

UNESP – Universidade Estadual Paulista

“Júlio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design

Curso de Artes Visuais – Licenciatura em Artes Visuais

EXPLORANDO O SURREALISMO:

**Arte Educação e Inclusão de Crianças com Transtorno do
Espectro Autista**

LUIZA ZAGATTO DIAS DO PRADO

Bauru - SP

2024

LUISA ZAGATTO DIAS DO PRADO

EXPLORANDO O SURREALISMO:

Arte Educação e Inclusão de Crianças com Transtorno do Espectro Autista

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista “Júlio Mesquita Filho” como requisito parcial para obtenção do título de licenciatura em Artes Visuais.

Orientador: Prof^a. Dra. Rosa Maria Araújo Simões

Coorientador: Prof^a. Maria do Carmo Monteiro Kobayashi

Bauru - SP

2024

Z18e

Zagatto Dias do Prado, Luisa

Explorando o surrealismo : arte educação e inclusão de crianças com
Transtorno do Espectro Autista / Luisa Zagatto Dias do Prado. -- Bauru, 2024
116 f. : il., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Artes Visuais) -
Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes,
Comunicação e Design, Bauru

Orientadora: Rosa Maria Araújo Simões

Coorientadora: Maria do Carmo Monteiro Kobayashi

1. Jogo. 2. Movimento surrealista. 3. Arte. 4. Transtorno Espectro Autista.

I. Título.

Agradecimentos

A todos os professores da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação que contribuíram com a minha formação acadêmica, me tornando apta à Licenciatura em Artes Visuais.

Agradeço especialmente à minha orientadora Prof^a. Rosa Maria Araújo Simões e a minha coorientadora Prof^a. Maria do Carmo Monteiro Kobayashi, pelo tempo e atenção disponíveis para a realização desta pesquisa. Pela troca de conhecimentos e informações importantes não só para a realização desta monografia, como também para minha formação humana.

Agradeço aos meus pais, que incentivaram minha produção artística e formação acadêmica como Arte-Educadora. Eles sempre apoiaram, com as condições que podiam para que eu fizesse aquilo que mais me faz feliz.

Agradeço a minha avó, pois sem ela eu não poderia estar aqui em Bauru.

Agradeço a todas as amigas e amigos que fiz durante esses quatro anos de curso. Aqueles que sempre estiveram ao meu lado, me apoiando em aspectos acadêmicos e pessoais. Aos bons momentos e risadas que tivemos o prazer de dividir.

RESUMO

Os arte-educadores enfrentam diariamente variados desafios em sala de aula. Perante estes desafios, muitas questões ainda ressoam no domínio da educação, sendo uma delas: “É possível tornar a sala de aula um ambiente que realmente seja inclusivo para todos os estudantes?”. Mais especificamente: “Como tornar a história da arte acessível para estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA)?”. O objetivo geral deste estudo é explorar a interface entre a Arte-Educação e a inclusão de crianças diagnosticadas com Transtorno do Espectro Autista (TEA), utilizando o Movimento Surrealista e o jogo como recursos pedagógicos. As experiências adquiridas durante o estágio obrigatório da licenciatura em Artes Visuais e o contato com estudantes com TEA motivaram a criação de um material didático inclusivo. Partindo da premissa de que a educação artística deve ser acessível a todos e de que o Movimento Surrealista possui um repertório visual que pode estimular a imaginação e a criatividade dos estudantes, especialmente daqueles com TEA, criou-se um jogo educativo para estudantes a partir dos 10 anos, centrado no movimento surrealista, no qual o objetivo foi de auxiliar o arte-educador. A fim de promover a interação e a inclusão de estudantes com autismo de níveis 1 e 2, por meio da ludicidade, o jogo estimula a concentração, a criatividade e o engajamento dos estudantes, esse material didático permite que as aulas de arte sejam mais inclusivas e acessíveis.

Palavras-chave: Jogo. Movimento Surrealista. Arte. TEA.

ABSTRACT

Art educators face a variety of challenges every day in the classroom. Faced with these challenges, many questions still resonate in the field of education, one of which is: "Is it possible to make the classroom an environment that is truly inclusive for all students?" More specifically: "How to make art history accessible to students with Autism Spectrum Disorder (ASD)?" The general objective of this study is to explore the interface between Art Education and the inclusion of children diagnosed with Autism Spectrum Disorder (ASD), using the Surrealist Movement and the game as pedagogical resources. The experiences acquired during the mandatory internship of the degree in Visual Arts and the contact with students with ASD motivated the creation of inclusive teaching material. Starting from the premise that artistic education should be accessible to everyone and that the Surrealist Movement has a visual repertoire that can stimulate the imagination and creativity of students, especially those with ASD, and an educational game was created for students aged 10 and over, centered on the surrealist movement, in which the objective was to assist the art educator, in order to promote interaction and inclusion of students with autism at levels 1 and 2, through playfulness, In order to stimulate students' concentration, creativity and engagement, this teaching material allows art classes to be more inclusive and accessible.

Keywords: Game. Surrealist Movement. Art. TEA.

SUMÁRIO

| | |
|--|------------|
| INTRODUÇÃO | 8 |
| 1- Capítulo Um - Apresentação da Pesquisadora..... | 12 |
| 1.1 – O caminho para minha poética visual | |
| 2- Capítulo Dois – Arte-Educação..... | 16 |
| 3- Capítulo Três – Transtorno do Espectro Autista..... | 23 |
| 4- Capítulo Quatro – Surrealismo | 30 |
| 4.1 – O Movimento..... | 31 |
| 4.2 – Artistas..... | 35 |
| 4.2.1 – André Breton..... | 35 |
| 4.2.2 – Salvador Dalí..... | 38 |
| 4.2.3 – René Magritte..... | 43 |
| 4.2.4 – Joan Miró..... | 46 |
| 4.2.5 – Max Ernst..... | 51 |
| 4.2.6 – Frida Kahlo | 55 |
| 4.2.7 – Jacqueline Lamba | 60 |
| 4.2.8 – Dorothea Tanning | 64 |
| 4.2.9 – Influências Artísticas na Minha Poética Visual e Justificativa..... | 68 |
| 5- Capítulo Cinco – O Jogo | 77 |
| 5.1 – Conceito: Jogo e Brincar | 78 |
| 5.2 – Justificativa | 80 |
| 5.3 – Objetivos | 81 |
| 5.4 - Pré-Produção | 82 |
| 5.4.1 – Idealizando Componentes do Produto | 82 |
| 5.5 – Produção | 83 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 92 |
| APÊNDICE | 93 |
| REFERÊNCIAS | 113 |

INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso (TCC) partiu de um projeto idealizado após iniciar meus anos de Licenciatura em Artes Visuais, mais precisamente durante o Estágio Supervisionado Obrigatório, realizados durante o quinto ao oitavo semestre da Licenciatura em escolas estaduais e municipais, de Educação Básica, nas etapas de Educação Infantil e Ensino Fundamental I. Durante este período foi possível ver de perto, de forma prática, como um professor atua, suas dificuldades e desafios. Assim, surgiu a primeira ideia de unir a Arte e a Educação em um produto pedagógico.

Um dos grandes desafios não só como educador, mas como Arte-Educador é não se resumir a sua habilidade de ensinar a aprender. Deve-se desafiar e buscar sempre novos modos de aprendizagem com uma base sólida e definida de conteúdos, para que não só atendam as habilidades e competências, mas também, muito importante, que sejam articulados para atingir de forma acessível todos os estudantes.

Durante o estágio, tive contato com estudantes com Transtorno do Espectro Autista, comumente chamado de TEA, e comecei a me questionar como a história da arte poderia tornar-se acessível não só para esses estudantes, mas para todos. Assim, isso se tornou uma das motivações na escolha desse tema como um dos pilares da pesquisa. O autismo é um distúrbio do neurodesenvolvimento, de início precoce, no qual o indivíduo terá um desenvolvimento considerado atípico. Esse tipo de comportamento tem como características repertório restrito de interesses, déficit na comunicação e interação social, além do comportamento repetitivo e estereotipado (estereotipia).

Essas motivações iniciais estão diretamente ligadas aos princípios da inclusão, nos fazendo refletir sobre os seguintes questionamentos: Como tornar a história da arte acessível para estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA)? É possível tornar a sala de aula um ambiente que realmente seja inclusivo para todos os estudantes? Assim, o objetivo geral da pesquisa é explorar a conexão que surge entre a Arte-Educação e a inclusão de crianças diagnosticadas com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

Dessa forma, foram elencados diversos eixos e distribuídos durante os capítulos dessa pesquisa, que se interligam a esses questionamentos, e assim foram explorados para obter uma possível solução para eles. Início a pesquisa com o primeiro eixo, uma reflexão acerca daquilo que me motivou não só a escolher a arte para minha vida, mas também que trilhou o caminho para minha poética visual. No primeiro capítulo me apresento como pesquisadora e mostro o caminho que trilhei para me entender como arte-educadora e mais do que isso, a busca por respostas para questões tão importantes acerca de uma sala de aula mais inclusiva sempre me leva a pensar sobre minhas raízes artísticas.

Diante dessas raízes me deparo com o segundo eixo: a Arte-Educação, que tem preenchido todos os meus dias durante os dois últimos anos da Licenciatura em Artes Visuais. No segundo capítulo apresento a arte como grande aliada dos modos de aprendizagem, ou seja, essencial para a formação e inserção cultural, social e profissional dos jovens, tornando-o reflexivo e criativo. A aprendizagem artística é uma forma positiva de provar ao estudante que ele é capaz de criar, interpretar objetos artísticos e refletir sobre arte, conforme ele aprende de modo significativo ao fazer, interpretar, refletir e contextualizar a arte como produção social e histórica (IVALBERG, 2003).

O ensino da arte deve contar com a inclusão de estudantes com deficiência, para que a sala de aula e o arte-educador torne-se um facilitador do desenvolvimento de todas as crianças. É necessário que o ambiente se adeque a necessidade de todos e que ocorra, de forma indispensável, a interação social entre todos os estudantes, fundamental à constituição de todo ser humano, assim permitindo desenvolvimento de processos psicológicos superiores (Mattos; Nuernberg, 2011).

Assim, o eixo da Arte-Educação me fez partir para a pesquisa do eixo Transtorno do Espectro Autista. Para o terceiro capítulo colhi informações sobre o TEA, com base em fontes como a Classificação Internacional de Doenças (CID-10 e 11), a Organização Mundial da Saúde (OMS), o Manual Diagnóstico (DSM-5) criado pela *American Psychiatric Association* (APA), além de pesquisadores como Fombonne (2009) e Mattos e Nuernberg (2011).

Ao buscar fortalecer a aliança entre arte, educação e inclusão, chego nos dois últimos eixos: o Movimento Surrealista e o Jogo, os quais irão compor o capítulo quatro e cinco, respectivamente. Decidiu-se realizar a confecção de um jogo infantil, para a faixa etária a partir dos 10 anos, sobre História da Arte, sendo o Surrealismo o movimento escolhido como tema. O Movimento Surrealista é uma influência direta para as minhas produções artísticas, sendo uma grande inspiração de estilo no momento que inicio a elaboração de uma composição e conseqüentemente uma das minhas obras. O Surrealismo foi escolhido como tema do jogo pensando no seu amplo e diverso acervo de obras, cada uma com sua característica e estilo, que poderiam auxiliar o professor no desafio de prender a atenção dos alunos, para que estes tenham seus interesses aguçados.

O Movimento Surrealista surgiu na década de 1920, inserido no contexto das vanguardas, e influenciado pela psicanálise de Sigmund Freud. Enfatiza o irreal e o inconsciente, mostrando que a arte deveria se libertar da lógica e da razão, expressar o inconsciente e os sonhos.

Tendo como foco atingir também crianças diagnosticadas com autismo nível 1 e 2, o jogo torna-se um material didático para que os arte-educadores utilizem em suas aulas, assim tornando-as acessíveis e inclusivas. O “ver a arte” durante as aulas é um dos eixos de aprendizagem mais significativos do ensino da arte, fazendo-se necessário propor a inclusão de leitura e apreciação da estética das obras de arte (BRASIL, 1996). Portanto a realização dessa necessidade, somado a práticas inclusivas, é promovido o desenvolvimento de linguagens alternativas, para que crianças com características diversas, com desenvolvimento atípico ou típico, possam interagir, promovendo um aprendizado completo da arte.

Dessa forma, durante todo esse tempo de pesquisa foram coletadas referências sobre o Jogo e sobre o Surrealismo para que concomitantemente fosse desenvolvido o produto, com design e ilustrações próprias. Após completar o objetivo da pesquisa, o material foi feito para cumprir os objetivos do jogo: favorecer a concentração, a atenção, o engajamento e a imaginação, tem uma grande importância diretamente ligada ao desenvolvimento do estudante diante

da perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural (ALVES; BIANCHIN, 2010).

A ideia, seguindo o objetivo do material didático que foi elaborado no decorrer desta pesquisa, foi de que o Arte-educador pode utilizar o Jogo durante suas aulas de História da Arte, tornando-se um melhor condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem, impulsionando o desenvolvimento e aprendizagem não só do indivíduo com TEA, mas de seus estudantes como um todo.

Esta pesquisa foi desenvolvida com muito trabalho, mas também com um carinho enorme àqueles que também aprendem todos os dias: Arte-Educadores e estudantes. É um material que uniu o Surrealismo e a Educação, dois grandes interesses e paixões que tenho e pretendo levar por toda a minha carreira como Arte-Educadora.

Capítulo Um

Apresentação da Pesquisadora

1.1 O caminho para a minha poética visual

A minha poética visual não surgiu como uma luz em nenhum momento na minha vida, tampouco foi descoberta diretamente ao me interessar pelo surrealismo. Acredito que nasceu de um grande processo que envolveu não só imersão e conexão com aquilo que produziu, mas também uma dedicação nos estudos e na possibilidade de exploração das diferentes técnicas e estilos.

Desde criança a arte sempre esteve muito presente em quase todos os momentos da minha vida. O estímulo vinha de casa: meus pais tinham um espaço na lavanderia e lá montaram um pequeno “ateliê” para mim, com minha mesinha e meus materiais, desde o mais simples lápis de cor até tintas, canetinhas, giz de cor. Algo muito importante, que eu concluí recentemente durante uma reflexão na aula de Construção Gráfica Infantil, é que nunca me limitei ao desenho no papel e aos lápis, gostava de desenhar em revistas, pintar com todo o corpo e até mesmo desenhar com giz de lousa em todo o chão do nosso antigo quintal, que era enorme.



Figura 1 - Desenho que fiz aos nove anos utilizando giz de cera

Em casa sempre tive os maiores incentivadores para minha produção, desde o início. Meus pais têm a grande maioria de desenhos, pinturas, colagens, e cartões, os quais é possível analisar as evoluções e a dedicação a arte desde pouca idade. Obviamente, com todo o estímulo, em algum momento da minha adolescência, por volta dos treze ou catorze anos, iniciei aulas de desenho com quem viria ser minha professora de pintura por praticamente dez anos. Nati Sáez, artista plástica de Assis, cidade em que eu residi durante quase toda minha vida, foi mais que minha professora de pintura, pois junto aos meus pais

foi uma das pessoas que deu grande apoio não só a mim, mas também a minha arte.

Nas aulas começamos com exercícios simples de desenho, mas que ajudaram muito a soltar e afinar meu traço, e depois com mais segurança começamos os exercícios de pintura, os quais foram os mais importantes pra mim, pois com eles adquiri não só a leveza na hora de pintar, mas também, muita paciência. Outro importante momento foi quando passei a estar no ateliê da Nati com mais frequência e assim consegui me soltar e conectar de vez com a minha arte. As aulas no ateliê eram singulares, pois, além de adquirir maior conexão e concentração, minha poética visual foi sendo lapidada. Lá eu tive um contato maior com uma grande artista, a Nati, outros alunos artistas e também com música, seja pelo rock que tocava na caixa de som, seja com as bandas que iam lá todo sábado ensaiar.

Neste momento a arte já tinha se tornado parte de mim, eu adorava ler e pesquisar movimentos artísticos, principalmente o Impressionismo e a arte clássica. Tudo o que eu pintava passou a ser parte de mim e a me representar, mostrando tudo aquilo que eu sentia de uma forma poética e estética, muito refinada. Não é exagero quando digo que a arte foi o que me manteve viva naquele momento, pois o anseio de fazer arte me fazia colocar esperança de melhores dias.

Minha arte teve um avanço significativo durante a pandemia, quando minha poética visual foi sendo lapidada e chegando ao ponto do desenvolvimento de um estilo artístico próprio. A pandemia foi um momento de introspecção muito grande, o qual eu continuei a pintar aquilo que gostava e principalmente aquilo que eu sentia. É perceptível para mim a influência direta que o movimento surrealista teve e continua tendo em meus trabalhos e isso será explicado no capítulo quatro.

Todo esse percurso nos traz uma reflexão profunda que conversa com o tema a ser abordado durante a pesquisa: a importância da arte e de seu ensino, junto ao estímulo à criatividade e à expressão, para o desenvolvimento integral do ser humano, principalmente desde a infância. A arte, com sua capacidade de transitar em diversas formas, é atuante como meio de expressão individual e

uma importante ferramenta para o desenvolvimento emocional e fortalecimento de habilidades não só cognitivas como também sociais.

Enfim, a arte desempenha papel crucial na forma como podemos compreender o mundo à nossa volta. O ensino da arte não se limita a aprender técnicas ou a apreciação estética, afinal ela capacita o ser para ter um pensamento crítico, estimula a imaginação, ensina a processar emoções. Tudo isso possui um impacto ainda maior pois a infância é a fase onde o ser desenvolve sua base cognitiva, afetiva e social.

Capítulo Dois

Arte-Educação

É de conhecimento geral, ou deveria ser, que o ensino da arte é não só um importante promotor de desenvolvimento de competências, habilidades e

conhecimentos que contribuem para com todas as áreas a serem estudadas na escola, mas também, segundo Lavelberg (2009), possuidor de valor intrínseco de construção humana e de patrimônio comum a ser apropriado por todos.

Entretanto, o ensino da arte hoje não recebe o valor que deveria, até mesmo por parte dos educadores. O fato de a maioria das escolas atualmente possuírem poucas aulas de arte semanais e ainda com o tempo restrito, já se pode considerar de certa forma um desrespeito não só com a profissão de educador, como também com o ensino da arte. Para Barbosa:

Apreciação artística e história da arte não têm lugar na escola. As únicas imagens na sala de aula são as imagens ruins dos livros didáticos, as imagens das folhas de colorir, e no melhor dos casos, as imagens produzidas pelas próprias crianças. Mesmo os livros didáticos são raramente oferecidos às crianças porque elas não têm dinheiro para comprar livros (Barbosa, 1989, p. 172).

Portanto a utilização de imagens em sala de aula é de suma importância no momento do ensino e da aprendizagem como um todo, afinal conforme afirma Barbosa (2010), em sua obra “A Imagem no Ensino da Arte”, a representação plástica visual auxilia na comunicação das crianças. Para ela, o “conhecer arte” é um conhecimento que necessariamente se interrelacionam com o fazer artístico, a apreciação e a história da arte, portanto um conhecimento resultado da intersecção da experimentação, da decodificação e da informação.

O que a arte educação contemporânea pretende é formar o conhecedor, fruidor, decodificador da obra de arte. Uma sociedade só é artisticamente desenvolvida quando ao lado de uma produção artística de alta qualidade há também uma alta capacidade de entendimento desta produção pelo público (Barbosa, 2010, p.33).

Segundo Barbosa (1989), utilizando a leitura da imagem se constroi uma metalinguagem da imagem. “Isto não é falar sobre uma pintura, mas falar a pintura num outro discurso, às vezes silencioso, algumas vezes gráfico, e verbal somente na sua visibilidade primária.” (Barbosa, 1989, p. 179). A educadora ainda afirma que apesar de a produção de arte fazer a criança pensar de forma inteligente sobre a criação de imagens visuais, ela não é suficiente para ler e julgar as imagens produzidas não só pelos artistas como também pelo mundo cotidiano. “A ideia de basear o ensino da arte no fazer e ver arte é cerne de todas as manifestações pós-modernas da arte/educação em todo o mundo” (Barbosa, 2010, p.26)

Ainda para Barbosa (1989) e, de certa forma, comprovado ao realizar o estágio obrigatório em duas escolas com faixas etárias diferentes, a maior fonte de imagens para as crianças são as digitais e no máximo os fracos padrões de desenhos para colorir. As escolas, em sua grande maioria, lecionam arte sem oferecer a possibilidade de ver e, para o ensino principalmente das artes, isso é inaceitável.

Segundo Vygotski (1997), a construção da linguagem não está ligada apenas ao sistema fonador, mas pode se estabelecer por outros sistemas de signos, utilizando-se de elementos não-verbais, como a sonoridade, a forma tátil, gráfica, por meio dos gestos, entre outros, que podem contribuir para a compreensão de mundo, do significado das palavras e do comportamento social (Mosquera; Teixeira, 2014, p. 113).

Essa linha de raciocínio foi um dos pontos considerados no momento que surgiu a ideia da criação de um material didático para arte-educadores utilizarem em suas aulas, tornando-as acessíveis e inclusivas. A realização da inclusão de leitura e apreciação da estética das obras de arte, o “ver arte”, somado a práticas inclusivas, fará a promoção do desenvolvimento de Comunicações Alternativas (CA) ou Comunicação Aumentativa Alternativa (CAA), que busca ampliar a capacidade de comunicação de pessoas com TEA, que podem não conseguir se comunicar por meio da fala, escrita ou outras limitações. Segundo a plataforma Genial Care, esse tipo de estratégia é de suma importância para o desenvolvimento global de crianças com autismo em termos de desenvolvimento escolar, social e de aquisição de habilidades.

Dessa forma, crianças de desenvolvimento atípico ou típico, conseguem interagir de forma mais prática e confortável, promovendo um aprendizado completo da arte.

Na arte temos uma grande aliada para a inclusão das crianças com deficiência, pois lhe proporcionam espaços para o autoconhecimento, ajudando no desenvolvimento global da criança, na socialização com seus pares e demais grupos sociais que frequentam, contribuindo de forma significativa para elevar a autoestima através de suas diversas linguagens com atividades como a colagem, a pintura, a escultura, o desenho, a música, a dança, o teatro onde permitem ao indivíduo expressarem-se de forma única e pessoal, rompendo barreiras, ultrapassando limites através do fazer artístico e suas possibilidades (Matias, 2017, p. 3).

Como aponta Ana Mae Barbosa (2010), acredito que o ensino da arte através da leitura de obras de artes prepara o estudante para a decodificação da

gramática visual, importante ao se observar a crescente dominação das imagens no nosso cotidiano.

Um currículo que interligasse o fazer artístico, a análise da obra de arte e a contextualização estaria se organizando de maneira que a criança, suas necessidades, seus interesses e seu desenvolvimento estariam sendo respeitados e, ao mesmo tempo, estaria sendo respeitada a matéria a ser aprendida, seus valores, sua estrutura e sua contribuição específica para a cultura (Barbosa, 2010, p.36).

Para Lavelberg (2003), os professores sempre terão papel importante na construção da identidade artística e cultural dos estudantes, promovendo o fazer artístico, a leitura de objetos estéticos e a reflexão sobre a arte, para que assim o aluno interaja com os símbolos de sua cultura e das diversas outras.

No entanto, muitos dos professores não atingem esse nível de ensino, se restringindo a métodos ultrapassados e que não se encaixam mais na contemporaneidade de uma sala de aula, onde são encontrados diversos alunos com diferentes culturas e diferentes formas de aprendizado. Assim como serão encontrados estudantes com desenvolvimento atípico e os arte-educadores devem lhes possibilitar não só integração, mas também inclusão, permitindo a eles o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.

Um professor que entra em sintonia com as formas de vinculação de cada estudante com o saber está mais apto a instigar o aluno a atribuir significado à arte, resolver problemas no fazer artístico e propor questões com suas poéticas pessoais, desenvolvendo critérios de gosto e valor em relação às suas atividades artísticas – e de seus pares – e aos objetos de arte (Lavelberg, 2009, p.10).

Dessa forma, um dos grandes desafios não só como educador, mas como Arte-Educador é não se resumir a sua habilidade de ensinar a aprender. É dever de um arte-educador, comprometido com seu trabalho, se desafiar e buscar sempre novos modos de ensino e aprendizagem, buscando manter uma base sólida e definida de conteúdos, para que não só atendam as habilidades e competências, mas também para que sejam articulados para atingir de forma acessível todos os estudantes. Assim, conclui-se de acordo com Lavelberg (2009) que:

É necessário que o professor seja um “estudante” fascinado por arte, pois só assim terá entusiasmo para ensinar e transmitir a seus alunos a vontade de aprender. Nesse sentido, um professor mobilizado para a aprendizagem contínua, em sua vida pessoal e profissional, saberá ensinar essa postura a seus estudantes (Lavelberg, 2009, p.12).

Nesse contexto, a educação inclusiva também é um ponto fundamental para o contexto da arte educação. Para Souza (2011), os profissionais da educação não estão preparados e capacitados o suficiente para receber os alunos com necessidades educacionais especiais. Também afirma que por essas necessidades não serem apenas físicas ou cognitivas, mas também socioafetivas, a principal causa da crescente falta de interesse e motivação dos estudantes, que por consequência possuem baixo desenvolvimento do aprendizado.

