

Avant-garde: uma proposta para o uso de games no ensino-aprendizagem em Artes Visuais¹

JOSÉ LOURES

■ 38

Artista multimídia, professor de Histórias em Quadrinhos, e produtor cultural. Doutor em Artes pela Universidade de Brasília (UnB). Mestre em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Membro do Coletivo Interdisciplinar de Pesquisa em Games (CIPEG). Professor de Artes no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP). Trabalha na linguagem da arte computacional, histórias em quadrinhos, webarte, fake arte e gamearte. Também pesquisa sobre transhumanismo, videogames, jogos de tabuleiro, cibercultura, sexualidade e práticas divinatórias.

Afiliação: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP)

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9434-9913>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2089042854569020>

¹ Trabalho de conclusão desenvolvido durante o Curso de Especialização em Docência na Educação Profissional, Técnica e Tecnológica – EaD/IFG, defendido em 21 de maio de 2020.

■ RESUMO

O artigo apresenta uma pesquisa teórica sobre o uso de *games* em sala de aula, em específico o uso do jogo independente *Avant-garde* (2013) no ensino-aprendizagem de Artes Visuais. Esse jogo do gênero RPG propicia ao jogador a possibilidade de conhecer o cotidiano de pesquisa e o processo criativo de um artista em meados do século XIX. O trabalho também analisa *Avant-garde* nos quesitos: conteúdo, jogabilidade, possibilidades de ações, acesso e viabilidade. Por fim, apresenta discussões sobre o ensino-aprendizagem de Artes Visuais através de *Avant-garde*.

■ PALAVRAS-CHAVE

Avant-garde, artes visuais, videogames, ensino-aprendizagem, RPG.

■ ABSTRACT

The article presents a theoretical research on the use of digital games in the classroom, specifically the use of the independent game *Avant-garde* (2013) in the teaching-learning of Visual Arts. This RPG genre game provides the player with the possibility of getting to know the research routine and the creative process of an artist in the mid-19th century. The text/paper also aims at the analysis of *Avant-garde* in terms of: content, gameplay, possibilities of actions, access, and viability. Finally, it presents discussions on the teaching-learning of Visual Arts through *Avant-garde*.

39 ■

■ KEYWORDS

Avant-garde, visual arts, video games, teaching-learning, RPG.

1. Introdução

O jogo sempre foi um elemento presente em nossa cultura, sendo a disputa algo recorrente da sociedade humana. Para Huizinga (2012), a cultura surge no jogo, e enquanto jogo, para nunca mais perder esse caráter. Assim, segundo o autor, a evolução da civilização humana aconteceu devido ao interesse nos jogos. Para ele, a cultura se desenvolve dentro de um contexto lúdico, um fenômeno cultural e não biológico. Então, Huizinga (2012, p. 1), chega à seguinte conclusão: “creio que, depois de *Homo faber* e talvez ao mesmo nível de *Homo sapiens*, a expressão *Homo ludens* merece um lugar em nossa nomenclatura”.

Os jogos digitais – também conhecidos como *games*, são uma linguagem que permitem o jogador ser um atleta, herói, guerreiro medieval, bruxo, ouriço azul ou até mesmo um encanador em busca de cogumelos. Nesse contexto, os professores também se apropriam dos *games* no fazer educacional e dessa maneira discutem as possibilidades no ensino-aprendizagem.

Surge, então, a relação entre videogames, arte, ensino e o questionamento sobre a possibilidade do uso de *games* no ensino de Artes. A partir dessas três instâncias é proposta uma discussão teórica através do jogo digital *Avant-garde* (2013) e suas possibilidades de aplicação em sala de aula, mais especificamente no ensino de Artes Visuais. O objetivo do artigo é levantar as possibilidades do uso de *Avant-garde* em sala de aula e conseqüentemente os pontos positivos e negativos dessa ação a partir de pesquisa teórica sobre as possibilidades didáticas dos *games* no ensino de Artes Visuais.

2. Convergências entre jogos, ensino e a arte

O filósofo Johan Huizinga faleceu em 1945, antes da invenção dos videogames. Em seu livro “*Homo Ludens*” compila suas principais ideias sobre o jogo na cultura humana. Para o autor, o jogo está presente em todas as esferas da cultura humana, como por exemplo: arte, política, relacionamentos, literatura e direito. Huizinga (2012) cria regras que definem o que é um jogo, as quais ainda hoje são válidas e atuais: todo jogo é formado por regras, atitudes repetitivas que limitam as ações, estas criadas e aceitas pelos jogadores. Assim, o autor estipula a primeira regra fundamental de qualquer jogo, a total liberdade que é oferecida ao jogador, de adentrar e sair daquele mundo quando quiser. O jogo possui a vantagem de se adaptar a qualquer temática, atraindo o aluno através de uma atividade lúdica. Posteriormente, surgiram os jogos educativos e brinquedos com o objetivo de ensinar e destinados às mais variadas faixas etárias. Contudo, uma das características fundamentais de um jogo é a participação por livre vontade e aqui o aluno não tem essa escolha. O jogo perde a sua essência pois se torna obrigatório. Para que uma atividade seja reconhecida como um jogo, ela deve ser realizada de livre e espontânea vontade, sem nenhum tipo de obrigatoriedade: “Antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada. Basta esta característica de liberdade para afastá-lo definitivamente do curso da evolução natural” (HUIZINGA, 2012, p. 10).

