



## TODA REVOLUÇÃO COMEÇA COM UMA FAÍSCA: UMA OBRA DE ARTE CRÍTICA INSPIRADA EM “JOGOS VORAZES”

ANTONELLI, Carolini Maria<sup>1</sup>

DAL MOLIN, Débora<sup>2</sup>

### RESUMO

Esse artigo visa relatar de forma crítica o processo e resultados de uma oficina de Prática Pedagógica em Arte, aliada ao Projeto Integrado “A Arte esculpindo a Liberdade”, desenvolvido no Curso de Licenciatura em Artes da Faculdade de Ampère - FAMPER. O projeto “Arte como instrumento de revolução: a expressão crítica consequente do processo de criação de uma escultura” foi desenvolvido ainda em paralelo a disciplina Atelier IV - Mídias em 2017. A oficina, realizada com estudantes do Ensino Médio, foi idealizada visando promover o aprendizado artístico relacionado à Escultura e Arte Digital, através da criação de uma obra intertextual relacionando uma escultura de *origami* e um vídeo com temática do filme “Jogos Vorazes”. Nesse processo, procurou-se enfrentar a carência de estudo e produção de obras tridimensionais e audiovisuais e trabalhar o caráter crítico da Arte além de sua índole estética. A metodologia para apreensão dos conteúdos se deu a partir da Abordagem Triangular de Ensino de Arte, proposta por Ana Mae Barbosa, que envolve ler, contextualizar e fazer arte, em conjunto a uma discussão filosófica sobre o filme em um comparativo com a situação política, econômica, cultural e social contemporânea no Brasil, convergindo para uma didática problematizadora que abre espaço para questionar e buscar transformar aspectos negativos da sociedade atual, através da Arte.

**PALAVRAS-CHAVE:** Arte; Crítica; Escultura; Arte digital; Jogos Vorazes; Revolução.

---

<sup>1</sup> Graduanda do 6º período do Curso Licenciatura em Artes – FAMPER/PR, Contato: carolinimaria7@gmail.com

<sup>2</sup> Graduada e Mestre em História – UFPR, Professora de História e Educação Especial pela SEED- PR. Docente Faculdade de Ampère – FAMPER/PR

## INTRODUÇÃO

A Arte está diretamente conectada ao intelecto humano, contribuindo para o desenvolvimento deste através do pensamento visual, auditivo e corporal característicos das linguagens de Artes Visuais, Artes Cênicas, Dança e Música. Barbosa (2007, p. 5) reforça esse pensamento de que a prática artística fortalece a racionalidade, dizendo que “não é possível uma educação intelectual sem arte, porque é impossível o desenvolvimento integral da inteligência sem o desenvolvimento do pensamento visual e divergente que caracteriza a arte”. Tendo isso em mente, optou-se por utilizar a abordagem Triangular de Ensino de Arte proposta por Barbosa e envolver leitura, contextualização e produção artística para melhor apreensão dos conteúdos, contribuindo para o desenvolvimento artístico e intelectual.

A história também demonstra que sempre houve uma interação entre Arte e o universo que a cerca, refletindo a cultura, significados e ideais dos indivíduos no tempo, como Dieleman (2006) explica, “as artes estão muito bem equipadas para tocar os sentimentos e as emoções, podendo influenciar o comportamento humano, suas visões de mundo”. Em outras palavras, o contato com as linguagens artísticas, seja apenas apreciativo e/ou criativo, além de colaborar para a inteligência, auxilia no desenvolvimento pessoal subjetivo, mais precisamente nos aspectos emocionais e culturais.

Dessa forma, tanto artistas como arte-educadores podem trazer contribuições reais no trabalho com questões sociais, pois têm a capacidade de transformação, de romper fronteiras, sair dos quadros institucionais e pensar lateralmente, representando problemas da contemporaneidade mais criticamente através da Arte. A partir desse contexto foi utilizada a obra “Jogos Vorazes”, filme baseado no livro homônimo da autora Suzanne Collins, que apresenta uma nação totalitária com divisão extrema de classes sociais, mantida pelo uso dos meios de comunicação como forma de doutrinação. Essa construção fictícia espelha o cenário político, socioeconômico e cultural contemporâneo a nível nacional. Através dessa comparação, surgem discussões sobre a autoridade, poder e controle, a opressão do governo sobre a população, assim como a violência presente em ambas as esferas.