Ao analisar o contexto educacional contemporâneo nota-se uma grande necessidade de ações educativas que envolvam todos os estudantes, para que o conhecimento realmente adquirido seja significativo e ativo. Souza (2011) confirma que esta necessidade se torna ainda maior se tratando de crianças com necessidades educacionais especiais, principalmente na provocação de estímulos para expressão e criatividade.

A partir da Declaração de Salamanca em 1994, o conceito de necessidades educacionais especiais passa a ser bastante divulgado e é ressaltada a interação das características individuais dos alunos com o ambiente educacional e social, chamando a atenção do ensino regular para o desafio de atender as diferenças (Souza, 2011, p.12).

Souza (2011) destaca algumas políticas educacionais implementadas com o objetivo de melhorar a situação das necessidades educacionais especiais. Uma delas é a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 4.024/61), que em 1961 ditou normas para o atendimento educacional aos estudantes com deficiência. Em 1973, com a alteração da LDB 5.692/7, define-se que o “tratamento especial” é direcionado aos estudantes com deficiências físicas, mentais, os que se encontram em atraso considerável quanto à idade regular de matrícula e os superdotados. Dessa forma, o Ministério da Educação e Cultura (MEC) criou um Centro Nacional de Educação Especial, o CENESP, que se torna responsável por gerenciar a educação especial no Brasil.

A Conferência Mundial sobre a "Educação para Todos" que aconteceu em 1990 na cidade de Jomtien, na Tailândia, também é destacada por Souza (2011), não só pelo Brasil ter participado de forma significativa, mas também porque a partir desse evento ocorreu a Declaração de Salamanca, realizada em

Salamanca, na Espanha, em 1994. Conforme essa declaração, baseada numa pedagogia centrada na criança, para melhorar o sistema educacional, as escolas devem ser adaptadas para as características únicas de cada criança e também as diferentes necessidades de aprendizagem, além do dever de serem inclusivos e adaptados e da especialização de professores.

Entretanto, apesar do implemento de políticas educacionais, o objetivo de atender a todas as necessidades educacionais nas escolas comuns ainda não foi totalmente alcançado. Dessa forma, segundo Souza (2011), para que a inclusão nos entregue resultados efetivos, o processo deve ser iniciado na Educação Infantil para que as bases do conhecimento e desenvolvimento recebam estímulos em todos os aspectos, como a convivência com as diferenças e o respeito.

Até os três anos o atendimento educacional especializado, acontece através dos serviços de intervenção com o objetivo de facilitar o processo de desenvolvimento e aprendizagem em parceria com os serviços de saúde e assistência social. Esse mesmo atendimento deve ser organizado em todas as etapas e modalidades da educação básica, deve colaborar para o desenvolvimento dos alunos, e ser oferta obrigatória dos sistemas de ensino. Deve ser realizado no turno inverso ao da classe comum (Souza, 2011, p.20).

Dessa maneira, a presença dos alunos com necessidades especiais em sala de aula é importante para seu desenvolvimento cognitivo e social. De acordo com Souza (2011), a disciplina Arte e suas linguagens tem contribuído de forma lúdica e criativa com esse processo de desenvolvimento, trazendo vivências significativas para o estudante com necessidades especiais.

Entretanto, no quadro atual, um dos maiores desafios para os Arte-Educadores aborda o espaço físico e os recursos das escolas. Segundo Souza (2011), as salas de artes, caso existam, são muito pequenas comparado a grande demanda de alunos, além da falta de arejamento e materiais próprios e de qualidade para as aulas de artes. O autor ainda complementa citando o referencial curricular da educação infantil, que afirma a inibição artística em espaços pouco amplos.

No grupo dos professores, as maiores dificuldades enunciadas prendem-se com a inexistência ou escassez de recursos humanos especializados, com o elevado número de alunos por classe e com a necessidade de uma mudança de mentalidade. Já os outros agentes educativos, que não professores, realçam os obstáculos institucionais, ausência de políticas educativas adequadas e de recursos

especializados e dificuldades de gestão da sala de aula (Grácio, 2009, p.55).

Conforme afirma Souza (2011), o ambiente escolar possui potencial para propagar a inclusão por meio da arte, deixando de ser um ambiente discriminatório e tornando-se um ambiente homogeneizador. A reivindicação por um ambiente escolar, tal qual uma aula de artes, cada vez mais inclusiva, “é uma ação política, cultural, social e pedagógica”, em defesa de que todos os alunos tenham acesso integral ao currículo, incluindo as aulas de arte.

A arte sempre foi grande aliada dos modos de aprendizagem, ou seja, essencial para a formação e inserção cultural, social e profissional dos jovens, tornando-o reflexivo e criativo. A aprendizagem artística é uma forma positiva de provar ao estudante que ele é capaz de criar, interpretar objetos artísticos e refletir sobre arte, conforme ele aprende de modo significativo ao fazer, interpretar, refletir e contextualizar a arte como produção social e histórica (Lavelberg, 2003).

Capítulo Três

Transtorno do Espectro Autista

O autismo é um distúrbio do neurodesenvolvimento, de início precoce, no qual o indivíduo terá um desenvolvimento considerado atípico. Esse tipo de comportamento tem como características repertório restrito de interesses, manifestações comportamentais, déficit na comunicação e interação social, além

do comportamento repetitivo e estereotipado (estereotipia). De acordo com Fombonne (2009), estudos mostram os casos de TEA em uma proporção de 60 a 70:10.000 em 2009. Porém ocorre um aumento, significativo nos últimos 15 a 20 anos, dos dados conforme os anos de publicação

Uma classificação sobre autismo é do DSM-IV (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) da Associação Americana de Psiquiatria (APA, 2000) que classifica autismo como Transtorno Autista (TA), e o inclui na subcategoria dos Transtornos Invasivos do Desenvolvimento (TID) (Mosquera; Teixeira, 2014, p. 105,106 apud Costa; Nunesmaia, 1998, p. 24).

Segundo a Classificação Internacional de Doenças (CID-10), documento feito pela Organização Mundial da Saúde (OMS) para padronizar classificações, tanto físicas quanto mentais, de doenças, condições ou questões de saúde, o TEA é um transtorno invasivo do desenvolvimento devido a resposta atípica nas áreas de interação social, comunicação e comportamento restrito e repetitivo (estereotipado). De acordo com Gadia (2006) é um transtorno complexo do desenvolvimento, do ponto de vista comportamental, com diferentes etiologias que se manifesta em graus de gravidade variados, dessa forma não deve servir de estigma para rotulação de indivíduos com TEA.

O transtorno do espectro autista engloba transtornos antes chamados de autismo infantil precoce, autismo infantil, autismo de Kanner, autismo de alto funcionamento, autismo atípico, transtorno global do desenvolvimento sem outra especificação, transtorno desintegrativo da infância e transtorno de Asperger (DSM-5, American Psychiatric Association, 2014, p.53)

Para a CID-11, última revisão da Classificação Internacional de Doenças e que teve sua atualização feita no ano de 2019, diagnósticos de autismo se integram aos Transtornos do Espectro do Autismo (6A02), podendo ser classificados e assim identificados como:

1. **Nível 1 – Leve:**
 - 6A02.0 TEA sem Deficiência Intelectual (DI) e com leve ou nenhum prejuízo de linguagem funcional
 - 6A02.1: TEA com DI e com leve ou nenhum prejuízo de linguagem funcional
2. **Nível 2 – Moderado:**
 - 6A02.4: TEA sem DI e com ausência de linguagem funcional (Este código não integrou a versão final da CID-11)
 - 6A02.5: TEA com DI e com ausência de linguagem funcional
3. **Nível 3 – Severo:**
 - 6A02.5: TEA com DI e com ausência de linguagem funcional

Acrescenta-se também estudos relacionados a uma deficiência localizada nos neurônios espelho, que causa diversos impactos nas variadas áreas de desenvolvimento.

Indivíduos com autismo, em geral, têm a atividade dos neurônios-espelho deficiente em todas as áreas, desde as mais básicas relacionadas a reconhecer a ação dos outros, até as mais complexas como reconhecer emoções, desenvolver linguagem e habilidades sociais (Mattos; Nuernberg, 2011, p. 132 apud Dobbs; Ramachandran; Oberman, 2006).

É necessário também destacar a possível relação entre um déficit na função executiva e sintomas como as estereotípias e rotinas de estudantes com TEA, pois a função executiva está relacionada à atenção compartilhada. Esta é definida como “a habilidade envolvendo a alternância do olhar e outros sinais comunicativos entre o parceiro e o objeto ou evento, que é o foco de atenção da criança” (Mattos; Nuernberg, 2011, p. 132 apud Bosa, 2001, p. 04).

De acordo com a Associação de Psicologia Americana (APA), as subcategorias do TEA, assim como o comprometimento do desenvolvimento do indivíduo tem três níveis de gravidade. No nível um, o indivíduo exige apoio; no nível dois, exige apoio substancial; e no nível três exige muito apoio substancial” (APA, 2014). O Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-V), criado pela APA, classifica o autismo como um Transtorno do Neurodesenvolvimento:

Transtorno do Espectro Autista 299.00 (F84.0):

- Especificar se: associado a alguma condição médica ou genética conhecida ou a fator ambiental; associado a outro transtorno do neurodesenvolvimento, mental ou comportamental.
- Especificar a gravidade atual para Critério A e Critério B: exigindo apoio muito substancial; exigindo apoio substancial; exigindo apoio.
- Especificar se: com ou sem comprometimento intelectual concomitante; com ou sem comprometimento da linguagem concomitante; com catatonia (usar o código adicional 293.89 [F06.1]) (DSM-5, American Psychiatric Association, 2014).

O DSM-5 (2014) afirma que os transtornos do neurodesenvolvimento agrupam as condições que se manifestam no início do período de desenvolvimento do indivíduo, geralmente antes do ingresso da criança na escola. Esses transtornos são caracterizados por déficits no desenvolvimento, que podem ser limitações de aprendizagem específica e do controle das funções executivas, até prejuízos globais em habilidades sociais ou inteligência.

Consequentemente, causam ao indivíduo prejuízos em diversas áreas, como no seu funcionamento pessoal, social, acadêmico ou profissional.

O transtorno do espectro autista caracteriza-se por déficits persistentes na comunicação social e na interação social em múltiplos contextos, incluindo déficits na reciprocidade social, em comportamentos não verbais de comunicação usados para interação social e em habilidades para desenvolver, manter e compreender relacionamentos. Além dos déficits na comunicação social, o diagnóstico do transtorno do espectro autista requer a presença de padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades. Considerando que os sintomas mudam com o desenvolvimento, podendo ser mascarados por mecanismos compensatórios, os critérios diagnósticos podem ser preenchidos com base em informações retrospectivas, embora a apresentação atual deva causar prejuízo significativo (DSM-5, American Psychiatric Association, 2014, p.32).

Ainda, segundo a DSM-5 (2014), as características diagnósticas incluem sintomas que se apresentam desde o início da infância, limitando e prejudicando o funcionamento diário da criança (Critério C e D), se mostrando evidente de acordo com o indivíduo e o contexto que está incluso. Além disso, o prejuízo persistente na comunicação social recíproca e na interação social (Critério A) e também os conhecidos padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades (Critério B) estão inclusos. Ademais, as manifestações variam e dependem de fatores como a gravidade da condição do autista, do seu nível de desenvolvimento e de sua idade cronológica.

Os indivíduos com transtorno do espectro autista também podem apresentar o que a DSM-5 (2014) nomeia de as “Características Associadas que Apoiam o Diagnóstico”, que incluem: comprometimento intelectual e/ou da linguagem; déficits motores como a marcha atípica, falta de coordenação e outros sinais motores anormais; momentos de autolesão e comportamentos disruptivos/desafiadores. Além da propensão à ansiedade, depressão, comportamento motor semelhante à catatonia, deterioração acentuada em sintomas motores e um episódio catatônico completo com sintomas como mutismo, posturas atípicas, trejeitos faciais e flexibilidade cérea.

Estas questões partem da premissa de que cada pessoa autista apresenta potencialmente condições particulares de se desenvolver e de aprender, e que se faz necessário conhecê-las, e descobrir caminhos que favoreçam a aprendizagem, o ajustamento familiar e social, e a possibilidade da participação dessa pessoa no grupo a que pertence, de modo a sentir-se acolhida, pertencente (Mosquera; Teixeira, 2014, p. 114).

Quando se trata de intervenção educacional em relação às crianças com autismo, as ações irão depender do grau de comprometimento presente. Para Mosquera e Teixeira (2014), indivíduos com prejuízos cognitivos maiores devem ter o foco dirigido de forma mais específica e direcionada para: a tentativa de aumentar a comunicação e as interações sociais, redução das alterações comportamentais, maximização do aprendizado e independência nas atividades de vida diária.

A intervenção pedagógica se torna aliada ao tratamento de indivíduos que se encaixam no Transtorno do Espectro Autista. Mosquera e Teixeira (2014), concluem que o ensino da arte é uma ponte para o acolhimento e inclusão, tornando possível a integração das diversas categorias de saberes, visando um processo de ensino-aprendizagem eficaz. Ao isolar esses indivíduos, segundo Mattos e Nuernberg (2011), cria-se uma barreira comunicacional que prejudica desde interações sociais e relações familiares, até as práticas pedagógicas.

Portanto, é necessário que o Arte-educador esteja preparado para toda e qualquer situação, para que assim o ensino da arte seja feito com maestria, atingindo e incluindo todos os alunos. Para Girardello (2011) todo indivíduo, criança e jovem, necessita da emoção imaginativa, presente em brincadeiras, histórias, na cultura, no contato com a arte e a natureza, por meio da mediação adulta. O contato do estudante com a arte traz condições favoráveis a imaginação e faz com que o pensamento imaginativo seja “descongelado”, como dizia a filósofa norte-americana Maxine Greene (2000).

O “faz de conta” é natural das crianças e faz parte de seu desenvolvimento, porém pode florescer de maneira significativa se o Arte-educador interagir de forma lúdica com a criança ou jovem. Aqueles que pertencem ao Transtorno do Espectro Autista, um transtorno do neurodesenvolvimento, estarão comprometidos em diversas áreas do comportamento e do psiquismo, entre elas a cognição e a socialização. Essas áreas são formadas por comportamentos atípicos e um deles é a dificuldade de entrar e se interessar por “brincadeiras de faz de conta”.

O Arte-educador é um fator de influência sobre a imaginação, que junto ao ambiente, à família e as instituições educativas, tornam-se mediadores com a capacidade de fazer a diferença na vida imaginativa dos educandos. Para

lavelberg (2009), só é possível ensinar a gostar de arte utilizando a própria arte, através de um arte-educador que oriente seus educandos visando a melhoria das condições de vida dos seres humanos e a promoção de direitos na esfera das culturas, sem barreiras de classe, sexo, raça e religião.

Por conseguinte, como descrito por Mattos e Nuernberg (2011), com os materiais adequados, diante estudantes com TEA, o Arte-educador tem o potencial de auxiliar no desenvolvimento de habilidades funcionais e emergentes, principalmente nas áreas de comunicação e autonomia, atingindo e incluindo todos os estudantes, tornando as aulas de arte mais proveitosas aos alunos e ao arte-educador. A inclusão daqueles com deficiências no ensino regular cria um ambiente rico de diversidade social, além de facilitar o desenvolvimento de todas as crianças.

A união da arte, do lúdico, da imaginação e da criatividade tem o poder de estimular da melhor forma o desenvolvimento e a aprendizagem de um indivíduo. Ao utilizar a ampla gama de materiais que as artes visuais podem oferecer, somado a estímulos táteis e visuais, a comunicação e interação de um indivíduo com TEA pode se desenvolver de maneira admirável.

Com a ênfase nas interações sociais e na mediação da linguagem acredita-se que a partir da atenção, às demais funções superiores: memória, linguagem, e até mesmo o desenvolvimento da imaginação, poderão ser gradativamente ativados. Esse desenvolvimento de alunos autistas torna-se um elo para a comunicação e a aprendizagem. Sendo a linguagem integrada a toda atividade humana, sua importância para a organização do pensamento é fundamental (Mosquera; Teixeira, 2014, p. 112).

O ensino da arte deve contar com a inclusão de estudantes com deficiência, para que a sala de aula e o arte-educador torne-se um facilitador do desenvolvimento de todas as crianças. Dessa forma, segundo Mattos e Nuernberg (2011) é necessário que o ambiente se adeque a necessidade de todos e que ocorra, de forma indispensável, a interação social entre todos os estudantes, fundamental à constituição de todo ser humano, assim permitindo desenvolvimento de processos psicológicos superiores. Não só isso, mas também sensibilidade e aguda observação por parte do professor, em relação à

qualidade do vínculo de cada um de seus alunos nos atos de aprendizagem em arte, afirma Lavelberg (2009).

Capítulo Quatro

Surrealismo

4.1 O Movimento

O Surrealismo, foi um grande conjunto de “Metáforas mistas e combinações incongruentes, acontecimentos bizarros e desfechos assustadores, lugares macabros e viagens místicas(...)” (Gompertz, 2013, p. 252) e teve como cerne a origem de seu nome: sur-réalisme.

A palavra “surrealismo”, segundo Gompertz, entrou no léxico do dia a dia, principalmente na sua forma adjetiva “surreal”. Na arte, “surreal” descreve

aquelas obras que são misteriosas, estranhas e até mesmo esquisitas. Segundo Farthing, essa palavra de origem francesa foi utilizada pela primeira vez em 1917 pelo poeta e crítico Guillaume Apollinaire.

O Surrealismo descobriu seu nome quase tão espontaneamente quanto ao Dadaísmo. A única diferença é que, ao contrário de “Dada”, o termo “Surrealismo” tinha um sentido preciso – significa “suprarrealismo”, “o que está acima do realismo” (Brodskaia, 2017, p. 7).

“Mas foi só a partir de 1924 que o escritor, poeta e teórico francês André Breton associou o termo ‘Surrealismo’ ao novo rumo tomado pela literatura e pelas belas-artes.” (Brodskaia, 2017, p. 7). Junto a ele outros poetas, como Louis Aragon (1897-1982), adotaram a palavra “surrealismo”, assim dando a ela um significado teórico e prático, quando oficialmente a época surrealista passou a existir. Foi durante 1922 e 1923 que o Surrealismo ganha sua forma. Na fase inicial vai se manifestar majoritariamente na Literatura, devido a revista *Littérature*, que contava com a colaboração de importantes nomes como André Breton, Louis Aragon, Paul Éluard, Francis Picabia, Benjamin Peret e Max Ernst.

Sem dúvidas, Breton foi o “líder” do movimento, e pesquisou sobre “fontes de imaginação”, fundamentando-se nas experiências de Sigmund Freud, que valorizava o espaço ocupado pelos sonhos e pelo inconsciente na vida humana. Foi responsável por consolidar a linguagem do Surrealismo.

Para fazer um trabalho criativo genuíno, era preciso ter liberdade, descartar o peso de tudo o que oprimia o homem na vida real, aquele sobre a qual se assentava a estrutura do realismo (Brodskaia, 2017, p. 7).

Desiludido com o movimento dadaísta, que parecia ter perdido força, Breton buscava uma nova forma de expressão artística a qual ele poderia incorporar conceitos psicanalíticos de Freud. Assim, “No final de 1923 Breton, estava pronto para lançar seu novo movimento, um filho do dadaísmo, e procurava um nome com que batizar sua criação” (Gompertz, 2013, p. 256). Breton se inspira em seu mentor literário que conheceu em 1916, Guillaume Apollinaire e começa a escrever um Manifesto para seu novo movimento artístico.

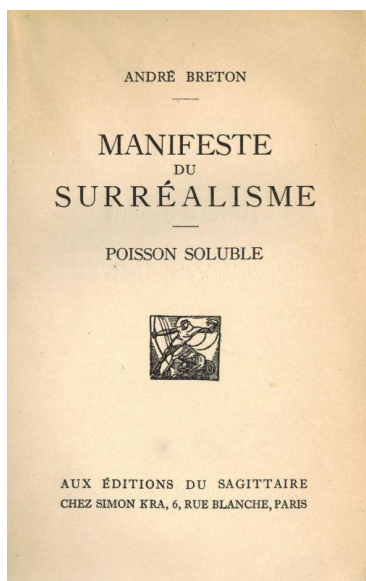


Figura 2 - Manifesto do Surrealismo, André Breton, 1924

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Surrealist_Manifesto. Acesso em: 23/10/2024.

Ao examinar o catálogo de obras de Apollinaire encontrou a palavra “surrealismé”, desta forma, em homenagem a ele, escreveu seu primeiro Manifesto do Surrealismo em 1924. Foi publicada por Breton a primeira edição da revista *La Révolution Surrealiste* no dia 1º de dezembro de 1924, após o lançamento do Manifesto, que possuía o programa de arte do movimento. Esta revista torna-se porta voz dos surrealistas, publicando várias de suas obras.

Eram realizadas diversas reuniões entre os surrealistas, geralmente no apartamento de algum membro, onde eles realizavam cafés com sessões de “jogos automáticos”. Um exemplo foi o “Cadavre Exquis”, um resultado dessas sessões lúdicas de jogos, publicado em 1925. Esse jogo, realizado em grupo, consistia em cada integrante desenhar uma parte do corpo dando sequência sem saber o que foi realizado pelo membro anterior. “Para os surrealistas, esse jogo era um exemplo não só da criatividade automática, absolutamente não premeditada, como também da criatividade alcançada por uma equipe” (Brodskaia, 2017, p. 7).

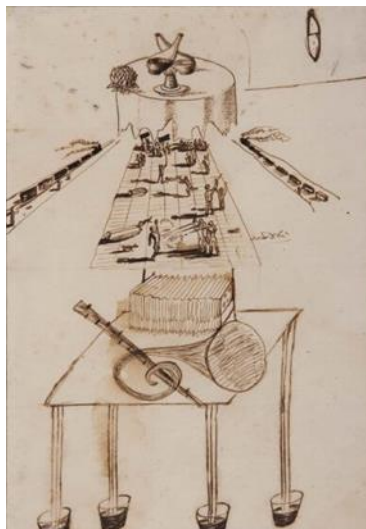


Figura 3 – Cadáver Esquisito de Salvador Dalí em colaboração com André Breton, Gala e Valentine Hugo, 1932, Museu Reina Sofía, Espanha

Fonte: <https://totenart.pt/blog/noticias/cadaver-esquisito/>. Acesso em: 23/10/2024.

“De uma maneira típica para um movimento de arte moderna, o surrealismo começou como um ataque frontal à sociedade” (Gompertz, 2013, p. 257). Ao serem revelados, seria colocado essa versão da “realidade” ao lado da realidade “racional”, que ao se unirem de forma descombinada geram desassossego. Dessa forma, o pensamento, as palavras e atos anti racionais dos surrealistas provocariam a subversão e a conduziriam à desorientação em massa.

A ideia que pairava sobre os artistas surrealistas era explorar suas mentes inconscientes no intuito de trazer à tona segredos indecorosos reprimidos em benefício da decência, conforme explicita Gompertz. Nomes como Kazimir Malevich, Wassily Kandinsky e Piet Mondrian também exploraram o papel do inconsciente na arte alguns anos antes com o objetivo de, segundo Gompertz, provocar de forma subliminar um sentido de utopia na mente dos observadores. Entretanto os surrealistas pretendiam “... nos confrontar com palavras e imagens chocantes para expor a depravação de nossa própria mente” (Gompertz, 2013, p. 258). “Em seu afã de descobrir novos estados mentais, os surrealistas realizavam experiências com hipnose, drogas, álcool, sessões espíritas e tranSES” (Farthing, 2011, p. 427).

No ano de 1925 foi realizada a primeira exposição coletiva de pinturas surrealistas, na Galerie Pierre em Paris. Como expositores teve: Hans Arp, André Masson, Giorgio De Chirico, Max Ernst, Pablo Picasso, Man Ray, Joan Miró, e Pierre Roy.

Apesar de os artistas compartilharem as ideias surrealistas propostas pelo “Manifesto”, a diversidade era grande – a absoluta unidade não era uma das características do movimento, mesmo nos estágios iniciais, e as discordâncias tornavam-se cada vez mais acirradas (Brodskaia, 2017, p. 12).

No ano de 1928 Breton publica o manifesto artístico “Surrealismo e pintura”, dizendo que, na época, o surrealismo era o único estilo relevante e progressista. Para Gompertz, Breton tinha como objetivo “confundir com imagens vívidas de loucura apresentadas como normalidade”. Por ter trabalhado como servente em um hospital psiquiátrico durante a Segunda Guerra Mundial, Breton tinha esse intenso interesse por loucura e depravação. Dizia que as pessoas daquele lugar eram “extremamente genuínas”.

“Em 1930 o periódico *A revolução surrealista* mudou de nome para *O surrealismo a serviço da revolução*, demonstrando que a agenda política agora teria precedência sobre a psicológica” (Farthing, 2011, p. 428). O movimento estava inserido em um contexto de importantes eventos da vida política e social da Europa no século XX, que provocaram polêmicas e grandes divergências entre os surrealistas. Um exemplo desses eventos foi a Revolução Russa, acompanhada dos escritos de Lênin e Trotsky.

