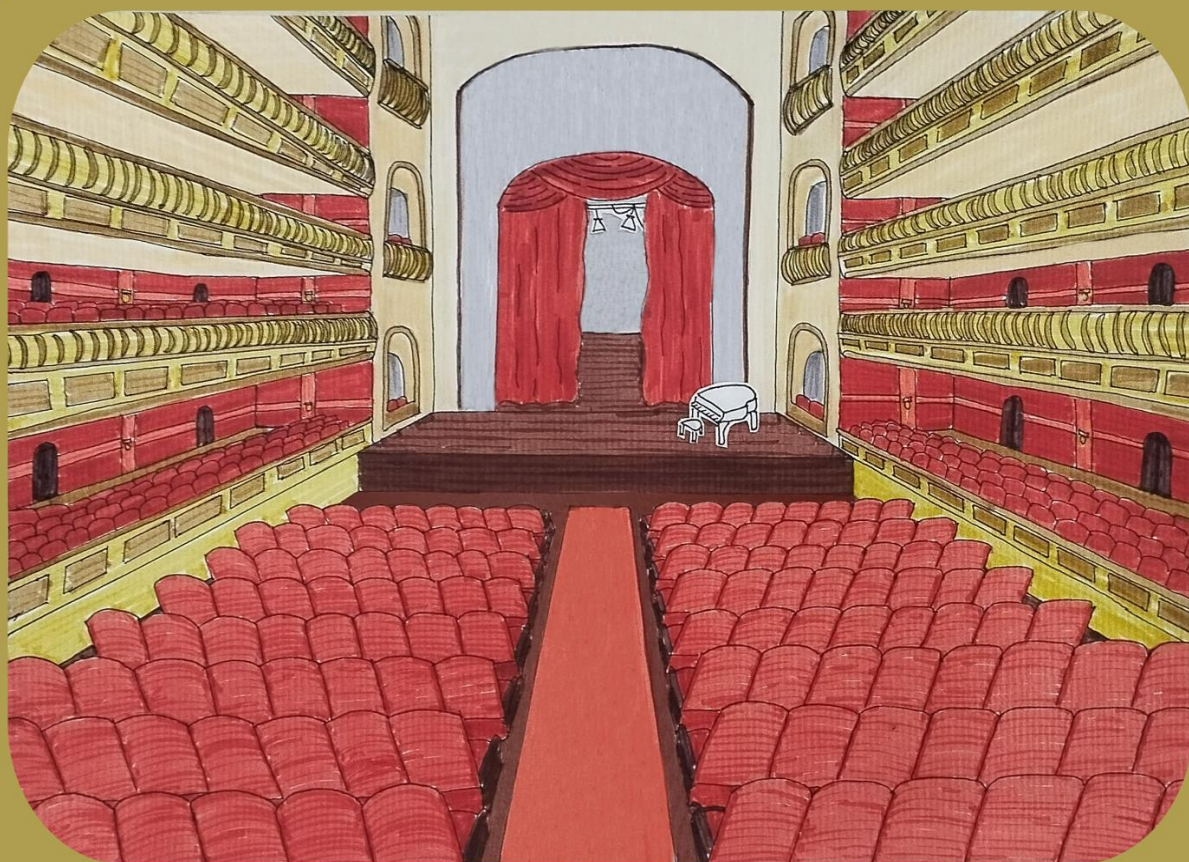
Saguão do Theatro Municipal

Cena 2: Salão Nobre (frente e verso).



Salão Nobre

Cena 3: Teatro (frente e verso).