Ainda segundo Huizinga (2012), o jogo é definido por suas limitações e está ligado às noções de tempo e espaço. Sendo assim, é necessário um local e um tempo determinado para se jogar e aplicar os jogos em sala de aula. Nesse contexto, os *games* educativos são criados a partir da ideia de ensinar através da diversão. O principal propósito desses jogos digitais é a interação com um conteúdo de forma dinâmica, envolvente e multimídia (ALBUQUERQUE; FIALHO, 2009). Esses *games* não são substitutos de outros recursos didáticos de ensino, mas são um suporte para os professores e poderosos motivadores para a aprendizagem (BITTAR et al, 2010). Assim, os jogos digitais têm potencial pedagógico para utilização em sala de aula, o que coloca em discussão alguns desafios que serão abordados posteriormente. Entretanto, primeiramente, é importante compreender o que são os videogames para vislumbrar o seu impacto cultural e possibilidades pedagógicas.

2.1 Os videogames

O videogame é um jogo eletrônico em que o jogador interage com as imagens e sons enviados para um aparato tecnológico que as exibe, que pode ser uma televisão, monitor ou dispositivos móveis. Também se utiliza o termo videogame para os aparelhos que processam os jogos, os *consoles*, por exemplo, Xbox One da Microsoft, PlayStation 4 da Sony e Nintendo Switch da Nintendo. Jogos digitais são *softwares* que oferecem interatividade e que estimulam o jogador com imagem, som e narrativa. Os *games* têm por tendência evoluir juntamente com a tecnologia e assim apresentar novos níveis de interação e imersão. Cada jogo segue uma proposta, sendo classificado em diversos gêneros como ação, aventura, terror, luta, esporte, estratégia, simulação, plataforma, musical, erótico, tiro e RPG (*Role-Playing Game*). Assim, os

Jogos eletrônicos podem desde apenas emular outros meios (o tabuleiro, por exemplo) sem praticamente nada adicionar de novidade, até propor interfaces e exigências de movimentação/compreensão/habilidade completamente alheias ao que seria fisicamente possível no mundo real. Ainda, dada a evolução técnica e, com ela, a possibilidade de informatizar interfaces tradicionais, as fronteiras externas da região estarão em constante expansão e disputa (ASSIS, 2007, p. 2).

Os jogos digitais são uma forma de entretenimento e se pode jogar sozinho e/ou em grupos, e também presencialmente ou *online*. De acordo com Assis (2007), o companheiro ou adversário pode ou não ser humano, sendo a forma de interação e objetivos predeterminada por regras. Há jogos em que o avanço do jogador é determinado por etapas concluídas dentro da narrativa do jogo, onde geralmente é usado o termo “passar de fase”. Assim, uma das principais características dos videogames é a apresentação de problemas e, conseqüentemente, as soluções via interação com o jogador (MONTEIRO, 2015 *apud* COSTA, 2017, p. 31).

Hoje os games entregam ao mercado o que o consumidor deseja, tanto um novo jogo de uma série de televisão em ascensão quanto uma franquia anual. Em

todo caso, o que geralmente determina o lançamento de um jogo via grandes desenvolvedoras é o lucro, sendo um fator que acaba por limitar o experimentalismo e a inovação nessas produções. Desde 2007 a indústria de games se tornou a mídia do entretenimento mais lucrativa da história, superando somadas as indústrias do cinema e da música (FERREIRA, 2016). Os *games* já estão enraizados na cultura humana e isso é irreversível. Por isso, temos a responsabilidade de compreender as consequências dos jogos em nossa sociedade.

Machado (2007, p. 31-32) coloca que o artista sempre utilizou as ferramentas do seu tempo e defende com naturalidade o uso de computadores, *tablets*, videogames e demais itens eletrônicos, pois, têm-se

[...] de um lado, aumento das expectativas de vida, incremento de produtividade, multiplicação das riquezas materiais e culturais, mudanças profundas nos modos de existir, circular, relacionar-se, perceber e representar o mundo, campo fértil para experiências artísticas inovadoras; de outro, generalização dos efeitos colaterais, dos riscos de acidentes de toda espécie, centralização da produção e do poder nas mãos de um número cada vez menor de nações e empresas transnacionais, ampliação da exclusão social, do apartheid econômico, do gap entre ricos e pobres, produtores e consumidores, hegemônicos e marginais.

É inevitável perceber como os *games* influenciam o nosso cotidiano, pois os carregamos para todos os lugares, já que estão presentes até mesmo nos celulares. Mas também é importante compreender que os videogames são bens de consumo para uma sociedade de consumo, logo, somente aqueles com capital econômico podem adquirir tal item. É interessante perceber essa relação com algo tão presente em nosso cotidiano, mas que ainda pertence a uma elite econômica.