Em 1929 foi publicado o 2º Manifesto Surrealista, pela revista *La Revolution Surrealisté*, no qual Breton lembrou os princípios do Surrealismo e decidiu expurgar aquilo que fosse considerado uma traição. Com o agravamento dos conflitos políticos, na década de 1930 o movimento se divide em: grupo de Breton, com engajamento revolucionário e optando pela doutrina marxista, e de outros artistas contrários a isso, representados por Georges Bataille.

“A nova mudança de ênfase se refletiu na chegada do ‘surrealismo onírico’, em que os artistas retornaram às técnicas tradicionais de desenho e pintura para retratar suas visões de sonho e pesadelo” (Farthing, 2011, p. 428). O que era “Originalmente um estilo literário criado por um grupo de poetas de vanguarda, os termos ‘surrealismo’ e ‘surreal’ entraram na linguagem comum

para descrever acontecimentos de natureza bizarra ou estranhamente coincidentes” (Farthing, 2011, p. 426). Tornando-se, assim, o espírito que mais perseverou de todos os outros movimentos artísticos, tanto que, até os dias atuais, utilizamos “surrealista” como um adjetivo a diretores, pintores e músicos.

4.2 Os Artistas

4.2.1 André Breton

É necessário começar a apresentação dos artistas com aquele que foi praticamente o início de todo o Movimento Surrealista. Breton nasceu em 1896 em Tinchebray, uma comuna francesa na região administrativa da Normandia, no oeste da França. Desde seus quatro anos de idade recebe uma formação moderna em Paris e aos quinze anos é iniciado na poesia moderna. Nesse momento Breton se encanta por escritores como Baudelaire.

Apesar de ter iniciado o curso preparatório para os estudos de medicina, Breton publica no ano de 1914, em *La Phalange*, uma revista neo-simbolista, três de seus sonetos inspirados em Mallarmé, um sendo dedicado a Paul Valéry. Nesse mesmo ano troca correspondências com Guillaume Apollinaire e no ano de 1916 realiza uma visita ao escritor e crítico de arte em Paris.



Figura 4 – André Breton

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Andr%C3%A9_Breton. Acesso em: 23/10/2024.

No ano de 1916, Breton é transferido para o centro neuropsiquiátrico de Saint-Dizier. Neste momento ele descobre, em um manual de psiquiatria, a psicanálise de Sigmund Freud e assim se interessa pelo “(...) funcionamento do pensamento inconsciente em doentes mentais, as anotações de delírios e as interpretações de sonhos” (Azevedo; Ponge, 2008, p. 278). Em 1917 entra em contato com diversos nomes importantes, como o poeta francês Pierre Reverdy, o escritor Philippe Soupault e o poeta Louis Aragon, o qual fazia estágio de medicina com ele no hospital Val-de-Grâce

Marguerite Bonnet nomeia esse período inicial do itinerário intelectual de Breton “a descoberta da resistência absoluta”, expressão que evoca ao mesmo tempo a reação de Breton à experiência da guerra e as quatro personalidades – Rimbaud, Jarry, Vaché e Lautréamont-Ducasse – que incitam Breton à resistência, à revolta e à busca de uma poesia nova (Azevedo; Ponge, 2008, p. 278).

Em 1919, Breton conhece o *Manifesto Dadá* (1918), escrito por Tristan Tzara, um dos fundadores do Dadaísmo, iniciando assim uma troca de correspondências. Assim quando, em 1920, Tzara muda-se para Paris, Breton, Aragon e Soupault aderem ao Dadaísmo, e a *Revista Littérature*, criada por eles em 1919, torna-se importante meio de divulgação do Dadá.

Devido ao enfraquecimento do Movimento Dadaísta e a saída de Breton e seus companheiros, *Littérature* passa a ser publicada como *Littérature, nouvelle série*. A revista passa a não possuir nenhuma ligação com o Dadaísmo e o grupo começa a aumentar: além dos três fundadores, os escritores Paul Éluard, Benjamin Péret, René Crevel, Robert Desnos, Roger Vitrac e os artistas plásticos, Francis Picabia, Pablo Picasso, Marcel Duchamp e Max Ernst, entre outros. “Do fim de 1921 a fevereiro de 1923, eles expandem as pesquisas sobre o automatismo através dos relatos de sonhos e das experiências de sons induzidos” (Azevedo; Ponge, 2008, p. 279).

A revista *Littérature* deixa de ser publicada em 1924 e o grupo já se apresenta como assumidamente surrealista.

(...)André Breton publica o *Manifeste du surréalisme* (Manifesto do Surrealismo), no qual relata a descoberta e a primeira experimentação

da escrita automática, expõe os objetivos, os valores e os meios de atuação do movimento surrealista, definindo o surrealismo como um “não conformismo absoluto (Azevedo; Ponge, 2008, p. 279).

Além da publicação do Manifesto, Breton também foi responsável pelo descobrimento do automatismo, a escrita automática ou surrealista, no ano de 1919. Tudo começa quando Breton decide anotar frases que surgiam em momentos entre vigília e sono, o estado intermediário, denominando-as posteriormente de *phrases de demi-sommeil*. Breton comenta uma dessas frases no seu *Manifesto do Surrealismo* (1924): “Há um homem cortado em dois pela janela”. As imagens resultantes das frases eram incorporadas aos seus materiais de construção poética, que formavam um fluxo ininterrupto de imagens. Para Breton, todo pensamento, mesmo que rápido, deve ser anotado. Assim, segundo ele, a velocidade do pensamento não é superior à da palavra e nem desafia a língua.

Junto à Philippe Soupault, escreveu uma série de textos automáticos, a qual parte foi publicada em *Littérature*, de outubro a dezembro de 1919, e no ano seguinte é reunida em uma coletânea, *Les Champs magnétiques*, dedicada à memória de Jacques Vaché. Breton define esses textos como “analogias formais”, um repertório de imagens caracterizadas por um “altíssimo grau de absurdez imediata”. Em 1920, Breton realizou a prática da escrita de forma irregular, alternando entre experimentação e trégua. Segundo Philippe Audoin, escritor surrealista, a prática excessiva da escrita automática poderia provocar alucinações.

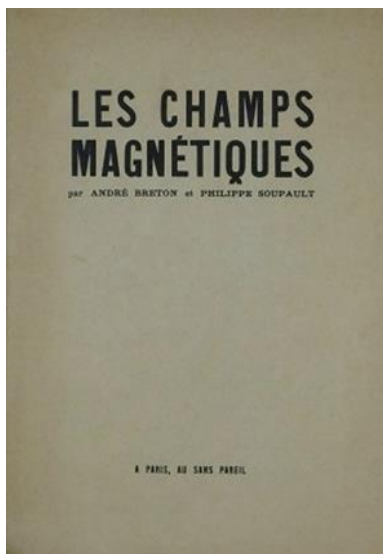


Figura 5 – Os Campos Magnéticos, André Breton e Philippe Soupault, 1920.

Fonte: <https://at.pinterest.com/pin/113575221831542955/>. Acesso em: 23/10/2024.

No fim de 1921, inicia a escrita de relatos de sonhos, porém com as limitações da memória. Segundo Breton, a memória era falha e questionável, pois não resgata de forma completa o conteúdo onírico, portanto em 1922 não continua em foco, porém, assim como a escrita automática, continua existindo.

4.2.2 Salvador Dalí

Salvador Dalí nasceu na cidade Catalã de Figueres, no dia 11 de maio de 1904. Estudou na escola local até seus oito anos de idade quando foi transferido para a École Catholique de la Salle, onde além de aprender a falar francês, teve seu primeiro contato com lições de pintura e desenho. Assim, seu pai, Salvador Dalí y Cusí, permitiu que o filho tivesse seu próprio estúdio no sótão.

O estímulo à arte e, em alguns momentos mimo em excesso, tiveram suas primeiras boas repercussões em 1917, quando aos treze anos de idade Dalí recebeu seu diploma da Academia de Arte e o primeiro prêmio por melhor desenho. Nesse momento, Dalí já possuía noção em termos de cor, mas também descobriu no papel “(...) que uma superfície vívida tem para a expressividade da obra, em contraste com o detalhamento de suas imagens” (Brodskaia, 2017, p. 55).



Figura 6 – Salvador Dalí

Fonte: <https://www.galleries-bartoux.com/en/artists/salvador-dali/>. Acesso em: 23/10/2024.

Por volta de 1928, Dalí começa a experimentar o Surrealismo, junto a Luis Buñuel, diretor, produtor e roteirista que anteriormente havia estado em Paris e entrado em contato com os surrealistas. Juntos planejavam realizar um filme surrealista e tiveram algumas tentativas bem sucedidas.

Uma delas foi na produção de “*Um Chien Andalou*” ou *Um Cão Andaluz* em 1929, sendo exibido pela primeira vez em 6 de junho do mesmo ano, em Paris. Os tradicionais enredo e narrativa foram substituídos por “uma série de sequências oníricas, algumas baseadas em sonhos reais do artista e do cineasta” (Bugler, 2019, p. 314).



Figura 7 – Cena de Um Cão Andaluz, Salvador Dalí, 1929

Fonte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-1996/fotos/detalhe/?cmediafile=18821456>.

Acesso em: 23/10/2024.

Uma das sequências que ganhou notoriedade foi a exibição explícita de um olho humano sendo cortado por uma navalha. Dalí buscou em setenta minutos de filme a combinação perfeita de erotismo, morte e repugnância, assim

conseguindo não só chocar e impressionar espectadores, como dividir a opinião da imprensa, que se dividiu em entre horror e excitação.

No ano de 1929, inicia seu caso amoroso com Gala Éluard, esposa de Paul Éluard. Logo, Gala torna-se a musa pessoal de Dalí e assim, sua esposa e principal conselheira, aquela que marca suas obras pelo sentimento de adoração por toda sua trajetória. Obras como *Sonho Causado pelo Voo de uma Abelha em volta de uma Romã um Segundo antes de Acordar* (1944), *Galatea das Esferas* (1952) e *Retrato de Gala* (1935) foram inspiradas por Gala.



Figura 8 - Sonho Causado pelo Voo de uma Abelha em volta de uma Romã um Segundo antes de Acordar, Salvador Dalí, 1944, óleo sobre tela, 51 x 41 cm, Museu Thyssen-Bornemisza, Madrid, Espanha.

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/salvador-dali/dream-caused-by-the-flight-of-a-bee-around-a-pomegranate-one-second-before-awakening>. Acesso em: 23/10/2024.

Se une oficialmente aos surrealistas também em 1929 e a partir disso, as experiências e métodos utilizados elevam as obras do artista a um nível gigante de reconhecimento. Dalí utilizava pinceis finos de marta e uma lupa de joalheiro para realizar trabalhos minuciosamente detalhados, obtendo cenas com um acabamento impecável e natural, dentro de uma atmosfera misteriosa. Nessa questão técnica, Dalí tinha similaridades com os artistas de Paris, como por exemplo suas sombras influenciadas pelo estilo de Giorgio de Chirico

Um dos métodos utilizados pelo artista é o “Paranoico-crítico”, que conseguia liberar imagens do subconsciente, “cultivando propositalmente alucinações auto induzidas que mesclavam sonho e fantasia à realidade” (Bugler, 2019, p.315). Segundo o próprio artista, *Metamorfoses de Narciso* foi o primeiro poema e primeira pintura que foram obtidos por meio da aplicação desse método.

Sem dúvidas Salvador Dalí também recebeu de forma evidente influência da Psicanálise, sendo assim o surrealista que mais levou as lições de Sigmund Freud a sério. “Declarou que as ideias do austríaco haviam tido para ele a mesma importância que a Bíblia para os mestres medievais” (Brodskaia, 2017, p. 59). Aplicou de forma consistente e obsessiva os ensinamentos de Freud, principalmente aqueles que falavam sobre a questão da libido.

Dalí tinha a habilidade de transformar objetos normais em insanos, com o objetivo de provocar a sensação de rejeição, que apreciava e cultivava no espectador. Em seu mundo surrealista, alterar as propriedades usuais dos objetos se tornou uma de suas obsessões durante sua carreira. Outra obsessão do pintor foi a pintura de François de Millet, *Angelus*, em 1930. Em diversas obras de Salvador Dalí, o *Angelus* torna-se parte da composição, como em *Reminiscência Arqueológica do Angelus de Millet* (1933-35). Dalí enxergava uma poesia sombria com um toque de mistério nessa obra de Millet, fazendo com que esta inspirasse uma série de obras diferentes entre si.

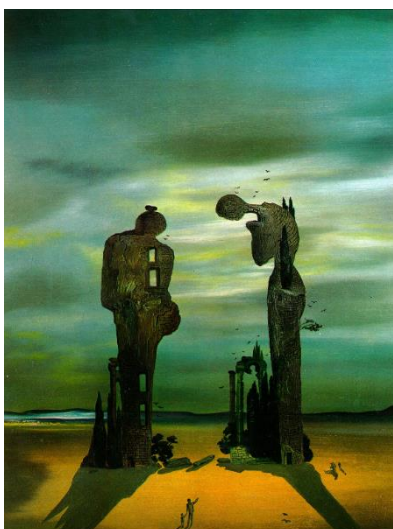


Figura 9 e 10 - Reminiscência Arqueológica do Angelus de Millet, 1933-35, Salvador Dalí.

Angelus, 1857 – 1859, Jean-François Millet, óleo sobre tela, 55,5 x 66 cm, Museu de Orsay, Paris, França.

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/salvador-dali/archeological-reminiscence-millet-s-angelus>.

<https://www.wikiart.org/en/jean-francois-millet/the-angelus-1859>. Acesso em: 23/10/2024.

Com o início da Guerra Civil Espanhola em 1936, Dalí declara ser um homem apolítico, porém sua pintura O Enigma de Hitler originou conflitos com seus colegas surrealistas. Durante a Segunda Guerra Mundial, em 1939, Dalí muda-se para os Estados Unidos e retoma seu trabalho com cinema, colaborando com Alfred Hitchcock e Walt Disney. No entanto, Breton excluí Dalí do grupo, afinal os surrealistas condenavam a ideia burguesa de auto enriquecimento.

Em 1982, com a morte de sua amada, Gala, Dalí se vê desamparado e perdido, ficando gravemente doente. Após passar seus últimos anos na Espanha, Salvador Dalí morreu em 1989, aos 84 anos.

4.2.3 René Magritte

René Magritte nasceu na cidade Belga de Lessines, no dia 21 de novembro de 1898. Brodskaja cita um primeiro contato de Magritte com a pintura aos 7 anos de idade, quando encontrou com um pintor que vivia no cemitério da cidade de Soignies, onde moravam suas tias. Dessa forma, “criou uma associação definitiva com o mundo do estranho e do misterioso” (Brodskaja, 2017, p. 49) e aos 12 anos se encanta pelo desenho e começa a prática.



Figura 11 – René Magritte

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/67413325665438592/>. Acesso em: 23/10/2024.

Logo, em 1916, matricula-se na *Academié des Beaux-Arts* de Bruxelas e passa a ter contato com a cidade que influencia, segundo Brodskaja, de forma decisiva sua formação artística. Um exemplo disso foi sua amizade com Pierre-Louis Flouquet e Pierre Bourgeois, ponto de partida para a revista “*Au Volant!*”. Na sequência, com o fim da Primeira Guerra Mundial e o entusiasmo das galerias de arte interessadas nas tendências modernistas, Magritte se une a Édouard Mesens, Paul Nougé, Marcel Lecomte e Camille Goemans para fundar a revista *Correspondance*. Desse modo, é marcado o início do Movimento Surrealismo na Bélgica.

A pintura que dá indícios que Magritte seguiria o caminho surrealista é *O Homem do Mar* (1926), mostrando muitas influências como De Chirico e Hans Arp. A partir desse momento, ele pinta mais de 60 telas, além de realizar colagens e publicidades. Em 1927 ele muda-se para Paris e se junta aos surrealistas da capital, porém em 1930 rompe relações com Breton, voltando, assim, para Bruxelas.



Figura 12 – O Homem do Mar, René Magritte 1927, óleo sobre tela, Magritte Museum, Brussels, Belgium

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/the-man-of-the-sea-1927>. Acesso em: 23/10/2024.

Suas obras são “resultado da contemplação e do questionamento do artista em relação aos fenômenos da vida diária.” (Farthing, 2011, p.432). O cachimbo é imagem recorrente em suas obras, aparecendo pela primeira vez em uma tela de 1929, a qual possuía a seguinte frase: “Isto não é um cachimbo”. Magritte passa a unir representação e escrita em suas composições, onde “as palavras passaram a ser um elemento inseparável a ela.” (Brodskaia, 2017, p. 51). Assim como Dalí, Magritte possuía um realismo quase acadêmico, porém pintava as figuras em composições irrealis e oníricas, dentro de contextos incomuns.

Segundo Farthing (2011), nesse momento Magritte sofreu fortes influências de Ludwig Wittgenstein, filósofo alemão. Fascinado pela relação entre o objeto e a palavra utilizada para representá-lo, acreditava que “a realidade diária era repleta de paradoxos e aberta a múltiplas interpretações.” (Farthing, 2011, p.433). Dessa forma, Magritte iniciou uma série de pinturas nomeada de *Chave dos Sonhos* (1927) e retratou objetos não ambíguos. Assim, uma bolsa recebe o nome *O céu* e uma folha *A mesa*, mostrando que o nome das coisas possui um papel importante na forma como a realidade visual é compreendida.



Figura 13 e 14 - A Traição das Imagens (Isso não é um cachimbo), 1929, René Magritte, óleo sobre tela, 63,5 x 93,98cm, Museu de Arte do Condado de Los Angeles, Los Angeles.

Série de pinturas “Chave dos Sonhos”, 1927, René Magritte, óleo sobre tela, 81 x 60 cm, Coleção Particular

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/the-treachery-of-images-this-is-not-a-pipe-1948>.

https://artcontexto.com.br/portfolio/palavra-imagem_kerine-perez/. Acesso em: 23/10/2024.

Por um período de tempo Magritte aproxima-se do Impressionismo, tornando suas pinturas mais enigmáticas que as anteriores. Um exemplo foram as obras *O Universo Proibido* e *O Modelo Vermelho*.

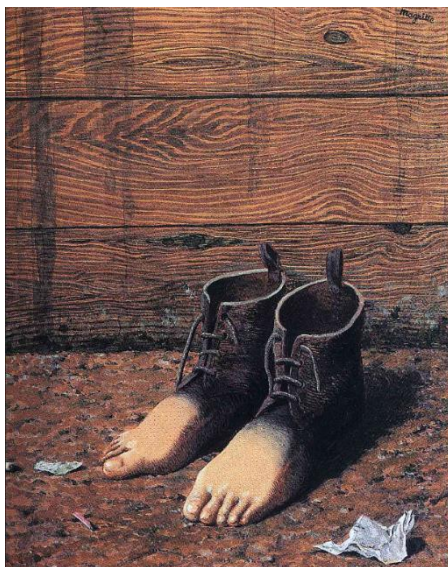


Figura 15 - O Modelo Vermelho, 1935, René Magritte, óleo sobre tela, 56 x 46 cm

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/the-red-model-1935>. Acesso em: 23/10/2024.

O pintor morreu no dia 15 de agosto de 1967, em Bruxelas, aos 67 anos.

4.2.4 Joan Miró

Joan Miró nasceu no dia 20 de abril de 1893, em Barcelona. Filho de um ourives e construtor de relógios, foi colocado em uma escola de comércio para aprender mais sobre o trabalho refinado, porém seu grande interesse estava na Escola de Artes e Ofícios de Barcelona: o desenho.

Aos 17 anos, abandona a Escola de Artes para trabalhar numa empresa comercial, mas ao ficar gravemente doente volta para a casa de seus pais em Montroig, podendo dedicar-se de forma integral à pintura, aquilo que realmente

gostava. Assim, em 1912, aos 19 anos, Miró que já estuda na Académie Libre du Dessin du Cercle Saint-Luc, matricula-se na Escola de Arte Francisco Gali, também em Barcelona.



Figura 16 - Joan Miró

Fonte: <https://www.fmirobcn.org/es/joan-miro/>. Acesso em: 23/10/2024.

Neste momento, as pinturas de Miró recebem a influência de artistas como Van Gogh, Cézanne e Matisse, porém após sua primeira exposição individual na Sala Dalmau, galeria de arte em Barcelona, o artista passa a desenvolver uma nova linguagem artística. Miró inicia um período “detalhista”, devido ao fato de parecer que o artista observava suas referências com um microscópio.

Em 1919 viaja para Paris pela primeira vez e torna-se amigo de Pablo Picasso e em 1920, aluga um estúdio, junto com André Masson, que se torna um dos locais mais visitados pelos Surrealistas. Entretanto o artista não conseguia ficar longe da Catalunha, portanto sempre voltava para lá e pintava suas belas paisagens, se autodenominando “Catalão internacional”.

Em uma dessas viagens de volta para a Catalunha, Miró produz uma obra importante para sua produção com o nome de *A Fazenda*, pintando-a de forma realista, detalhada e com muita propriedade. Nessa primeira fase, Miró é

influenciado pelo Fauvismo e Cubismo, e suas obras possuíam cores vibrantes, como azul, amarelo, vermelho, laranja, e formas simplificadas.

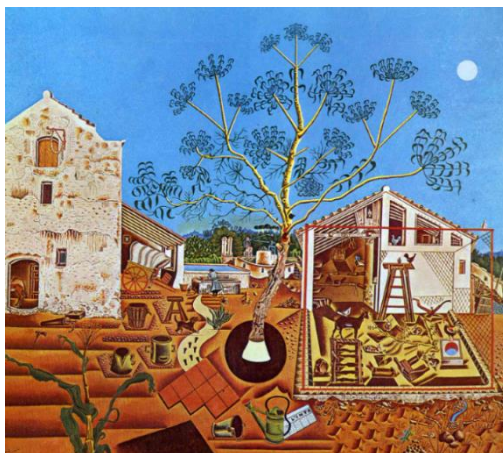


Figura 17- A Fazenda, 1921-1922, Joan Miró, óleo sobre tela, 123,8x141,3 cm, National Gallery of Art, Washington DC

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/joan-miro/the-farm-1922>. Acesso em: 23/10/2024.

Enfim, no ano de 1923 realiza sua primeira pintura considerada surrealista: *O Campo Azulejado*, influenciado por André Breton e outros artistas surrealistas em Paris. Em 1924 produziu *Carnaval do Arlequim*, um exemplo icônico de suas obras surrealistas, mostrando seu estilo único. Essa pintura é um marco na carreira de Miró, pois mostra como o artista consegue explorar profundamente o subconsciente e criar mundos que desafiam a percepção e interpretação do observador. Bem como tornou-se seu próprio Manifesto, fazendo com que Miró siga a linha de trabalho com a teoria do desenho automático entre 1925 e 1927.



Figura 18 - O Carnaval de Arlequim, 1924-1925, Joan Miró, óleo sobre tela, 66x90 cm, Albright–Knox Art Gallery, Buffalo

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/joan-miro/harlequin-s-carnival-1925>. Acesso em: 23/10/2024.

Na sequência, realiza uma exposição na Galeria Georges Bernheim, no ano de 1928, e uma mostra individual na Galerie Pierre, em Paris no ano seguinte, levando exemplos da técnica incrementada em seus trabalhos, a colagem. Logo depois, em 1934, concluiu grandes trabalhos em giz pastel, denominando-os de “pinturas selvagens”, sendo uma delas a obra *Mulher* feita em papel flocked.

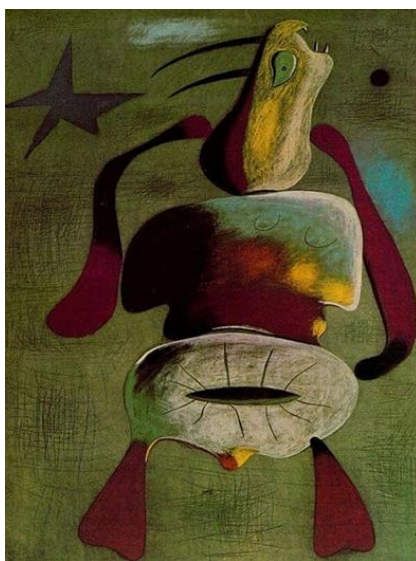


Figura 19 - Mulher, 1934, Joan Miró, giz pastel em flocked paper

Fonte: <https://www.thehistoryofart.org/joan-miro/woman-1934/>. Acesso em: 23/10/2024.

Nos anos da Segunda Guerra Mundial (1939), Miró explora e realiza composições com diversos materiais como guache, giz pastel e tinta à óleo. Até esse momento, de 1930 a 1940, as obras de Miró possuíam como característica o estilo abstrato e simplificado, marcado por formas geométricas e cores primárias em sua paleta, sempre representando temas da natureza e símbolos criados por ele. Um exemplo desse momento é a obra *Constelação a Estrela da Manhã*, feita pelo artista no ano de 1939.

Em 1940, por exemplo, realiza grandes séries utilizando guache, intituladas *Constelações*, isso porque a partir desse momento Miró passa a combinar figuras humanas e formas astrais em suas composições.