Sob este prisma fundamenta-se o projeto cujo processo e resultados serão relatados de forma crítica nesse artigo: parte do Projeto Integrado “A Arte esculpindo a Liberdade”, a prática pedagógica “Arte como instrumento de revolução: a expressão crítica consequente do processo de criação de uma escultura” foi idealizada considerando dois aspectos evidentes na Arte-educação

atualmente: a carência obras tridimensionais (uma vez que as produções de estudantes comumente compreendem majoritariamente pinturas e desenhos) e a possibilidade da leitura de obras cinematográficas da *cultura pop* como questionamento social, valorizando o aprendizado artístico além de seu caráter estético.

Dessa maneira, utilizando a Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa em conjunto a uma reflexão crítica sobre o filme “Jogos Vorazes”, se buscou promover o aprendizado artístico relacionado à Escultura e Arte Digital como processo criativo e forma de expressão, e também inspirar a discussão reflexiva a respeito de questões sociais comparando aspectos do filme com a realidade do Brasil. Tudo isso através da construção de uma obra artística em formato de instalação tridimensional e audiovisual que expresse os conhecimentos apreendidos e represente uma crítica social.

O resultado é uma instalação de origamis em formato de pássaro com um vídeo que intercala cenas de protestos reais e trechos do filme. A intenção final da obra, além do aprendizado presente durante seu desenvolvimento, é de representar o cunho artístico e revolucionário que caracteriza o projeto como um todo, expressando uma crítica à opressão do sistema totalitário presente tanto na esfera fictícia, como no mundo real.

### **“QUE A SORTE ESTEJA SEMPRE AO SEU FAVOR!”<sup>3</sup> (SINOPSE DO FILME)**

Tema do projeto, o enredo de Jogos Vorazes se passa em uma época futura, local onde antes fora a América do Norte, agora arrasado por eventos catastróficos que acarretaram uma guerra pelo pouco que havia restado, culminando no colapso da civilização e no surgimento de Panem, uma nação onde democracia, liberdade e justiça não existem. A sede do poder político e econômico desse país é a Capital, uma cidade com tecnologia extremamente avançada, de onde são governados os outros 12 distritos através de uma ditadura marcada pela violência, vigilância constante e manipulação de propaganda.

No centro dessa tirania encontra-se a elite e o Presidente Snow, que exercem uma posição de superioridade em relação ao restante da população de Panem: todos os distritos devem produzir suprimentos para manter a qualidade de vida na Capital. Como diz Gresh (2012, p. 11), “é um

---

<sup>3</sup> Todos os títulos referem-se a frases do filme.

mundo onde toda a esperança foi perdida, onde o povo come sopa de agulha de pinheiro e ensopado de vísceras para sobreviver, onde pacificadores espancam e chicoteiam seus vizinhos”.

O gatilho dessa opressão acontece em resposta à primeira tentativa de invasão da Capital pelo distrito 13, durante os Dias Escuros, para evitar a reincidência de insubordinações e lembrar à população do poder da Capital, o Presidente Snow ordena o lançamento de mísseis para exterminar o distrito rebelde, decreta o Tratado da Traição e institui que anualmente em cada distrito, todos os jovens de 12 a 18 anos de idade são forçados a se candidatar como tributos, dentre os quais um rapaz e uma moça serão aleatoriamente selecionados e enviados para participar do reality show de sobrevivência onde enfrentarão outros 23 concorrentes até a morte. O tributo que vence tem para si e seu distrito a garantia de suprimentos pelo próximo ano. Esse evento foi nomeado de Jogos Vorazes.

Como protagonista do filme, na 74ª edição dos Jogos, está Katniss Everdeen, uma jovem que se oferece para lutar no lugar da irmã mais nova que fora sorteada como tributo. Seus oponentes, porém, não são apenas os demais competidores, mas as forças por trás dos jogos: o governo. Em sua trajetória, ela enfrenta o poder da Capital, passando do objetivo de proteger as pessoas que ama, para liderar uma revolução e libertar a si e seu povo da opressão. A história também é marcada por um pássaro derivado dos gaio tagarelas, armas da Capital para espionar os revolucionários, que após descobertas, foram abandonados nas florestas, mas sobreviveram e cruzaram com fêmeas de rouxinóis, dando origem aos Tordos, que, assim como Katniss, se tornaram o símbolo da revolução.