A principal característica dos videogames é a sua interatividade. A relação de jogo e jogador somente pode ocorrer a partir do encontro com o outro. Sendo assim, depende

[...] do engajamento e das operações daquele(s) que a joga(m). Todo esse sistema lúdico, por sua vez, não ocorre num vácuo, mas surge atravessado por diversas outras operações e agenciamentos, em contiguidade (MASTROBERTI, 2019, p. 1026).

O vácuo citado por Mastroberti (2019) pode surgir devido aos jogos pedagógicos digitais não se entenderem primeiramente como um game, ou seja, terem o foco apenas no conteúdo e a interação e criatividade de lado. É possível que o aluno não compare um jogo educacional digital com um material educativo, mas sim com os games disponíveis no mercado, consumidos de maneira espontânea em seu tempo livre (NESTERIUK, 2018). E, para atrair a atenção dos alunos, um jogo precisa ter uma jogabilidade, visualidade, narrativa e dificuldade atraente. Caso falhe nesses quesitos, o jogo é deixado de lado.

Os videogames são usados para abordar temáticas diversas e para ouvirouver ■Uberlândia v. 18 n. 1 p. 038-053 jan. |jun. 2022

públicos diversos, indo além de entretenimento. É uma linguagem também utilizada para discussões e reflexões acerca de nossa cultura e história, e esse é um caminho sem retorno e com constantes inovações tecnológicas, como por exemplo a realidade aumentada e a realidade virtual. Assim, os videogames são passagens para inúmeros universos e labirintos, esses concentrados em um único ponto.

2.2 Ensino

De acordo com Libâneo (2008), o processo de ensino apresenta três características principais: a) o aluno está em constante processo de aprendizagem de maneira progressiva; b) o processo de ensino também tem como objetivo alcançar um resultado através do domínio de um determinado conhecimento; e também, c) o ensino apresenta um caráter bilateral, ou seja, existe uma expectativa de enquanto o professor deseja ensinar, o aluno deseja aprender. Essas são, para Libâneo, características fundamentais para o entendimento sobre os papéis do professor e do aluno, ainda mais em um contexto social que essas relações são constantemente discutidas e até mesmo desvalorizadas.

Quando pensamos na nossa trajetória como estudantes é comum lembrar de alguma disciplina que a turma ficava em silêncio, que apenas o professor se expressava e a turma copiava. Também era comum que essa cópia não nos ajudasse nos exercícios em casa. Reproduzir um determinado conteúdo não significa compreender o seu funcionamento e aplicação. Como bem coloca a pesquisadora Battisti (2005, p. 3): “Já não basta um grande conhecimento da área de atuação, é preciso conhecer como se dá o processo de aprendizagem, conhecer estratégias que estimulem a elaboração criativa e ativa do conhecimento, aliado à resolução de problemas contextualizados”.

Por se tratar de um processo de um ensino-aprendizagem, não podemos deixar de lado que o videogame é um objeto de alto custo e que vivemos um cenário de extrema desigualdade. Para o objetivo de estimular o desenvolvimento do conhecimento dos alunos de forma lúdica e interativa, os videogames são uma alternativa plausível. Entretanto, como são bens de consumo, estes exigem recursos financeiros para a obtenção de *hardware* (consoles, placa de vídeo, processador, memória, placa-mãe, caixa de som e monitores) e de *softwares* (os jogos em si). Essa desigualdade é um dos fatores que podem inviabilizar a aplicação dos *games* em sala de aula, pois encontramos condições diferentes em escolas privadas ou públicas, professores com conhecimento ou não sobre a aplicação de jogos digitais, e realidade social de cada região. Além disso, é importante o uso crítico das tecnologias, em específico dos *games*, pois

Sabemos que a mediação tecnológica exacerba a potência do visual e das visualidades, mas também sabemos que essa mediação é irreversível e nos faz reconhecer que há algo nas imagens, nas obras artísticas e nos objetos, algo que não temos como transpor para os textos, ou seja, algo que não se deixa submeter a eles (MARTINS, 2018, p. 126).

Uma maneira de confrontar a alienação causada pelas constantes inovações tecnológicas em um cenário capitalista é educando o aluno para compreender as imagens de maneira crítica em um mundo em constante mudança. Podemos utilizar as imagens através da abordagem triangular sistematizada por Barbosa (2009): ler, contextualizar e fazer. Dessa forma, encontramos sentido na busca e compreensão das imagens partindo de um contexto social e político com a práxis no ensino-aprendizagem em Artes Visuais. Pois, na contemporaneidade, já estamos vivenciando constantes inovações tecnológicas:

Devido à velocidade dessas mudanças, este é o grande desafio da Educação contemporânea, que necessita incorporar as novas tecnologias de informação e comunicação em seu processo pedagógico e, assim, acaba por evidenciar a disparidade de percepção entre professores, tradicionalmente leitores contemplativos e moventes, e alunos, leitores imersivos por serem nativos digitais (NOBREGA *et al*, 2011, p. 355).