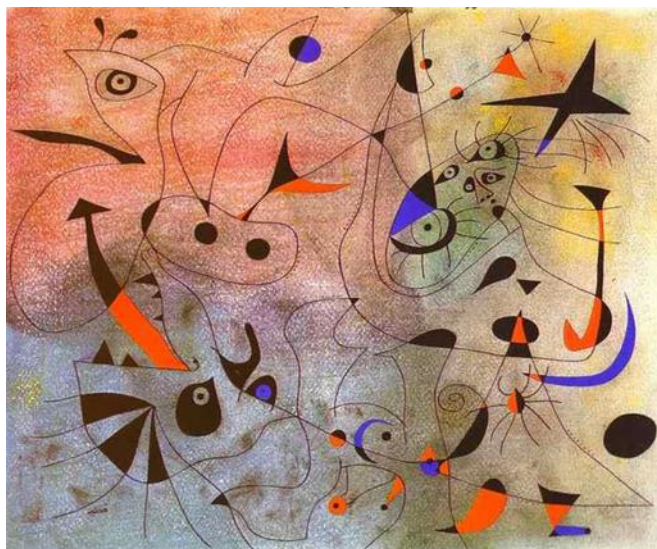


Figura 20 - Constelação a Estrela da Manhã, 1940, Joan Miró, guache sobre papel, 38x46 cm, Coleção Privada

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/joan-miro/constellation-the-morning-star>. Acesso em: 23/10/2024.

O artista possuía grande fascínio pelo cosmos e elementos da natureza. Nessa mesma época, Miró também se aventura na área da cerâmica, ampliando sua arte para o tridimensional, tendo suas peças de terracota exibidas pela primeira vez em 1945 na galeria de Pierre Matisse, em Nova York.

Aos 50 anos Miró já era reconhecido mundialmente, mostrando que o fascínio gerado pela exploração de suas raízes culturais catalãs e do subconsciente, além da utilização de cores e elementos enigmáticos, perdurou por todos esses anos. Para Brodskaja (2017), as produções de Miró “permanecem como poemas coloridos, enigmáticos e cheios de encanto.”

Como resultado, Miró recebeu diversos prêmios importantes em exposições internacionais, como o grande prêmio da Fundação Guggenheim em

1959. “No entanto seu fascínio sempre permaneceu ligado ao conto de fadas, ao mundo interior, sempre fonte de prazer e mistério.” (Brodskaia, 2017, p. 40).

Joan Miró morreu em sua casa, em Palma de Maiorca, no dia 25 de dezembro de 1983, aos 90 anos.

4.2.5 Max Ernst

Maximilian Ernst, mais conhecido pelo nome Max, nasceu no dia 2 de abril de 1891, na cidade Alemã, Bruhl. Seu pai, Philip Ernst, praticava pintura em seu tempo livre, dessa forma já na infância Max copiava quadros do século XIX com certa perfeição. Após ficar impressionado com as obras de Picasso, Max decide seguir a carreira de pintor, assim em 1913 tendo uma de suas pinturas exibidas no primeiro Salon d'Automne, em Berlim, Alemanha.

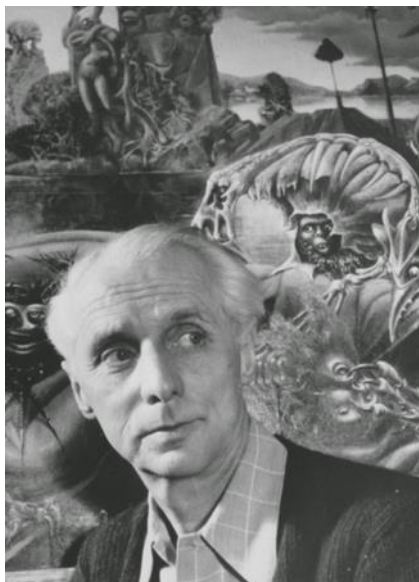


Figura 21 - Max Ernst

Fonte: <https://artsupp.com/en/artists/max-ernst>. Acesso em: 23/10/2024.

Após a Primeira Guerra Mundial, por volta de 1919, Max se muda para Munique e, por meio da revista italiana *Valori Plastici*, conhece o Dadaísmo e as pinturas de Giorgio Chirico. Neste momento, o artista passa a realizar colagens em suas obras, combinando fragmentos de fotografias, ilustrações de livros, seus desenhos e elementos pictóricos.

No ano de 1922, Max muda-se para Paris e cria um de seus métodos de criação, o *Frottage*. Do francês, significa “esfregação”, pois consiste em colocar uma folha de papel sobre o objeto que tenha a textura a ser utilizada e, com um lápis, carvão ou material de interesse, esfregar sobre o papel para obter as texturas da superfície. O artista utilizava a textura de, por exemplo, veios de uma folha, fibras de uma corda, entrelaçamento de uma cesta, entre outros. Segundo ele, era possível encontrar nessas texturas diversas imagens, cabeças humanas, animais, o mar e até a chuva. É interessante observar na prática os efeitos que o Frottage promete, como na obra *Floresta de Ossos de Peixe* do próprio Ernst, na qual é possível identificar facilmente essa técnica.



Figura 22 - Floresta dos Ossos de Peixe, 1927, Max Ernst, óleo sobre tela, 54x65 cm, Coleção Privada

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/max-ernst/fishbone-forest-1927>. Acesso em: 23/10/2024.

Nesta mesma década, é reconhecido pelo grupo Surrealista, chegando a expor em 1928 na Galerie Bernheim-Jeune, uma das mais prestigiadas de Paris. A exposição com o nome *Max Ernst, Seus Pássaros, Suas Novas Flores, Suas Florestas Voadoras, Suas Maldições, Seus Demônios* fez surgir os primeiros compradores de suas obras.

Além do Frottage, Ernst desenvolve a técnica Grattage que consiste em raspar ou riscar uma camada de tinta para que seja possível ver uma camada subjacente. Essas camadas de cores são realizadas com diferentes técnicas,

muitas vezes não sendo identificável, recebendo o conhecido nome “técnica mista”, embora represente em si mesma uma técnica própria.

No final da década de 1930 e início de 1940, Max começa a utilizar essa técnica de raspagem, criando assim efeitos específicos de texturas expressivas e gestuais. Um exemplo dessa técnica foi a obra *A Cidade Inteira* (1936-37).



Figura 23 - A Cidade Inteira, 1935-1936, Max Ernst, óleo sobre tela, 60 x 81 cm, Kunsthaus Zürich, Zürich, Switzerland

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/max-ernst/the-entire-city-1935>. Acesso em: 23/10/2024.

Após ser preso durante a Segunda Guerra Mundial e conseguir fugir a pé para sua vila em Adèrche, pinta *Europa Após a Chuva*, representando a devastação que a guerra causou. Nessa obra ele utilizou outra técnica surrealista, a Calcomania, criada pelo pintor Óscar Domínguez, a qual consiste em passar uma grossa camada de tinta, guache ou têmpera, sobre uma folha de papel que em seguida é dobrada ao meio, imprimindo a mesma figura nas duas metades. Nesta técnica também é possível apenas espalhar essa grossa camada de tinta em um só sentido, formando assim figuras aleatórias.

Segundo Bugler (2019), Ernst e Masson foram artistas que aderiram a uma das primeiras amplas tendências do surrealismo: o automatismo. Os dois artistas recorrem a diversos tipos de automatismo como por exemplo permitir que a mão desenhe aleatoriamente no papel, sem auxílio do consciente,

conseguindo uma imagem espontânea diretamente do subconsciente, sem nenhuma intervenção.

Brodskaja (2017) afirma que a figura dos pássaros era muito importante para o pintor e possuíam um espaço especial em suas obras. Quando criança, Max possuía um papagaio cor de rosa, que numa manhã foi encontrado morto em sua gaiola no mesmo momento em que recebeu a notícia do nascimento de sua irmã Apollonia. As aves então adquirem para ele um significado místico, tornando-se “a encarnação de forças da vida e da morte”, além de se tornar seu alter ego nomeado Loplop.



Figura 24 - Pássaros também Pássaros, Peixe Cobra e Espantalho, 1921, Max Ernst

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/max-ernst/birds-also-birds-fish-snake-and-scarecrow>.

Acesso em: 23/10/2024.

Às vezes, um inofensivo rouxinol introduz um medo e um pânico inexplicáveis na vida dos personagens da pintura; outras vezes, vemos uma ave ameaçadora com dorso de homem e uma lança na mão. Ou então, numa densa floresta ou no aspecto das figuras, é possível discernir os traços de uma ave, obsessão que assombrou o artista durante toda a sua vida (Brodskaja, 2017, p. 19).

No ano de 1953, Ernst recebe o prêmio da Bienal de Veneza e é imediatamente excluído do grupo dos Surrealistas, pois, de acordo com Brodskaja (2017) eles não concordavam com premiações oficiais. Max Ernst se

muda para Chinon junto a sua esposa Dorothea Tanning, trabalhando até sua morte em 1976, com 84 anos.

4.2.6 Frida Kahlo

Magdalena Carmen Frieda Kahlo y Calderón é o nome completo de Frida Kahlo, uma das artistas mexicanas mais importantes e conhecidas não só no seu país como no mundo todo. Segundo Fachin (2016), a data de nascimento de Frida é marcada por um desacordo: no “Museo Frida Kahlo” é datado dia 7 de julho de 1910, porém de acordo com registros e documentos o ano seria 1907. “A rigor, conforme atesta sua certidão de nascimento, Frida nasceu em 6 de julho de 1907.” (Herrera, 2011, p. 18)

Ainda de acordo com Fachin (2016), “É muito provável que, por conta do início da Revolução Mexicana, a pintora buscou “mudou” a data de seu nascimento, pois decidiu que o México moderno e ela tinham o mesmo ano de nascimento, 1910” (Fachin, 2016, p. 268), mostrando desejo de relacionar seu nascimento com esse contexto histórico.



Figura 25 - Frida Kahlo

Fonte: <https://mubi.com/pt/cast/frida-kahlo>. Acesso em: 23/10/2024.

Frida cresceu na “Casa Azul”, situada na rua Londres, bairro Coyoacán, na Cidade do México. A casa construída e pintada por seus pais em 1904, aparece em uma das obras de Frida: *Mis abuelos, mis padres y yo* (1936).

É uma estrutura de um único andar em estuque, paredes pintadas em um vivo tom de azul e alentadas por janelões quadriculados, venezianas verdes e a incansável sombra das árvores, exibe o nome “Museo Frida Kahlo” sobre o portal. Além de ter sido a casa de seus pais e onde, mais tarde, viveram Frida e Diego Rivera, a Casa Azul revela mundo colorido de Frida Kahlo (Herrera, 2011, p. 17).

Aos 18 anos, no dia 17 de setembro de 1925, Frida sofre um grave acidente decorrente da colisão entre um bonde e um ônibus. Kahlo estava junto ao seu namorado na época, Alejandro Gomez Arias, e durante o acidente teve sua coluna vertebral rompida em três lugares na região lombar e clavícula quebrada, além de fraturar algumas vértebras, ter seu pé direito e cotovelo esquerdo muito machucados. “A pélvis se quebrou em três lugares. A barra de aço tinha literalmente entrando pelo quadril esquerdo e saindo pela vagina, rasgando o lábio esquerdo. ‘Perdi minha virgindade’, ela disse” (Herrera, 2011, p. 70).

É nesse momento que sua vida começa a ter marcos de dor e sofrimentos profundos. Frida passou um mês no hospital, onde foram realizadas inúmeras cirurgias nas regiões fraturadas em seu corpo, além de ter que usar coletes ortopédicos.

Durante seus vinte e nove anos de dor, Frida passou por dezenas de cirurgias, quase trinta, talvez. E, por conta disso, é possível relacionar, associar a posição horizontal à sua obra pictórica, à serenidade, ao descanso, à morte, à vida e ao amor. Durante sua existência, a artista Kahlo amou muito: sua arte, sua família e Rivera, seu grande amor (Fachin, 2016, p. 270).

Segundo Ferreira (2008) foi necessário que Frida ficasse acamada sem poder se movimentar, sendo pintar uma das poucas coisas que podia fazer. Assim, começou a pintar deitada em sua cama, sendo uma das primeiras obras desse momento *Autorretrato com Vestido de Veludo* (1926), o qual ela serviu de modelo enquanto utilizava espelhos colocados em sua cama.

De acordo com Herrera (2011), foi por meio da arte que Frida Kahlo se auto inventou e a pintura fez parte de sua batalha pela vida. Ambas, arte e vida,

eram uma forma de auto representação teatral, uma forma de controlar seu próprio mundo, se reinventar, não só durante sua recuperação, quanto em suas recaídas.

Dessa forma grande parte de suas pinturas giraram em torno desse tema, representando não só o acidente em si, como seus sentimentos, dores e sofrimentos. Temos como exemplo as obras “*Acidente*” (1926), *Retablo* (1943) e *A coluna Partida* (1944)

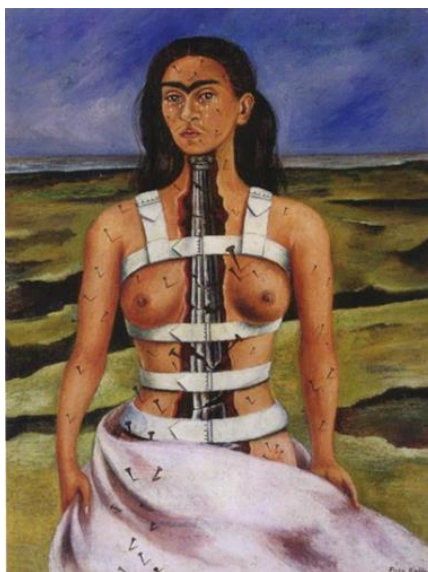


Figura 26 - A Coluna Partida, 1944, Frida Kahlo, óleo sobre tela, 40x30,8 cm, Museo Dolores Olmedo Patiño

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/frida-kahlo/the-broken-column-1944>. Acesso em: 23/10/2024.

Neste momento de sua vida Frida já estava junto de seu companheiro e amor incondicional, Diego Rivera. Apesar de ter sido um relacionamento instável, marcado por diversas brigas e reconciliações

(...) desde o momento em que decidiu que Diego seria uma nova razão de viver, Frida decidiu guardar coração, olhos e tripas no armário de sua cabeça, colocar-lhe o nome de Diego, fechá-lo a chave e atirá-lo no rio da paixão (Haghenbeck, 2011, p. 77).

Segundo Fachin (2011), Frida começou então a pintar temas que Rivera gostava, como se “tivesse arrancado parte da obra de Rivera e colocado dentro de suas telas”. Herrera complementa que, conforme o estilo de Frida se

desenvolvia, o estilo de Rivera ficava menos evidente, mostrando que a artista havia absorvido as lições artísticas que aprendera com o muralista.

Frida se casa com Diego no dia 21 de agosto de 1929. Devido a grande diferença de idade entre os dois, Rivera era 21 anos mais velho, sua mãe e diversos amigos tiveram dificuldades em aceitar o casamento da filha. A artista veste para o casamento, de acordo com Fachin, as vestimentas de uma criada indígena, marcando assim mais uma fase de sua vida: Frida passa a não utilizar mais suas roupas masculinas em troca das roupas tehuanas. Deixa de lado “(...) seu aspecto e suas características de menino/rapaz triste e frustrado para se tornar a mais mexicana de todas as mexicanas.”

Outro tema que se tornou recorrente em suas obras era o desejo frustrado de ser mãe. No ano de 1932 Frida perde seu primeiro filho, fazendo com que ela sentisse um grande desespero e tristeza por nunca ter conseguido ter filhos.



Figura 27 - Hospital Henry Ford (A Cama Voando), 1932, Frida Kahlo, óleo sobre metal, 30,5x38 cm, Dolores Olmedo Collection, México City, México

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/frida-kahlo/henry-ford-hospital-the-flying-bed-1932>. Acesso em: 23/10/2024.

“Muitas pinturas de Frida expressam seu fascínio pela procriação, e algumas refletem diretamente seu desespero por não ter filhos” (Herrera, 2011,

p. 185), e esse sentimento não passou mesmo após a artista conseguir outras coisas com as quais poderia “preencher a vida”.

Assim como foi citado por Fachin (2016), é necessário complementar essa breve apresentação de Frida com um último fato de suma importância para sua vida e arte: a bissexualidade da artista também se mostra presente em sua obra, “se expressava em uma aura inequívoca que irradia de maneira evidente da superfície de todas as suas pinturas, permeia as mais viscerais de suas naturezas-mortas e é o tema principal de obras como Flor da vida (1944) e Sol e vida (1947)” (Fachin, 2016, p. 275). Muitos de seus relacionamentos com mulheres possuíam certo tom de solidão e até mesmo vingança após a sua separação de Diego.

Não só sua relação com mulheres quanto a substituição de seus cabelos longos por um corte bem mais curto, serviram como uma forma de manifestar toda sua dor e sofrimento. Sendo assim, “uma violenta rejeição da feminilidade ou um desejo de extirpar uma parte de si mesma que possuía a capacidade de amar” (Herrera, 2011, p. 347). Entretanto, infelizmente após a separação Kahlo e Rivera se casam novamente, mesmo sabendo das diversas traições por parte do muralista.



Figura 28 - Autorretrato com Cabelo Cortado, 1940, Frida Kahlo, óleo sobre tela, 40x28 cm, Museu de Arte Moderna

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/frida-kahlo/self-portrait-with-cropped-hair-1940>. Acesso em: 23/10/2024.

Segundo Farthing (2011), não se considerava uma artista surrealista pois afirmava pintar a sua própria realidade e não sonhos.

A obra de Frida Kahlo produz estranheza a partir da alternância de signos como os da feminilidade e da masculinidade, a partir das cores vivas e fortes que ela utiliza em suas telas para representar eventos dramáticos como um assassinato ou um aborto, ou, ainda, pelos elementos definidos por ela como sua própria realidade colocados numa organização quase onírica, ou ainda a possibilidade que Frida tem de transformar objetos inanimados, como, por exemplo, frutas, em auto-retratos, mas conservando as formas o mais próximo possível da sua referência natural (Ferreira, 2008, p. 236).

Frida faleceu no dia 13 de julho de 1954, sendo uma grande referência da pintura mexicana e latino-americana.

4.2.7 Jacqueline Lamba

Grande parte das informações que foram encontradas para a pesquisa da artista foram em trechos de vídeos na internet, por exemplo o documentário “Jacqueline Lamba” da empresa La Collection Phares, devido ao escasso número de artigos disponíveis. Jacqueline Lamba nasceu em Paris no ano de 1910, porém aos 15 anos perdeu seus pais.

Após se formar na Escola Central de Artes Decorativas da União e depois na Beaux-Arts na oficina de André Lhote, escritor e pintor francês, inicia sua carreira como artista independente. Jacqueline trabalhou como decoradora na loja de departamentos Trois-Quartiers, além de ser dançarina no Coliséum em Pigalle.



Figura 29 - Jacqueline Lamba

Fonte: <https://www.mutualart.com/Artwork/Jacqueline-Lamba-a-la-Lanterne/0A7C4C3CB85A7033>. Acesso em: 23/10/2024.

No ano de 1934, aos 24 anos, conheceu seu primeiro marido, o também artista André Breton. Em 20 de dezembro de 1935, Jacqueline deu à luz a sua primeira filha, Aube. A partir desse ano até 1945, Jacqueline participa ativamente do movimento surrealista e das atividades do grupo junto a Breton

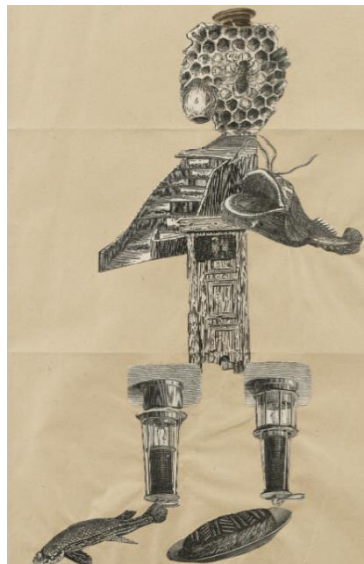


Figura 30 - Cadáver Esquisito, 1938, Jacqueline Lamba com Yves Tanguy e André Breton

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/jacqueline-lamba/cadavre-exquis-with-yves-tanguy-and-andre-breton-1938>. Acesso em: 23/10/2024.

Em 1938, Lamba e Breton passam 4 meses no México. Jacqueline, além de conhecer Leon Trotsky no exílio, se torna uma grande amiga de Frida Kahlo. Devido a Segunda Guerra Mundial, os dois exilaram-se em Nova York e, assim, Jacqueline participa de duas exposições coletivas, passando grande parte do tempo pintando ou trabalhando como tradutora.

Ela participou de duas exposições na galeria Art of This Century de Peggy Guggenheim em Nova York, incluindo a "Exhibition by 31 Women" em 1943. Foi em 1944, por ocasião de sua primeira exposição individual na Norlyst Gallery, que ela publicou um *Manifeste de Peinture* (Um Manifesto de Pintura). Após retornar à França, ela expôs na galeria Maeght e na Galeria Pierre Loeb (AWARE, Archives of Women Artists, Research & Exhibitions).

Devido a crises no casamento, decorrente da diferença de idade, objetivos e ideais, no ano de 1942 Jacqueline se separa de Breton. Durante o exílio, ela também funda uma revista para os artistas surrealistas em exílio, sendo o secretário editorial, escultor e fotógrafo, David Hare, que viria então a ser seu segundo marido.



Figura 31 - Apesar de tudo, primavera, 1942, Jacqueline Lamba

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/jacqueline-lamba/malgre-tout-le-printemps-1942>. Acesso em: 23/10/2024.

Em 1948, nasce seu segundo filho Merlin. Nesse mesmo ano Jacqueline já não se considera mais surrealista.

“Em seus quadros de 1947 e 1948 aparecem casa entre bosques, aldeias de cores suaves, grandes girassóis cósmicos, bosques mágicos. As formas recortadas e angulosas dos anos de 1943 são substituídas por círculos, luas, planetas bem redondos, sugerindo a maternidade de Jacqueline.” (Collection Phares, 2022)

Se separa de David e em 1955 volta para Paris com seu filho Merlin. Nesse momento, Lamba passa a se dedicar somente à pintura e frequentar a oficina Grande Chaumière. Começa a explorar técnicas diversas, como pastel, guache, aquarela e tinta à óleo, em busca da sua própria identidade artística.

Em 1962 encontra seu estilo definitivo, deixando as naturezas mortas e os nus para pintar a natureza, paisagens, montanhas, fontes, nuvens e céus. Tons de ocre, verde, vermelho e preto passam a compor e enriquecer a paleta de cores das suas obras, como na pintura *Paisagem Simiane* de 1967.



Figura 32 - Paisagem Simiane, 1967, Jacqueline Lamba

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/jacqueline-lamba/paysage-simiane-1967>. Acesso em:

23/10/2024.

Durante o ano de 1966, Lamba fez campanha contra a instalação de mísseis nucleares no Plateau d'Albion, bem como a expansão do acampamento militar de Larzac. Realiza no Museu do Picasso sua última exposição em 1967, sendo a luz, o movimento e a natureza suas fontes de inspiração, como demonstrado em *Ciels* (“Céus” 1974), *Fleurs d'eau* (“Flores aquáticas” 1978), bem como em inúmeras telas da Vila de Simiane-la-Rotonde, na região de Vaucluse, onde ela se estabeleceu.

Jacqueline sofrendo de um câncer de pulmão, em 1988, se aposenta no asilo del Chateau de la Rochecorbon. Faleceu rodeada de sua família em 20 de julho de 1993.

4.2.8 Dorothea Tanning

A pesquisa sobre essa artista também foi realizada majoritariamente por documentários e vídeos, como “Great Art Explained: Dorothea Tanning” do canal no youtube “Great Art Explained”. Dorothea Tanning nasceu em 25 de agosto de 1910 em Galesburg, Illinois, nos Estados Unidos. No ano de 1926, aos 16 anos, Tanning trabalha como assistente de bibliotecário na Biblioteca Pública de Galesburg e assim recebe suas primeiras influências, os livros, para formar a artista que futuramente exploraria temas surreais, a forma feminina e a fantasia adolescente, sempre combinados com um clima desconfortante e diversas mensagens ocultas.

“Desde o início, o trabalho de Tanning utiliza as imagens visuais encontradas nos romances góticos que ela leu em sua juventude, particularmente o tema da casa mal-assombrada com seu potencial tanto para espaços secretos quanto para o cotidiano, onde atividades sobrenaturais poderiam ser transformadas em atividades domésticas e mundanas. interiores” (Carruthers, 2011, p. 135)

Em 1928 ela estuda em uma conhecida instituição de artes liberais, a Knox College e dois anos depois, em 1930, muda-se para Chicago, matriculando-se na Chicago Academy of Art, mas saiu três semanas depois. Tanning era uma artista autodidata e não estava disposta a pintar aos moldes convencionais de uma academia.

Aos 25 anos, em 1935, Dorothea mudou-se para Nova York e passou a trabalhar como ilustradora *freelancer*, criando designs publicitários para lojas de

departamento locais. Porém tudo muda em 1936, quando visita a exposição “Fantastic Art, Dada, Surrealism”, no Museu de Arte Moderna de Nova York, na qual teve contato com obras de surrealistas como René Magritte, Max Ernst, Meret Oppenheim e Marcel Duchamp.