## **“LEMBRE-SE DE QUEM É O VERDADEIRO INIMIGO”:** ANÁLISE CRÍTICA DA OBRA **JOGOS VORAZES EM COMPARAÇÃO À ATUALIDADE BRASILEIRA**

Conforme descrito na sinopse do filme, Panem<sup>4</sup> é uma nação fictícia caracterizada pela extrema divisão de classes sociais mantida pelo uso dos meios de comunicação e da violência como forma de doutrinar e controlar a população. Essa conjectura, claramente perceptível tanto nos livros como no filme, trata-se de um regime totalitário, um sistema político pelo qual o Estado, mantido

---

<sup>4</sup> Uma informação interessante que demonstra a complexidade da trama escrita por Collins (2010) é que até mesmo o nome da nação é um termo em latim para “pão e circo”, uma referência à política da Antiguidade Grega em que o entretenimento distrai a atenção pública de assuntos importantes como a política.

por um único partido ou por um ditador, nesse caso a Capital, busca legitimar-se não reconhecendo limites à sua autoridade, regulamentando todos os aspectos da vida pública e privada.

Esse sistema, como explicam Outhwaite e Bottomore (1996, p. 771-772) “é muitas vezes marcado por culto de personalidade, o controle sobre a economia, a regulação e restrição da expressão, a vigilância em massa e o disseminado uso do terrorismo de Estado”, e mantém o poder através do controle sobre os meios de comunicação, utilizando a tecnologia como instrumento de coerção para limitar o livre pensamento, vigiar e punir a população, tudo disfarçado pela premissa de realizar ideais utópicos. Tal situação remonta ao atual contexto político e social no Brasil: apesar de não refletir o sistema totalitarista no mesmo nível do filme, realidade e ficção compartilham de aspectos bastante semelhantes. Através dessa comparação, ocorreu a discussão sobre autoridade, poder, controle, a opressão do governo sobre a população e a violência presente em ambas as esferas.

O principal tópico discutido foi o da desigualdade social, que em Panem é representada pela superioridade da Capital (que em seu cotidiano esbanja dinheiro, luxo e tempo) em relação ao restante da população (que vive em meio à miséria e violência e ainda forçada a sustentar a elite que a domina). Outra circunstância que acentua essa divisão envolve os três distritos mais próximos da Capital, que por produzirem artigos essenciais (construções e energia) e itens de luxo, detém um melhor relacionamento com o centro de poder nacional, tendo direitos e regalias atendidos, enquanto a população dos outros nove vive na miséria.

Como isso não bastasse, essa desigualdade se estende à Arena, pois mesmo que não sejam mais poderosos do que a Capital, os tributos desses distritos tem vantagem na disputa: chamados de Carreiristas, são treinados para os Jogos desde crianças, têm acesso a toda tecnologia para desenvolverem tanto a inteligência e a força física para se tornarem vencedores, e assim se sentem, ao passo que os demais, que sequer dispõem de uma educação de qualidade (as disciplinas são voltadas à doutrinação sobre a história de Panem, para a manutenção do sistema totalitário) têm menos chances de serem vitoriosos nos Jogos, sendo então a morte, seu destino mais provável.

Na sociedade brasileira essa disparidade social e de renda também se manifesta, a riqueza nacional, que deveria ser justamente distribuída, fica concentrada em uma pequena parcela da população, ao mesmo tempo em que uma grande maioria não possui o mínimo necessário para sobreviver de forma digna, humana, como Marasciulo (2016) aponta: o país aparece entre os 20 piores colocados em listas que mensuram a divisão de renda, “segundo a Pesquisa Nacional por

Amostra de Domicílios (PNAD) de 2014, feita pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), o salário dos 10% mais ricos é quase 30 vezes maior que o dos 10% mais pobres”.

E esse desequilíbrio Gresh (2012, p.11) entende pela frase ‘a sobrevivência do mais apto’ o que diz respeito à meritocracia, uma ideologia de hierarquização na qual a realização pessoal e profissional é baseada no mérito pelo esforço individual, sem considerar as condições externas que interferem nos acontecimentos no decorrer desse trajeto. Por exemplo, para a meritocracia, o fato de um(a) estudante não obter uma vaga em uma universidade pública ocorreu apenas porque este não se esforçou o suficiente para tanto. Fatores como a escolaridade do indivíduo, sua classe social, o cotidiano em vive não são levados em conta.

Marasciulo (2016) comenta um exemplo concreto disso: tem havido discussões nas redes sociais em que diante da notícia do o filho do presidente Michel Temer ter aos 7 anos de idade, mais de R\$ 2 milhões em bens em seu nome, muitos internautas compartilharam, ironicamente: “o legal da meritocracia é que você pode entrar na idade escolar com R\$ 2 milhões em imóveis ou sem merenda, mas o seu sucesso depende só de você”.