■ 44 Pensemos, assim, duas situações recorrentes: na primeira, o aluno é um nativo digital e confronta uma alienação decorrente das interações tecnológicas e suas imagens; na segunda, o aluno se sente perdido e desestimulado perante o ensino tradicional e educadores que insistem em usar apenas o giz e os livros. Originam-se daí as questões abordadas posteriormente ao analisar *Avant-garde* e as propostas para a sua utilização no ensino de Artes Visuais. É necessário discutir a viabilidade da aplicação desse *game* e também o possível interesse e desinteresse dos alunos pela atividade proposta.

2.3 A arte e o desenvolvimento humano

Mesmo com a presença da arte em todas as esferas, o senso comum ainda a coloca como algo supérfluo e descartável. E, com isso, o investimento em cultura e conseqüentemente em arte está em declínio nos últimos anos (NERY, 2018). Para Farias (2010, n.p.): “o artista é um sujeito que por um movimento que não se sabe ao certo, ele dá as costas à região iluminada da sociedade, a região iluminada do próprio ser, e vai de encontro à escuridão”. Já para Araújo (2018, p. 27): “através das artes temos a representação simbólica dos traços espirituais, materiais, intelectuais e emocionais que caracterizam a sociedade ou grupo social, seu modo de vida, seu sistema de valores, suas tradições e crenças”. Nesse contexto, os artistas estão envolvidos em questões sociais, poéticas e culturais que nos permeiam, e ao desvalorizá-los se corre o risco de não abordar temas importantes para a construção de uma sociedade igualitária e multicultural. Pois uma das funções da arte é auxiliar em um despertar de sentidos, para assim construir a sua própria realidade (ARAÚJO, 2018).

A arte está intrinsecamente ligada ao desenvolvimento humano de maneira inerente e imprescindível em nosso cotidiano. Dessa maneira, os papéis dos artistas e arte/educadores convergem para o mesmo objetivo: vivenciar novas experiências através do contato com o outro. Pois somente com essa troca de saberes e de

realidades é possível compreendermos as possibilidades e a importância da arte no desenvolvimento humano.

3 Os games no ensino

Para Sérgio Nesteriuk (2018), no processo de ensino-aprendizagem, é preciso estar atento para não se criar um abismo tecnológico e, conseqüentemente, criar conflitos entre os educadores e educandos. A constante e cada vez mais rápida substituição dos aparelhos eletrônicos no nosso cotidiano traz uma mudança de paradigma cognitivo no usuário (NOBREGA *et al.*, 2011). Já Costa (2017) entende que o aluno, através do videogame, leva para a escola uma bagagem rica em termos e expressões que são incorporadas até mesmo ao seu próprio vocabulário, ou seja, existe uma abertura potencial para o conhecimento. Isso nos convida a repensar como o ambiente escolar se altera, se modifica e se expande em tão pouco tempo. Utilizar os videogames como objeto educacional pode ser um ato visto como vanguardista, contudo, existem questões deveras complexas envolvidas.

Segundo Rocha (2010 *apud* SOUZA, 2014), esse sistema tradicional de hierarquia e com aulas sistematizadas transforma a escola em uma fábrica, um quartel, um hospício, e assim cria uma necessidade desesperadora de sair daquele local. Outro ponto que merece destaque é que a aula é na maioria das vezes associada ao tédio, falta de prazer e repetição, já o videogame é vinculado a sensações opostas (ROCHA, 2010). Para professores mais conservadores a união entre *games* e educação pode parecer ousada e até mesmo pouco viável em sua proposta. Contudo,

[...] o conceito de educação (*ex ducere*) como ação que leva a ampliação dos sujeitos envolvidos no ensinar e aprender, justaposto a um conceito de jogo como lugar de ampliação das práticas existenciais dentro de um sistema organizado por regras, evidenciam que ambos, educação e jogo, partem de um mesmo princípio fundamental: a integração entre sujeitos e suas novas experiências cognitivas a partir da emulação de uma ambiência virtual (MASTROBERTI, 2019, p. 1027).

Nesse contexto, a integração e a interação se mostram como elementos-chave que propiciam novas possibilidades na aplicação dos *games* na educação. Assim, são como uma maneira de combinar a arte, a educação e o jogo através de ações realizadas por alunos/jogadores *autopoiéticos*, ou seja, os colocando no controle de suas enações educativas (MASTROBERTI, 2019). Os jogos digitais estimulam a curiosidade, autoconfiança e autonomia, e como linguagem interativa é possível vivenciar os conteúdos apresentados e assim unir teoria e prática (NOBREGA *et al.*, 2011). Contudo, é importante o acompanhamento e entendimento do educador das possibilidades oferecidas ao se utilizar os *games* como objeto didático, caso contrário, existe o risco de se cair na condição de apenas entretenimento.

Por tal motivo o professor deve conhecer as condições estruturais da instituição em que atua e, assim, as possibilidades, viabilidades e, conseqüentemente, os pontos positivos e negativos de aplicar os *games* como recurso didático.