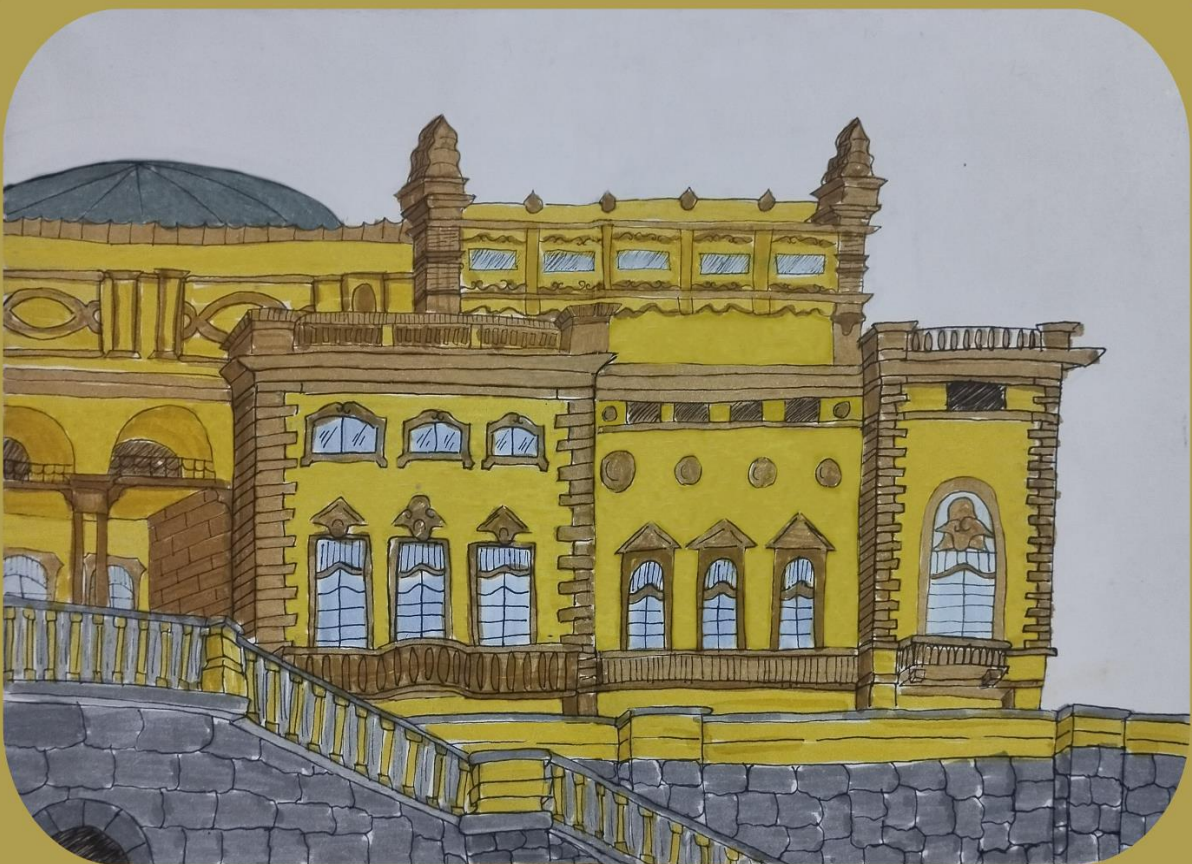
Teatro

Cena 4: Salão dos Arcos (frente e verso).