Esse espectro de desnível econômico e social no Brasil acentuou-se durante o governo de Michel Temer, proclamado presidente após o impeachment de Dilma Rousseff, processo este que conforme publica a Redação do Senado (2016), “caracterizou-se por polêmica e divergência de opiniões no Parlamento e na sociedade”, durante um momento de crise econômica e queda da popularidade da presidenta no Congresso; porém, diferente do ocorrido com Fernando Collor em 1992, em que tanto a sociedade como o parlamento eram favoráveis à queda do presidente, mesmo com uma parcela da população defendendo a cassação de seu mandato, “Dilma teve forte apoio de movimentos sociais e de organizações sindicais, como a Central Única dos Trabalhadores (CUT), que organizou manifestações contrárias ao impedimento”. O Senado detalha ainda, que

o processo de impeachment de Dilma Rousseff teve início em 2 de dezembro de 2015, quando o ex-presidente da Câmara dos Deputados Eduardo Cunha deu prosseguimento ao pedido dos juristas Hélio Bicudo, Miguel Reale Júnior e Janaína Paschoal. Com uma duração de 273 dias, o caso se encerrou em 31 de agosto de 2016, tendo como resultado a cassação do mandato, mas sem a perda dos direitos políticos de Dilma. Na justificativa para o pedido de impeachment, os juristas alegaram que a então presidente havia cometido crime de responsabilidade pela prática das chamadas "pedaladas fiscais" e pela edição de decretos de abertura de crédito sem a autorização do Congresso. [...] No terceiro dia do julgamento, a presidente Dilma compareceu ao Congresso para se defender e negou ter cometido os crimes de responsabilidade de que foi acusada. Dilma classificou de golpe a aprovação do impeachment e acusou o então vice-presidente, Michel Temer, e o ex-presidente da Câmara, Eduardo Cunha, de conspiração.

Esse evento que marcou a história política do Brasil foi logo respondido pela população: em vários protestos, milhares de pessoas expressaram sua insatisfação com o governo de Temer. Noticiadas pelo canal G1 (2016), no dia 10 de junho, em 24 estados e no Distrito Federal “manifestações foram convocadas por movimentos sociais e sindicatos. Ato tiveram críticas ao presidente interino e reivindicações de categorias”. Todavia, mesmo sendo pacíficos, esses protestos que se estenderam até o fim do ano de 2016 foram reprimidos com violência pela Polícia Militar (muitas vezes sob justificativas contraditórias, alegações de que a atitude se tratava de resposta a atos de vandalismo), como registra Jiménez (2016) sobre um dos protestos, convocado pelos coletivos Frente Brasil Popular e Povo Sem Medo:

Na conta dos organizadores, eram 100.000 pessoas: famílias com crianças de colo, jovens e manifestantes ligados a movimentos sociais que lotaram a avenida, e marcharam, a partir das 18 horas, até o Largo da Batata. Tudo correu de maneira tranquila e organizada [...] Mas, quando as pessoas começaram a ir embora, dirigindo-se ao metrô Faria Lima, em frente à Batata, uma confusão se instalou com a Polícia Militar jogando bombas de gás lacrimogêneo para dispersar o fluxo dentro e fora da estação. Muitas pessoas começaram a passar mal e a tossir em reação ao gás, incluindo idosos. [...] Imagens de uma vidraça quebrada em um estabelecimento na Largo da Batata, divulgada pela Globo News, explicaria mais tarde o que a PM procurou justificar. Mas, os seis jornalistas do EL PAÍS que seguiram a marcha dos manifestantes em distintos pontos do percurso não presenciaram nenhum ato de vandalismo.

Nesse círculo se afirma a comparação com a realidade de opressão do povo pelo sistema totalitário presente em *Jogos Vorazes*: usando seu poder militar, nos distritos os Pacificadores vigiam e controlam a população pobre, e na Capital, protegem a elite e os governantes de Panem.

## **O TORDO, KATNISS E A RESISTÊNCIA: A SIMBOLOGIA DE JOGOS VORAZES NO PROCESSO CRIATIVO DA ESCULTURA**

De acordo com o Dicionário Online, o termo escultura significa “arte que se expressa pela criação de formas plásticas em volumes ou relevos, seja pela modelagem de substâncias, seja pelo desgaste de sólidos [...], seja pela reunião de materiais e/ou objetos diversos”. Ou seja, a escultura compõe a ação de transformar matéria bruta em formas espaciais tridimensionais com significado. Já o Origami (*arte de dobrar o papel*) é uma técnica que, Segundo Buske (2007), surgiu no Japão, não permite cortes nem colagens, e o resultado final consiste numa figura tridimensional que

representa seres e objetos diversos. O mais popular é o Tsuru, pássaro que segundo a cultura japonesa, simboliza saúde, boa sorte, felicidade.