Considerando todas essas variáveis descritas acima, foi jogado, selecionado e analisado o jogo independente *Avant-garde*. Ressalta-se que essas etapas visam explorar não apenas o conteúdo a ser ensinado, criando uma análise superficial que desconsidera fatores como jogabilidade e narrativa. Sendo assim, o game escolhido, *Avant-garde*, foi analisado através do seu conteúdo, jogabilidade, possibilidades de ações, acesso e viabilidade (figura 1):

CONTEÚDO	JOGABILIDADE	ACESSO	VIABILIDADE
<ul style="list-style-type: none"> • Movimentos artísticos do século XIX; • Principais artistas; • Cotidiano do artista; • Mercado da Arte; • Salões de Arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • RPG; • Cliques com o mouse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jogo independente para Navegadores; • Mouse; • Gratuito; • Língua inglesa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pode ser acessado através de qualquer computador; • O jogo está incompleto. • Necessário o uso de instaladores.

Figura 1. Apresentação da análise sobre *Avant-garde*. Fonte: Tabela desenvolvida pelo autor

3.1 Avant-garde

Avant-garde é um jogo independente desenvolvido para navegadores e pertencente ao gênero RPG (*Role-Playing Game*²), em português: jogo de interpretação de papéis. A principal característica desse gênero é a narrativa envolvente onde o jogador interpreta um personagem através de um sistema de diálogos e evolução por meio de missões (LORENZI; RIBEIRO; KURTZ, 2018). O jogo foi desenvolvido por AD1337 e disponibilizado gratuitamente em diversas páginas dedicadas a jogos em *flash*³ e lançado em março de 2013. Na página Kongregate⁴ é contabilizado que o *game* já foi jogado mais de 72 mil vezes e conta com uma boa avaliação dos usuários. De acordo com o dicionário, a palavra *avant-garde* significa aquele que é precursor e de vanguarda nas artes. Assim, o jogador é colocado no papel de um artista recém-chegado a Paris em janeiro de 1863. Nesse contexto propício às artes, o jogador é recebido por Édouard Manet (1832 – 1883), um dos principais artistas do movimento impressionista, e que pergunta qual é o nome do jogador.

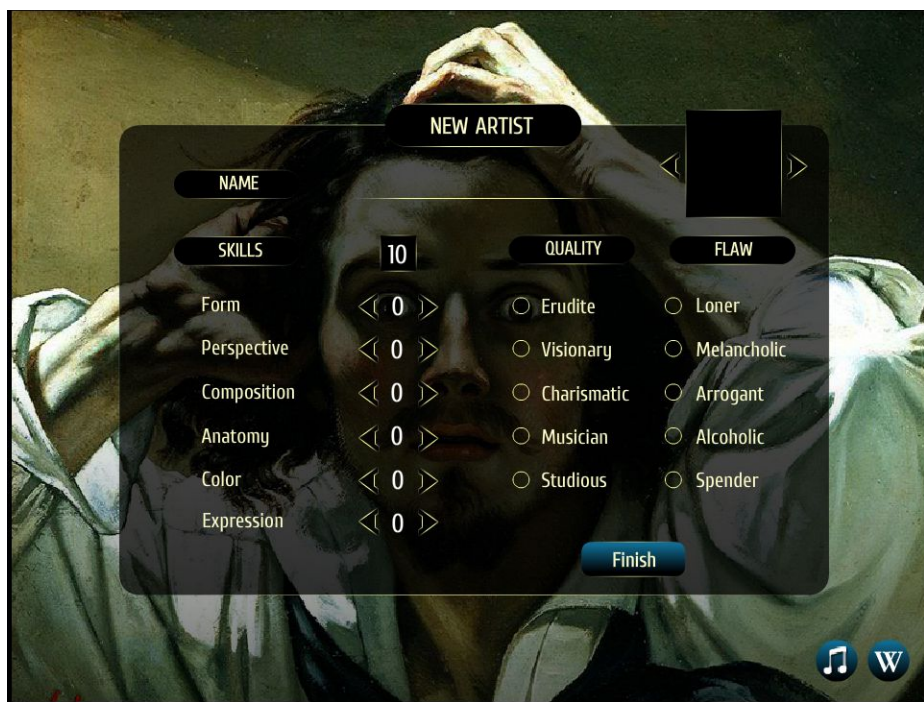
Como se trata de um jogo de RPG, a interpretação, personalização e escolhas do seu personagem são elementos-chave. Portanto, além de escolher o

2 Alguns exemplos desse gênero no meio dos games são: Tokyo School Life (2015), Persona 5 (2016), Doki Doki Literature Club! (2017), e Potion Craft (2021).

3 São jogos para navegadores desenvolvidos através da linguagem de programação da plataforma Adobe Flash. No começo dos anos 2000 esse formato se popularizou no desenvolvimento e compartilhamento de games e animações devido a sua facilidade de acesso.

4 Avant-garde pode ser jogado em: <https://www.kongregate.com/games/AD1337/avant-garde>.

nome artístico, o jogador deve distribuir pontos em: habilidades, qualidades e defeitos (figura 2):



47 ■

Figura 2. Criação de personagem. Fonte: Captura de tela de *Avant-garde*

Após o momento de seleção inicial, o jogador pode começar a escolher temas e técnicas artísticas para estudar. Quanto mais o jogador desenvolve um tema e técnica, mais valiosa pode se tornar sua obra. Contudo, temos um outro fator tão impactante na jogabilidade quanto o processo criativo é o gerenciamento de recursos (figura 3).