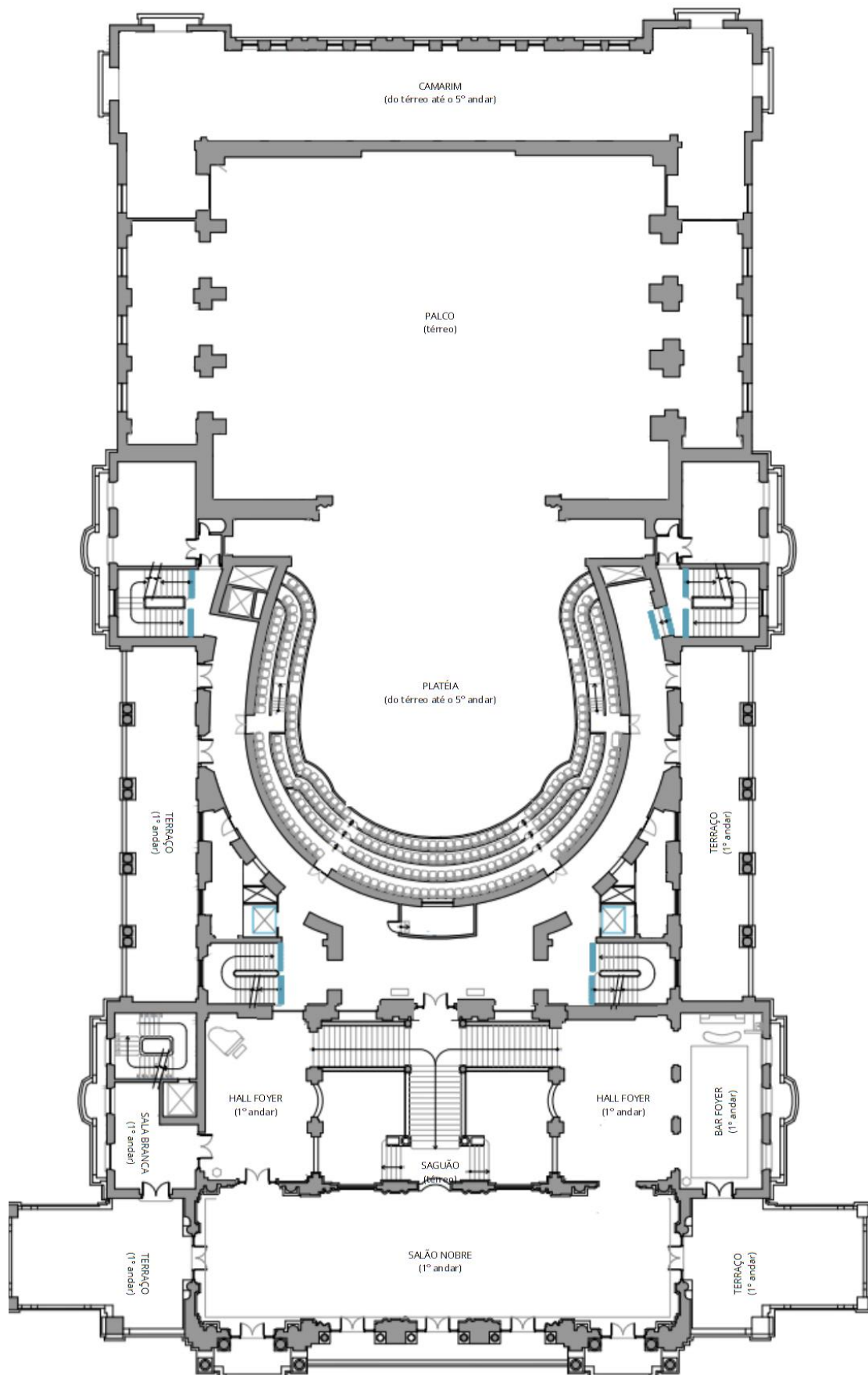
Salão dos Arcos

Cena 5: Lateral do Theatro Municipal (frente e verso).



Lateral do Theatro Municipal

APÊNDICE D: Mapa da aventura “Missão Modernista”



APÊNDICE E: Itens encontrados durante a aventura "Missão Modernista"

Cena 1: Catálogo e bilhete encontrado no momento do roubo.

Isso não é arte

ARCHITECTURA

ANTONIO MOYA

- 1 — Entrada de Templo.
- 2 — Templo.
- 3 — "
- 4 — Monumento.
- 5 — Pantheon.
- 6 — Templo.
- 7 — Casa do poeta.
- 8 — Residencia (planta e fachada).
- 9 — " " " "
- 10 — " " " "
- 11 — " " " "
- 12 — " " " "
- 13 — Volume architectonico.
- 14 — Entrada.
- 15 — Cariatyde.
- 16 — Fonte.
- 17 — Tumulo.
- 18 — Tumulo.

GEORG PRSIREMBEL

- 19 — Taperinha na praia grande (Maquette e plantas).

ESCULPTURA

VICTORIO BRECHERET

- 1 — Genio.
- 2 — Angelus.
- 3 — Soror dolorosa.

- 13 — Impressão divisionista.
- 14 — O Homem das sete cores.
- 15 — Arvores japonezas.
- 16 — Bahianas.
- 17 — Capa de livro.
- 18 — Christo.
- 19 — S. Sebastião.
- 20 — Moêmas.