Esses exemplos envolvem uma dentre as várias formas de arte, a tridimensionalidade, que pode ser afirmada como aquela que estabelece maior interação com o público por ser mais acessível, pois se manifesta não apenas na forma visual, como também palpável, transcendendo limites apreciativos comumente presentes em outras formas de arte.

Para a contextualização desse conteúdo foi feita uma breve apresentação em *slides* (ver anexos) durante atividade interdisciplinar com Filosofia na aula da professora Cristiana Suzin. Em seguida, após explanar sobre o processo de construção da obra planejada, foi trabalhado o passo a passo para a produção de cada origami e a montagem da escultura final, utilizando papéis de revista e tinta spray dourada.

Entretanto, foram contemplados os conceitos estéticos e a simbologia relacionada ao tema através da leitura analítica do filme, acompanhando o prisma das Diretrizes Curriculares da Educação Básica em Arte, Paraná (2008, p. 72), que evidenci a importância da prática artística e da leitura de obras para a percepção e criação de obras com significado, uma vez que as manifestações artísticas representam “a forma pela qual o artista percebe o mundo, reflete sua realidade, sua cultura e sua época, dentre outros aspectos”.

Esse conjunto de conhecimentos deve ser o ponto de partida para que a leitura da obra componha a prática pedagógica, que inclui a experiência do aluno e a aprendizagem pelos elementos percebidos por ele na obra de arte. Trabalhar com as artes visuais sob uma perspectiva histórica e crítica, reafirma a discussão sobre essa área como processo intelectual e sensível que permite um olhar sobre a realidade humano-social, e as possibilidades de transformação desta realidade.

Esse processo proporciona o desenvolvimento do olhar artístico e crítico sobre a sociedade. Em relação ao tema do filme, o significado principal reside na protagonista e no Tordo, o pássaro que, como Katniss, tornou-se um símbolo da resistência, um lembrete das limitações do controle totalitário, por ter nascido de um espécime criado e abandonado pela capital, mas que sobreviveu. Possuindo o que Ribeiro (p. 47) entende como o poder infinito de representação, assim como o Tsuru, Katniss e o Tordo são símbolos de ideais de esperança e liberdade, e sua disseminação entre as pessoas ampliou seu sentido, passando a representar um significado muito maior do que apenas a liberdade individual, mas a liberdade de um povo, esperança por uma vida melhor.



## **“A ESPERANÇA É A ÚNICA COISA MAIS FORTE DO QUE O MEDO”: O PODER INSPIRADOR DA ARTE DIGITAL NA CRÍTICA DA REALIDADE**

Dentre as várias ferramentas de comunicação das mídias, a Arte digital, assim como escultura, estabelece maior interação com o público devido à sua carga de acessibilidade, conteúdo e divulgação das produções artísticas, e essa relação redefiniu o campo tradicional da Arte, pois a mídia, como explica Arantes (2005), trabalha “seus processos criativos a partir de fluxos informacionais. A obra de arte neste caso não é uma representação imitativa da realidade, mas uma capacidade comunicativa, [...] uma relação dinâmica”. Por isso, nesse projeto, também foi produzido um vídeo, reunindo cenas de protestos reais intercaladas à cenas impactantes de Jogos Vorazes, a fim de captar a atenção do espectador, despertando seu olhar para a arte e para o pensamento crítico sobre o tema político e social.

Na terceira aula da prática, no laboratório de informática os alunos utilizaram pesquisa na internet para selecionar as cenas que comporiam o vídeo, e devido ao curto prazo disponível para se ensinar individualmente a lidar com o software de edição, os alunos optaram por apenas escolher as cenas (também dos demais filmes e *trailers* da saga Jogos Vorazes e não somente do primeiro filme) e decidir as características do vídeo, que foi editado no notebook pessoal da acadêmica, ao mesmo tempo explicando noções gerais do programa e permitindo aos participantes acompanhar a montagem a obra. Para mais informações, vide anexos.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Como a importância dessa prática destacou-se a partir da carência de se trabalhar obras tridimensionais e também as contribuições do saber artístico no trabalho com questões sociais, valorizando o caráter crítico e filosófico da Arte, que transcende sua índole estética, considerando os aspectos observados no processo, bem como a mudança percebida nos alunos a partir dela, é possível afirmar que os objetivos foram alcançados com sucesso.