Figura 3. Processo criativo. Fonte: Captura de tela de *Avant-garde*

3.1.1 Conteúdo e jogabilidade

O jogador utiliza apenas o *mouse* para efetuar ações durante o *game*, não sendo necessário nenhum periférico mais complexo. Cada ação do jogador é contabilizada com a passagem de 1 mês dentro do *game*. O cenário de *Avant-garde* é composto por diversas pinturas e no canto inferior direito da tela existe a possibilidade de visualizar o nome do artista e sua respectiva obra. Além disso, essas informações estão ligadas à Wikipédia, ou seja, o jogador pode consumir mais informações caso deseje, uma opção simples, mas útil para pesquisas.

Os movimentos artísticos apresentados durante o jogo são: realismo, impressionismo, pós-impressionismo, pontilhismo, expressionismo, *art nouveau*, fauvismo, cubismo e abstracionismo. O jogador pode encontrar no café os artistas que são referências para cada um desses movimentos. Nesse local é possível conversar, tomar bebidas e aprender novos temas com os artistas. Por exemplo, conseguir a amizade de Gustave Courbet (1819 - 1877) disponibiliza os temas retrato e autorretrato (figura 4).

Em pouco tempo o jogador consegue habilitar todos os temas, o que torna obsoleta a conversa com os artistas, pois não existe mais nenhuma recompensa por conversar com os mesmos. O *game* não recebeu atualizações que expandem a funcionalidade dos artistas *in game*. Também existe a possibilidade de o jogador criar o seu próprio movimento artístico, ao escolher as suas principais características e, por fim, colocar um nome em seu manifesto.

■ 48

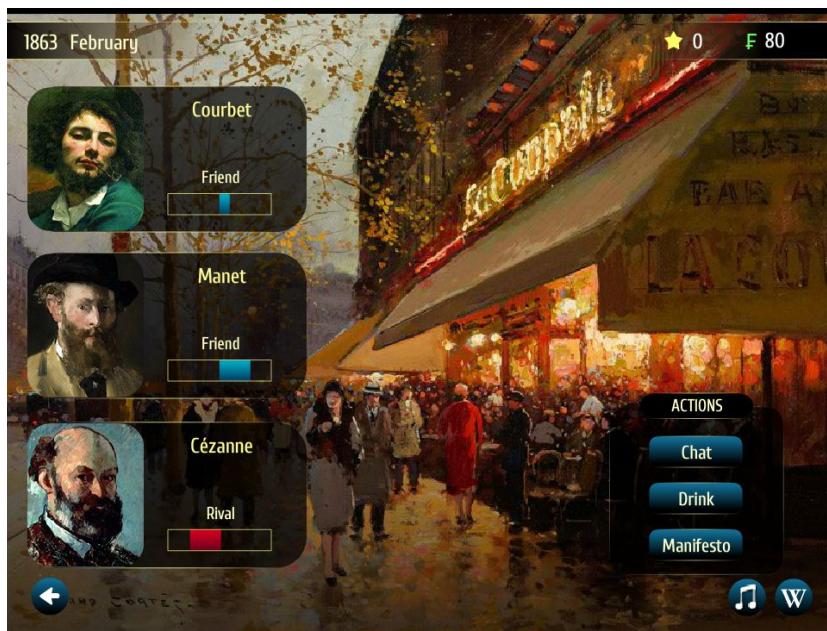


Figura 4. Ponto de encontro entre os artistas. Fonte: Captura de tela de *Avant-garde*

O jogador desenvolve suas obras em seu atelier (figura 5). Nesse local, é possível escolher o título, temática, material, suporte da obra e o movimento

artístico. Nesse processo cada tema exige técnicas diferentes e quanto mais são utilizadas mais evoluem, podendo alcançar, no máximo, o nível 10. Nem todas essas opções estão liberadas logo de início, pois o jogador começa a partida com 100 francos (moeda do período), ou seja, o jogador deve gerenciar o custo de produção de suas obras para não sair no prejuízo. De acordo com o nível das técnicas, a produção da obra se inicia e a mesma pode ser avaliada da seguinte forma: repugnante, grotesco, horrível, muito pobre, pobre, decente, bom, muito bom, excelente, soberbo e obra prima. Essa classificação determina o valor de venda da obra, sendo assim, a única maneira do jogador sobreviver e conseguir investir em sua carreira artística. E por último, o jogador pode frequentar a Academia de Belas Artes de Paris e ter aulas de pintura e desenho com modelos vivos, e quanto mais se deseja evoluir suas técnicas maior se torna o custo (figura 6).

Periodicamente, o jogador é avisado que estão abertas as inscrições para o Salão de Artes de Paris. Nesse momento deve-se escolher alguma obra de arte para tentar ser aceita no evento. As obras do jogador podem ser recusadas ou aceitas e também concorrer ao terceiro, segundo e primeiro lugar. Caso a obra seja aceita e premiada o valor da mesma aumenta, sendo assim uma maneira de se acumular dinheiro ao decorrer da partida.