DI CAVALCANTI

- 21 — Ao pé da cruz — painel para capella.
- 22 — O Homem do Mar — 1920.
- 23 — Café turco — 1917.
- 24 — " " — 1921.
- 25 — Retrato.
- 26 — A Duvida.
- 27 — Intimidade.
- 28 — "
- 29 — Ilustrações para um livro.
- 30 — Coqueteria.
- 31 — Bohemios.
- 32 — A piedade da inerte.

J. GRAZ

- 33 — Missa no tumulo.
- 34 — S. Francisco fallando ao passaros.
- 35 — Retrato do Ministro G.
- 36 — Natureza morta.
- 37 — " " "
- 38 — Paysagem Suissa.
- 39 — Paysagem de Espanha.
- 40 — " " "

- 4 — Idolo.
- 5 — O regresso.
- 6 — Pietá.
- 7 — Cabeça de mulher.
- 8 — Cabeça de Christo.
- 9 — Sapho.
- 10 — Torso.
- 11 — Baixo relevo.
- 12 — Victoria.

W. HAERBERG

- 13 — Nossa Senhora (madeira).
- 14 — Mãe e filho (madeira).
- 15 — " " (").
- 16 — Grupo (madeira).
- 17 — Pequenas esculturas decorativas.

PINTURA

ANNITA MALFATTI

- 1 — A Estudanta russa.
- 2 — O Homem amarello.
- 3 — O Fauno.
- 4 — O japonês.
- 5 — A mulher de cabellos verdes.
- 6 — A onda.
- 7 — A ventania.
- 8 — Rochedos.
- 9 — Casa de chá.
- 10 — Pedras preciosas.
- 11 — Penhascos.
- 12 — Flores amarellas.

MARTINS RIBEIRO

- 41 — Tedio.
- 42 — "
- 43 — Desenho.
- 44 — "

ZINA AITA

- 45 — A sombra.
- 46 — Estudo de cabeça.
- 47 — Paysagem decorativa
- 48 — Mascaras Sianeças.
- 49 — Aquarium.
- 50 — Figura.
- 51 — Painel decorativo.
- 52 — 25 impressões.

J. F. DE ALMEIDA PRADO

- 53 — Dois desenhos.

FERRIGNAC

- 54 — Natureza dadaista.

VICENTE REGO MONTEIRO

- 55 — Retrato de Ronald de Carvalho.
- 56 — Retrato.
- 57 — Retrato.
- 58 — Cabeças de Negras.
- 59 — Cabeça Verde.
- 60 — Baile no Assyrio.
- 61 — Lenda Brasileira.
- 62 — Lenda Brasileira.
- 63 — Cubismo.
- 64 — Cubismo.

Cena 2: Carta e jornal rasgado encontrados na sala escondida.

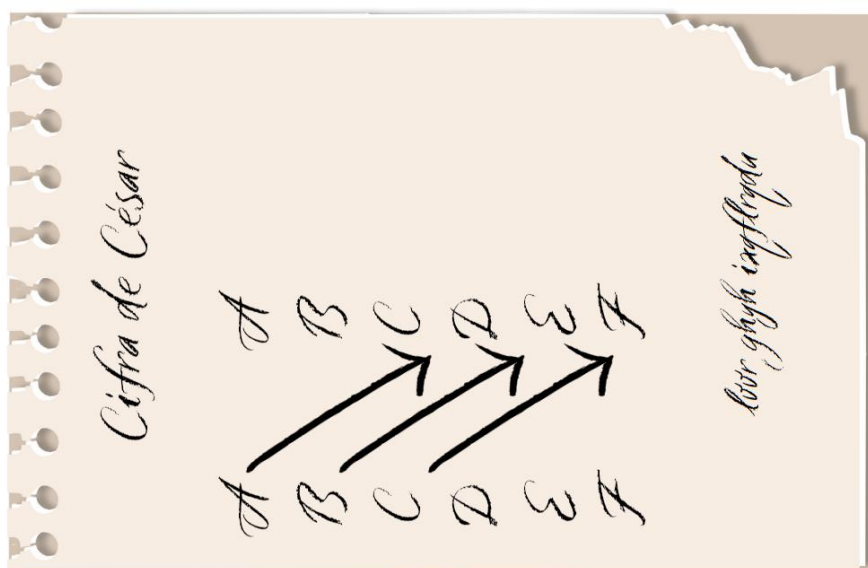
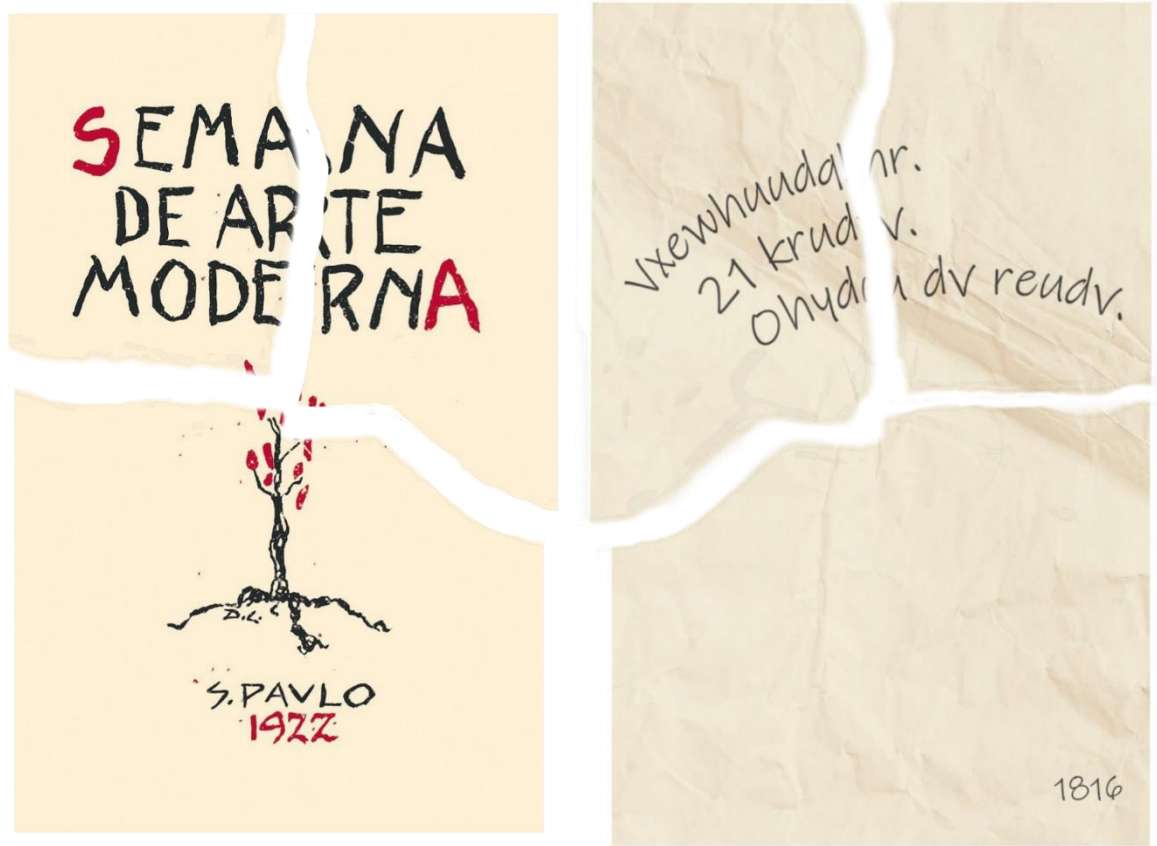
Esse chamado modernismo não pertence ao futuro.
Essas obras não pertencem ao futuro. Esses chamados
artistas ofendem a verdadeira arte, a beleza
clássica. Cada traço distorcido, cada cor
exagerada... Só eu vejo o insulto e o erro que tudo
isso trará para nossa arte. Podem tentar me
impedir, podem não me compreender, mas isso não é
um simples roubo. Eu sou o herói dessa história, eu
estou salvando o legado da arte antes que ele seja
afundado. Rasgarei o futuro para proteger o passado.

Artes e Artistas
A PROPOSITO DA EXPOSIÇÃO
MALPATTI

Ha duas especies de artistas.
Uma composta dos que vêem nor-
malmente as coisas e em conse-
quência produzem obras belas e úteis.

Em torno daquelles sôes imensas
doíros. A outra especie é formada
pelos que vêem anormalmente a
natureza, e interpretam-na á luz
de theorias epbemeraz, sob a sug-
gestão estrabica de escolas rebel-
des, surgidas cá e lá como furun-
culos da cultura excelsiva. São
productos do cansaco e do sadismo
de todos os periodos de decaden-
cia; são frutos de fim de estação,
bichados ao nascedoiro. Estrelitas
cadentes, brilham um instante, as
mais das vezes com a luz do escan-
dalo, e somem-se logo nas trevas
do esquecimento. Embora elles se-
dém como novos, precursôres da
ma arte a vir, nada é mais velho
do que a arte anormal ou terato-
logica: nasceu com a paranoia e
com a mystificação. De ha muito
já que a estudam os psychiatras

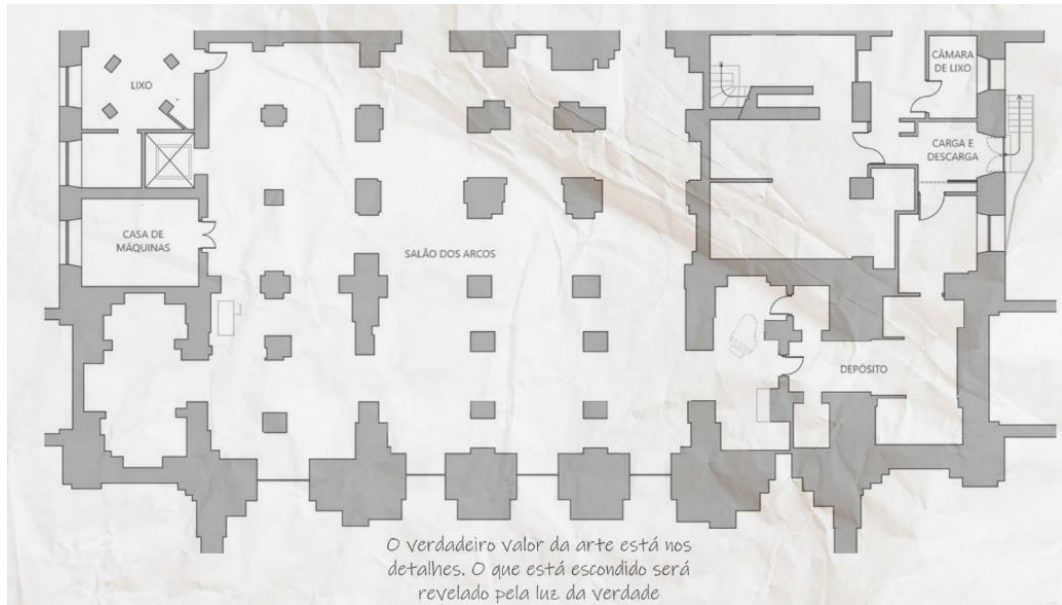
Cena 3: Cartaz rasgado (frente e verso) e bloco de anotação do baú.



Cena 4: Quadro com fotografia, nota e mapa (duas versões, usando ou não luz negra).



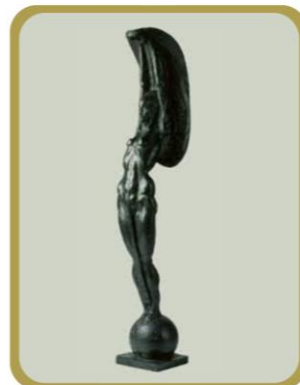
A arte que promete renovação mas escolhe quem pode criar é uma farsa. O que nasce da exclusão deve ser silenciado.



APÊNDICE F: Obras apresentadas na Semana e seus artistas.



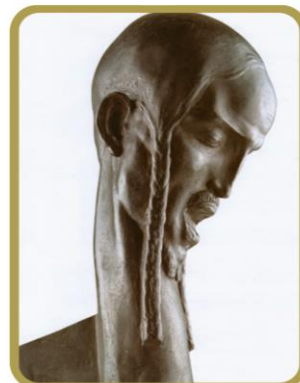
Victor Brecheret



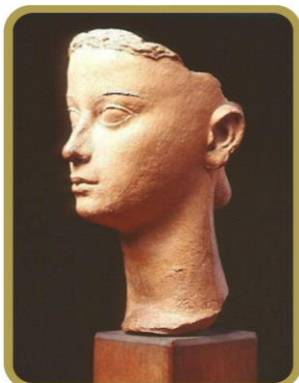
BRECHERET, Victoria (1921)
72,5 x 11,5 x 14,5 cm
Bronze



BRECHERET, Senor Tolaresa (1920)
44 x 17 x 34 cm
Bronze



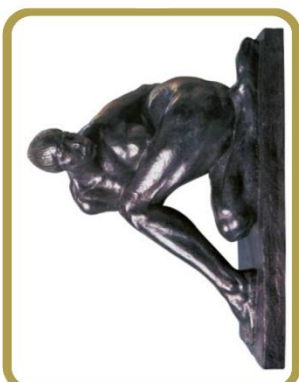
BRECHERET, Cabeça de Cristo (1920)
32 x 14 x 24,2 cm
Bronze



BRECHERET, Cabeça de Mulher (1914)
35,3 x 14 x 15,6 cm
Terracota



BRECHERET, Sappho (1919)
Bronze



BRECHERET, Idolo (1919)
20 x 46 x 16 cm
Bronze



Anita Malfatti



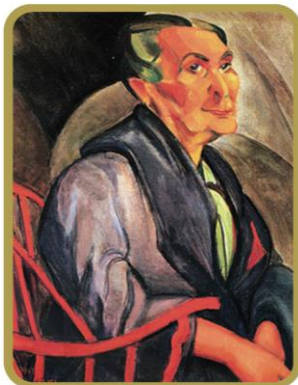
WALFATTI, A estudante nissa (1915)
61 x 76 cm
Óleo sobre tela



WALFATTI, O Honen Amarelô (1915)
61 x 51 cm
Óleo sobre tela



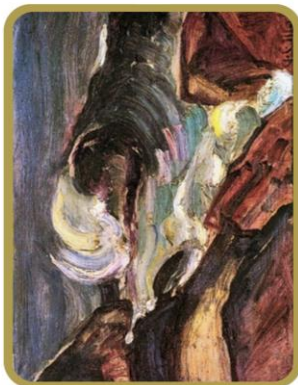
WALFATTI, O Japonês (1915)
61 x 51 cm
Óleo sobre tela



WALFATTI, A mulher de cabelos verdes (1915)
61 x 51 cm
Óleo sobre tela



WALFATTI, O homem de sete cores (1915)
26,50 x 45 cm
Cânido e Tãstet sobre tela



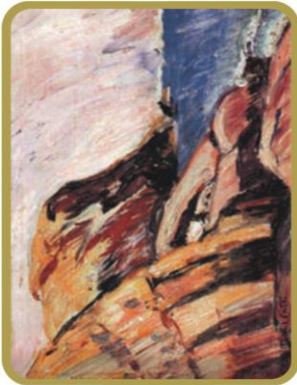
WALFATTI, A onda (1915)
26,50 x 36 cm
Óleo sobre tela



WALFATTI, A ventania (1915)
51 x 61 cm
Óleo sobre tela



WALFATTI, Barricadas (1915)
60 x 74 cm
Óleo sobre tela



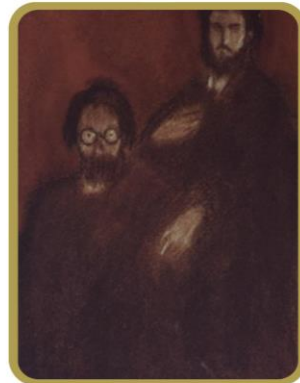
MALFATTI, Penhascos (1915/17)
26,1 x 36,1 cm
Óleo sobre madeira



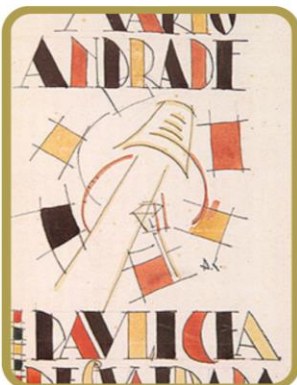
Di Cavalcanti



CAVALCANTI, Retrato de Josephine Baker (1920)
44 x 33 cm
Guaiche sobre cartão



CAVALCANTI, Amigos (Bodmimos) (1921)
34 x 23 cm
Pastel sobre papel



CAVALCANTI, Paulicéia Desvairada
(projeto para a capa) (1921)
25 x 16,2 cm
Nanguim e guache sobre papel



CAVALCANTI, Fantoches no Plano (1917-1924)
20,3 x 15,5 cm
Nanguim sobre papel



CAVALCANTI, Fantoches com Legião (1917-1924)
20,3 x 15,5 cm
Nanguim sobre papel



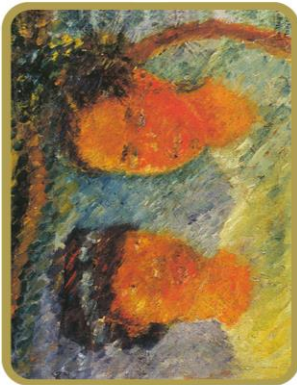
CAVALCANTI, Fantoches com Barão (1917-1924)
20,3 x 15,5 cm
Nanguim sobre papel



Mario de Andrade



Vicente do Rego Monteiro



MONTEIRO, Coleções de negros (1920)
40,9 x 49,8 cm
Óleo sobre tela



MONTEIRO, Lenda Amazônica (1920)
32 x 11,5 cm
Aquarela sobre papel



MONTEIRO, M. Manner Et Sa Fille (1922)
42 x 73 cm
Óleo sobre tela



Zina Aita



AITA, A Sombra (Homens Trabalhando) (1920)
22 x 24 cm
Têxtil sobre papel

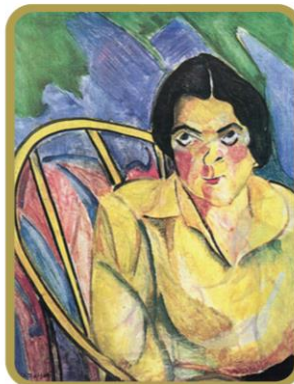


AITA, Izaro (1922)
Nanquim sobre papel

APÊNDICE G: Obras do “Desafio das Obras Embaralhadas” da aventura “Missão Modernista”



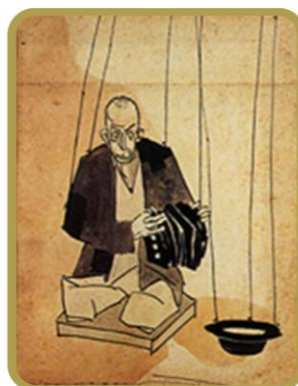
WALT FATTÍ, Torso (1915)
61 x 46,60 cm
Cervão e Pastel sobre papel



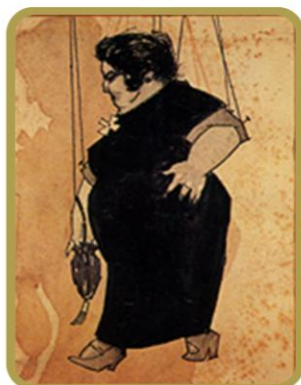
WALT FATTÍ, A Boca (1915)
61 x 50,60 cm
Óleo sobre tela



CAVALCANTI, Fantoches da Meia Noite (1917-1924)
20,3 x 15,5 cm
Nanquim sobre papel



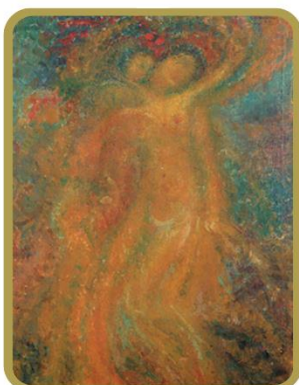
CAVALCANTI, Fantoches da Meia Noite (1917-1924)
20,3 x 15,5 cm
Nanquim sobre papel



CAVALCANTI, Fantoches da Meia Noite (1917-1924)
20,3 x 15,5 cm
Nanquim sobre papel



MONTEIRO, A crucificação (1922)
40 x 80 cm
Óleo sobre tela



MONTEIRO, Sem título (1921)
70 x 50 cm
Óleo sobre tela