Os estudantes demonstraram grande interesse em participar da prática e mesmo aqueles que não tinham disponibilidade incentivaram os demais e apreciaram o resultado final. Como um todo, é possível concluir que essa experiência excedeu as expectativas, todos que participaram investiram sua dedicação e sentimento no processo, também contribuindo com ideias para aprimorar a obra

além do que fora definido de início. Também observaram-se as contribuições do origami para o processo de ensino-aprendizagem como forma de desenvolvimento das capacidades intelectuais, pois exigiram dos participantes concentração, possibilitando aperfeiçoar as habilidades de coordenação motora e destreza manual.

Mas, principalmente, foi com a discussão crítica-interpretativa, a prática artística criativa, a leitura da simbologia do tema e a facilidade de sensibilização e repercussão características das mídias digitais audiovisuais que se percebeu possível trabalhar a Arte como uma como um instrumento de revolução, uma reflexão crítica sobre sistemas de governo opressores e injustiças vivenciadas no dia-a-dia.

Um pensamento encorajador retrata o sentimento dessa vivência artística: ter consciência de que, apesar das dificuldades, a Arte transforma o mundo, como uma centelha que poderá acender uma verdadeira revolução na mente e no coração de cada pessoa, como Collins escreveu: “toda revolução começa com uma faísca”. E o que mais desperta esse sentimento, é ver os alunos compartilhando essa esperança, ver o olhar do público encontra sua obra responder lentamente com um silêncio aturdido, e então, aplausos.

## REFÊRENCIAS

ARANTES, P. **Arte e mídia no Brasil: perspectivas da estética digital**. São Paulo: ARS, 2005. Disponível em < [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1678-53202005000200004](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202005000200004) > Acesso 13 out. 2018.

BARBOSA, A. M. **A imagem no ensino da arte**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

BOTTOMORE, T.; OUTHWAITE, W. **Dicionário do pensamento social do Século XX**. Rio de Janeiro: Zahar, 1996. Disponível em < [http://www.academia.edu/15355538/DICION%C3%81RIO\\_DO\\_PENSAMENTO\\_SOCIAL\\_DO\\_S%C3%89CULO\\_XX\\_WILLIAM\\_OUTHWAITE\\_TOM\\_BOTTOMORE](http://www.academia.edu/15355538/DICION%C3%81RIO_DO_PENSAMENTO_SOCIAL_DO_S%C3%89CULO_XX_WILLIAM_OUTHWAITE_TOM_BOTTOMORE) > Acesso 13 out. 2018.

BUSKE, Neirelise. **Uma contribuição para o ensino de geometria utilizando origami e caleidoscópio**. Rio Claro: Universidade Estadual Paulista - Instituto de Geociências e Ciências Exatas, 2007. 200 p. Disponível em < <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/91082> > Acesso 13 out. 2018.

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Editora Rocco Jovens Leitores, 2010.

DIELEMAN, Hans. **Sustentabilidade como inspiração para a arte: um pouco de teoria e uma galeria de exemplos**. In: *Arte Mobilidade e Sustentabilidade*. São Paulo: Assoc. Cultural

Videobrasil, 2006. Disponível em < <http://site.videobrasil.org.br/publicacoes/caderno/02> > Acesso 13 out. 2018.

G1, **24 estados e DF têm protestos contra o governo Temer nesta sexta.** [online] São Paulo: G1, 2016. Disponível em < <http://g1.globo.com/politica/noticia/2016/06/estados-tem-protestos-contra-governo-temer-nesta-sexta-feira.html> > Acesso 15 out. 2018.

GRESH, L. H. **Hunger Games: a filosofia por trás dos jogos vorazes.** Tradução Cassius Madauar. São Paulo: Lua de Papel, 2012. 216 p.

JIMÉNEZ, C. **Milhares vão às ruas contra Temer em SP e PM reprime ato com justificativa controversa.** São Paulo: El País, Edição Brasileira, 2016. Disponível em < [https://brasil.elpais.com/brasil/2016/09/05/politica/1473039670\\_195291.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2016/09/05/politica/1473039670_195291.html) > Acesso 15 out. 2018.

MARASCIULO, M. **Como a meritocracia contribui para a desigualdade.** São Paulo: Revista Galileu, 2016. Disponível em < <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2016/06/como-meritocracia-contribui-para-desigualdade.html> > Acesso 15 out. 2018.

PARANÁ, SEED. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica em Arte.** Curitiba: Secretaria de Estado da Educação, 2008.

RIBEIRO, E. S. **Um estudo sobre o símbolo, com base na semiótica de Peirce.** São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, USP, 2010. p. 46–53. Disponível em < <http://www.revistas.usp.br/esse/article/view/49258/53340> >

SENADO, Redação. **Impeachment de Dilma Rousseff marca ano de 2016 no Congresso e no Brasil.** Brasília: Redação do Senado Brasileiro, 2016. Disponível em < <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2016/12/28/impeachment-de-dilma-rousseff-marca-ano-de-2016-no-congresso-e-no-brasil> > Acesso 15 out. 2018.

## ANEXOS

**JOGOS VORAZES – FICHA TÉCNICA****Lançamento** 23 de março de 2012, EUA**Duração** 2h22min**Produtora** Lionsgate**Distribuidora** Paris Filmes**Direção e roteiro** Gary Ross e Suzanne Collins**Gênero(s)** Ação, Drama, Ficção Científica**Elenco principal** Jennifer Lawrence (Katniss);  
Josh Hutcherson (Peeta);  
Liam Hemsworth (Gale);  
Woody Harrelson (Haymitch);  
Donald Sutherland (Prs. Snow)Ficha técnica do filme. Fonte: [www.adorocinema.com.br](http://www.adorocinema.com.br)Cartaz do filme. Fonte: [www.google.com](http://www.google.com)

Um dos atos de protesto contra o governo de Michel Temer. Fonte: EL PAÍS.



Algumas das cenas reais que compõem o vídeo, à esquerda, o Rebelde Desconhecido, o misterioso homem que ficou reconhecido como herói após ser filmado e fotografado tentando impedir a passagem de um tanque durante os protestos na Praça da Paz Celestial em Pequim, em 5 de junho de 1989. À direita, violência da polícia durante protestos contra o governo de Michel Temer, em São Paulo, em junho de 2016. Fonte: [www.youtube.com](http://www.youtube.com).



Acima, uma frase e algumas imagens do filme que compõem o vídeo, entre elas o broche e o símbolo do Tordo e a saudação de respeito que passou de um rito funeral para um gesto de rebelião. Fonte: [www.youtube.com](http://www.youtube.com).

#### FICHA TÉCNICA DO VÍDEO PRODUZIDO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA EM ARTE

<b>Título</b>	Arte como instrumento de revolução, Jogos Vorazes e Filosofia
<b>Lançamento</b>	2017, duração 03'05"
<b>Direção e Produção</b>	Carolini Maria Antonelli.
<b>Roteiro</b>	Amanda Mendonça, Ana Gonçalves, Ashley Machado, Isadora Bonassina, Luís Couto e Natalia Artini
<b>Disponível em</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=8okyl5RAW9o">https://www.youtube.com/watch?v=8okyl5RAW9o</a>

**REGISTROS DA INTERAÇÃO DOS ALUNOS NO PROJETO DE INTERVENÇÃO DA PRÁTICA PEDAGÓGICA EM ARTE “Arte como instrumento de revolução, Jogos Vorazes e Filosofia”**

Alunas confeccionando os origamis para compor a escultura.



Fonte: Acervo pessoal.

Instalação finalizada, colocada no saguão do colégio, com o vídeo transmitido ao lado.



Fonte: Acervo pessoal.

## Sequência de slides utilizados para contextualizar o conteúdo

<p style="text-align: center;"><b>Regime Totalitário</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Não reconhece limites à própria autoridade;</li> <li>› Busca regulamentar todos os aspectos da vida pública e privada;</li> <li>› Mantém o poder político através da propaganda;</li> <li>› Meios de comunicação controlados pelo estado;</li> <li>› Partido único marcado por             <ul style="list-style-type: none"> <li>› Culto de personalidade;</li> <li>› Controle sobre a economia;</li> <li>› Regulação e restrição da expressão;</li> <li>› Vigilância em massa;</li> <li>› Uso do terrorismo de estado;</li> </ul> </li> </ul> <p>(OUTHWAITE; BOTTOMORE, 1996, p. 772).</p>	<p style="text-align: center;"><b>ORIGAMI</b> </p> <p>Nomeado por uma expressão que significa <i>arte de dobrar o papel</i>, o origami teve origem no Japão.</p> <p>A técnica consiste em fazer dobras geométricas em folhas de papel quadrado, resultando em uma figura tridimensional que representa seres e objetos diversos.</p> <p>Contribui para a educação como forma de desenvolvimento das capacidades intelectuais, pois exige concentração, inspira a imaginação e aperfeiçoa as habilidades de coordenação motora.</p> <p>O origami mais popular é o <i>Tsuru</i>, um pássaro que, segundo a cultura japonesa, simboliza saúde, boa sorte e felicidade.</p>
<p style="text-align: center;"><b>ESCULTURA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Transformar matéria bruta em formas espaciais com significado;</li> <li>› Formas em terceira dimensão:             <ul style="list-style-type: none"> <li>› Volume X Altura X Profundidade;</li> </ul> </li> <li>› Maior interação com o público;</li> <li>› Arte visual e sensorial;</li> <li>› Acompanha o homem desde o início da história.</li> <li>› De acordo com a época, a civilização e a escola artística, a escultura sofre variações temáticas e formais.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>AO LONGO DO TEMPO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› <b>Na Pré-História:</b> magia e religião.</li> <li>› <b>Paleolítico:</b> o objetivo era moldar animais e figuras humanas, geralmente femininas.</li> <li>› <b>Escultura como a conhecemos hoje:</b> surgiu no Oriente Médio. No Ocidente, surgiu primeiro na Grécia Clássica a partir do século 10 a.C.</li> <li>› <b>Renascimento:</b> Artistas: Donatello, Michelangelo, Rodin;</li> </ul>
 <p style="text-align: center;"><b>Venus De Willendorf,</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› 11 cm de altura, representação de uma mulher.</li> <li>› Áustria, arqueólogo</li> <li>› Josef Szombathy, 1908.</li> <li>› Estima-se ter sido criada há vinte e dois ou vinte e quatro mil anos.</li> <li>› Estudiosos afirmam que simboliza a fertilidade.</li> </ul>	 <p style="text-align: center;">«« David Michelangelo</p> <p style="text-align: center;">O Pensador »» Auguste Rodin</p> 
<p style="text-align: center;"><b>AO LONGO DO TEMPO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› <b>Escultura moderna:</b> início em 1800 até 1950;</li> <li>› Buscava romper com os ideais do passado.</li> <li>› Foco na representação de questões contemporâneas, em oposição aos grandes temas históricos e alegóricas anteriores.</li> <li>› “Na <b>Arte Contemporânea</b> os artistas pensam a escultura a partir da fotografia, vídeo e performance”, afirma Fernanda Lopes, curadora. “Muitos partem de objetos e ações comuns do mundo, que são invisíveis em nosso dia a dia, e para os quais os artistas chamam nossa atenção.”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› <b>TÉCNICAS:</b> Modelação, Talhe, Soldagem, Encaixe/Junções, Fundição...</li> <li>› <b>MATERIAIS:</b> Papel; Arame; Pedra; Madeira; Metais; Plásticos; Sucata, Gesso; Argila...</li> <li>› Podem ser classificadas conforme:             <ul style="list-style-type: none"> <li>› Expressão do volume;</li> <li>› Tipo de material;</li> <li>› Outras características;</li> </ul> </li> </ul>

### CLASSIFICAÇÃO POR EXPRESSÃO DO VOLUME

- ▶ **Espacial:** Pode-se andar em torno da escultura, apreciando-a através de vários pontos de vista.



### CLASSIFICAÇÃO POR EXPRESSÃO DO VOLUME

- ▶ **Frontal:** Algumas esculturas são feitas em relevo num plano.
- ▶ Aqui incluem-se os baixos e altos relevos.



### CLASSIFICAÇÃO POR TIPO DE MATERIAL

- ▶ **Durável:** feitas em materiais duradouros.



### CLASSIFICAÇÃO POR TIPO DE MATERIAL

- ▶ **Efêmero:** feitas de material não duradouro



### CLASSIFICAÇÃO POR TIPO DE MATERIAL

- ▶ **Opaco:** material sólido, não transparente.



### CLASSIFICAÇÃO POR TIPO DE MATERIAL

- ▶ **Transparente:** material permite a entrada de luz e a visão do outro lado da escultura, através dela própria.



### CLASSIFICAÇÃO POR OUTRAS CARACTERÍSTICAS

- ▶ **Dinâmico:** apresenta movimento aparente ou real.



### CLASSIFICAÇÃO POR OUTRAS CARACTERÍSTICAS

- ▶ **Estático:** não sugerem/executa movimento.







Fonte: acervo pessoal.