Figura 5. Atelier. Fonte: Captura de tela de *Avant-garde*



Figura 6. Academia de Belas Artes de Paris. Fonte: Captura de tela de *Avant-garde*

■ 50

Apesar de *Avant-garde* abordar vários movimentos artísticos, o projeto foi lançado ainda incompleto. Depois de alguns minutos é perceptível que o escopo do *game* se tornou muito abrangente e, assim, limitando as suas mecânicas. Existe um conflito entre a narrativa e a jogabilidade, pois o cenário do jogo não se desenvolve com o passar do tempo. Os personagens começam a repetir as mesmas frases e a academia de artes não apresenta novos meios de aprendizagem. Nesse contexto, a jogabilidade é afetada, pois os novos movimentos artísticos exigem menor aptidão em determinadas habilidades, mas não existe uma maneira funcional de se resolver isso. Com o tempo o jogador consegue acumular dinheiro, mas não há local funcional para se investir. Mesmo com o problema de se encontrar inacabado, o *game* se mostra uma interessante, divertida e instigante introdução sobre os movimentos artísticos do século XIX. Dessa maneira o jogador conhece um pouco da rotina dos artistas, assim como o seu processo de pesquisa e também o mercado da arte da época.

3.1.2 Acesso e viabilidade

Avant-garde é um jogo para navegadores que poderia ser acessado através de qualquer computador que tenha o programa Adobe Flash Player. Mas, no início de 2021 foi encerrado o suporte para Adobe Flash Player, nesse contexto ouve um temor que os jogos de navegadores desaparecessem da internet. Contudo, as principais páginas como Kongregate e NewGrounds possibilitam ao público o uso de instaladores para substituir o Adobe Flash Player. Não existe a necessidade de um computador voltado para jogos⁵ e com peças específicas para o processamento

5 Um computador com os requerimentos mínimos para rodar um jogo digital de maneira satisfatória com os aspectos gráficos colocados no médio, com taxa de 30 quadros por segundo e em resolução full HD – 1920 x 1080p. Em outubro de 2021 o preço médio para um computador nessa categoria é de R\$ 5000,00.

de gráficos. Sobre os periféricos, o *mouse* cumpre todas as funções, não sendo necessário um *joystick* ou até mesmo o teclado. Recomenda-se apenas uma caixa de som para melhor imersão durante a jogatina, mas não é algo imprescindível. Já a internet é fundamental para se acessar as páginas e, conseqüentemente, o *Avant-garde*.

O *game* é encontrado apenas em inglês e isso pode ser um empecilho para aqueles com pouco domínio dessa língua. Contudo, o título possui pouco texto e na maioria das vezes apenas palavras-chave de objetos e situações cotidianas. O jogador pode acessar um tradutor *online* ou mesmo o dicionário para conhecer as palavras que mais surgem no *game*.

Avant-garde tem potencial de ser utilizado no ensino de Artes Visuais devido a sua facilidade de acesso e sua viabilidade, pois não é exigido um computador para jogos ou *console*. Além do mais, se trata de um jogo gratuito, ou seja, o custo para adquirir o jogo é nulo, o que propicia o seu acesso em locais sem recursos financeiros. Apesar da barreira inicial da língua isso pode ser superado com o auxílio de um dicionário e também pode ser motivo para atividades interdisciplinares. O *game* pode ser explorado em sala de aula, em um laboratório de informática e nos lares de estudantes que tenham computador e internet, o que abre várias possibilidades para os seus usos.

51 ■

4. Considerações finais

Os *games* já estão fundamentados em nossa cultura e cotidiano e esse é um caminho sem retorno. Aprender e desenvolver as possibilidades dos *games* em sala de aula é uma maneira de manter o diálogo entre diferentes gerações de educandos e educadores. Um jogo somente existe através de regras pré-estabelecidas, assim como o estereótipo só existe com o olhar para o outro. Em *Avant-garde* é apresentada a rotina e os processos do artista, o que gera discussões acerca do que é ser um artista. Essa abordagem se manteve no âmbito teórico, pois ainda estamos em tempos pandêmicos.

Originalmente este artigo foi projetado para ser desenvolvido junto a uma ação prática com alunos do curso integrado de Química do Instituto Federal de Goiás – Campus Anápolis. Contudo, devido à atual situação de isolamento social gerada pela pandemia causada pelo Covid-19 não foi possível a sua aplicação em sala de aula. A pesquisa seria realizada em diálogo com os educandos para conhecer suas opiniões acerca do uso de *games* no ensino e também suas experiências ao jogar *Avant-garde*. Pois o *game* pode ser utilizado como estopim para discussões sobre o universo da arte, seus protagonistas e também seus estereótipos.

À primeira vista, *Avant-garde* se mostra simples em seu aspecto visual e sua jogabilidade, mas seu desenvolvedor percebeu a complexidade que é abordar a Arte e respectivamente os artistas com a união entre narrativa e jogabilidade. No artigo foi apresentado *Avant-garde*, o que pode servir de precedente para outros *games* no ensino de Artes Visuais. Ainda existe a intencionalidade de aplicar *Avant-garde* em sala de aula em um futuro próximo e, assim, captar, analisar e discutir as diversas emoções e percepções dos educandos.