Figura 33 - Dorothea Tanning

Fonte:

<https://www.google.com/imgres?imgurl=https://i.pinimg.com/564x/e4/2d/fb/e42dfb810e3d2ac940224baa1ba08cd5.jpg&tbnid=c8ZZLSG4T39FLM&vet=1&imgrefurl=https://www.pinterest.com/pin/195062227584204338/&docid=r6AJvWJD0SUUeM&w=255&h=350&hl=pt-BR&source=sh/x/im/m1/4&kgs=a8a0d1110175270a&shem=abme.trie>. Acesso em: 23/10/2024.

Os primeiros trabalhos de Tanning nas décadas de 1940 e 1950 retomam o drama e as imagens da sensibilidade gótica no seu foco em interiores confinados e espaços domésticos, nos quais ocorrências estranhas são dobradas em espaços que de outra forma seriam comuns. Ela desenvolve os motivos das portas e do papel de parede para representar limiares para outras realidades possíveis, por trás das quais algo ameaçador ou fantástico se move e ameaça irromper (Carruthers, 2011, p. 139).

Dorothea entrou em contato com Max Ernst em 1942, quando ele e sua esposa, Peggy Guggenheim, organizaram uma exposição de 31 artistas femininas em sua Galeria Art of This Century em Nova York. Assim, a obra “Aniversário” de Tanning foi selecionada para a exposição.

Neste momento, os trabalhos de Dorothea combinavam, segundo Paul Priestley (2021), uma sinistra sexualidade que somava a uma sensibilidade infantil de contos de fadas, uma fantasia que pendia para um terrível pesadelo.



Figura 34 - Aniversário, 1942, Dorothea Tanning

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/dorothea-tanning/birthday-1942>. Acesso em: 23/10/2024.

Dorothea e Max Ernst se casaram em outubro de 1946, um romance que surgiu do jogo de xadrez, do surrealismo e de seu círculo compartilhado. Posteriormente se mudaram para Sedona, Arizona, EUA e algum tempo depois mudam-se, em 1949, para Paris e logo para Provença. Durante o período que passou na França, Tanning realizou uma exposição em Paris na Galerie Furstenburg, em 1954, que foi muito importante para que a artista conseguisse estabelecer sua reputação no cenário artístico parisiense.

Abrangendo estilos, meios e técnicas muito diferentes, o trabalho gira em torno de um punhado de obsessões e preocupações. Influenciado pelos psicodramas altamente carregados da ficção gótica e de fantasia e pelo potencial subversivo do surrealismo, Tanning desenvolve imagens que procuram explorar a natureza da experiência física e sensual feminina (e da infância), derrubando a fronteira entre a realidade e a fantasia em favor de um universo imaginativo fluido no qual todas as possibilidades podem existir potencialmente (Carruthers, 2011, p.134).

Por volta de 1955, as pinturas de Tanning afastaram-se das paisagens oníricas figurativas meticulosamente representadas e começaram a empregar cada vez mais pinceladas e movimentos gestuais confiantes, bem como um uso mais imersivo de figuras e espaço. Esse novo interesse pelo movimento surgiu no despertar de seu trabalho como figurinista e cenógrafa do balé do coreógrafo georgiano-americano George Balanchine.



Figura 35 – Insônias, 1957, Dorothea Tanning

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/dorothea-tanning/insomnies-insomnies-1957>. Acesso em: 23/10/2024.

No final da década de 1960, ela passou do desenho, design e pintura para obras escultóricas tridimensionais, criadas a partir de tecidos macios e itens encontrados. Durante as décadas de 1970 e 80, Tanning viajou artisticamente em duas direções ao mesmo tempo. Por um lado, criava pinturas abstratas e por outro voltava à visão surrealista com suas esculturas suaves, que começou a costurar em 1969.

O ponto alto do seu suave trabalho escultórico é *Chambre 202, Hôtel du Pavot*, é uma instalação de figuras esculpidas realizada em 1970-73.

“Em meados da década de 1960, Dorothea Tanning e Max Ernst estão morando na França e ela mesma disse: "Um dia eu me cansei da terebintina, realmente fartei-me e comecei a fazer figuras de pelúcia todas na máquina de costura. Estabeleci metas terríveis, desafios

terríveis. " e então ela produz o que ela mesma descreveu em carta como talvez seu trabalho mais surrealista." (Tate, 2019)



Figura 36 - Hôtel du Pavot, Chambre 202, 1973, Dorothea Tanning

Fonte: <https://www.wikiart.org/en/dorothea-tanning/h-tel-du-pavot-chambre-202-poppy-hotel-room-202-1973>. Acesso em: 23/10/2024.

Quando Ernst morreu em 1976, aos 84 anos. Após quatro anos da morte de seu marido em 1976, Dorothea volta para Nova York, criando suas últimas pinturas em 1998, porém continuando a escrever até o final de sua vida. Dorothea morreu na cidade de Nova York em 21 de janeiro de 2012, aos 101 anos.

4.3 Influências Artísticas na Minha Poética Visual

Como dito anteriormente no primeiro capítulo, o Movimento Surrealista teve grande influência na minha arte, mais incisivamente em um dos seus momentos mais críticos e delicados. Por esse motivo, escolhi o Surrealismo para ser parte do tema de minha pesquisa e consequentemente do material pedagógico a ser construído.

Devido aos estudos pré-vestibulares, comecei a estudar a arte mais a fundo, para além de movimentos artísticos que eu mais gostava, como o Impressionismo, e assim veio meu interesse pelo Surrealismo também. De cara

os artistas mais conhecidos foram apresentados, Salvador Dalí principalmente prendeu grande parte de minha atenção, e isso alimentou cada vez mais meu interesse e conseqüentemente minha frequência de leitura e pesquisa sobre esse tema.

Durante a pandemia passei por um momento de significativa e intensa produção, por mais que no início eu acreditasse que não tivesse grande criatividade e estivesse passando por um bloqueio criativo. A arte nesse momento, como já havia comentado, foi moldada em minha introspecção e sentimentos que possuíam a necessidade de serem expressados de alguma forma.



Figura 37 – No ateliê da minha professora Nati Saez, realizando uma das minhas pinturas durante a pandemia

Fonte: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.

Essa certa imersão, me fez perceber a potencialidade de interligar a vida real e o sonho, o consciente e o inconsciente. Eu digo que o Impressionismo foi o despertar artístico do meu interesse pela história da arte e o Surrealismo o despertar da minha arte em si, da minha alma. Dessa forma, minhas produções foram adquirindo aos poucos uma poética visual própria, e eu conseguindo produzir de maneira muito rápida, sem perder a qualidade que eu havia adquirido nas aulas de pintura.

Toda a produção feita neste ano, sem que eu percebesse, moldou toda a simbologia e identidade que eu manteria durante os próximos anos. Além do Surrealismo, eu tinha um grande interesse nas borboletas e sua simbologia, tornando-as integrantes das imagens que eu produzia.



Figura 38 - No ateliê da minha professora Nati Sáez, produzindo uma das pinturas mais importantes para minha poética visual

Fonte: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.

As borboletas, meu tema central durante muitos anos, são a simbologia perfeita para a grande fase de metamorfose a qual vivi. A transformação durante os ciclos da minha vida, lagarta, pupa e borboleta adulta, expressam uma metáfora para minha evolução pessoal e artística, simbolizando meu crescimento e as constantes mudanças, evoluções e conquistas diárias. Trazendo uma simbologia com diversas execuções, utilizando as borboletas eu conseguia representar o poder da transformação, das mudanças e leveza do ser diante a transitoriedade da vida.



Figura 39 – Casulo Humano, 2021, Luisa Zagatto, acrílica sobre tela, acervo pessoal, Assis, São Paulo.

Fonte: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.

Em diversas produções, utilizei a borboleta como símbolo de renascimento. Assim como elas, acredito que diversas vezes consegui emergir de um estado inerte, totalmente paralisado por dificuldades que enfrentei, para um estado belo e estético nas artes. Na maioria das produções, as figuras principais eram femininas e com asas de borboleta, representando sentimentos de esperança e liberdade. Entretanto em diversas produções a figura emergia em situações de transição, nem sempre representando bons sentimentos, sendo associadas a ciclos da vida e morte.



Figura 40 – Still Alone, 2022, Luisa Zagatto, acrílica, massa acrílica e bandagem sobre tela, acervo pessoal, Assis, São Paulo.

Fonte: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.

No caso do Surrealismo, desconstruiu a minha ideia de limite na construção visual e simbólica, além de me auxiliar numa exploração ainda mais profunda do meu inconsciente durante a produção de imagens oníricas. Essa influência surrealista na minha produção me capacitou a transitar por um universo próprio, onde não existia lógica mas sim o fantástico, o sonho e o sentimento em sua forma mais pura. Com essa influência consegui fazer produções que mostravam uma forma de expressão diferenciada, que apesar de sua técnica “realista” faziam o espectador questionar a realidade presente, mergulhando em um mundo de sentimentos aberto a interpretações e reflexões, o meu mundo.

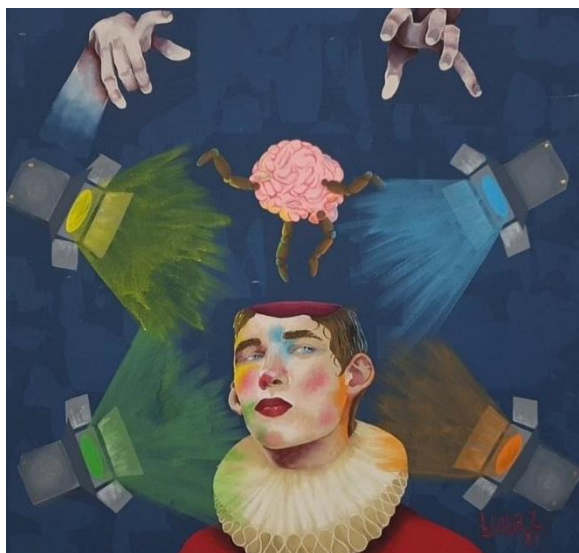


Figura 41 – Under Control: A Spectator on His Own Stage, 2021, Luisa Zagatto, acrílica sobre tela, 100x100cm, acervo pessoal, Assis, São Paulo

Fonte: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.

Durante meu primeiro ano no curso de Licenciatura em Arte Visuais, na Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Unesp, eu continuei a explorar a potencialidade da minha arte, buscando encontrar meu “estilo artístico” que eu já possuía. Apesar de ter grandes produções anteriores, que gritavam ser um trabalho obviamente meu, eu não acreditava nessa obviedade. Sair da minha zona de conforto nos dois primeiros semestres de aula foi o que

me ajudou a não só me conectar ainda mais com o movimento surrealista, como a perceber que talvez meu estilo estivesse se formando.

Foi durante uma aula da matéria de Laboratório de Linguagem Pictórica no segundo ano da faculdade, onde o professor Dr. José Marcos Romão da Silva reconheceu meu trabalho apenas pela simbologia e estilo contidos nessa produção, sem saber que de fato era meu. A partir desse momento consegui enxergar que eu havia sim chegado na minha própria poética visual com muito sucesso.



Figura 42 – Metamorphosis, 2022, Luisa Zagatto, acrílica e colagem sobre tela, acervo pessoal, Assis, São Paulo

Fonte: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.

Desde então, o desenvolvimento tornou-se ainda mais intenso, pois validações externas como esta atuaram como um catalisador para minha confiança em relação à arte. Percebi que deveria continuar a fazer o que fiz em toda a minha jornada: mergulhar em meus sentimentos e explorar ainda mais essa relação entre a minha realidade e os elementos simbólicos e oníricos. A aprovação e reconhecimento do meu estilo artístico durante todos esses anos de formação acadêmica foram a ponta de coragem que me faltavam para sair da minha zona de conforto e aprender novas técnicas e misturá-las, desafiando sempre o limite do real e do imaginário em todas essas novas produções.

Entre essas novas técnicas está a Xilogravura. Após algum tempo sem matérias práticas de pintura ou desenho devido o início da licenciatura, as aulas da matéria de Laboratório de Técnicas de Reprodução: Relevo e Calcogravura, na qual realizamos xilogravuras em madeira, serviram como uma forma de incentivo, frente a todo o desânimo desafiador que enfrentava durante os últimos dois anos.

Com a xilogravura consegui produzir dentro da estética que venho desenvolvendo desde o final do ano passado. Utilizando essa nova técnica, em meio as madeiras e goivas, selecionei símbolos marcantes nas minhas últimas duas últimas obras e assim criei as placas para impressão. Durante as aulas me sentia muito livre e, apesar da insegurança em estar utilizando uma técnica nova, me motivava a concluir os trabalhos.

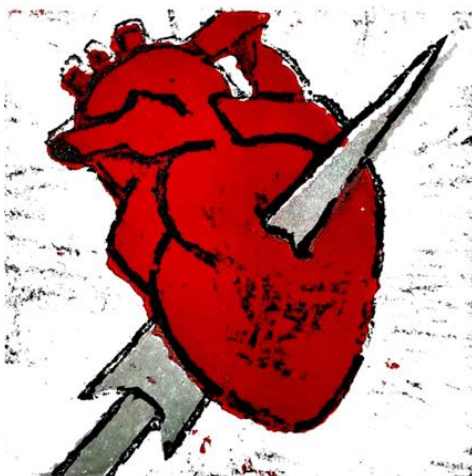


Figura 43 – Xilogravura feita para a matéria de Laboratório de Técnicas de Reprodução: Relevo e Calcogravura, 2024

Fonte: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.

Além das xilogravuras, também realizei outro trabalho que contribuiu com o desenvolvimento da minha estética, porém este foi voltado à ilustração. Com o objetivo de ilustrar um poema de Clarice Lispector, realizei a adaptação do meu estilo convencional da pintura para outro utilizando materiais como lápis de cor e giz pastel. Foi uma oportunidade de explorar materiais e técnicas, além de firmar ainda mais um novo estilo próprio de ilustração.



Figura 44 – Ilustração feita para trabalho da matéria Texto/Imagem, no primeiro semestre de 2024

Fonte: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.

Até hoje, mesmo com poucas aulas práticas e momentos em que eu possa realmente exercitar minha produção artística, acredito que as influências do Surrealismo continuam vivas dentro de mim, me auxiliando em minha jornada artística. Atualmente consigo ver minha arte como uma forma de expressão pessoal com linguagem própria, por meio das quais consigo comunicar emoções, críticas e reflexões de forma satisfatória.



Figura 45 - Sem Título, 2023-24, Luisa Zagatto, acrílica em tela, acervo pessoal, Assis, São Paulo

Fonte: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.

Assim, a minha decisão foi dar continuidade a minha trajetória artística por meio da conexão das influências do Surrealismo e a materialização de um jogo, que uniu o imaginário e a experimentação, sendo capaz de oferecer uma experiência semelhante à que tive ao descobrir esse movimento artístico. No contexto da Arte-Educação inclusiva, assim como o Surrealismo me permitiu explorar as simbologias da minha poética visual, o jogo como material didático é capaz de abrir caminhos para a expansão da percepção da realidade e dos próprios sentimentos, por meio de uma linguagem lúdica e simbólica.

Capítulo Cinco

O Jogo

5.1 – Conceito: Jogo e o Brincar

Os jogos sempre tiveram um papel no processo de aprendizagem das tarefas e do desenvolvimento social da criança. Para Huizinga (1991) a história dos jogos se relaciona com a interação homem e trabalho, pois na sociedade antiga o trabalho não tinha o mesmo valor que a sociedade contemporânea lhe dá e assim, os jogos eram um divertimento para todos durante as horas vagas, se tornando uma forma de melhorar a união do povo.

Os jogos de sociedade são essencialmente ligados aos contextos e nasceram do reencontro individualizado de dois tipos de objetos diferenciados para jogar: o tabuleiro e o pião. Foram praticados em determinadas épocas do ano, pontuados por festas que tinham início, desenvolvimento e fim. Os princípios básicos eram os mesmos em que assentavam os do trabalho (Carneiro,2003, p.25).

Entretanto, para Kishimoto (1993) o surgimento dos jogos e toda sua história se dá na antropologia e na tradição oral:

Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção cultural de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida sobretudo pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Não se conhece a origem desses jogos [...] a tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma (Kishimoto, 1993, p. 15).

De acordo com Oliveira (2021), os jogos tiveram sua origem nos ritos religiosos, que incluíam desde festas culturais até lendas, mitos e arte. Dessa forma os jogos tradicionais possuem suas raízes no folclore, como parte da manifestação cultural de um povo, terão função de perpetuar a cultura infantil.

Pensando na origem folclórica dos jogos, é certo que eles não permanecerão os mesmos quando levados a outros cenários histórico-culturais. No Brasil, a cultura foi formada pela junção das culturas europeia, ameríndia, africana e asiática, formando o folclore miscigenado que possuímos hoje.

A história dos jogos e brincadeiras, assim com a história de uma forma geral, é uma construção humana que envolve fatores sócio-econômicos-culturais. Para Elkonin (1998), o trabalho, como atividade humana transformadora da natureza, é anterior a atividades como os jogos e a arte, estas atividades surgiriam em consequência do trabalho humano e do uso de ferramentas (Alves, 2007, p. 1).

O jogo tem a capacidade de ser uma ferramenta pedagógica, que promove o desenvolvimento cognitivo e o desenvolvimento social. Enquanto se diverte, a criança desenvolve a inteligência e sua sensibilidade, além de aprender sobre as relações interpessoais, o ser e estar com os outros, a aceitação, o respeito e a confiança. Ao jogar, a criança desenvolve ações de cooperação e interação, melhorando suas habilidades de convivência em grupo. Assim, com a aprendizagem coletiva, as crianças contribuem umas com as outras, diretamente e indiretamente, ou seja, um conhecimento partilhado.

Além disso de enriquecer o processo educacional, o jogo proporciona que o arte-educador assume o papel de condutor e estimulador, permitindo que este consiga observar e avaliar o desenvolvimento dos estudantes, por meio de uma abordagem pedagógica que atenda aos seus interesses.

Para Kishimoto (2008), o jogo consegue se distanciar da vida cotidiana e entrar no mundo imaginário, tornando-se uma oportunidade de desenvolvimento, não só incentivando sua imaginação, como auxiliando no desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas. O brincar, segundo ele, promove o saber, no qual a criança torna-se agente transformador do processo de ensino e aprendizagem.

Ainda na sua concepção, o jogo se trata de uma atividade lúdica completa em valor educacional, trazendo vantagem no ambiente escolar. No processo de ensino aprendizagem o jogo assume papel de “impulso natural”, sendo um motivador do esforço espontâneo visando determinado objetivo. Kishimoto (2008) conclui ainda que ao mobilizar esquemas mentais, não só o pensamento da criança é estimulado, como também um leque de dimensões da personalidade, social, motora e cognitiva, e aspectos relacionados a intuição e praticidade, auxiliando nos desafios durante o jogo.

De acordo com Ribeiro (2008), as atividades lúdicas como o jogo são métodos pedagógicos que priorizam essencialmente a liberdade de expressão e criação ao ensinar de forma mais descontraída e interessante. A utilização não só do jogo como da ludicidade em si auxilia no processo educacional presente e futuro do estudante, assim pode ser inserida não só na educação infantil como também adaptada em todas as modalidades e níveis de ensino, conforme argumenta Moyles (2002).

Logo, aliar a arte ao jogo torna-se um mecanismo essencial ao processo de aprendizagem. O jogo precede a cultura e, mesmo em suas formas mais simples, torna-se mais do que um fenômeno fisiológico ou reflexo psicológico, dessa forma podendo constituir preparação do estudante para tarefas que serão exigidas mais tarde durante a fase adulta, por exemplo, tornando-se um exercício de autocontrole indispensável a ele (HUIZINGA, 1999).

5.2 – Justificativa

A escolha de complementar a pesquisa com um material didático, foi feita pensando em se diferenciar do método tradicional de ensino, trazendo uma proposta complementar prática às aulas de Artes. Foi perceptível no Estágio Obrigatório e Supervisionado, durante o Curso de Licenciatura em Artes Visuais

na UNESP, a necessidade de se dar uma atenção maior no fazer artístico durante as aulas, não só porque os estudantes anseiam esse momento, mas também porque é de fundamental importância para a aprendizagem, desenvolvimento e socialização.

Luciana Alves, estudante concluinte do curso de Pós Graduação Lato Sensu em Psicopedagogia Clínica e Institucional: Educação e Saúde da Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto (FAMERP) e Maysa Alahmar Bianchin, Terapeuta Ocupacional, Doutora em Neurociências e Comportamento, Professora Adjunta do Departamento de Ciências Neurológicas da FAMERP, mostram em artigo como para o Arte-educador este Jogo a ser desenvolvido junto à pesquisa torna-se um instrumento pedagógico que o levará à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Isto poderá impulsionar o desenvolvimento e aprendizagem do indivíduo com TEA dentro da sala de aula e, ao mesmo tempo, favorece a concentração, a atenção, o engajamento e a imaginação.

Enquanto promotor da capacidade e potencialidade do estudante, o Jogo deve ocupar espaço na prática pedagógica de um Arte-educador, não só privilegiando o espaço de sua sala de aula, como incentivando o respeito às demais pessoas e culturas. Pensando no educando autista, com desenvolvimento atípico, o jogo tem poder de estimular a aceitação de regras, agilizar o raciocínio verbal, numérico, visual e abstrato, além de possibilitar a aprendizagem da resolução de problemas ou dificuldades, estimulando-o a procurar alternativas.

Uma das características, ligadas à cognição, que pode estar presente no sujeito autista é o desinteresse por brincadeiras de faz de conta, que ao se ligar com o interesse limitado em jogos interativos e limitação da brincadeira, traz dificuldades não só de aprendizagem, mas também de interação social e comunicação. É certo que o jogo é saturado de ritmo e harmonia, portanto ligado aos mais nobres dons de percepção estética que o homem pode ter (HUIZINGA, 1999). Ao escolher o Movimento Surrealista como eixo temático do Jogo, é grande a intenção de instigar nas crianças de desenvolvimento atípico, no caso os autistas, a criatividade e a imaginação.

Diante do exposto anteriormente neste capítulo, é possível compreender a importância de instrumentos pedagógicos aliados às aulas de Arte para o desenvolvimento do estudante com TEA, auxiliando no seu processo de construção de conhecimento, além da socialização. O ensino aliado a esses materiais também é essencial para o Arte-educador, que conseguirá criar um ambiente muito mais atraente e estimulador do desenvolvimento integral de seus educandos. As aulas tornam-se mais prazerosas para ambos e o jogo, ao estabelecer liberdade e convivência com regras, torna-se auxiliar na formação de um cidadão.

5.3 – Objetivos

Criação de jogo confeccionado como material didático e torná-lo acessível para estudantes e professores, servindo como uma ferramenta e auxiliando no ensino, aprendizagem, socialização e integração no ambiente escolar. Por meio da abordagem lúdica do Surrealismo, o material foi desenvolvido para despertar o interesse pela arte e principalmente estimular o desenvolvimento de habilidades de comunicação, promovendo uma experiência inclusiva e enriquecedora.

O material didático tem como objetivo ser utilizado como um complemento do processo educativo, seguindo a Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa. O jogo poderá ser aplicado após a compreensão do Movimento Surrealista e após a experimentação do fazer artístico, como uma forma prática de reflexão sobre o conteúdo.

5.4 - Pré-Produção

Inicialmente o produto foi pensado como um jogo de tabuleiro e cartas, com grande inspiração em um jogo, que fez parte da minha infância, chamado Perfil. Este faz parte de uma série de produtos da marca de brinquedos Grow, empresa brasileira que produz e comercializa brinquedos e jogos de tabuleiro, e se trata de um jogo de tabuleiro com perguntas de conhecimentos gerais.

Após uma análise técnica, foi visto que, por visar a aplicação do produto em sala de aula pelo Arte-Educador, o jogo deveria ser mais prático e abranger a participação de um número grande de alunos. O tabuleiro, então, não seria uma opção viável, visto que exigiria a participação de no máximo seis alunos. Desta forma foi feito um reajuste no esboço do *design* do produto, optando assim por um Jogo composto por cartas e uma roleta. Esta nova ideia foi inspirada não só pelo Perfil, mas também por um jogo *online* de perguntas sobre conhecimentos gerais, o Perguntados.

5.4.1 Idealizando os componentes do produto

O produto foi idealizado como um Jogo sobre o Movimento Artístico Surrealista composto por três categorias de temas: o Artista, a Obra e o Movimento. Composto por três grupos de Cartas: de dicas, de resposta e de curiosidade, além da Roleta, com a possibilidade dos três temas já mencionados, e um dado. O Jogo dados seus objetivos e as habilidades e conhecimentos necessários para jogá-lo foi idealizado para a faixa etária a partir de 10 anos.

As Cartas de Dicas, produzidas do tamanho 7,5 cm x 13 cm, foram divididas entre os três temas e possui uma descrição sobre aquilo que deverá ser descoberto. Já as Cartas de Resposta, serão compostas basicamente pela imagem do artista ou da obra e foram produzidas em tamanho ampliado, por volta de 15 cm x 20 cm, para que o estudante tenha uma melhor visão e identificação daquilo a ser mostrado na imagem. Pensado também como uma forma de estímulo visual aos alunos com TEA, contribuindo com suas habilidades de comunicação, independência e autonomia, afinal os jogos de suas variadas formas podem ser caracterizados como uma ferramenta de suporte visual.

É válido observar que foram utilizados 8 artistas e 4 diferentes obras de cada um, portanto 32 cartas do tema Obra e 8 do tema Artista, totalizando 40. Além destas, mais 10 cartas do tema Movimento, que servirão para complementar o Jogo com curiosidades sobre o Movimento Surrealista.

5.5 – Produção

Para produzir o jogo, foram necessários diversos componentes, que listei de forma a deixar o processo organizado:

- Tamanho das cartas, roleta e caixa.
- Paleta de cores das cartas, roleta e caixa.
- Montar as instruções.
- Fazer as ilustrações dos artistas.
- Decidir o nome do jogo e como será o design da marca.
- Escolher as obras e as imagens dos artistas que vão compor as cartas.
- Digitalizar ilustrações e montar o design de forma digital para que possa ser efetivamente produzido.

A produção começou com a opção de medidas e com os esboços dos componentes do jogo. Primeiro delimito o tamanho das cartas e da roleta em uma folha A3, para que pudesse decidir o tamanho da caixa e seu consequente design. Depois comecei as ilustrações dos 8 artistas que comporiam a caixa do produto, junto com o respectivo nome do jogo, compondo a marca do jogo.

Os 8 artistas que compuseram o jogo foram escolhidos com base na importância que tiveram no movimento, mas também no pouco ou muito reconhecimento. Visando que os estudantes conhecessem mais do que o básico do Surrealismo, como Miró e Dalí, foram escolhidas artistas mulheres que são pouco citadas nos materiais sobre o Movimento Surrealista ou História da Arte no geral, como Frida Kahlo, Jacqueline Lamba e Dorothea Tanning.

Os personagens foram desenvolvidos um a um, a fim de obter um resultado satisfatório tanto na sua questão representativa e caricata do artista surrealista, quanto na questão do desenvolvimento de um estilo próprio de ilustração. Primeiro foi feito um estudo de cada personagem, em relação tanto a suas características físicas quanto ao vestuário dos artistas para coletar as referências necessárias para iniciar o rascunho. Em seguida, ao conversar com o designer, Kaká Arantes, que auxiliou o processo, foi decidido que o desenho seria colorido de forma manual, para que assim fosse digitalizado, mantendo o máximo de sua originalidade.

Em meus trabalhos tradicionalmente são utilizadas tintas acrílicas variadas, porém para a ilustração do material didático a coloração foi feita utilizando lápis de cor e canetinhas, de uma forma experimental. O resultado foi satisfatório, principalmente devido a textura que o lápis deixa no papel mostrando que foi feito manualmente.



Figura* 46 a 48– André Breton, Salvador Dalí e Joan Miró (*Figuras de autoria da pesquisadora)

Fonte: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.



Figura* 49 a 51 – Frida Kahlo, Dorothea Tanning e René Magritte

Fonte: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.

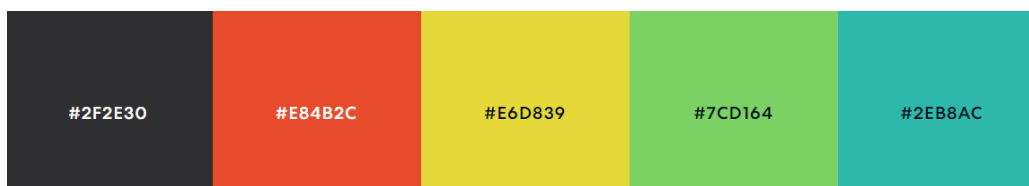


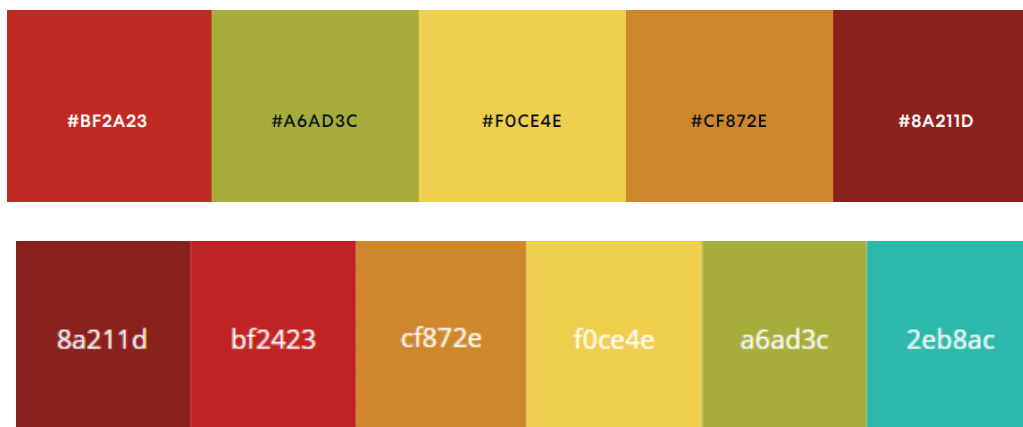
Figura* 52 e 53 – Max Ernst e Jacqueline Lamba

Fonte: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.

Junto do Kaká, fizemos um *brainstorm* e testes com a minha ideia para o jogo, seus componentes e os desenhos prontos, e logo após alinhamos o que eu queria fazer ao que poderia ser feito. Durante esse primeiro teste, foi decidido que deveria ser definido a paleta, o fundo, o nome do jogo e a fonte que seria utilizada.

A escolha da paleta de cores foi feita com base em uma breve análise das obras mais conhecidas do Movimento Surrealista, nas quais foi percebido uma frequência básica de cores e tons. É possível perceber nessas obras que seus tons são mais escuros e até sombrios em algumas delas, predominando tons quentes como vermelho, marrom e laranja, mas também frios como o azul. Assim, foram selecionadas duas paletas de cores básicas para que a paleta para o jogo fosse formada.





Figuras 54 a 56 – Primeira, segunda e última versão da paleta de cores para os designs referentes ao jogo.

Fonte: <https://paletadecores.com/paleta/2f2e30/e84b2c/e6d839/7cd164/2eb8ac/>.

<https://paletadecores.com/paleta/bf2a23/a6ad3c/f0ce4e/cf872e/8a211d/>.

Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.

Com os personagens finalizados e com base nessa paleta de cores, foi feito o rascunho digital do fundo que foi para a ilustração da caixa e do verso das cartas. Foi decidido usar formas geométricas básicas e cores chapadas, a fim de não tirar o foco da ilustração dos personagens.



Figura 57 – Rascunho do fundo da ilustração

Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.

Além das formas geométricas, no fundo da imagem estão presentes os símbolos mais importantes nas obras dos artistas representados, para que complementem a ilustração dos personagens no centro.

Após escolher o nome para o jogo, foi necessário escolher a tipografia da marca. Dessa forma, foi feita uma pesquisa no site DaFont, que conta com uma infinidade de estilos de fontes. Foram feitos alguns testes com diferentes combinações até chegar na escolha final.

The image displays the chosen typography for the brand. The word 'EXPLORANDO:' is written in a thin, outlined, uppercase font. Below it, the words 'MUNDO SURREAL' are written in a very bold, thick, black, uppercase font with a slightly irregular, hand-drawn appearance.

Figura 58 – Tipografia escolhida para a marca

Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.

Dessa forma, com o design finalizado, ele foi aplicado nos produtos. A caixa de madeira foi pintada com fundo preto para em seguida receber o adesivo com o design.

Apenas as cartas de dica, de curiosidades e o manual receberam em seu o mesmo design que o da caixa. A parte da frente dessas cartas foram elaboradas conforme os artistas e obras escolhidas, contendo assim cinco dicas para cada carta de dica e uma curiosidade para a carta de curiosidade. O processo foi simples, porém demorado, afinal foram analisadas diversas obras que iriam compor o jogo, bem como a história de cada artista e as curiosidades sobre o Movimento Surrealista.



Figura 59 e 60: Tapa do jogo e parte interna da caixa com as cartas finalizadas

Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.

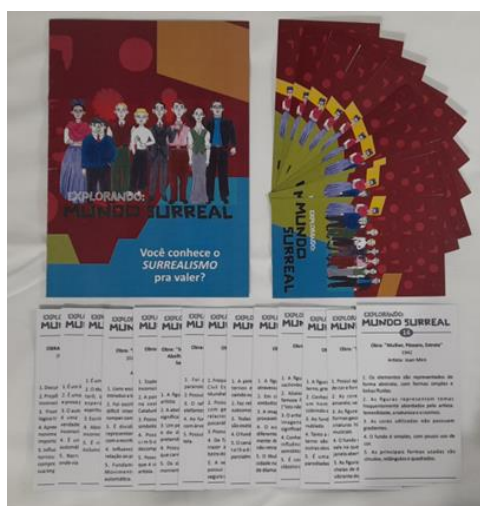


Figura 61 e 62: Manual com as cartas de dicas (frente e verso) e cartões de resposta

Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.

O manual foi elaborado conforme as cartas decididas, inspirando-se na jogabilidade do jogo Perfil. Contendo os objetivos, a preparação e as instruções de como jogar, as regras foram elaboradas de forma a simplificar o entendimento do jogo e facilitar a aplicação dele em sala de aula pelo arte-educador. As regras foram básicas, informando como se preparar e como jogar, além de como atribuir a pontuação durante as rodadas e determinar quem venceu.

Nos cartões de resposta o verso recebeu um design mais simples em branco e cinza, afinal na parte da frente foram incluídas as imagens de cada obra e cada artista. Para esta parte também foi feita uma seleção de imagens extensa, pensando na sua qualidade e atratividade, afinal os cartões de resposta foram feitos em tamanho ampliado pensando na importância do ver arte. Lembrando que os suportes visuais são importantes no momento de inclusão aos estudantes autistas, pois trazem benefícios na interação e comunicação desses estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo dessa pesquisa, que teve como objetivo explorar a conexão que surge entre a Arte-Educação e a inclusão de crianças diagnosticadas com Transtorno do Espectro Autista (TEA), foi possível notar a relevância do material pedagógico criado a partir da união do Surrealismo e de uma atividade lúdica, o jogo. O Movimento Surrealista e todos os seus sonhos e simbolismos, enriquece o ambiente escolar, permitindo que os estudantes, principalmente os diagnosticados com TEA, tenham a experiência de se expressar além das barreiras tradicionais de comunicação.

A aplicação do jogo, não foi feita de fato em sala de aula junto a estudantes da faixa etária proposta durante a pesquisa. Entretanto, foi testado com indivíduos de diversas outras idades e conhecimentos, pessoas de meia idade, estudantes de artes visuais em diferentes momentos de sua formação, mostrando que a proposta é capaz de promover a livre interação e expressão, além do envolvimento emocional e interesse pela arte. A experiência mostrou não apenas o valor que uma prática inclusiva deve receber, mas seu efeito positivo para os estudantes a partir do impacto que o Surrealismo e a exploração das suas imagens oníricas e do inconsciente.

Apesar dos desafios enfrentados, como a escassez de referências sobre artistas surrealistas como Dorothea Tanning e Jacqueline Lamba, a pesquisa em seu todo mostrou-se enriquecedora para minha formação. Por fim, concluo que este trabalho de conclusão de curso (TCC) fortaleceu o papel da Arte-Educação como uma ferramenta de inclusão, que acolhe a diversidade e que promove a expressão individual de forma sensível e criativa, capaz de transformar a experiência escolar.

APÊNDICE A – REGRAS DO JOGO



Idade: a partir de 10 anos

“Explorando: Mundo Surreal” pode ser jogado em equipes ou individual.

O jogo foi criado para ser um material didático, com o objetivo de ser aplicado em sala de aula pelo(a) professor(a), após aula a respeito do Movimento Surrealista (suas características, os artistas e suas obras).

COMPONENTES

40 cartas de DICAS (32 do tema OBRA e 8 do tema ARTISTA)

40 cartões de RESPOSTAS

10 cartas de curiosidade sobre o MOVIMENTO SURREALISTA

1 ROLETA com três opções (ARTISTA, OBRA, MOVIMENTO)

1 dado

INTRODUÇÃO

Os jogadores devem adivinhar o nome das obras ou dos artistas através de dicas.

OBJETIVO

Ser o jogador a somar o maior número de pontos durante o jogo.

CATEGORIAS DAS CARTAS

As 40 cartas de dicas e 40 de respostas estão divididas em 2 categorias da seguinte forma:

1. OBRA: Amor Louco, Persistência da Memória, A Traição das Imagens, O Carnaval de Arlequim, O Elefante Celebes, As Duas Fridas, A Floresta, Aniversário.

2. ARTISTA: André Breton, Salvador Dalí, René Magritte, Joan Miró, Max Ernst, Frida Kahlo, Jacqueline Lamba e Dorothea Tanning.

Além destas, as 10 cartas de curiosidades sobre o Movimento Surrealista.

PREPARAÇÃO

Os alunos devem se dividir em grupos e se posicionar em círculo ou em forma de “U”.

As cartas de DICAS devem ser separadas por categorias e embaralhadas. Depois devem ser colocadas em 2 montes (ARTISTA e OBRA) e colocadas ao lado da ROLETA e das cartas de CURIOSIDADE. As cartas de RESPOSTAS devem ficar viradas para baixo.

COMO JOGAR

1. Os jogadores decidem entre si quem começa o jogo com mediação do professor. O grupo escolhido deve girar a roleta e pegar a carta da categoria que foi selecionada.

2. A leitura das dicas será feita para o grupo a esquerda, o qual jogará o dado para saber quantas dicas receberá. O grupo não deve revelar o nome do artista que realizou a obra.

. Caso caia no número 6 do dado, o grupo recebe uma carta sobre o Movimento Surrealista, que lhes dá direito de tentar acertar uma CURIOSIDADE sobre o surrealismo e conseguir 10 pontos extras. O erro neste momento não afeta negativamente a pontuação do grupo. Em seguida devem jogar o dado novamente.

3. Após a leitura da dica, o grupo a responder deve dar seu palpite.

. Palpite correto: a obra correspondente a dica deve ser mostrada e o grupo que deu o palpite ganha pontos.

. Palpite incorreto: a obra correspondente a dica deve ser mostrada e o grupo que deu o palpite perde pontos.

. Caso o grupo não queira dar nenhum palpite, deve passar a vez ao próximo grupo da esquerda.

PONTUAÇÃO

Cada dica vale 10 pontos. Exemplo: Tirar 5 no dado, equivale a 5 dicas portanto 50 pontos.

Caso o grupo acerte o palpite, ganha o número de pontos equivalentes ao número de dicas que recebeu.

Caso o grupo erre o palpite, perde 10 pontos.

A carta de CURIOSIDADE sobre o Movimento Surrealista vale 10 pontos extras, caso o grupo acerte.

VENCEDOR

O grupo que somar mais pontos durante o jogo será o vencedor.

APÊNDICE B – CARTAS

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

3

Obra: "Arcane 17"
1944
Artista: André Breton

1. É um livro.
2. O título faz referência ao Arcano XVII do tarô, que tradicionalmente simboliza esperança, inspiração e renovação espiritual.
3. Escrito na forma de poesia em prosa.
4. Aborda o poder da imaginação e do inconsciente como fontes de renovação.
5. É rico em referências esotéricas, incluindo a cabala, a alquimia e o tarô.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

2

OBRA: "Amor Louco"
(L'Amour Fou)
1937
Artista: André Breton

1. É um livro.
2. É uma mistura de ensaio, autobiografia e prosa poética.
3. O autor defende que o amor verdadeiro é uma experiência capaz de revelar verdades profundas sobre a existência e o inconsciente.
4. É um exemplo do uso da escrita automática.
5. Narrativa de experiências pessoais, onde via sua esposa como o "amor louco".

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

1

OBRA: "Manifesto do Surrealismo"
(Manifeste du surréalisme)
1924
Artista: André Breton

1. Documento publicado em 1924.
2. Propõe a exploração da imaginação e do inconsciente.
3. Promove a rejeição do realismo e a lógica tradicionais.
4. Apresenta os princípios orientadores do movimento surrealista e menciona figuras importantes associadas ao surrealismo.
5. Influenciou uma geração de artistas e se tornou uma referência importante na compreensão do movimento surrealista e sua importância cultural.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

4

Obra: "Les Champs Magnétiques"
(Os Campos Magnéticos)
1920
Artista: André Breton

1. Livro escrito por dois autores em 1920. Introduz a técnica da escrita automática.
2. Foi escrita em linguagem abstrata, de difícil interpretação, com intenção de romper com a literatura convencional.
3. É dividido em várias seções, que representam os diferentes experimentos com a escrita automática.
4. Influenciou a visão dos artistas em relação ao processo criativo.
5. Fundamental para compreender o Movimento Surrealista e a escrita automática.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

5

Obra: "A Persistência da Memória"
1931
Artista: Salvador Dalí

1. Explora o conceito de memória e do inconsciente.
2. A paisagem árida ao fundo foi baseada na costa rochosa de Port Lligat, na Catalunha.
3. Possui a imagem de relógios moles que simbolizam a fluidez do tempo.
4. Possui a imagem de moscas que simbolizam a decadência e a decomposição.
5. Possui uma figura sem forma definida que é comumente associada ao rosto do artista.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

8

Obra: "A Girafa em Chamas"

1937

Artista: Salvador Dalí

1. Frequentemente relacionadas a Guerra Civil Espanhola e à Segunda Guerra Mundial.
2. Possui uma figura feminina principal, com gavetas abertas em seu corpo relacionada às ideias freudianas de psicanálise.
3. Possui ao fundo uma girafa em chamas.
4. De fundo árido com tons azuis, quer trazer a sensação de uma sociedade à beira do colapso.
5. A segunda figura feminina também possui gavetas em seu corpo, porém segura uma muleta.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

7

Obra: "Cisnes Refletindo Elefantes"

1937

Artista: Salvador Dalí

1. Foi pintada utilizando o método paranoico-crítico.
2. Possui três cisnes como figuras centrais.
3. O reflexo dos cisnes na água forma elefantes.
4. Ao fundo uma paisagem montanhosa, com árvores secas.
5. Possui uma figura humana no canto da tela.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

6

Obra: "Sonho Causado Pelo Voo de uma Abelha ao Redor de uma Romã um Segundo Antes de Acordar"

1944

Artista: Salvador Dalí

1. A figura humana é Gala, a esposa do artista.
2. A abelha está saindo de uma romã, que significa fertilidade e fragilidade.
3. Um peixe gigante sai de dentro da romã e de dentro dele saem tigres que pretendem atacar a figura humana.
4. Possui um elefante de pernas longas, que carrega um obelisco nas costas.
5. Os símbolos criam uma narrativa de momentos antes de acordar.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

9

Obra: "Golconda"

1953

Artista: René Magritte

1. A pintura retrata homens vestidos de ternos e chapéus-coco, flutuando ou caindo suavemente do céu.
2. Faz relação do mundo cotidiano com o subconsciente.
3. Todas as figuras humanas retratadas são exatamente iguais.
4. O fundo é uma paisagem urbana.
5. O cenário do fundo possui edifícios com telhado vermelho e o céu está parcialmente nublado.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

10

Obra: "O Tempo Perfurado"

1938

Artista: René Magritte

1. A figura principal é uma locomotiva atravessando uma lareira.
2. Em cima da lareira tem um relógio, simbolizando o mistério do tempo.
3. A imagem se situa numa cena caseira, provavelmente na sala.
4. O autor justapôs duas imagens diferentes para que elas sugerissem na mente do observador uma terceira coisa não retratada.
5. O título da obra faz referência a uma cidade na Índia, conhecida por suas minas de diamantes e riqueza histórica.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

13

Obra: "O Carnaval de Arlequim"

1924-1925

Artista: Joan Miró

1. Possui apenas figuras abstratas, cheias de cor e formas diferentes.
2. As cores mais utilizadas são azul, amarelo, vermelho e verde.
3. As figuras oníricas são uma mistura de formas geométricas, objetos modificados, criaturas híbridas, notas e instrumentos musicais.
4. O fundo é simples, se assemelha a uma sala na qual a parede possui apenas uma janela aberta.
5. As figuras se encontram desordenadas, cheias de detalhes trazendo uma estética vibrante do carnaval.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

12

Obra: "O Filho do Homem"

1964

Artista: René Magritte

1. A figura central é um homem vestindo terno, gravata e chapéu-coco.
2. Conhecida por representar a figura de um homem com uma maçã verde cobrindo seu rosto.
3. Ao fundo um muro de pedra e um céu nublado.
4. Tanto a maçã verde como o homem de terno são símbolos que aparecem em outras obras do artista.
5. É uma das mais reproduzidas e parodiadas da história da arte.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

11

Obra: "A Traição das Imagens"

1929

Artista: René Magritte

1. A figura central é o desenho de um cachimbo.
2. Abaixo do cachimbo está escrita a famosa frase: "Ceci n'est pas une pipe" ("Isto não é um cachimbo").
3. O artista pretendia mostrar o poder das imagens e das palavras ao criar os significados e enganar o espectador.
4. Conhecida por ser uma obra que exerce influência em discussões sobre arte, semiótica e filosofia.
5. É conhecida por ser um exemplo clássico de paradoxo.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

14

Obra: "Mulher, Pássaro, Estrela"

1942

Artista: Joan Miró

1. Os elementos são representados de forma abstrata, com formas simples e linhas fluidas.
2. As figuras representam temas frequentemente abordados pelo artista: feminilidade, natureza e o cosmos.
3. As cores utilizadas não possuem gradientes.
4. O fundo é simples, com pouco uso de cor.
5. As principais formas usadas são círculos, retângulos e quadrados.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

15

Obra: "O Ouro do Azul"

1967

Artista: Joan Miró

1. Obra abstrata composta por cinco cores: dourado, azul, preto, branco e vermelho.
2. A figura principal é uma mancha azul, que ocupa quase todo o espaço.
3. O fundo dourado é compacto, onde foram colocadas pequenas manchas e linhas pretas traçadas de forma livre.
4. É plenamente abstrata e minimalista.
5. No canto esquerdo, uma pequena mancha vermelha.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

18

Obra: "O Elefante Celebes"

1921

Artista: Max Ernst

1. A figura central, que ocupa quase toda a tela, lembra a imagem de um elefante, porém que se assemelha a uma máquina.
2. O fundo não possui muitos detalhes, apenas o céu de tons azuis e cinzas.
3. No canto inferior direito um corpo humano nu, utilizando apenas uma luva vermelha, não possui sua cabeça.
4. No céu é possível ver criaturas que se assemelham a um peixe.
5. A utilização de formas industriais reflete uma preocupação do artista com a desumanização e a alienação na era da máquina.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

17

Obra: "A Tentação de Santo Antônio"

1945

Artista: Max Ernst

1. Representa a luta espiritual de Santo Antônio contra as tentações demoníacas.
2. A figura de Santo Antônio ocupa quase toda a tela, enquanto as figuras demoníacas e fantásticas em sua volta são representadas de forma grotesca e distorcidas.
3. As criaturas demoníacas são híbridas de animais e humanos.
4. O artista usou técnicas como frottage e decalcomania para criar texturas e formas.
5. A paleta de cores do primeiro plano tem um ar sombrio e intenso que contrasta com a do segundo plano, que possui tons mais claros e vivos.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

16

Obra: "A Fazenda"

1921-1922

Artista: Joan Miró

1. Este quadro marca a transição do estilo realista para o estilo abstrato e surrealista do artista.
2. Retrata a propriedade da família do artista em Mont-roig del Camp, na Catalunha.
3. Apresenta uma paisagem rural.
4. Possui muitos detalhes: casas, plantações, árvores, pessoas e animais.
5. Apesar de ser figurativa, possui objetos e figuras simplificadas ou distorcidas.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

19

Obra: "O Anjo do lar ou o Triunfo do Surrealismo"

1937

Artista: Max Ernst

1. A figura central é antropomórfica, uma fusão de ser humano e animal, com o corpo distorcido.
2. A figura aparenta estar em movimento.
3. A paleta de cores possui tons de marrom, cinza e vermelho escuro.
4. O fundo é simples, composto por um céu nublado.
5. A cabeça da figura central lembra o crânio de um pássaro.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

20

Obra: "Pássaros também Pássaros, Peixe Cobra e Espaninho"

1921

Artista: Max Ernst

1. Apresenta figuras híbridas de pássaros, peixes, cobras, touro e ser humano.
2. A figura central é um espaninho com cabeça de pássaro.
3. A paleta de cores tem tons fortes de vermelho, azul, verde, amarelo.
4. O fundo, um céu claro, contrasta com o primeiro plano.
5. No segundo plano, um peixe voador.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

23

Obra: "A Coluna Partida"

1944

Artista: Frida Kahlo

1. Representa a dor física e emocional que a artista sentiu durante sua vida após um grave acidente que sofreu quando era jovem.
2. A figura central é a própria artista, nua da cintura para cima e com uma expressão de dor.
3. Ela está dividida ao meio, deixando visível uma coluna jônica partida simbolizando sua coluna vertebral as constantes dores que sofreu após um acidente de ônibus em 1925.
4. A figura principal tem o corpo coberto de pregos, além do corset ortopédico de metal.
5. Ao fundo, um vazio, apenas o céu azul e a grama verde.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

22

Obra: "Autorretrato com Colar de Espinhos e Beija-Flor"

1940

Artista: Frida Kahlo

1. A figura principal é a própria artista, representada de forma realista e séria.
2. A figura principal usa um colar de espinhos que se enrolam do seu pescoço até seus ombros, perfurando e fazendo sua pele sangrar.
3. Possui também a figura de um macaco, um gato e o beija-flor no colar.
4. Ao fundo, folhas verdes de diferentes tonalidades.
5. Autorretrato que mostra alguns temas principais das obras da artista: a dor, a resiliência e a conexão com a natureza.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

21

Obra: "As Duas Fridas"

1939

Artista: Frida Kahlo

1. Retrata duas versões da artista sentadas lado a lado, de mãos dadas.
2. A versão da direita veste um vestido branco e a versão da esquerda um traje mexicano tradicional.
3. Explora temas de identidade da artista: a dualidade da ascendência europeia e da identidade indígena e mexicana.
4. Seus corações estão expostos e as suas artérias ligam as duas versões.
5. Ao fundo, um céu escuro e nublado.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

24

Obra: "O Veado Ferido"

1946

Artista: Frida Kahlo

1. A figura central é híbrida, com corpo de veado e a cabeça da própria artista.
2. O ser híbrido está ferido, após várias flechas em seu corpo.
3. Ao fundo, uma floresta densa, o céu tempestuoso e o mar calmo.
4. No chão um único galho caído.
5. O rosto da figura não apresenta dor, mas sim serenidade.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

25

Obra: "A Floresta"

1947

Artista: Jacqueline Lamba

1. A representação é abstrata, criando uma paisagem onírica.
2. A paisagem foi representada por formas geométricas e linhas distorcidas.
3. Os troncos e galhos das árvores parecem se entrelaçar, formando padrões variados e complexos.
4. A paleta de cores é marcada por tons de amarelo, laranja, marrom e verde.
5. A obra retrata uma floresta densa, na qual as árvores parecem se fundir.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

28

Obra: "Rio na floresta"

1947

Artista: Jacqueline Lamba

1. A representação é abstrata, criando uma paisagem onírica.
2. A paisagem foi representada por formas geométricas e linhas distorcidas.
3. A obra representa uma paisagem, contendo uma floresta densa e um rio.
4. A floresta e todos os elementos da obra são representados por formas estilizadas.
5. A paleta de cores possui tons de verde e azul, que predominam a obra, mas também tons de vermelho, laranja e amarelo.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

27

Obra: "Fluxo"

1971

Artista: Jacqueline Lamba

1. Obra criada em fase posterior da carreira da artista, mostrando sua maturidade artística, porém integrando as experiências do surrealismo com novas influências.
2. Na obra as linhas, formas e cores criam uma sensação de movimento contínuo.
3. A paleta de cores é bem variada, utilizando tons quentes e frios.
4. As transições de cores e formas de forma suave enfatizam a fluidez dos elementos na obra.
5. A obra é dinâmica, aparentando constante movimento.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

26

Obra: "Atrás do Sol"

Artista: Jacqueline Lamba

1. A representação é abstrata, criando uma paisagem onírica.
2. A paisagem foi representada formas distorcidas e sinuosas.
3. A paleta de cores possui tons quentes e intensos, como vermelho, laranja e marrom, e tons escuros em contraste.
4. A utilização da luz e sombra cria profundidade, criando sensação de mistério.
5. O sol e a natureza são representados de forma não literal, mostrando o estilo único da artista.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

29

Obra: "Aniversário"

1942

Artista: Dorothea Tanning

1. A figura central é a própria artista, que aparece seminua, coberta apenas por uma saia com folhas e um casaco.
2. A figura secundária é um ser híbrido, um macaco com asas.
3. Ao fundo, a cena de um ambiente fechado, quarto ou sala, com diversas portas.
4. A representação é realista, possuindo efeito de luz e sombras.
5. A paleta de cores tons quentes e frios, como marrom, verde, branco, preto e roxo.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

30

Obra: "Uma Pequena Música Noturna"

1943

Artista: Dorothea Tanning

1. Representa a cena de um ambiente fechado, um corredor com portas fechadas e uma fechada, além da escada em direção ao primeiro andar.
2. As duas figuras femininas parecem ser híbridas de elementos da natureza.
3. Há um grande girassol no centro da obra e alguma de suas pétalas se encontram espalhadas.
4. A paleta de cores é composta majoritariamente por tons quentes, como vermelho, amarelo e marrom.
5. Tons claros e escuros foram misturados criando uma perfeita sensação de profundidade e introspecção.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

33

Artista: André Breton

1. Nasceu em 1896 em Tinchebray, comuna na região administrativa da Normandia, no oeste da França.
2. Iniciou um curso preparatório para os estudos de medicina, mas acabou indo para o ramo artístico.
3. Participou do Movimento Dadaísta antes de ser surrealista.
4. No ano de 1916, é transferido para o centro neuropsiquiátrico de Saint-Dizier, onde descobre a psicanálise de Sigmund Freud.
5. Além da publicação do Manifesto, foi responsável pelo descobrimento do automatismo, a escrita automática ou surrealista, no ano de 1919.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

32

Obra: "O quarto de hóspedes"

1952

Artista: Dorothea Tanning

1. A figura principal é uma jovem garota seminua em pé.
2. Ao fundo outra figura feminina na cama com algo que parece ser uma boneca.
3. Ao lado da garota em pé, um ser sem cabeça vestindo roupas de cowboy.
4. No teto algo que se assemelha a panos.
5. A paleta de cores possui tons quentes, como marrom, vermelho e laranja, mas também frios contrastando.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

31

Obra: "Hôtel du Pavot, Chambre 202"

1973

Artista: Dorothea Tanning

1. Obra tridimensional que mistura escultura e instalação.
2. Possui tamanho real e recria o interior de um quarto de hotel.
3. As formas humanas são distorcidas e emergem das paredes e móveis.
4. Os objetos da cena são uma cadeira, uma mesa, um tapete e uma lareira.
5. A paleta de cores possui tons terrosos e apagados, aumentando a sensação de estranheza e desconforto.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

34

Artista: Salvador Dalí

1. Nasceu em 1904 na cidade de Figueras.
2. Se une oficialmente aos surrealistas também em 1929.
3. Utilizava o método pelo artista é o "paranóico-crítico", que conseguia liberar imagens do subconsciente.
4. Utilizava pincéis finos de marra e uma lupa de joalheiro para realizar trabalhos minuciosamente detalhados.
5. Aplicou de forma consistente e obsessiva os ensinamentos de Freud, sendo assim o surrealista que mais levou as lições do psicanalista a sério.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

35

Artista: René Magritte

1. Nasceu em 1898 na cidade de Lessines.
2. Em 1916, matricula-se na Academie des Beaux-Arts de Bruxelas.
3. A pintura "O Homem do Mar" (1926) influenciada por De Chirico e Hans Arp, foi o caminho surrealista do artista.
4. Ele produziu mais de 60 telas, colagens e publicidades antes de se mudar para Paris em 1927 e se juntar aos surrealistas.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

38

Artista: Frida Kahlo

1. Nasceu em 1907, na Cidade do México.
2. Não se considerava surrealista, pois não pintava sonhos, mas sim sua própria realidade.
3. Aos 18 anos, no dia 17 de setembro de 1925, sofre um grave acidente decorrente da colisão entre um bonde e um ônibus.
4. Devido ao seu acidente, ficou acamada e nesse período começou a pintar.
5. Suas pinturas giravam em torno de temas como seus sentimentos, dores e sofrimentos.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

37

Artista: Max Ernst

1. Nasceu em 1891, na cidade Alemã, Bruhl.
2. Em 1919 realizou colagens em suas obras, combinando fragmentos de fotografias, ilustrações de livros, seus desenhos e elementos pictóricos.
3. Utilizava o método Frotage, criado pelo artista em 1922.
4. Começou a utilizar o método de raspagem no final da década de 1930 e início de 1940.
5. Durante a Segunda Guerra Mundial utilizou o método de Calcomania.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

36

Artista: Joan Miró

1. Nasceu no dia 20 de abril de 1893, em Barcelona.
2. Carnaval do Arlequim é um exemplo icônico de suas obras surrealistas e um marco na sua carreira.
3. Miró segue a linha de trabalho com a teoria do desenho automático entre 1925 e 1927.
4. Em 1939 explora e realiza composições com diversos materiais como guache, pastel e óleo.
5. De 1930 a 1940 suas obras tinham o estilo abstrato e simplificado, marcado por formas geométricas e cores primárias, sempre representando temas da natureza e símbolos criados por ele.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

39

Artista: Jacqueline Lamba

1. Nasceu em 1910 em Paris.
2. Formada na Escola Central de Artes Decorativas e na Beaux-Arts, na oficina de André Lhote.
3. Além de pintora, trabalhou como decoradora e dançarina.
4. Deixou o estilo surrealista para desenvolver o seu próprio utilizando técnicas diversas e temas da natureza e paisagens.
5. Foi casada com André Breton e teve uma grande amizade com Frida Kahlo.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

40

Artista: Dorothea Tanning

1. Nasceu em 1910 em Galesburg, Illinois, nos Estados Unidos.
2. Trabalhou como assistente de bibliotecária aos 16 anos, onde teve seu primeiro contato com a literatura, especialmente romances góticos que influenciaram sua arte.
3. Conheceu o Surrealismo em 1936, após visitar a exposição "Fantastic Art, Dada, Surrealism" no Museu de Arte Moderna de Nova York.
4. Nos anos 1960, passou a criar obras tridimensionais de tecido.
5. Suas últimas pinturas foram produzidas em 1998, mas continuou a escrever até sua morte em 2012, aos 101 anos.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

43

CURIOSIDADES

Quando foi publicado o primeiro Manifesto Surrealista?

O Manifesto foi publicado no ano de 1924, escrito por André Breton, no qual estabeleceu as bases teóricas do movimento.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

42

CURIOSIDADES

Quem foi o fundador do Movimento Surrealista?

Um dos principais líderes teóricos do Movimento Surrealista foi André Breton, muito importante na fase inicial durante 1922 a 1923, momento em que o Surrealismo se manifesta majoritariamente na Literatura.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

41

CURIOSIDADES

Qual a origem do termo "Surrealismo"?

Surrealismo foi utilizada pela primeira vez por Guillaume Apollinaire no ano de 1917.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

44

CURIOSIDADES

Qual o nome do jogo criado pelos artistas surrealistas?

O nome do jogo era "Cadavre Exquis", conhecido pelo uso da criatividade automática e colaboração.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

45

CURIOSIDADES

O surrealismo sofreu influências de qual abordagem da psicologia?

A abordagem era a Psicanálise. Muitos surrealistas fundamentavam-se nas experiências de Sigmund Freud, que valorizava o espaço ocupado pelos sonhos e pelo inconsciente na vida humana.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

48

CURIOSIDADES

Quais são as características das imagens criadas pelos artistas surrealistas?

As obras surrealistas são conhecidas por misturar imagens estranhas e fantásticas, combinando elementos que normalmente seriam incompatíveis. As imagens formadas criavam um clima de mistério e inquietação.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

47

CURIOSIDADES

Para os surrealistas, o que era o automatismo psíquico e como era utilizado?

O automatismo é uma técnica surrealista, onde os artistas criam obras sem a intervenção consciente, ou seja, da censura ou controle racional, refletindo seu subconsciente e tornando suas produções mais espontâneas.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

46

CURIOSIDADES

Como os artistas surrealistas exploravam o inconsciente e os sonhos em suas obras?

Os surrealistas exploravam inconsciente através da criação de imagens que desafiavam o real, utilizando diferentes simbologias e métodos.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

49

CURIOSIDADES

Por que os temas oníricos são recorrentes nas obras surrealistas?

Os artistas surrealistas utilizavam os sonhos e o estado onírico para mostrar o lado ilógico dos sonhos, além dos seus significados ambíguos.

EXPLORANDO: MUNDO SURREAL

50

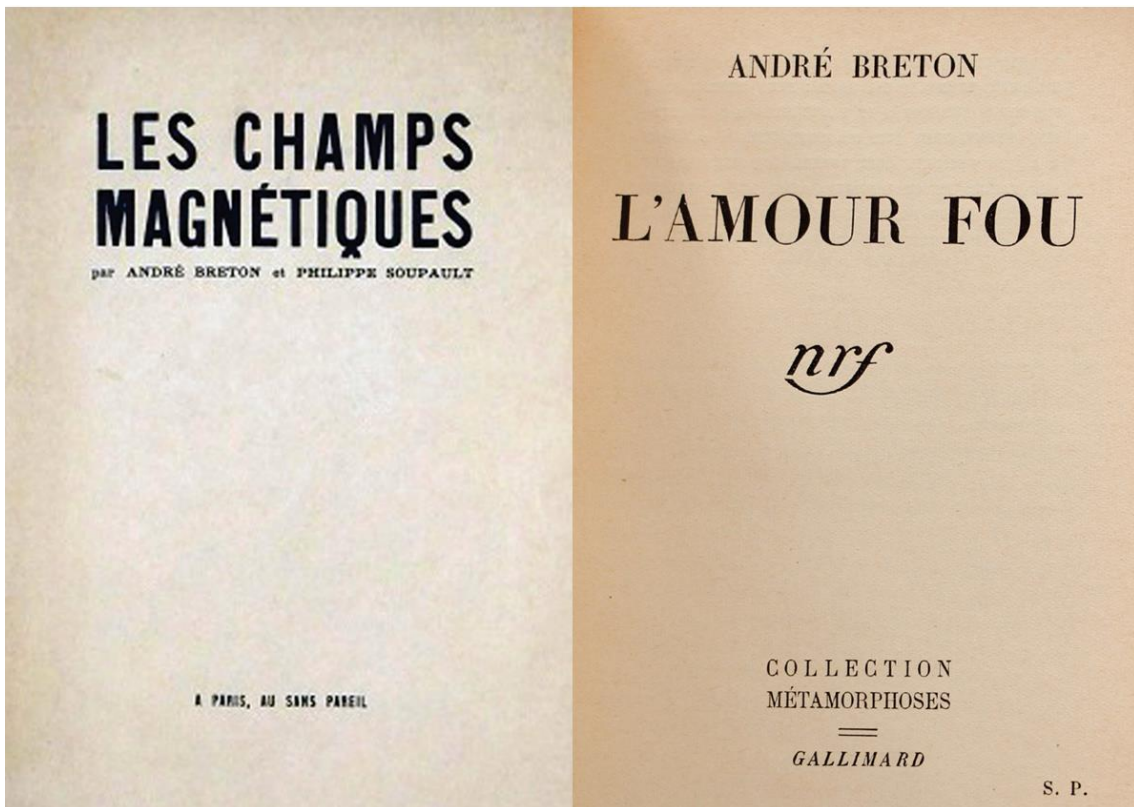
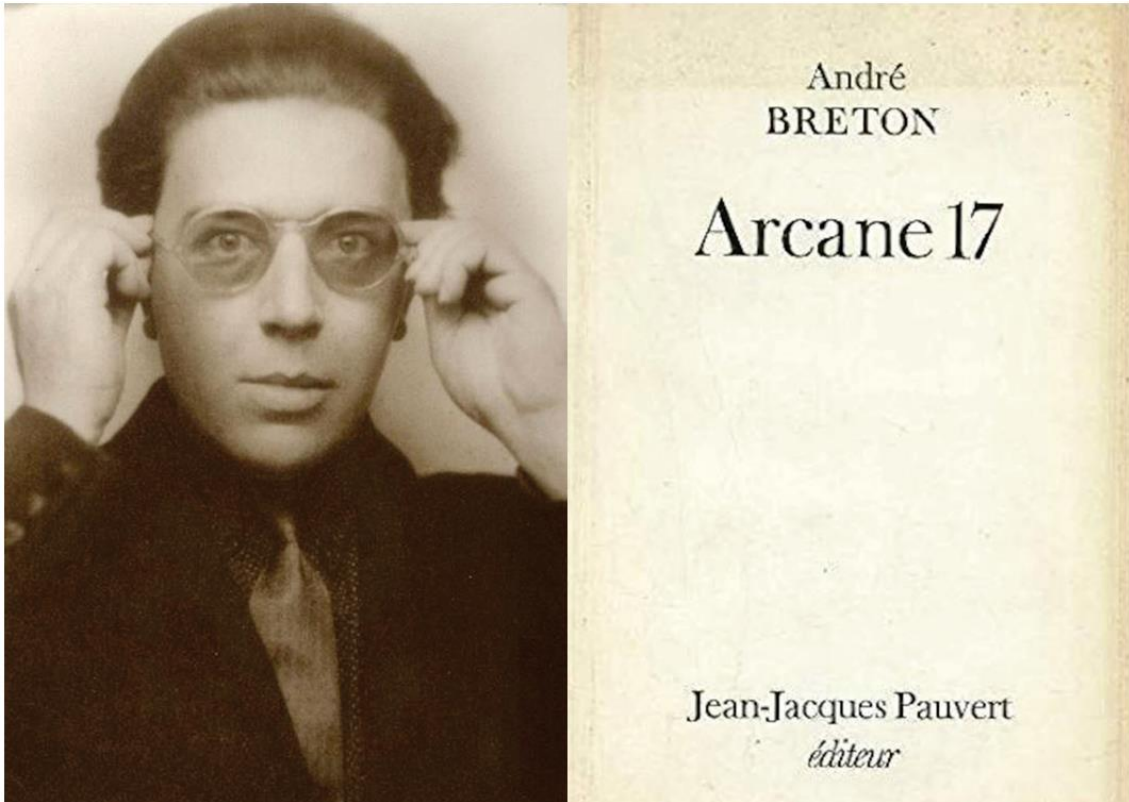
CURIOSIDADES

De que maneira o surrealismo subverte a realidade e desafia as normas sociais e artísticas?

Por meio da subversão da realidade convencional e de normas sociais. Através de paradoxos e imagens perturbadoras, os artistas surrealistas desafiavam o tradicional, trazendo uma nova visão provocativa sobre a sociedade e a arte.



APÊNDICE C – CARTAS DE RESPOSTA





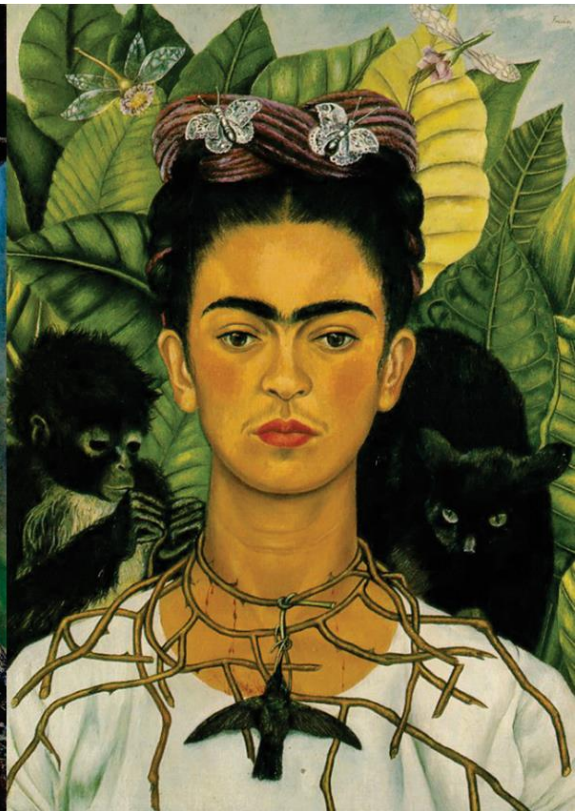
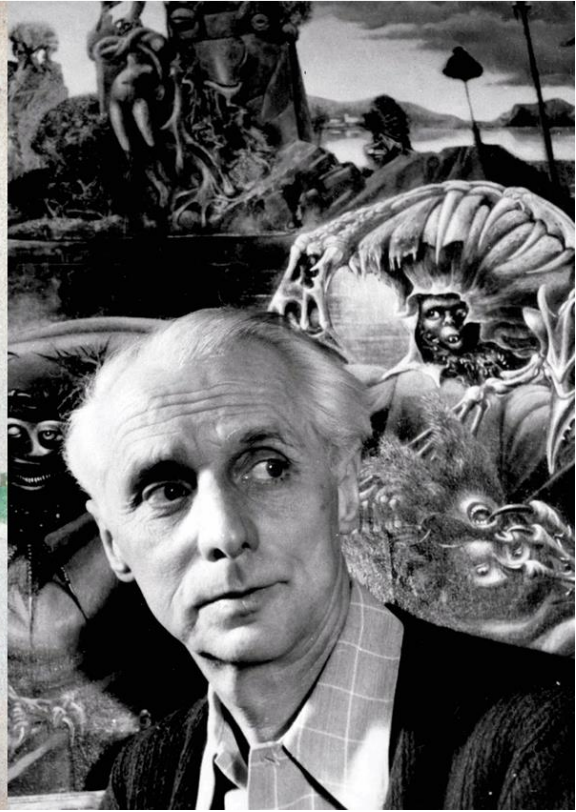
ANDRÉ BRETON
—
MANIFESTE
DU
SURREALISME
—
POISSON SOLUBLE

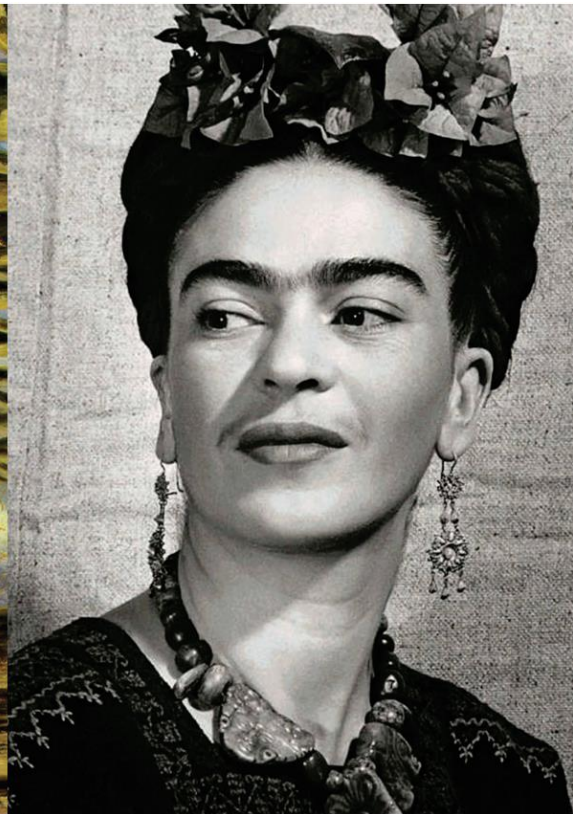
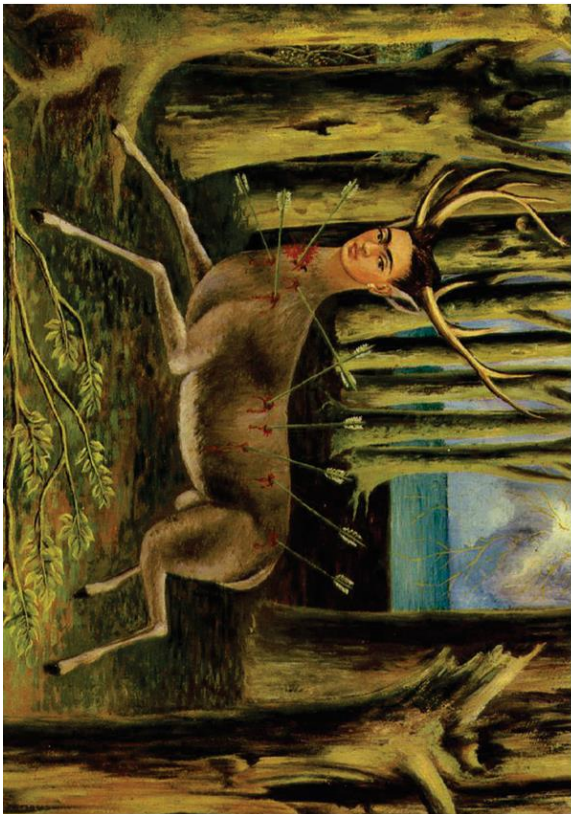


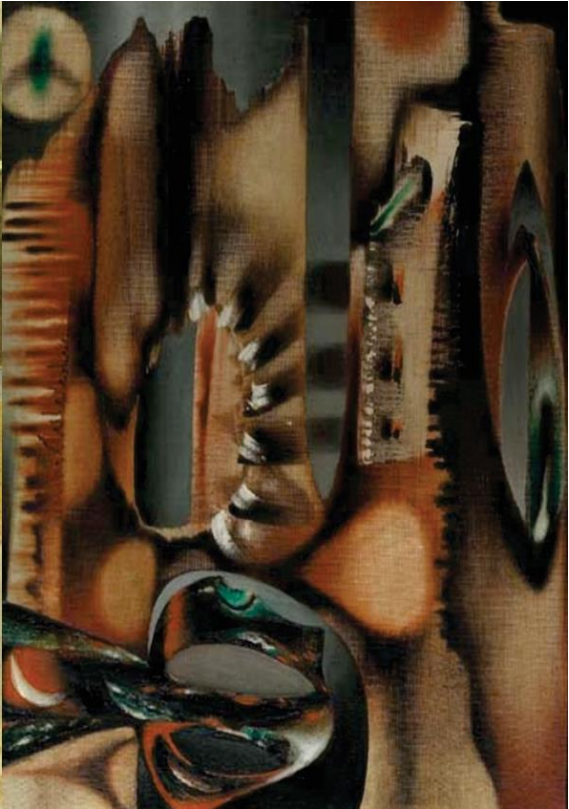
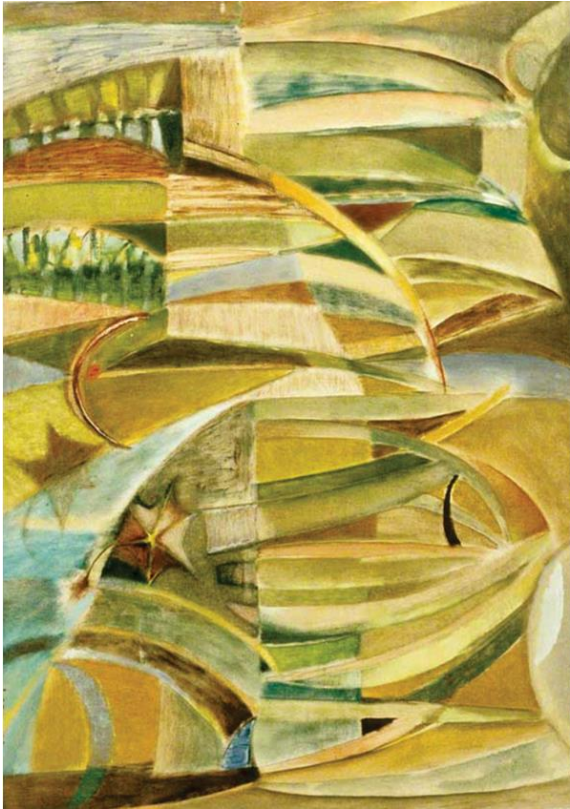
AUX ÉDITIONS DU SAGITTAIRE
CHEZ SIMON KRA, 6, RUE BLANCHE, PARIS

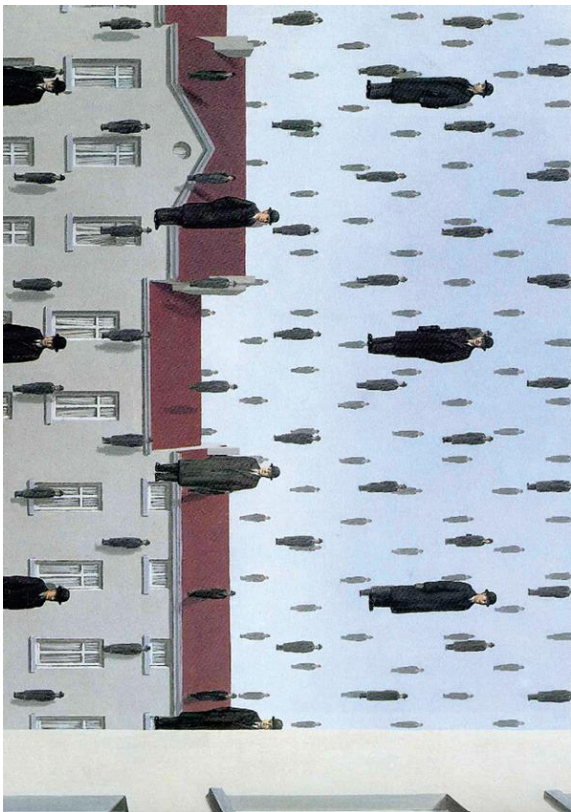
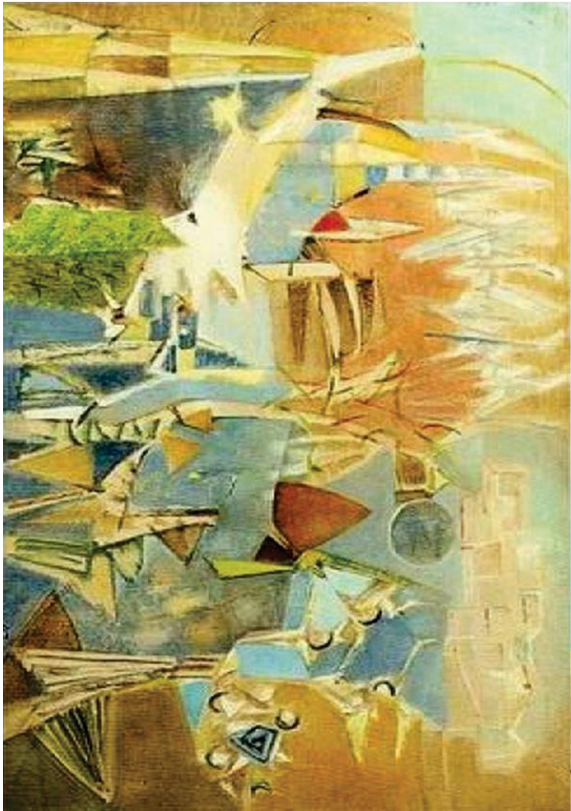


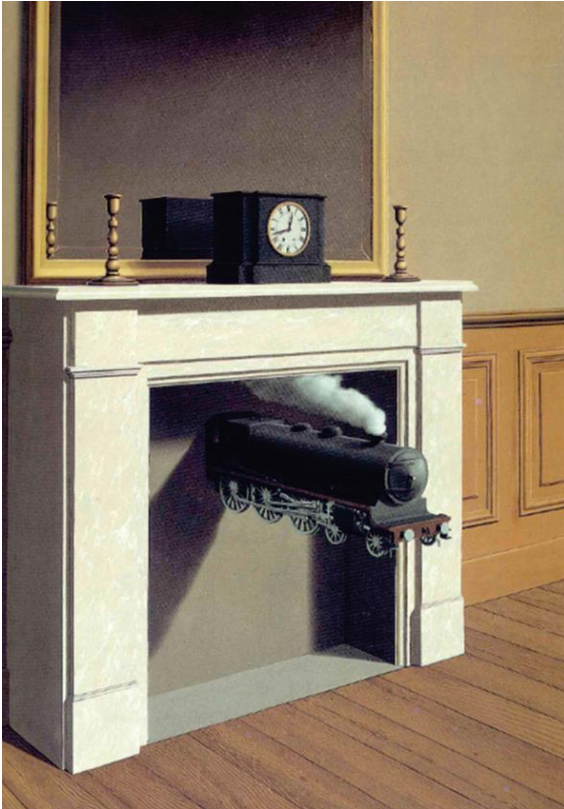




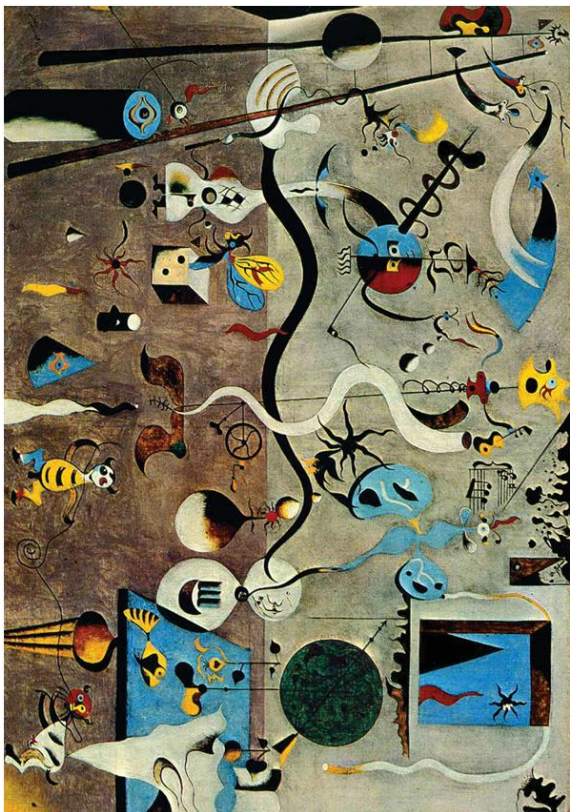


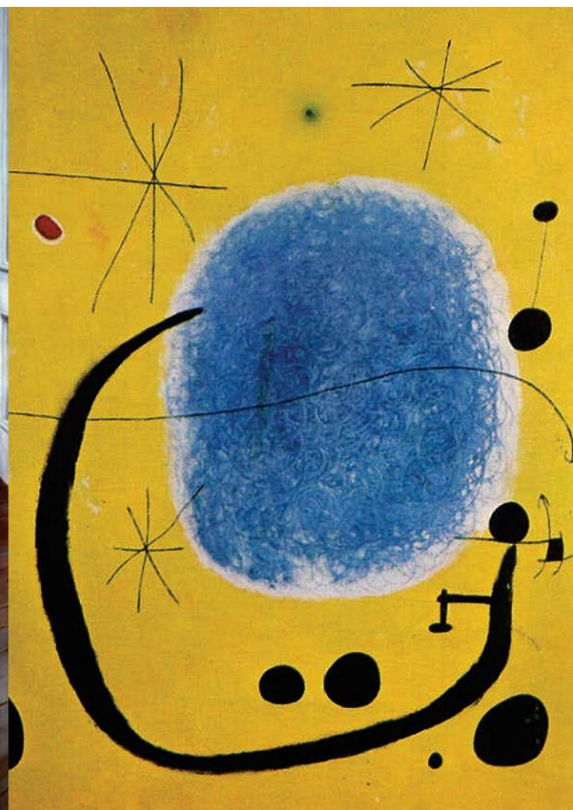






Ceci n'est pas une pipe.









REFERÊNCIAS

ARAUJO, Edinaldo Alves; BORGES, Taina Sarmento; LIRA, Rebeca Cardoso. Explorando o surrealismo: uma ligação entre Dorothea Tanning e água de coco. *Revista de Trabalhos Acadêmicos - UNIVERSO* – Goiânia, v. 1, n. 11, 2024.

AZEVEDO, Érika Pinto de; PONGE, Robert Charles. André Breton e os primórdios do surrealismo. *Contingentia*, Porto Alegre, v. 3, n. 2, nov. 2008, p. 277-284.

ART HISTORY SCHOOL. Explore the dreamlike world of Dorothea Tanning: an artistic retrospective - Art History School. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GA9SAubfa8s&list=WL&index=5>. Acesso em: 12 jul. 2024.

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. *Revista Psicopedagogia*, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010.

A dominar o grattage - Tutoriais Arte Totenart. Disponível em: <https://totenart.pt/blog/tutoriais/a-dominar-a-grattage/>. Acesso em: 6 jun. 2024.

BARBOSA, Ana Mae. Arte-educação no Brasil: realidade hoje e expectativas futuras. *Estudos Avançados*, v. 3, p. 170-182, 1989.

BARBOSA, Ana Mae. A imagem no ensino da arte: anos 1980 e novos tempos. 8. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2010. p. 149.

BARTRA, Eli; MRAZ, John. As duas Fridas: história e identidades transculturais. *Revista Estudos Feministas*, v. 13, n. 1, abr. 2005, p. 69-79. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/s0104-026x2005000100005>. Acesso em: 8 jul. 2024.

BRODSKAÏA, Nathalia. Surrealismo. Tradução: Gil Reyes. *Coleção Folha O Mundo da Arte*, v. 10. São Paulo: Folha de S. Paulo, 2017.

BUGLER, C. et al. O livro da arte. Tradução: Flávia Souto Maior. 1. ed. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2019. p. 352.

CARRUTHERS, Victoria. Dorothea Tanning and her gothic imagination. 2011.

CARNEIRO, M. A. B. Brinquedos e brincadeiras: formando ludo educadores. São Paulo: Articulação Universitária, 2003.

COLLECTION PHARES. Jacqueline Lamba | Bande-annonce officielle. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7j6UBoWXPqE>. Acesso em: 23 out. 2024.

DA SILVA, Claudimar Pereira; DA SILVA, Paulo César Andrade. Clarice Lispector e Dorothea Tanning: convergências da substância em “Preciosidade” e The guest room. *Revista Linguagens & Letramentos*, v. 3, n. 1, p. 103-114, 2018.

FABRICE MAZE. Jacqueline Lamba et André Breton. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dc7CVvSrJI4>. Acesso em: 10 jul. 2024.

FACHIN, Paulo Cesar. Frida Kahlo: contextualização histórica a partir da obra Frida: a biografia de Hayden Herrera. *Revista de Literatura, História e Memória*, v. 12, n. 19, 2016. DOI: 10.48075/rlhm.v12i19.14730. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/rlhm/article/view/14730>. Acesso em: 8 jul. 2024.

FARTHING, Stephen. Tudo sobre arte. Tradução: Paulo Polzonoff Jr. et al. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

FERREIRA, Renata Wirthmann G.; RIVERA, Tania. Alternância e desejo na feminilidade e na obra de Frida Kahlo. *Psicologia USP*, v. 19, n. 2, jun. 2008, p. 235-257. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/s0103-65642008000200008>. Acesso em: 8 jul. 2024.

GADIA, Carlos. Aprendizagem e autismo: transtornos da aprendizagem: abordagem neuropsicológica e multidisciplinar. Porto Alegre: Artmed, 2006.

GENIAL CARE. Desafios da comunicação alternativa no autismo. Disponível em: <https://genialcare.com.br/blog/desafios-comunicacao-alternativa-no->

PALOMO ALVES, Álvaro Marcel. A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica. *Revista Linhas*, Florianópolis, v. 4, n. 1, 2007. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1203>. Acesso em: 8 set. 2024.

RISSATO, H. DSM-5: quais são os critérios do diagnóstico para o autismo? Disponível em: <https://genialcare.com.br/blog/criterios-diagnostico-dsm-5-para-autismo/#:~:text=Padr%C3%B5es%20repetitivos%20e%20restritos%20de,brinquedos%2C%20girar%20objetos%2C%20col%C3%A1lias%3B>. Acesso em: 23 jul. 2024.

TATE. Dorothea Tanning – Pushing the boundaries of surrealism | TateShots. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=92LvYigLMLc&list=WL&index=4&t=1s>. Acesso em: 12 jul. 2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. *Pro-Posições*, v. 6, n. 2, p. 46-63, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brinquedo na educação: considerações históricas. *Idéias, o cotidiano da pré-escola*, São Paulo, n. 7, p. 39-45, 1990. Fundação para o Desenvolvimento da Educação.

RIBEIRO, Elisa. A perspectiva da entrevista na investigação qualitativa. In: *Evidência, olhares e pesquisas em saberes educacionais*. Número 4, maio de 2008. Araxá: Centro Universitário do Planalto de Araxá.

REFERÊNCIAS DE FIGURAS

1. **LUISA ZAGATTO.** Desenho da autora. Disponível em: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
2. **ANDRÉ BRETON.** Manifesto do Surrealismo, 1924. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Surrealist_Manifesto. Acesso em: 23/10/2024.
3. **SALVADOR DALÍ.** Cadáver Esquisito de Salvador Dalí em colaboração com André Breton, Gala e Valentine Hugo, 1932. Disponível em: <https://totenart.pt/blog/noticias/cadaver-esquisito/>. Acesso em: 23/10/2024.

4. **FOTO DE ANDRÉ BRETON.** Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Andr%C3%A9_Breton. Acesso em: 23/10/2024.
5. **ANDRÉ BRETON E PHILIPPE SOUPAULT.** Os Campos Magnéticos, 1920. Disponível em: <https://at.pinterest.com/pin/113575221831542955/>. Acesso em: 23/10/2024.
6. **FOTO DE SALVADOR DALÍ.** Disponível em: <https://www.galleries-bartoux.com/en/artists/salvador-dali/>. Acesso em: 23/10/2024.
7. **SALVADOR DALÍ.** Cena de Um Cão Andaluz, 1929. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-1996/fotos/detalhe/?cmediafile=18821456>. Acesso em: 23/10/2024.
8. **SALVADOR DALÍ.** Sonho Causado pelo Voo de uma Abelha em volta de uma Romã um Segundo antes de Acordar, 1944. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/salvador-dali/dream-caused-by-the-flight-of-a-bee-around-a-pomegranate-one-second-before-awakening>. Acesso em: 23/10/2024.
9. **SALVADOR DALÍ.** Reminiscência Arqueológica do Angelus de Millet, 1933-35. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/salvador-dali/archeological-remembrance-millet-s-angelus>. Acesso em: 23/10/2024.
10. **JEAN-FRANÇOIS MILLET.** Angelus, 1857-59. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/jean-francois-millet/the-angelus-1859>. Acesso em: 23/10/2024.
11. **RENÉ MAGRITTE.** Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/67413325665438592/>. Acesso em: 23/10/2024.
12. **RENÉ MAGRITTE.** O Homem do Mar, 1927. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/the-man-of-the-sea-1927>. Acesso em: 23/10/2024.
13. **RENÉ MAGRITTE.** A Traição das Imagens (Isso não é um cachimbo), 1929. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/the-treachery-of-images-this-is-not-a-pipe-1948>. Acesso em: 23/10/2024.
14. **RENÉ MAGRITTE.** Série de pinturas “Chave dos Sonhos”, 1927. Disponível em: https://artcontexto.com.br/portfolio/palavra-imagem_kerine-perez/. Acesso em: 23/10/2024.

15. **RENÉ MAGRITTE.** O Modelo Vermelho, 1935. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/the-red-model-1935>. Acesso em: 23/10/2024.
16. **FOTO DE JOAN MIRÓ.** Disponível em: <https://www.fmirobcn.org/es/joan-miro/>. Acesso em: 23/10/2024.
17. **JOAN MIRÓ.** A Fazenda, 1921-22. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/joan-miro/the-farm-1922>. Acesso em: 23/10/2024.
18. **JOAN MIRÓ.** O Carnaval de Arlequim, 1924-25. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/joan-miro/harlequin-s-carnival-1925>. Acesso em: 23/10/2024.
19. **JOAN MIRÓ.** Mulher, 1934. Disponível em: <https://www.thehistoryofart.org/joan-miro/woman-1934/>. Acesso em: 23/10/2024.
20. **JOAN MIRÓ.** Constelação a Estrela da Manhã, 1940. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/joan-miro/constellation-the-morning-star>. Acesso em: 23/10/2024.
21. **FOTO DE MAX ERNST.** Disponível em: <https://artsupp.com/en/artists/max-ernst>. Acesso em: 23/10/2024.
22. **MAX ERNST.** Floresta dos Ossos de Peixe, 1927. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/max-ernst/fishbone-forest-1927>. Acesso em: 23/10/2024.
23. **MAX ERNST.** A Cidade Inteira, 1935-36. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/max-ernst/the-entire-city-1935>. Acesso em: 23/10/2024.
24. **MAX ERNST.** Pássaros também Pássaros, Peixe Cobra e Espantalho, 1921. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/max-ernst/birds-also-birds-fish-snake-and-scarecrow>. Acesso em: 23/10/2024.
25. **FOTO DE FRIDA KAHLO.** Disponível em: <https://mubi.com/pt/cast/frida-kahlo>. Acesso em: 23/10/2024.
26. **FRIDA KAHLO.** A Coluna Partida, 1944. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/frida-kahlo/the-broken-column-1944>. Acesso em: 23/10/2024.

27. **FRIDA KAHLO.** Hospital Henry Ford (A Cama Voando), 1932. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/frida-kahlo/henry-ford-hospital-the-flying-bed-1932>. Acesso em: 23/10/2024.
28. **FRIDA KAHLO.** Autorretrato com Cabelo Cortado, 1940. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/frida-kahlo/self-portrait-with-cropped-hair-1940>. Acesso em: 23/10/2024.
29. **FOTO DE JACQUELINE LAMBA.** Disponível em: <https://www.mutualart.com/Artwork/Jacqueline-Lamba-a-la-Lanterne/0A7C4C3CB85A7033>. Acesso em: 23/10/2024.
30. **JACQUELINE LAMBA.** Cadáver Esquisito de Jacqueline Lamba com Yves Tanguy e André Breton, 1938. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/jacqueline-lamba/cadavre-exquis-with-yves-tanguy-and-andre-breton-1938>. Acesso em: 23/10/2024.
31. **JACQUELINE LAMBA.** Apesar de tudo, primavera, 1942. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/jacqueline-lamba/malgre-tout-le-printemps-1942>. Acesso em: 23/10/2024.
32. **JACQUELINE LAMBA.** Paisagem Simiane, 1967. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/jacqueline-lamba/paysage-simiane-1967>. Acesso em: 23/10/2024.
33. **FOTO DE DOROTHEA TANNING.** Disponível em: <https://www.google.com/imgres?imgurl=https://i.pinimg.com/564x/e4/2d/fb/e42dfb810e3d2ac940224baa1ba08cd5.jpg&tbnid=c8ZZLSG4T39FLM&vet=1&imgrefurl=https://www.pinterest.com/pin/195062227584204338/&docid=r6AJvWJD0SUUeM&w=255&h=350&hl=pt-BR&source=sh/x/im/m1/4&kgs=a8a0d1110175270a&shem=abme,trie>. Acesso em: 23/10/2024.
34. **DOROTHEA TANNING.** Aniversário, 1942. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/dorothea-tanning/birthday-1942>. Acesso em: 23/10/2024.
35. **DOROTHEA TANNING.** Insônias, 1957. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/dorothea-tanning/insomnies-insomnias-1957>. Acesso em: 23/10/2024.

36. **DOROTHEA TANNING.** Hôtel du Pavot, Chambre 202, 1973. Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/dorothea-tanning/h-tel-du-pavot-chambre-202-poppy-hotel-room-202-1973>. Acesso em: 23/10/2024.
37. **NATI SAEZ.** No ateliê da minha professora Nati Saez, realizando uma das minhas pinturas durante a pandemia. Disponível em: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
38. **NATI SAEZ.** No ateliê da minha professora Nati Saez, produzindo uma das pinturas mais importantes para minha poética visual. Disponível em: Acervo pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
39. **LUISA ZAGATTO.** Casulo Humano, 2021. Disponível em: Acervo pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
40. **LUISA ZAGATTO.** Still Alone, 2022. Disponível em: Acervo pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
41. **LUISA ZAGATTO.** Under Control: A Spectator on His Own Stage, 2021. Disponível em: Acervo pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
42. **LUISA ZAGATTO.** Metamorphosis, 2022. Disponível em: <URL>. Acesso em: 23/10/2024.
43. **LUISA ZAGATTO.** Xilogravura feita para a matéria de Laboratório de Técnicas de Reprodução: Relevo e Calcogravura, 2024. Disponível em: Acervo pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
44. **LUISA ZAGATTO.** Ilustração feita para trabalho da matéria Texto/Imagem, no primeiro semestre de 2024. Disponível em: Acervo pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
45. **LUISA ZAGATTO.** Sem Título, 2023-24. Disponível em: Acervo pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
46. **LUISA ZAGATTO.** Ilustração de André Breton. Disponível em: Acervo pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
47. **LUISA ZAGATTO.** Ilustração de Salvador Dalí. Disponível em: Acervo pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
48. **LUISA ZAGATTO.** Ilustração de Joan Miró. Disponível em: Acervo pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
49. **LUISA ZAGATTO.** Ilustração de Frida Kahlo. Disponível em: Acervo pessoal. Acesso em: 23/10/2024.

50. **LUISA ZAGATTO.** Ilustração de Dorothea Tanning. Disponível em: Acervo pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
51. **LUISA ZAGATTO.** Ilustração de René Magritte. Disponível em: Acervo pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
52. **LUISA ZAGATTO.** Ilustração de Max Ernst. Disponível em: Acervo pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
53. **LUISA ZAGATTO.** Ilustração de Jacqueline Lamba. Disponível em: Acervo pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
54. **PRIMEIRA VERSÃO DA PALETA DE CORES.** Disponível em: <https://paletadecores.com/paleta/2f2e30/e84b2c/e6d839/7cd164/2eb8ac/>. Acesso em: 23/10/2024.
55. **SEGUNDA VERSÃO DA PALETA DE CORES.** Disponível em: <https://paletadecores.com/paleta/bf2a23/a6ad3c/f0ce4e/cf872e/8a211d/>. Acesso em: 23/10/2024.
56. **TERCEIRA VERSÃO DA PALETA DE CORES.** Disponível em: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
57. **RASCUNHO DO FUNDO DA ILUSTRAÇÃO.** Disponível em: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
58. **TIPOGRAFIA ESCOLHIDA PARA MARCA.** Disponível em: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
59. **LUISA ZAGATTO.** Tampa do jogo. Disponível em: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
60. **LUISA ZAGATTO.** Parte interna da caixa com as cartas finalizadas. Disponível em: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
61. **LUISA ZAGATTO.** Manual com as cartas de dicas (frente e verso). Disponível em: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.
62. **LUISA ZAGATTO.** Cartões de resposta. Disponível em: Acervo Pessoal. Acesso em: 23/10/2024.