Referências

ALBUQUERQUE, Rafael; FIALHO, Francisco. Concepção de jogos eletrônicos educativos: Proposta de processo baseado em dilemas. Em: **Anais do SBC – Proceedings of SBGames e VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, 2009, Rio de Janeiro (RJ), p. 1 – 7. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/artanddesign/60398.pdf>>. Acesso em: 23 de abril de 2020.

ARAÚJO, A. R. F. **Fundamentos da Arte na Educação**. CIAR – Universidade Federal de Goiás, 2018. Disponível em: <<https://producao.ciar.ufg.br/ebooks/licenciatura-em-artes-visuais/modulo/1/002.html>>. Acesso em: 26 de maio de 2020.

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes dos videogames: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda, 2007.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte: anos de 1980 e novos tempos**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

BATTISTI, Alba. Mediação Pedagógica na Educação a Distância: Interlocuções entre a Teoria e a Prática. Em: **Anais do 12º Congresso Internacional de Educação a Distância**, 2005, Florianópolis. Publicações das produções, 2005. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2005/por/pdf/062tcf3.pdf>>. Acesso em: 20 de abril de 2020.

BITTAR, Thiago; LOBATO, Luanna; PEREIRA, Paulo; LONGO, Elson. Considerações para jogos educativos na Web com base nas experiências e resultados do desenvolvimento do Ludo Educativo. Em: **Anais do SBC – Proceedings of SBGames e IX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, 2010, Florianópolis (SC), p. 256 – 259. Disponível em: <http://sbgames.org/papers/sbgames10/computing/short/Computing_short10.pdf>. Acesso em: 23 de abril de 2020.

COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula**. Curitiba: Appris Editora, 2017.

FARIAS, Agnaldo. **Entre Homero e Platão: Agnaldo Farias at TEDxUSP**. YouTube [Online], 2010. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JQcfrgU_kqY>. Acesso em: 26 de maio de 2020.

FERREIRA, Matheus. **Indústria de games supera o faturamento de Hollywood**. Web Notícias UFG, 2016. Disponível em: <<http://www.webnoticias.fic.ufg.br/n/68881-industria-de-games-supera-o-faturamento-de-hollywood>>. Acesso em: 20 de abril de 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2008.

LORENZI, Fabiana; RIBEIRO, Vinícius; KURTZ, Gabriela. RPG Educacional para o ensino de Design Thinking. Em: **Anais do SBC – Proceedings of SBGames e XVII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, 2018, Foz do Iguaçu (PR). Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/EducacaoFull/188295.pdf>>. Acesso em: 26 de abril de 2020.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MARTINS, Raimundo. **Conversando Sobre Estudos Críticos e Educação**. CIAR – Universidade Federal de Goiás, 2018. Disponível em: <<https://producao.ciar.ufg.br/ebooks/licenciatura-em-artes-visuais/modulo/2/006.html>>. Acesso em: 20 de abril de 2020.

MASTROBERTI, Paula. Ludopoéticas: Relações possíveis entre jogo, arte e educação a partir de ações de pesquisa. Em: **Anais do SBC – Proceedings of SBGames e XVIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, 2019, Rio de Janeiro (RJ). Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/EducacaoFull/195670.pdf>>. Acesso em: 20 de abril de 2020.

NERY, Carmen. **Participação da cultura no orçamento reduz em todas esferas de governo em 2018**. Agência de Notícias do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), 2018. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/26238-participacao-da-cultura-no-orcamento-reduz-em-todas-esferas-de-governo-em-2018>>. Acesso em: 26 de maio de 2020.

NESTERIUK, Sérgio. Games e Educação: possibilidades e desafios. Em: **Revista Páginas Abertas**, São Paulo (SP), v. 38, p. 30-31, 2018. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/327977569_Games_e_Educacao_possibilidades_e_desafios>. Acesso em: 20 de abril de 2020.

53 ■

NOBREGA, Christus; SILVA, Tiago; PUGLIESE, Vera; MIRARI, Lisa; FERREIRA, Talita. Gameduca: criação de jogos digitais para o ensino da história da arte. Em: **Anais do 20º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas**, 2011, Rio de Janeiro (RJ), p. 352–366. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/ceav/christus_menezes_da_nobrega.pdf>. Acesso em: 20 de abril de 2020.

ROCHA, Mateus. **Desvendando o Role Playing Game: História, definição e prática**. Rio de Janeiro: Novas Ideias, 2010.

SOUZA, Marcelle. **A escola deveria parecer um parque de diversões, diz educador**. [Online] Portal de Notícias Educação UOL, 2014. Disponível em: <<http://educacao.uol.com.br/noticias/2014/11/04/a-escola-deveria-parecer-um-parque-de-diversoes-diz-educador.htm>>. Acesso em: 20 de abril de 2020.

Recebido em 04/05/2021 - Aprovado em 25/10/2021

Como citar:

LOURES, J. Avant-garde: uma proposta para o uso de games no ensino-aprendizagem em Artes Visuais. *ouvirOUver*, v. 18, n. 1, p. 038-053, jan./jun. 2022. DOI: 10.14393/OUV-v18n1a2022-60874.



A revista ouvirOUver está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional.