

Feminarte

**aprendendo sobre mulheres
artistas brasileiras de forma lúdica**

Emmilly Francheska

Emmilly Frantcheska

Feminarte

**aprendendo sobre mulheres
artistas brasileiras de forma lúdica**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, como requisito obrigatório para a obtenção do título de Tecnólogo no Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

Orientador: Rafael Efrem

Cabedelo, 2020

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

F836f Frantchesk, Emmilly.
Feminarte aprendendo sobre mulheres artistas brasileiras de forma lúdica
/Emmilly Frantchesk. - Cabedelo, 2020.
75 f.: il. Color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design Gráfico). –
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB.
Orientador: Prof. Rafael Efrem.

1. Feminismo. 2. Jogos. 3. Artes. 4. Representatividade. I. Título.

CDU: 396(036)

Ficha Catalográfica elaborada por Katia Félix - Bibliotecária CRB 15/505.



Documento assinado eletronicamente por:

- **Luciana Mendonça Dino Pereira, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 23/12/2020 10:12:51.
- **Marcela Maria Silva Leite, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO**, em 23/12/2020 09:08:50.
- **Rafael Leite Efrem de Lima, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 22/12/2020 10:14:23.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 22/12/2020. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 146150

Código de Autenticação: 4b6dc3d5c8



ATA DA SESSÃO PÚBLICA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

Hoje, dia 18 de dezembro de 2020, às 14h, no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, por meio do aplicativo Google Meet, presente a Comissão Examinadora integrada pelos(as) Professores(as) **Rafael Efrem (orientador)**, **Luciana Dinoá (avaliadora interna)** e **Marcela Leite (avaliadora interna)**, iniciou-se a Defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do(a) aluno(a) **Emmilly Frantcheska Vasconcelos Leitão Pereira**, Matrícula **20161701013**, intitulado '**FEMINARTE: aprendendo sobre mulheres artistas brasileiras de forma lúdica**'. Concluída a apresentação, arguição e defesa oral do TCC, conforme disposição no Regimento do IFPB - Campus Cabedelo, procedeu-se ao julgamento na forma regulamentar, tendo a Comissão Examinadora considerado o(a) candidato(a) aprovado com média 100 (cem).

Encerrada a sessão, foi lavrada a presente ata que vai acompanhada das notas de cada examinador(a), e assinada pela comissão julgadora.

Cabedelo/PB, 18 de dezembro de 2020

A Comissão Examinadora

Prof. Me. Rafael Efrem	(orientador)	Nota: 100 (cem)
Profª. Me. Luciana Dinoá	(avaliadora interna)	Nota: 100 (cem)
Profª. Me. Marcela Leite	(avaliadora interna)	Nota: 100 (cem)

NOTA REGIMENTAL:

- Será considerado habilitado no TCC o candidato que obtiver a média maior ou igual a 70 (setenta);
- A emissão de parecer final dos examinadores poderá ser condicionada à efetivação de formulação necessária que não implique em alteração fundamental ao TCC;
- O documento com as reformulações deverá ser entregue à Comissão Examinadora/Coordenação do curso no prazo de 30 (trinta) dias sob pena de ser cancelada a defesa;
- Em caso de excepcional qualidade ou originalidade o TCC poderá merecer a menção honrosa da Instituição.

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho a todas as mulheres que abriram espaço, por entre tantas coisas, estar em um instituto federal e poder me formar, bem como, a cada uma das mulheres da minha vida, que me inspiram e estimulam o melhor de mim.

AGRADECIMENTOS

A todos os meus familiares e amigos, pelos conselhos, apoio e paciência que tiveram comigo na fase de elaboração deste trabalho.

Aos meus colegas e professores, pelos aprendizados, tanto profissionais quanto de vida, e pelos momentos bons e ruins ao meu lado,

E a todos que participaram e contribuíram, direta ou indiretamente, para a realização do projeto.

RESUMO

O movimento feminista amplifica-se gradualmente na esfera social, atuando em múltiplos setores e abrindo caminhos para que mulheres de diferentes classes, culturas, raças, idades e sexualidades conquistem seus direitos. Compreende-se a representatividade como um dos instrumentos para que as mulheres possam se expressar, fazendo com que aquelas que se identificam com esse objetivo percebam que não estão sozinhas. Apesar disso, ainda existem muitas áreas em que as transformações do movimento andam a passos curtos e nas quais as representações femininas encontram-se escassas ou, muitas vezes, distorcidas pela visão masculina. O mercado dos jogos situa-se neste âmbito. Sendo os jogos um recurso presente na vida de muitos jovens na forma de ferramenta introdutória de modelos culturais, é imprescindível a articulação de dispositivos que contribuam para uma transformação nos padrões que ainda repercutem o sexismo. Pensando nisso, o presente trabalho tem como objetivo a criação de um jogo, voltado para adolescentes, que resgata breves histórias de algumas mulheres artistas brasileiras. Seu desenvolvimento contou com pesquisas destinadas a compreender o feminismo, a relação das mulheres com a arte e a representatividade/ caracterização feminina nos jogos, bem como com análises e prototipações voltadas para a exploração da temática de forma lúdico-interativa, através da criação de uma proposta pautada nas considerações teórico-metodológicas do design de jogos descritas por Jesse Schell (2011) e por Salen e Zimmerman (2012) e na adaptação da metodologia iterativa de criação de jogos de Ian Schreiber (2009).

Palavras-Chave: Feminismo. Jogos. Representatividade. Artes.

ABSTRACT

The feminist movement gradually expands in the social sphere, acting in multiple sectors and opening ways for women of different classes, cultures, races, ages and sexualities to conquer their rights. Understand representativeness as one of the tools for women to express themselves, making those who identify themselves with this objective realize that they are not alone. Despite this, there are still many areas in which the transformations of the movement are taking short steps and in which female representations are scarce or, often, distorted by the male vision. The games' market is situated in this scope. Since games are a resource present in the lives of many young people in the form of an introductory tool for cultural models, it is essential to articulate devices that contribute to a transformation in the standards that still reflect sexism. With this on mind, the present work aims to create a game, destined at teenagers, which retrieves brief stories of some Brazilian women artists. Your development included a researches destined at understanding feminism, the relationship of women with art and female representation / characterization in games, and also analysis and prototypes that explores the theme in a playful-interactive way, through the creation of a proposal based on the theoretical and methodological considerations of game design described by Jesse Schell (2011) and by Salen and Zimmerman (2012) and on the adaptation of Ian Schreiber's (2009) iterative game creation methodology.

Keywords: *Feminism. Games. Representativeness. Arts.*

LISTA DE TABELAS

<i>Tabela 1</i> - Síntese de definições	59
---	-----------

LISTA DE FIGURAS

<i>Figura 1</i> - Comercial de sabão dos anos 1950	32
<i>Figura 2</i> - Linha do tempo Feminismo	37
<i>Figura 3</i> - Participação feminina em protestos contra a ditadura no Brasil.	44
<i>Figura 4</i> - Linha do tempo feminismo no Brasil	47
<i>Figura 5</i> - Instalação do The Dinner Party	54
<i>Figura 6</i> - Ellé de Bernardini	60
<i>Figura 7</i> - Lygia Clark	61
<i>Figura 8</i> - Isa Aderne	62
<i>Figura 9</i> - Marcia X	63
<i>Figura 10</i> - Rosana Paulino	64
<i>Figura 11</i> - Conceição Evaristo	65
<i>Figura 12</i> - Lygia Fagundes Telles	66
<i>Figura 13</i> - Maria Valéria Rezende	67
<i>Figura 14</i> - Nélida Piñon	68
<i>Figura 15</i> - Rachel de Queiroz	69
<i>Figura 16</i> - Dona Ivone Lara	70
<i>Figura 17</i> - Rachel de Queiroz	71

<i>Figura 18</i> - Dona Ivone Lara	72
<i>Figura 19</i> - Katú Mirim	73
<i>Figura 20</i> - Rita Lee	74
<i>Figura 21</i> - Representação de personagens femininos e masculinos em cartas de Magic: The Gathering	86
<i>Figura 22</i> - Método <i>Waterfall</i>	89
<i>Figura 23</i> - Método Iterativo	89
<i>Figura 24</i> - Imagem de cartas do jogo “ <i>History Heroes - Women</i> ”	92
<i>Figura 25</i> - Imagem de cartas do jogo “ <i>Jeu, Sept et Femmes</i> ”	93
<i>Figura 26</i> - Imagem de cartas do jogo “ <i>Kontaê!</i> ”	94
<i>Figura 27</i> - Imagem de cartas do jogo “ <i>Who’s she?</i> ”	96
<i>Figura 28</i> - Jogo Hanabi	98
<i>Figura 29</i> - Nivelador e ícone	98
<i>Figura 30</i> - Tipos de cartas	99
<i>Figura 31</i> - Dimensões das cartas	99
<i>Figura 32</i> - Moodboard Feminarte	100
<i>Figura 33</i> - Tipografia principal	100
<i>Figura 34</i> - Tipografia auxiliar	101
<i>Figura 35</i> - Paleta de cores	101
<i>Figura 36</i> - Esboços das ilustrações das artistas	102
<i>Figura 37</i> - Ícones	102
<i>Figura 38</i> - Versões da logo do jogo	103
<i>Figura 39</i> - Esboços do layout das cartas	103
<i>Figura 40</i> - Cartas de apresentação e repertório	104
<i>Figura 41</i> - Cartas de progresso e falha	105
<i>Figura 42</i> - Mockups	109

SUMÁRIO

1	2	3	4	5	6
INTRODUÇÃO 24	FEMINISMO 28	JOGOS E SUAS ATRIBUIÇÕES 76	CRIAÇÃO DO JOGO 88	RESULTADOS 104	CONSIDERAÇÕES FINAIS 112
	2.1. Contextualização histórica e conceitual 28	3.1. Conceito 76	4.1. Metodologia 88		REFERÊNCIAS 114
	2.2. Feminismo no Brasil 41	3.2. Fundamentos e mecânicas 78	4.2. Ideação 91		APÊNDICES 123
	2.3. Mulheres, arte e luta 50	3.3. Dimensões objetivas dos jogos 81	4.2.1. Problematização e delineamentos 91		APÊNDICE A - Embalagem 123
	2.3.1. Uma perspectiva brasileira 57	3.4. Representatividade feminina nos jogos: participação e caracterização 84	4.2.2. Jogos similares 92		APÊNDICE B - Cartas (Artes Visuais) 124
	2.3.2. Artistas selecionadas 59		4.3. Game Design 97		APÊNDICE C - Cartas (Música) 126
			4.3.1. Mecânica 97		APÊNDICE D - Cartas (Literatura) 128
			4.3.2. Adaptações 98		APÊNDICE E - Verso das cartas de apresentação e repertório 130
			4.4. Design Gráfico 100		APÊNDICE F - Páginas do livro de biografias 131
			4.4.1. Tipografia e cores 101		APÊNDICE G - Livro de regras 136
			4.4.2. Ilustrações e ícones 102		APÊNDICE H - Ilustrações 137
			4.4.3. Logo 103		
			4.4.4. Layouts 103		

1 INTRODUÇÃO

O feminismo é um movimento relativamente antigo, visto que datam do século XVIII os textos jurídicos que inspiraram as primeiras contestações femininas e sua busca por equidade de gênero. Nesse período, na França, Olympe de Gouges propunha, em seu livro “A declaração dos direitos da mulher e da cidadã” (1791), a igualdade para com os homens, na vida política e civil. Já na Inglaterra, Mary Wollstonecraft questionava, em seu livro “Reivindicação dos direitos das mulheres” (1792), a “tirania doméstica”, propondo um acesso equivalente entre os sexos à educação e ao trabalho.

A partir de então, as mulheres começaram a ir às ruas, a produzir obras literárias, a constituir comunidades e associações. Suas reivindicações ganharam novas conjunturas e discursos através dos anos, fazendo-as lutar pelo direito ao voto e à educação, pelas decisões sobre o próprio corpo, pela inserção nos mercados de trabalho, por melhores condições de vida, entre outras coisas.

No seu âmbito mais amplo, o feminismo, como um movimento que luta pela igualdade entre os sexos, leva em consideração os aspectos particulares de cada indivíduo, seus pontos de partida, lugares sociais e de vivências, abarca e trabalha em conjunto com todos aqueles que compõem as diversas classes de gêneros. Segundo Marcia Tiburi (2019, p. 11-12):

O feminismo nos leva à luta por direitos de todas, todes e todos. Todas porque quem leva essa luta adiante são as mulheres. Todes porque o feminismo liberou as pessoas de se identificarem somente como mulheres ou homens e abriu espaço para outras expressões de gênero - e de sexualidade - e isso veio interferir no todo da vida. Todos porque a luta por certa ideia de humanidade[...] considera que aquelas pessoas definidas como homens também devem ser incluídas em um processo realmente democrático.

À medida que a sociedade desenvolve-se, mesmo que de forma gradual, o movimento adquire cada vez mais força e desempenho, em virtude da ampliação das lutas de classes e de grupos menos favorecidos, além de estar sendo abraçado por uma quantidade maior de pessoas, aquelas que entraram em contato direto com ele ou que o conheceram através de personalidades de destaque na mídia, na política, na educação, no entretenimento, e afins.

Mas aspectos específicos da história nem sempre são lembrados. No entanto, um trecho de música, um verso de um poema, uma imagem ou um brinquedo que representa todo um contexto podem ser recordados com maior facilidade, pois são formatos que possuem a capacidade de resumir, com maior simplicidade, certos sentimentos e pensamentos. Um exemplo disso é a música *Flawless*, de Beyoncé, conhecida por muitos em virtude da grande repercussão que ganhou, não só pela letra em si e pela fama de sua intérprete, mas também por apresentar uma frase de uma das palestras da escritora nigeriana Chimamanda Ngozi Adichie, na qual reproduz uma definição para as representantes do feminismo: “*Feminist: a person who believes in the social, political, and economic equality of the sexes.*” Em tradução livre: “Feminista: uma pessoa que acredita na igualdade social, política e econômica dos sexos.”

Diante disto, a arte, e suas variadas formas de representação, como instrumento de luta foi escolhida como recorte para a proposta de criação do jogo aqui apresentado, o qual resgata a biografia de algumas mulheres atuantes do campo artístico brasileiro.

O mercado de jogos físicos vem crescendo nos últimos anos e as mulheres ocupam cada vez mais espaços nessa área. Segundo dados do levantamento da Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos (Abrinq), o faturamento do segmento no país subiu de 3,875 bilhões, em 2012, para 7,290 bilhões, em 2019. Já segundo a Pesquisa Game Brasil 2020, as mulheres representam 53,8% do público gamer do Brasil - a porcentagem refere-se aos jogos eletrônicos, mas simboliza o interesse feminino pelos jogos de forma geral. Especula-se que o crescimento dos *board games* está associado ao surgimento de canais do *YouTube* para promovê-los, à nostalgia e à interação social que eles proporcionam a quem joga.

Entretanto, observa-se uma carência de jogos que trazem personagens femininas como temáticas centrais. Prova disso é a diferença de resultados de palavras-chaves como deus/deusa, herói/heroína ou rei/rainha, em portais de jogos, como o site Ludopedia¹, no qual são vistas mais ocorrências de títulos de produtos ou descrições com palavras masculinas.

Essa carência de temáticas e protagonização feminina nos jogos de tabuleiro é considerada como o **problema prático** desta pesquisa.

A fim de um maior aprofundamento acerca do Feminismo e do Design de Jogos, procurou-se, neste estudo, entender a influência destes temas em relação a jovens mulheres e a sua vivência com o Feminismo. Para isso, foi elaborado o seguinte **problema de pesquisa**: De que forma o design pode contribuir para as lutas feministas na valorização de mulheres artistas brasileiras através de uma ferramenta lúdica?

Levando em consideração que “O design de jogos pode ser usado para representar ideias e fenômenos culturais existentes além do espaço do jogo” (SALEN e ZIMMERMAN, 2012d, p. 28), o **objetivo geral** do presente trabalho é criar um jogo para jovens acima dos 13 anos que resgata a biografia de algumas mulheres atuantes do campo artístico brasileiro. Já como **objetivos específicos**, propõe-se: **a.** discutir os aspectos que envolvem o feminismo e a representatividade feminina nos campos da arte e dos jogos, o papel da arte, e suas variadas formas de representação, e sua ligação com as mulheres; **b.** resgatar a história das personagens que serão contempladas no jogo; e **c.** explorar a capacidade de interação e conhecimento que pode ser proporcionada por um jogo.

Numa sociedade em que a busca por equidade de gênero encontra-se cada vez mais presente, faz-se necessário o incentivo a referências femininas. Apesar da grande quantidade de informação e materiais encontrados na internet e demais meios, são poucos os que trazem de forma simples a exposição dessas histórias. O desenvolvimento de um instrumento que apresente, de forma dinâmica, essas biografias podem articular a importância dessas personalidades femininas no seu campo de atuação e motivar a procura e o reconhecimento de outras personalidades, não só no âmbito artístico, mas em áreas diversas.

Portanto, as **justificativas** para este estudo são: **a.** A valorização de mulheres artistas brasileiras favorecida por um jogo destinado a jovens, uma vez que este atua como um dispositivo que entretém as pessoas e as educa de forma subjetiva; **b.** A importância do design gráfico na produção de jogos, sobretudo quando esse recurso visa integrar a constituição visual e a reestruturação de signos estereotipados, gerando benefícios, no âmbito social, como no caso do jogo sobre personalidades femininas brasileiras aqui proposto, centrado no prestígio de mulheres notáveis da história que podem ser fontes de inspiração para outros indivíduos; **c.** O aproveitamento da criação aqui apresentada no mercado de jogos, através de um protótipo idealizado a partir de uma temática diferenciada de grande apelo cultural e social.

O presente trabalho utiliza-se da união entre a metodologia de Ian Schreiber (2009) e as considerações e fundamentos do design de jogos de Jesse Schell (2011) e Salen e Zimmerman (2012), nos quais são apresentados os pressupostos do design de jogos e dos processos de elaboração, teste, análise e revisão.

Em relação à estrutura, além da presente Introdução e das Considerações Finais, o texto contém, em seu desenvolvimento, seis capítulos. No capítulo “Feminismo”, são apresentadas a conceituação do termo e a conjuntura histórica do movimento feminista, no âmbito internacional e nacional; a contextualização do tema do jogo, abordando o cenário histórico da conexão entre as mulheres e a arte; bem como a exposição de uma seleção de biografias de mulheres artistas brasileiras e características de seus trabalhos.

Já o capítulo “Jogos e suas atribuições” é composto por uma introdução ao cenário lúdico, no qual são destacados seus conceitos, fundamentos/componentes e mecânicas, dimensões objetivas (funcionalidades); por uma introdução e uma análise de jogos similares, a partir dos pontos indicados no tópico anterior; e por uma abordagem da representatividade feminina nos jogos, demonstrando a participação feminina dentro do segmento e a maneira como as personagens são ilustradas.

O capítulo “Criação do Jogo” delinea a construção do jogo e compreende o aprofundamento do tema, a partir de sua conceituação, da definição e do detalhamento das etapas de desenvolvimento e da descrição dos elementos do jogo, envolvendo o processo de design, desde a problematização até a prototipação e conclusão do produto.

Já os capítulos “Game Design” e “Design Gráfico” finalizam a pesquisa com os resultados do trabalho através da apresentação do protótipo do jogo, do detalhamento das regras de jogo e dos diferentes modos de jogá-lo, exibição das versões finais das cartas e de suas funcionalidades.

Já as “Considerações Finais” trazem reflexões pessoais acerca da experiência adquirida e possibilidades de adaptação do jogo proposto.

2 FEMINISMO

2.1. Contextualização histórica e conceitual

Segundo Simone de Beauvoir (2019 [1949], p. 11), “Ninguém nasce mulher: torna-se mulher.” Sousa (2016)² alega que, para Beauvoir, “[...] a essência não é algo que está com o Ser a priori, mas, antes, algo que adquirimos com as experiências que vivemos”. Conclui-se, a partir dessa afirmação, que o “ser” mulher é uma característica individual, visto que é resultado dos reflexos das particularidades de vida de cada mulher. No entanto, ao longo da história, o papel das mulheres foi imposto pela sociedade, patriarcal e autoritária, que lhe dizia como deveria ser a sua aparência, o que fazer e o que almejar.

Beauvoir (2019 [1949], p. 12) afirma que “A humanidade é masculina, e o homem define a mulher não em si, mas relativamente a ele; ela não é considerada um ser autônomo”. Aponta também que os homens, de diferentes lugares e épocas, demonstraram prazer em identificarem-se como “reis da criação”; que legisladores, sacerdotes, filósofos, escritores e sábios se dedicaram em comprovar que o estado de subordinação da mulher se dava por um almejo divino com benefícios para sociedade e que moralistas e satíricos da Antiguidade buscavam reforçar as limitações das mulheres. Para McCann *et al.* (2019), foi a partir desta perspectiva que nasceram as raízes da opressão feminina, tornando as mulheres indivíduos dependentes, sujeitas à ausência de autonomia e liberdade, numa existência sem realização pessoal.

Segundo Adichie (2014, p. 16), “O problema da questão de gênero é

² Disponível na internet por http em: <<https://www.comunidadeculturaearte.com/simone-de-beauvoir-nao-se-nasce-mulher-torna-se-mulher/>>. Acesso em: 17 Mar. 2020.

que ela prescreve como devemos ser em vez de reconhecer como somos”. Assim, são criadas “expectativas de gênero” que produzem um peso nos indivíduos, separando-os em grupos com comportamentos pré-definidos e características específicas. O movimento feminista tenta quebrar essa ideia. Alves e Pitanguy (2007, p. 9) defendem que:

O feminismo busca repensar e recriar a identidade de sexo sob uma ótica em que o indivíduo, seja ele homem ou mulher, não tenha que adaptar-se a modelos hierarquizados, e onde as qualidades ‘femininas’ ou ‘masculinas’ sejam atributos do ser humano em sua globalidade[...] Que as diferenças entre os sexos não se traduzam em relações de poder que permeiam a vida de homens e mulheres em todas as suas dimensões: no trabalho, na participação política, na esfera familiar, etc... (ALVES e PITANGUY, 2007, p. 9)

Alves e Pitanguy (2007) evidenciam exemplos dessa relação de poder construída da convivência entre os sexos. Destacam que, na Grécia Antiga, a condição feminina era semelhante a dos escravos da época e que as mulheres exerciam trabalhos manuais relativos à subsistência do homem, tais como: fiação, tecelagem e alimentação, como também, e principalmente, à reprodução humana e aos cuidados domésticos. Já na civilização romana, existia uma “[...] instituição jurídica do *paterfamilias*, a quem era atribuído todo o poder sobre a mulher, filhos, servos, escravos, a discriminação da mulher” (ALVES e PITANGUY, *op. cit.*, p.14).

No começo da Idade Média, ainda segundo Alves e Pitanguy (2007), eram garantidos, pela lei e pelos costumes, alguns direitos às mulheres, além do acesso a certas profissões, bem como a participação política e o acesso a campos restritos da educação. Garantias estas com menores remunerações e reconhecimento e que, por vezes, estavam vinculadas à ausência do homem por motivos de guerra ou à falta de prestígio social, visto que o trabalho, as artes e o conhecimento científico ainda não eram vistos como valores, pois estes, naquele momento, se baseavam na posse de terras e na ascendência espiritual.

Mais tarde, a partir da reintrodução da legislação romana e da valorização do trabalho “como instrumento de transformação do mundo pelo homem”, esses direitos foram limitados e a participação das mulheres, desvalorizada, a educação masculina se ampliou e a feminina foi reduzida, tanto quantitativa quanto qualitativamente, e seria esta desigualdade sexual no acesso à educação e ao trabalho os motivos primordiais para a contestação feminina.

Nesse contexto, durante os séculos XVIII e XIX, marcados por múltiplas revoluções e influenciados pelo pensamento iluminista e pelo

discurso burguês demandando a igualdade de direitos, as mulheres começaram a pensar sobre a sua condição dentro da sociedade e a viabilizar as suas reivindicações. Nesse período, percebeu-se uma ampliação da divulgação de obras a respeito da condição feminina debatendo sobre temas como o trabalho, a desigualdade legal, bem como da participação política, mas também da prostituição (ALVES e PITANGUY, 2007).

Segundo as autoras, as disputas por melhores condições de trabalho e garantias à cidadania da classe proletária no século XIX asseguraram a conquista do sufrágio universal e a ampliação dos privilégios democráticos, entretanto deixaram novamente de considerar a situação feminina. Essa privação incumbiu as mulheres de uma luta específica, luta que mobilizou mulheres de classes distintas, as quais, além de produzirem obras sobre o tema, reuniam-se em organizações sindicais e promoviam convenções, abaixo-assinados, passeatas e atos públicos em defesa de igualdade de direitos. As protagonistas desse período ficaram conhecidas como Sufragistas.

Um dos exemplos dessa luta foi a busca pelo voto feminino, que, de acordo com Marcelino (2016), teve diferentes sentidos para cada camada social participante; para a classe alta, um combate às diferenças baseadas nas posses de propriedades; para a média, uma equidade econômica perante os homens de sua classe através da preparação e oportunidades profissionais igualitárias; já para o proletariado, uma disputa contra as suas condições sociais de vida e trabalho.

De acordo com o dicionário Michaelis, a palavra “feminismo” é derivada do latim *femīna*+ismo como francês *féminisme*. McCann *et al.* (2019) destacam que o termo foi adotado e utilizado pela primeira vez como conceito no ano de 1837, pelo francês Charles Fourier referindo-se ao movimento de luta por igualdade entre os sexos, pelo fim do sexismo e a opressão às mulheres.

O movimento feminista iniciou-se como pacífico. No entanto, por volta de 1913, na Grã-Bretanha, um dos cenários principais da luta, algumas participantes acabaram por adotar práticas mais “agressivas”, criando certa divisão entre as integrantes do movimento. Essa segmentação resultou em características violentas, levando algumas mulheres à prisão - lá dentro, as mais radicais chegavam a promover greves de fome. Outro exemplo desse padrão foi a ação de Emily Davison que, nesse mesmo ano, durante uma corrida de cavalos, jogou-se na frente da montaria do rei Jorge V, os ferimentos do incidente a levaram à morte dias mais tarde, e o ato tornou-a mártir do movimento sufragista (McCANN, *et al.*, *op. cit.*).

McCann *et al.* (*op. cit.*) reconhecem que o feminismo nunca foi unificado, que entre os séculos XIX e XX, descritos pela história como a primeira onda do feminismo, diferentes perspectivas políticas fizeram com que surgisse uma variedade de padrões. Acrescentam que, apesar de as defensoras que obtiveram maior notoriedade serem de classes favorecidas, as da classe trabalhadora também participaram ativamente dos movimentos operários, assim como as feministas negras, que sofriam uma opressão dupla, tanto pelo gênero quanto pela etnia. Além disso, afirmam que, embora os Estados Unidos e a Inglaterra fossem os palcos principais,

Nos anos 1920, as ideias feministas e a militância haviam emergido em muitos países, incluindo o Japão, onde feministas como Fusae Ichikawa defendiam o direito de a mulher se envolver em política. Também no mundo árabe, particularmente no Egito, Huda Shaarawi e outras mulheres estabeleceram as primeiras organizações feministas (MCCANN *et al.*, 2019, p. 45).

Alves e Pitanguy (2007) afirmam que levou em torno de 60 a 70 anos para que as conquistas fossem alcançadas nos principais centros, EUA e Europa, e que, por volta dos anos 1930 e 1940,

[...] *formalmente*, as reivindicações das mulheres haviam sido atendidas: podiam votar e ser votadas, ingressar nas instituições escolares, participar do mercado de trabalho. O sistema social e político (tanto o capitalista quanto o socialista) absorvera, de alguma forma, estas conquistas, que implicam no reconhecimento de sua cidadania (ALVES e PITANGUY, *op. cit.*, p. 49).

Esse momento é marcado também pela iminência da Segunda Guerra Mundial, que induz a participação feminina na esfera social num papel de protagonista nos espaços de trabalho, ao assumir cargos com a finalidade de dispensar a mão de obra masculina para as frentes de batalha. Após a guerra, os papéis no mercado de trabalho voltam a ser responsabilidade dos homens e a presença das mulheres é desestimulada, sendo conduzida para a esfera doméstica. “As mensagens veiculadas pelos meios de comunicação enfatizavam a imagem da ‘rainha do lar’, exacerbando-se a mistificação do papel de dona de casa, esposa e mãe” (ALVES E PITANGUY, 2007, p. 50), como ilustra a figura 1, a seguir.



Figura 1 - Comercial de sabão dos anos 1950

Fonte: Site Ad sausage.

Nesse mesmo período, Simone de Beauvoir lança seu livro “O segundo sexo” (1949), com um estudo sobre o desenvolvimento psicológico da mulher e os condicionamentos que ela sofre durante o período de sua socialização. É sob a influência desta obra que, 20 anos mais tarde, surge uma nova “reflexão feminista”, dando início a uma segunda onda. De acordo com Pinto (2010, p. 16),

[...] as mulheres pela primeira vez falam diretamente sobre a questão das relações de poder entre homens e mulheres. O feminismo aparece como movimento libertário, que não quer só espaço para a mulher – no trabalho, na vida pública, na educação –, mas que luta, sim, por uma nova forma de relacionamento entre homens e mulheres, em que esta última tenha liberdade para decidir sobre sua vida e seu corpo. Aponta, e isto é o que é de mais original no movimento, que existe uma outra forma de dominação de classe –, a dominação do homem sobre a mulher – e que uma não pode ser representada pela outra, já que cada um tem suas características próprias.

A nova onda desenvolve-se no contexto dos movimentos de contracultura, pelos direitos das minorias e das reivindicações estudantis, na mobilização contra o colonialismo e a discriminação racial (ALVES e PITANGUY, 2007). Esse segundo momento, além de questionar o ideal da feminilidade, fala mais profundamente da sexualidade e manipulação do corpo da mulher, começar a distinguir sexo (diferenças biológicas) de gênero (diferenças sociais), se envolver com o ativismo político e analisar os aspectos da sociedade incluindo religião e poder, buscava, também,

manter as conquistas da onda anterior, como a remuneração igual entre homens e mulheres, o direito a exercer profissões, estudar e votar. (MCCANN *et al.*, 2019)

Tem-se um crescimento de grupos de reflexão/conscientização idealizados exclusivamente por mulheres nos quais eram discutidos temas como a sua relação com a vida, experiências e sentimentos a respeito dela, na esfera pública e privada. Essa nova fase ficou conhecida como Movimento de Libertação das Mulheres (do inglês *Women's Liberation Movement*), no qual foi adotado o *slogan* “O pessoal é político”, utilizado pela primeira vez em um ensaio da jornalista e ativista Carol Hanisch (ALVES E PITANGUY, 2007).

Segundo Sardenberg (2018 *apud* SARDENBERG e COSTA, 1994, p. 16),

O processo de socialização das experiências permitiu às mulheres constatarem que os problemas vivenciados no seu cotidiano tinham raízes sociais e demandavam, portanto, soluções coletivas. Veio daí a afirmativa ‘o pessoal é político’, questionando não apenas a suposta separação entre a esfera privada e a esfera pública, como também uma concepção do político que toma as relações sociais na esfera pública como sendo diferentes em conteúdo e teor das relações e interações na vida familiar, na vida ‘privada’. Na medida em que a dinâmica do poder estrutura as duas esferas, essas diferenças são apenas ilusórias. As relações interpessoais e familiares se caracterizam também como relações de poder entre os sexos e gerações, não sendo ‘naturais’, mas socialmente construídas e, assim, historicamente determinadas, passíveis de transformação.

Nos anos 80, algumas feministas desafiavam a ideologia do capitalismo de livre mercado; outras, iniciavam releituras do movimento em si, principalmente nos âmbitos da sexualidade, raça e gênero; feministas negras examinavam o “esquecimento” da desigualdade racial por parte das mulheres brancas; mulheres islâmicas contestavam o casamento forçado; e chinesas militavam por programas de educação para mulheres em seu país (MCCANN *et al.*, 2019). A partir desses exemplos, observa-se, então, a segmentação de abordagens de um movimento que se tornava cada vez mais plural, com demandas mais específicas numa política de coalizão. Especificidades que obtiveram grande influência no desenvolvimento de uma terceira onda do feminismo.

Nesse contexto, surgem duas teorias que evidenciam esse fracionamento. A primeira é a Interseccionalidade, que articula o cruzamento das múltiplas opressões. O termo foi utilizado pela primeira vez pela professora de direito norte-americana Kimberlé Crenshaw, que

o divide em três tipos principais: estrutural (diferença fundamental de opressão entre mulheres brancas e negras), política (impacto específico das leis e políticas públicas sobre as mulheres negras) e representativa (ligada à representação das mulheres negras na cultura popular e o impacto em sua vida cotidiana). A segunda é a Teoria Queer, que questiona a ideologia que define a heterossexualidade como norma. A expressão foi cunhada pela feminista italiana Teresa de Lauretis e emergiu da fusão dos princípios feministas com o pós-estruturalismo e estudos sobre lésbicas e gays como uma crítica à política de identidade (MCCANN *et al.*, 2019).

Conforme McCann *et al.* (2019), na década de 90, os principais centros do movimento, EUA e Reino Unido, se encontravam em um contexto político de direita marcado por um retrocesso em relação às conquistas sociais das reivindicações pelos direitos civis dos anos 60 e 70. Tinha-se a ideia de um pós-feminismo pautado numa garantia de igualdade para a maior parte das jovens mulheres e na afirmação de que o movimento já não era mais necessário. No entanto, a escritora americana Rebecca Walter escreve um artigo intitulado “Tornando-se a terceira onda”, no qual ressalta a existência do racismo, do preconceito de classes e sexismo, em discordância a esta crença generalizada, e afirma a necessidade de reinvenção do feminismo. Outras ativistas dessa nova fase, assim como Walter, acreditavam que a misoginia, racismo, preconceito de classes e homofobia que vivenciavam eram subprodutos da atmosfera política da época.

McCann *et al.* (2019, p. 250) apontam que,

Para muitas jovens feministas nascidas no final dos anos 1960 e 1970, o movimento *Riot Grrrl* do começo dos anos 1990 marcou o início da terceira onda. Combinando consciência feminista e música *punk*, o *Riot Grrrl* estimulava o empoderamento pessoal. As integrantes projetavam uma imagem poderosa, vestindo-se como queriam, reivindicando palavras como “*slut*” (vadia) e “*bitch*” (cadela), e explorando questões como estupro, abuso doméstico, sexualidade e patriarcado através da música e de zines (revistas independentes). Elas celebravam a cultura feminina e as amizades.

As autoras ressaltam ainda que, do ponto de vista ocidental, gênero e sexualidade continuavam nas principais pautas do movimento, afirmando que,

Enquanto feministas da segunda onda, como Susan Brownmiller, lutavam pelo direito de dizer não ao sexo, as feministas da terceira onda insistiam que também tinham todo o direito de dizer sim, sem medo ou vergonha. Foi esse direito que o movimento feminista de positividade sexual defendeu ao longo dos anos 1980, que, no entanto, estavam em desacordo com o que acreditavam as

feministas antipornografia, unidas a grupos políticos de direita na tentativa de demonizar não só a pornografia, mas também práticas sexuais como o BDSM (bondage, dominação e sadomasoquismo). (MCCANN *et al.*, p. 256)

Essa abordagem gerou um conflito entre as feministas da segunda e as da terceira onda. As da segunda onda argumentavam que suas sucessoras não criticavam a própria cultura e reprovaram a reapropriação de termos como “cadela” ou “vadia” e sua auto intitulação “*girls*” (meninas). Já as da terceira onda alinhavam-se a demandas que buscavam a visibilidade para questões marginalizadas, como a precariedade da assistência médica dada às mulheres de baixa renda nos EUA, principalmente a mulheres negras e indígenas (MCCANN *et al.*, 2019). Já em outras localidades, as lutas envolviam questões mais pontuais referentes ao contexto do país, McCann *et al.* (2019, p. 251) relatam que

[...] a ativista gana-britânica Efuia Dorkenoo fez campanha contra a mutilação feminina (MGF), que era amplamente realizada em jovens mulheres na África; e a iraquiana Zainab Salbi denunciou a existência de “campos de estupro”, estabelecidos pelo regime sérvio na Bósnia-Herzegovina na Guerra Bósnia. Salbi fundou a Internacional Women, para sobreviventes de estupro em zonas de guerra.

Anos mais tarde, a ascensão da internet no cotidiano tornou-a palco do desenvolvimento de uma quarta onda do movimento, que permeia a atualidade. Os fundamentos do feminismo já estavam estabelecidos na sociedade, no entanto, assim como na onda anterior, as jovens mulheres ainda não vivenciavam a igualdade de gênero que se esperava e fizeram uso das redes sociais e blogs para expor exemplos de sexismo e abuso sexual e para divulgar ideias feministas. A nova fase surge sob a influência da interseccionalidade e da positividade sexual da antecedente como fundamentos da sua filosofia e prática política. Esse novo ambiente possibilitou uma maior acessibilidade, assim como a reunião de públicos variados e de uma interação a nível global. (MCCANN *et al.*, 2019). As escritoras também enfatizam a atenção para um outro aspecto, o feminismo inclusivo:

A necessidade de um feminismo inclusivo também foi colocada sob os holofotes. A partir de ideias apresentadas no final dos anos 1980, a escritora norte-americana Rosemarie Garland-Thomson declarou que as mulheres com deficiência foram excluídas do discurso feminista. Ao mesmo tempo, na luta pelos direitos das mulheres trans, feministas como a norte-americana e ativista Julia Serano fizeram pressão para que as mulheres trans se tornassem parte integrante do movimento. (MCCANN *et al.*, *op. cit.*, p. 293)

Uma das grandes marcas desse ativismo digital é o uso das *hashtags* com frases de impacto para divulgar informações, programar protestos e manifestar atos de injustiça em “tempo real”, encorajando o público a compartilhar fotos e vídeos de ações. Essa estratégia obtém grande sucesso devido à quantidade de visualizações que pode chegar a milhares ou a milhões (MCCANN *et al.*, 2019), quebrando, muitas vezes, a barreira da internet.

É inegável que a luta por igualdade permanece em constante atividade, apontando fatos e difundindo debates, muitas vezes levantando questões antigas que ainda acompanham a sociedade. Contudo, ainda há pessoas que não reconhecem as conquistas do Feminismo e que utilizam do movimento com fins meramente mercadológicos. Segundo McCann *et al.* (2019, p. 257),

A feminista americana Andi Zeisler investigou como o empoderamento feminino é usado hoje para vender de tudo, desde cirurgias estéticas a armas de fogo. [...] A tendência, chamada de *femvertising* ou *empoweertisement*, usa conceitos feministas para envolver consumidoras, ao mesmo tempo em que manipula as inseguranças femininas sobre a própria imagem.

Além desses diferentes “aproveitamentos”, surgem também novas correntes de pensamento para discutir a equidade de gênero. Numa síntese de autores, são elencadas sete concepções:

1. **Feminismo Liberal** - acredita na garantia de igualdade entre os sexos através de reformas legais, sociais, políticas e econômicas.
2. **Ecofeminismo** - considera a existência de um vínculo simbólico entre a opressão das mulheres e a destruição do meio ambiente.
3. **Feminismo Socialista/Marxista** - adota teorias marxistas/socialistas e considera o capitalismo e a sociedade de classes como responsáveis pelas desigualdades de gênero.
4. **Feminismo Interseccional** - associa demandas específicas, interligando opressões como raça, gênero, classe, capacidades físicas/mentais e etnia.
5. **Feminismo Negro** - evidencia a exclusão por parte das teóricas e ativistas brancas da experiência negra, dentre elas, a intolerância religiosa, o extermínio de jovens e o academicismo feminista.
6. **Feminismo LGBTQ+** - procura a ruptura com a imposição de comportamento sexual e/ou amoroso socialmente prescrito.
7. **Feminismo Radical** - concentra-se na análise da raiz da opressão universal das mulheres e as origens do poder masculino.

Se, por um lado, essas vertentes são o resultado de uma necessidade de aprofundamento em temáticas específicas com interesse ideológico acentuado, por outro, torna a questão feminina um componente de caráter secundário, um complemento a outras ideologias. Para Chimamanda (2014, p. 17),


[...] escolher uma expressão vaga como “direitos humanos” é negar a especificidade e particularidade do problema de gênero. Seria uma maneira de fingir que as mulheres não foram excluídas ao longo dos séculos. Seria negar que a questão de gênero tem como alvo as mulheres. (*sic.*) Que o problema não é ser humano, mas especificamente um ser humano do sexo feminino. Por séculos, os seres humanos eram divididos em dois grupos, um dos quais excluía e oprimia o outro. É no mínimo justo que a solução para esse problema esteja no reconhecimento desse fato.

Pensando nisso, conclui-se que, embora haja esse desmembramento do feminismo em “novas filosofias”, o empenho das mulheres em sua coletividade permanece na luta pelo direito de se constituírem como indivíduos singulares capazes de determinar sua trajetória, na qual suas experiências e escolhas não sejam afetadas pelo fator sexual e suas especificidades sejam parte dessa retórica.

A seguir, é apresentada uma Linha do Tempo resumindo alguns dos principais fatos relativos ao Feminismo em âmbito internacional.

Figura 2 - Linha do tempo Feminismo

Fonte: Composição da autora com base nos livros “O que é Feminismo”, “O livro do Feminismo” e imagens do Google.



Christine de Pizan escreve “O livro da cidade das mulheres” - considerado o primeiro tratado feminista.	1405	1975	Considerado o “Ano Internacional da Mulher” pelas Nações Unidas com o objetivo de lembrar as conquistas sociais, políticas e econômicas das mulheres, independente de divisões nacionais, étnicas, linguísticas, culturais, econômicas ou políticas.
Formação dos Bluestockings Society na Grã-Bretanha.	1750	1981	Publicação de “Mulheres, raça e classe” pela estadunidense Angela Davis.
Publicação de “Os direitos da Mulher e da Cidadã” pela francesa Olympe de Gouges	1791	1986	Chandra Talpade escreve “Sobre olhos ocidentais: estudos feministas e discursos coloniais”
Lançamento de “Reivindicações dos direitos das mulheres” pela britânica Mary Wollstonecraft.	1792	1988	Formação do grupo “Sisters in Islam (SIS)” na Malásia para promover os direitos da mulher muçulmana nos princípios de igualdade e liberdade.
Na Nova Zelândia as mulheres conquistam o direito ao voto - o primeiro país, no mundo, em que esse direito é aprovado.	1893	1990	Publicação dos livros “Problemas de Gênero” da norte-americana Judith Butler e “O mito da beleza” da britânica Naomi Wolf.
Formação da Liga pelo Sufrágio Feminino no Japão.	1924	1993	As Nações Unidas declaram que a MGF, a mutilação genital feminina, é uma forma de violência contra a mulher.
I Criação do grupo “Mujeres Libres” na Espanha	1936	2011	Estadunidenses dão início a “Marcha das Vadias”.
A igualdade de direitos entre homens e mulheres é reconhecida em documento internacional, na Carta das Nações Unidas.	1945	2015	Publicação do artigo “Construindo um mundo que acolhe a deficiência pela norte-americana Garland-Thomson.
Publicação do livro “O segundo sexo” pela francesa Simone de Beauvoir.	1949	2016	A ONU Mulheres lança a iniciativa global “Por um planeta 50-50 em 2030: um passo decisivo pela igualdade de gênero”.
Lançamento do livro “A Mística Feminina” pela estadunidense Betty Friedan.	1963	2018	A conferência da Organização Internacional do Trabalho considera um acordo para proteger pessoas no ambiente profissional de violência e assédio
Itália inicia campanha global para “Remuneração para Trabalhos Domésticos”.	1972		

2.2. Feminismo no Brasil

No Brasil, o movimento feminista, assim como outras ideias libertárias, tardou a ser acolhido e incorporado no contexto do país. Contudo, a partir de sua chegada, não só o movimento, mas a própria história das mulheres brasileiras sofreu um revés. De acordo com Duarte (2003), um aspecto que colabora para a falta de conhecimento da história feminina é o fato de ser pouco contada. E, segundo Teles (1999), no Brasil, os obstáculos em relação à reconstituição da história das mulheres deve-se ao caráter elitista e injusto da nossa sociedade, o que pode ser constatado pelos registros históricos.

O material encontrado em arquivos, os documentos oficiais e outros enfatizam quase exclusivamente acontecimentos de interesse das elites, em que o homem branco é quem sobressai. Há pouco registro da participação feminina no período colonial, quando as mulheres eram, em maioria, negras, índias e brancas prostitutas. Somente a partir da vinda das mulheres de classe dominante, que antecede um pouco a chegada da corte de Portugal (Criação do Reino Unido em 1808) é que se consegue alguma documentação. Quando não há como deixar de registrar a participação das mulheres, o fazem como se estas agissem individualmente, como loucas, prostitutas, enfim, desajustadas (TELES, 2019, p. 14).

As primeiras manifestações feministas desenvolveram-se a partir do século XIX e demandaram o direito básico à educação. Nísia Floresta foi a primeira mulher a publicar uma obra feminista no Brasil, o livro intitulado “Direitos das mulheres e injustiça dos homens” (1832), considerado pela autora uma “tradução livre” da obra de Mary Wollstonecraft, “*Vindications of the Rights of Woman*” (1792), inspirada nos escritos de Poulain de la Barre, de Sophie, e nos artigos da “Declaração dos Direitos da Mulher e da Cidadã” (1791), de Olympe de Gouges. O livro aborda o direito das mulheres à instrução e ao trabalho e demanda que elas sejam consideradas inteligentes e merecedoras de respeito. Duarte (2003, p. 154) comenta que

A autora revela (apesar de sua pouca idade) ter consciência da defasagem cultural, social e política existente entre a Europa e o Brasil. Enquanto lá as reivindicações se faziam sob a forma de crítica a uma educação já existente, aqui as solicitações eram ainda as primárias, pois mesmo a alfabetização mais superficial esbarrava em toda sorte de preconceitos. Nossas mulheres precisavam, primeiro, ser consideradas seres pensantes, para então, depois, pleitear a emancipação política.

Anos mais tarde, instala-se a República e, com ela, a promulgação de uma “nova” Constituição, em 1891. O documento gerou conflitos ao garantir o sufrágio universal para os cidadãos brasileiros, assegurando que “todos são iguais perante a lei” (Art. 72), sem esclarecimento de sexo e escolaridade. Contudo, na prática, dirigia-se apenas aos homens alfabetizados (SARDENBERG; COSTA, 1994). Essa ambiguidade na interpretação fez algumas mulheres tentarem exercer o direito de voto tendo alistamentos eleitorais rejeitados. Uma delas foi a professora Leolinda Daltro, que insatisfeita com a situação iniciou uma luta política fundando o Partido Republicano Feminino, em 1910, com o intuito de trazer à tona ao Congresso a discussão sobre o voto feminino (SOIHET, 2013).

É por volta de 1918, com o retorno de Bertha Lutz ao Brasil e da sua união com Maria Lacerda de Moura na criação da Liga para a Emancipação Intelectual da Mulher (LEIM), em 1920, que o movimento se intensifica. Surgem novas associações, os grupos feministas fazem pronunciamentos públicos, escrevem artigos e concedem entrevistas a jornais, além de recorrerem ao apoio de lideranças e da opinião pública e de pressionarem parlamentares, autoridades políticas, educacionais e imprensa. As ativistas da época dividiam-se entre linhas de frente: as mais “ponderadas”, que, por uma escolha tática, envolviam seu discurso em um tom moderado, já que, naquele período, havia uma grande oposição às contestações femininas, as quais, muitas vezes, eram ridicularizadas; e as mais “radicais”, que apoiavam o amor livre, o controle de natalidade e as reivindicações anarquistas e comunistas (SOIHET, 2013).

Se, por um lado, as mulheres de classes média e alta lutavam pelo direito ao voto, por outro, as de baixa renda buscavam por melhores condições de trabalho. Com o processo de modernização do Brasil, a presença feminina nos encargos trabalhistas das cidades e campo aumentava, especialmente no setor industrial, no qual ocupava posições desprestigiadas e desvalorizadas, monetária e socialmente, sendo consideradas como pessoas “frágeis e indefesas”, “passivas” e carentes de “consciência política”. Apesar disso, “[...] participavam ativamente das lutas operárias, atuavam em mobilizações, paralisavam as fábricas,

tomavam parte em piquetes, reivindicando a redução da jornada e melhores condições de trabalho” (MATOS; BORELLI, 2013, p. 128). E, por volta de 1917 e 1919, conseguem medidas regulamentadoras proibindo a jornada noturna das mulheres e atividades laborais durante o último mês de gravidez e o primeiro do puerpério.

Em 1922, mesmo ano em que ocorre a Semana de Arte Moderna, a Liga para Emancipação Intelectual da Mulher (LEIM) torna-se a Federação Brasileira para o Progresso Feminino (FBPF), que exprimia em seus objetivos: “coordenar e orientar os esforços da mulher no sentido de elevar-lhe o nível da cultura e tornar-lhe mais eficiente a atividade social, quer na vida doméstica quer na vida pública, intelectual e política” (SOIHET, 2013, p.224). E, neste mesmo período, promove o Primeiro Congresso Internacional Feminino. Cinco anos mais tarde, consegue seu primeiro feito, por intermédio do governador do Rio Grande do Norte, Juvenal Lamartine, obtém a aprovação de uma resolução na Assembleia Legislativa que confere o direito ao voto às mulheres naquele estado, permitindo, no ano posterior, a eleição da primeira prefeita do Brasil e América do Sul, Alzira Soriano, que administrou o município de Lages (RN) (SARDENBERG; COSTA, 1994).

No entanto, a conquista torna-se isolada, uma vez que o acontecimento não compreendia uma validade tangível na esfera nacional. Somente após a Revolução de 1930, com o mandato recém instalado de Getúlio Vargas e a criação de um novo Código Eleitoral, em 1932, é que o voto feminino é estabelecido. Mas o mesmo só foi assegurado pelo artigo 108 da Constituição de 1934. Após isso, as mulheres buscavam ampliar suas conquistas para além do sufrágio, mas a ditadura implantada por Getúlio em 1937, com o Estado Novo, impedia a exposição dos movimentos sociais. Alves e Pitanguy (2007, p. 71) destacam que,

A partir de 1945 a redemocratização do país incluiu um número significativo de mulheres nas campanhas nacionais, tais como a da anistia, a do petróleo e pela paz mundial. Além disso, as mulheres se mobilizavam também nas Associações de Bairro. Estas atividades não tinham no entanto cunho propriamente feminista, mas marcavam, de qualquer forma, a presença da mulher na esfera pública.

Nos anos 1960, surge a segunda onda feminista no exterior, na qual empreende-se a igualdade de direitos e o combate à discriminação sexual, cenário que inspira os movimentos feministas no Brasil e recebe características distintas, em virtude da conjuntura política que o país se encontrava. Vivia-se uma ditadura militar, na qual a liberdade de expressão

enfrentava barreiras, fato que instigou mobilizações políticas e sociais com viés de esquerda, levando as mulheres a lutarem também contra a ditadura e a repressão, pela redemocratização do país, anistia e melhores condições de vida (PEDRO, 2013), como ilustra a figura 3, a seguir.



Figura 3 - Participação feminina em protestos contra a ditadura no Brasil.

Fonte: Site Toda Política.

De acordo com McCann *et al.* (2019), no ano de 1975, o dia 8 de março é atribuído pela ONU (Organização das Nações Unidas) como Dia Internacional da Luta pelos Direitos das Mulheres. As autoras pontuam que é a partir do começo dessa década que o feminismo torna-se um movimento social de alcance mundial. Pedro (2013) indica que, nesse mesmo período, no Brasil, tem-se um crescimento da presença feminina nas universidades e empregos formais. Os grupos de reflexão e o *slogan* “O pessoal é político” são também incorporados como parte da metodologia do feminismo no país. Teles (1999, p. 14-15) destaca que:

[...] as feministas brasileiras engrossaram fileiras nos movimentos pela anistia, por liberdades políticas e por uma constituinte livre e soberana.

Editaram jornais e outras publicações como cadernos e revistas. Denunciaram o conservadorismo das leis, dos costumes e casos concretos de violação dos seus direitos ocorridos em suas próprias casas, nos locais de trabalho e nas ruas.

Enfrentaram os preconceitos contra o homossexualismo, particularmente contra as lésbicas e contra o racismo.

Abordaram em estudos e ações práticas temas como a sexualidade, o aborto, a violência sexual e doméstica, os direitos reprodutivos, a saúde da mulher, as relações trabalhistas e o trabalho doméstico. Indicaram as mulheres a necessidade de conhecer o próprio corpo e decidir sobre ele.

Estruturaram serviços de atendimento na área da saúde,

social e jurídica.

Organizaram centros de documentação e de comunicação.

Assessoraram mulheres de sindicatos e de bairros de periferia.

Estimularam a criação dos primeiros núcleos de estudos sobre a questão da mulher e relações de gênero nos meios acadêmicos.

Formularam políticas públicas e conquistaram organismos governamentais voltados para implementar nos serviços públicos o atendimento às reivindicações das mulheres (TELES, 1999, p. 13-14).

É visto, nesse contexto, o fortalecimento dos movimentos negros originados nas primeiras décadas do século XX. As mulheres negras passam a considerar uma nova abordagem de sua luta, discutem as implicações que sofrem no mercado de trabalho, nas representações dos meios de comunicação e na saúde, evidenciando diferenças na forma de tratamento e o privilégio das mulheres brancas. Um exemplo disso é a relação da mulher negra com o trabalho, circunstância presente desde a era colonial, na qual eram obrigadas a prestar serviços muitas vezes ligados aos âmbitos domésticos, seja pelas consequências da escravidão ou da necessidade de se tornarem encarregadas do sustento de sua família. Carneiro (2003, p. 118) considera que,

[...] em conformidade com outros movimentos sociais progressistas da sociedade brasileira, o feminismo esteve, também, por longo tempo, prisioneiro da visão eurocêntrica e universalizante das mulheres. A consequência disso foi a incapacidade de reconhecer as diferenças e desigualdades presentes no universo feminino, a despeito da identidade biológica. Dessa forma, as vozes silenciadas e os corpos estigmatizados de mulheres vítimas de outras formas de opressão além do sexismo, continuaram no silêncio e na invisibilidade.

Tem-se, a partir desse pensamento, a construção de uma interseccionalidade das lutas que “[...] de um lado, promove a afirmação das mulheres em geral como novos sujeitos políticos, de outro, exige o reconhecimento da diversidade e desigualdades existentes entre essas mesmas mulheres” (CARNEIRO, 2003, p. 119). Essa vivência com uma duplicidade de lutas é percebida em muitos contextos, além do das mulheres negras, destaca-se também os cenários das indígenas, lésbicas e trans, nos quais, muitas vezes, elas iniciam suas reivindicações a partir de um movimento mais amplo, entretanto, em virtude das atitudes machistas e discriminatórias dos seus companheiros de militância, acabam somando suas especificidades como mulheres numa diligência particular.

Segundo Kaingáng (2013), a exploração dos territórios e as mudanças de comportamentos dos povos indígenas os conduziu a estruturarem-se aos moldes das sociedades não indígenas com o intuito de criar alianças e

fortalecer-se no resguardo de seus espaços e regiões nunca antes tocadas pelo homem não indígena. As mulheres aborígenes passam a fazer parte, ainda que de forma reduzida, das organizações surgidas, sendo submetidas aos domínios tanto dos homens da sua comunidade quanto aos de fora. É baseando-se nisso que nascem suas contestações, que demandam a criação de espaços políticos próprios nos quais possam discutir questões, como a saúde da mulher, os direitos reprodutivos e projetos políticos direcionados a este segmento, a qualificação técnica e profissional para uma defesa qualitativa dos seus direitos (que não comprometa suas origens, o compromisso e o vínculo com seu povo), o reconhecimento de papéis políticos de destaque, a luta contra violência no interior de suas comunidades e o controle de natalidade e aborto.

Já conforme Fernandes, (2018), “[...] o movimento das lésbicas feministas surgiu com um discurso pelo direito ao prazer, transformando aquele desejo sexual particular em um potencial transformador e revolucionário.” Ao decidirem tomar um percurso de luta autônoma, considerando suas individualidades e figurando como sujeitos políticos, defendem o direito ao prazer e à sexualidade, combatendo o patriarcado, à heterossexualidade compulsória, o racismo, discriminação e violência contra as lésbicas. Apesar de sua singularidade, as mulheres bissexuais são acolhidas pelo movimento lésbico, compartilhando os ideais que fomentam a liberdade para eleger sua/seu parceira/o de cama e de vida.

Mais recentemente, segundo Carvalho e Zampiêr (2017), temos o nascimento do movimento transfeminista, que se manifesta em razão da sua omissão dentro do movimento feminista e marginalização do movimento LGBT. Abrange grupos de mulheres travestis e transexuais que se baseiam na desconstrução do ideal de mulher, atrelado à biologia, questionando a concepção binária e heteronormativa dos gêneros, o cissexismo e a criação/utilização de um termo que designe as pessoas “normais”, a despatologização das identidades trans, a separação da ideia de identidade de gênero como sendo sinônimo de sexualidade e demandando Direitos Reprodutivos, corpo-positividade e/ou empoderamento, livre sexualidade, terminologia não essencialista e combate à violência cissexista/transfóbica.

Outra manifestação feminina de grande importância no Brasil é a Marcha das Margaridas. Segundo informações do site da CUT Brasília, a ação acontece desde o ano 2000 e reúne, a cada quatro anos, mulheres do campo, da floresta e das águas de todos os cantos do país. Tem seu nome em homenagem à líder sindical Margarida Alves, assassinada por lutar pelos direitos dos trabalhadores rurais. É organizada pela Confederação Nacional dos Trabalhadores na Agricultura (Contag) em parceria com a

CUT (Central Única dos Trabalhadores), a Marcha Mundial das Mulheres, o Movimento das Mulheres Camponesas, entre outros. Visa combater a dominação, a exploração e todas as formas de violência, reivindicando igualdade, autonomia e liberdade para as mulheres.

Na contemporaneidade, como revelam McCann *et al.* (2019), a militância feminista tem grande desempenho nos meios digitais, mas conduz também milhares de mulheres às ruas em manifestações contra posicionamentos retrógrados do sistema judiciário e a favor da expansão da consciência de integridade das mulheres brasileiras. Traz também novas formas de pensar a violência, sobretudo combatê-la, e os direitos, palavra de ordem, e reivindicações para o pensamento social e a prática feminista, numa explosão de vozes, contextos e demandas. As autoras concluem que

O foco do feminismo brasileiro contemporâneo tem sido a interconexão das pautas feministas sobre identidade racial, identidade de gênero e orientação sexual, e vem exaltando consentimento, representatividade política e identitária e autonomia sobre o corpo. Questiona normas rígidas de comportamento e beleza. (McCANN *et al.*, 2019, p. 321)

Desse modo, a premissa do movimento no país dá-se pela soma da questão “ser mulher” com a intersecção das vivências e ideologias presentes na expressão singular de cada indivíduo, numa luta sem data de conclusão, mas que progride de forma gradual, delimitada pelos contextos do ambiente em direção a um progresso social.

A seguir, é exposta uma Linha do Tempo sintetizando alguns dos principais fatos relativos ao Feminismo em âmbito nacional.

Figura 4 - Linha do tempo feminismo no Brasil

Fonte: Composição da autora com base nos livros “Nova História das mulheres no Brasil”, “O livro do Feminismo” e “Uma história do Feminismo no Brasil” e sites “Nossa Causa”, “Universidade Livre Feminista” e imagens do Google.

Primeira legislação autorizando a abertura de escolas públicas para mulheres.

1827

Lançamento do livro Direitos das mulheres e injustiça dos homens por Nísia Floresta - primeira obra de cunho feminista do país.

1832

Mulheres conquistam o direito ao acesso às faculdades.

1879

Fundação do Partido Republicano Feminino.

1910

Fundação da Federação Brasileira para o Progresso Feminino (FBPF).

1922

Direito ao voto à mulher pelo novo Código Eleitoral.

1932

Inclusão do artigo 108 na Constituição garantindo o voto feminino.

1934

Criação do Conselho Nacional das Mulheres Negras.

1950

Fundação do Centro da Mulher Brasileira.

1975

Fundação do Brasil Mulheres - primeiro jornal dirigido às mulheres e feito por mulheres.

Criação do Centro de Desenvolvimento da Mulher Brasileira.

1976

1984

Criação do Conselho Nacional de Defesa da Mulher.

1985

Criação da 1ª Delegacia de Defesa da Mulher (DDM), em São Paulo - a primeira delegacia no mundo especializada no atendimento a mulheres.

Instituição do Programa de Assistência Integral à saúde da Mulher (PAISM)

1992

Criação da Rede Nacional Feminista de Saúde e Direitos Reprodutivos.

I Seminário Nacional da Mulher Indígena

1997

Lei eleitoral que estabelece 30% de candidatas mulheres nas listas partidárias para eleições a partir de 2000.

1999

I Seminário Nacional de Lésbicas e Bissexuais - SENALE

2006

Promulgação da Lei Maria da Penha, nº 11340, que previne e pune todas as formas de violência contra mulheres.

2010

Eleita a primeira mulher presidenta do Brasil

2018

Promulgação da Lei de "Importunação Sexual", que criminaliza o assédio contra mulheres em espaços públicos brasileiros.

2015

Lei do Femicídio altera o Código Penal Brasileiro (art. 121 do Decreto-Lei nº 2848/40), incluindo o feminicídio como uma modalidade de homicídio qualificado, entrando no rol dos crimes hediondos.



2.3. Mulheres, arte e luta

A arte está no cotidiano. Ela conecta pessoas além do físico, provoca emoções e gera discussões. Há diversas maneiras de enxergá-la, seja na forma de entretenimento, ofício ou manifesto, podendo contar uma história, representar uma sociedade, uma época, um acontecimento, um lugar ou seres. Coli (2007) aponta que a arte possui limites imprecisos, que sua ideia não é comum a todas as culturas, que tudo nela é mutável e complexo, ambíguo e polissêmico, escapando às definições e que seu “domínio, movente e fugido, estende-se além da razão, além das determinações racionais e lógicas.” (COLI, *op. cit.*, p.128). Com base nessa afirmação, conclui-se que a subjetividade presente e motivada pela arte permite que seu conceito varie no discurso do indivíduo que o emprega, sofrendo influência do conhecimento de mundo e das experiências de seu interlocutor.

No presente trabalho, considera-se a perspectiva abordada por Coli (2007, p. 110-111), para quem a arte

[...] é sobretudo portadora de sinais, de marcas deixadas pelo não-racional, coletivo, social, histórico. Por isso, não apenas ela faz explodir toda intenção redutora, normalizadora ou explicativa, como também se dá como específica forma de conhecimento, forma e conhecimentos bem diversos dos processos racionais.

A partir dessa concepção, o autor reconhece a capacidade da arte de despertar nos seres humanos diferentes formas de sentir por meio da emoção, do espanto, da intuição, das associações, das evocações e das seduções, de modo a transformar a sua relação com o mundo, tornando-a mais complexa, mais rica. E observa os objetos artísticos como intimamente conectados aos contextos culturais, os nutrindo, sendo nutridos por eles e servindo de ferramenta para apreensão do mundo pelos indivíduos.

No entanto, apesar de expandir-se em múltiplos aspectos e abrir espaço para diversas formas de expressão e reconhecimento, o campo artístico, assim como as demais áreas sociais, desenvolveu-se sob a

perspectiva masculina através de uma série de acepções forjadas, cultural e historicamente, que promoveram o distanciamento das mulheres do meio artístico. Por isso, Vicente (2011) aponta que as mulheres se tornaram sujeitas a um duplo processo de exclusão, o da história vivida e o da história construída. Por um lado, a exclusão dava-se pelos condicionamentos socioculturais que ligava as práticas artísticas a sua identidade enquanto mulher, e não só lhe dificultava o acesso ao ensino artístico e aos meios necessários para fazê-lo, como também lhe envolviam com o peso das responsabilidades familiares e domésticas. Por outro lado, as omitiam da construção histórica no desprezo de sua produção artística.

Voltando-se para o uso privado, como assinala Perrot (2017), o contato com a arte era concedido às mulheres através de uma iniciação às ocupações ligadas ao entretenimento, atividades que lhes serviam como complementação a uma boa educação, mas que não as direcionava nem a uma profissionalização nem à criação. Elas podiam apenas copiar, traduzir e interpretar, como pintar para os seus, esboçar retratos de crianças, buquês de flores e paisagens, ou então, tocar ao piano, numa recepção, obras como as de Mozart e Schubert. Somente em casos de necessidade, poderiam chegar a dar aulas de desenho ou piano, fabricar objetos ou copiar obras-primas nas galerias dos museus.

Tvardovskas (2011) evidencia que, nos séculos XVIII e XIX, nas academias de arte, as mulheres foram impedidas de pintar os gêneros maiores, sendo-lhes negado o estudo dos nus e permitindo-lhes apenas os da natureza morta, o retrato e a paisagem. Vicente (2011) ressalta ainda que, no século XIX, existia uma diferenciação entre “artes maiores” e “artes menores” (artes decorativas e produção industrial), sob a qual a ocupação feminina era incentivada, dado que este tipo de arte, praticado de forma profissional ou dentro dos lares, dispensava o uso do intelecto, da imaginação, da invenção e da originalidade, limitando-se ao objeto em série, que não era assinado, ou seja, anônimo.

Além da privação de temáticas, Perrot (2017) reconhece outras dificuldades nas quais as mulheres pintoras enfrentavam em seu cotidiano, como o entrave quanto à instalação de seus cavaletes em locais públicos e a falta de meios para comprar materiais ou para ter um ateliê - considerado uma esfera de homens na qual elas só eram admitidas como modelos. Apesar disso, essas mulheres esforçaram-se em idealizar soluções originais para exercer sua arte e vivê-la, mas, muitas vezes, essas ações não favoreciam nem a criação nem o reconhecimento necessário à venda de suas telas.

No mundo literário, uma prática bastante explorada pelas

escritoras foi o uso de pseudônimos neutros ou masculinos nas autorias das publicações. Em uma entrevista para a BBC Brasil, a professora estadunidense Sue Lanser³ afirma que as restrições e expectativas sociais em relação às mulheres influenciavam na ótica de sua escrita, determinando as temáticas sobre as quais poderiam discutir. Críticos e leitores julgavam a produção feminina como habitualmente autobiográfica. “Por isso, se houvesse qualquer elemento sexual questionável nos romances, ou considerado pouco apropriado para uma dama da sociedade, elas seriam julgadas.” Assim, “O pseudônimo era também uma maneira de proteger a vida pessoal.” (LANSER, 2018)

As situações exemplificadas apontam, segundo Tvardovskas (2011), como essa segregação foi gradualmente transformada numa proposição utilizada para comprovar a desigualdade de talentos entre as artistas mulheres e os artistas homens, evidenciando as intensas relações entre a discriminação contra as mulheres e sua ausência na história da arte. E, como Vicente (2011) complementa, nesse círculo vicioso de atribuição de valores, quando a prática artística feminina não era reprimida, tendia a ser inferiorizada.

Buscando entender esse afastamento, a partir dos anos 1970, inicialmente nos EUA e na Europa, como demonstra Tvardovskas (2011), o pensamento feminista dirige-se a esfera da indústria cultural, levando inúmeras pesquisadoras a dedicarem-se tanto a compreender a carência das mulheres artistas nos cânones da história da arte, quanto a recuperar os nomes de artistas femininas notáveis, numa tentativa de igualar a relevância de suas produções. Muitas historiadoras começam a questionar diferentes tópicos, dentre elas, o fato de artistas mulheres não serem reconhecidas como grandes mestres, a associação estabelecida entre a construção da subjetividade feminina em relação (ou mesmo oposição) à criatividade, os modos de produção da cultura e o emprego da arte como área de transformação social.

A autora destaca o trabalho de Griselda Pollock que “[...] reflete sobre as configurações simbólicas, ideológicas e políticas que constituíram, no mundo moderno, uma separação estrutural entre o feminino e a arte” (TVARDOVSKAS, *op. cit.*, p. 8), afirmando que Pollock

[...] compreende a arte como constitutiva de uma ideologia, não sendo simplesmente um reflexo ou uma representação de modelos sociais que poderiam existir autonomamente. Muito próxima ao pensamento de Michel Foucault, ela analisa a arte como um conjunto de práticas significantes que produzem significados e que intervêm ativamente para as definições da categoria “mulher”. (TVARDOVSKAS, *op. cit.* p. 6)

3 Professora de Inglês, Literatura Comparada e Estudos sobre Mulheres, Gênero e Sexualidade da Universidade Brandeis, nos Estados Unidos.

É sob esta perspectiva que a produção feminina começa a ser percebida como “[...] potência radical de transformação dos enunciados patriarcais, já que o próprio patriarcado pode ser compreendido como uma rede de relações psicossociais que define as diferenças sexuais, mas que pode ser modificada.” (TVARDOVSKAS, *op. cit.*, p. 6)

No entanto, de acordo com McCann (2019), na década de 1960, um pouco antes das historiadoras e pesquisadoras voltarem-se para a análise da indústria cultural, as mulheres artistas passaram a incorporar os pensamentos do feminismo em seus trabalhos, dando início a um novo tipo de arte “feminista” por meio de uma produção focada nas realidades femininas que rejeitava as atitudes tradicionais em relação a elas, celebrando o feminino e expondo a indignação diante as desigualdades enfrentadas pelas mulheres.

Com inovações nas formas, espaços e materiais de trabalho e expressão, que cercavam o mundo da arte convencional, as intérpretes do novo período “[...] desafiavam abertamente o cânone dos “grandes” artistas, basicamente homens, e seu meio tradicional de expressão através da pintura e da escultura” (MCCANN *et. al*, 2019, p. 128), numa abordagem mais direta e com a utilização de performances, da arte corporal, de vídeos, fotografias e instalações.

Um destaque das produções da época é a instalação multimídia organizada pela estadunidense Judy Chicago, em 1975, denominada *The Dinner Party* (figura 5). A exposição foi uma colaboração com mais de cem artistas que destacavam o uso do artesanato - incorporando cerâmica, trabalhos de agulha, em metal e material têxtil -, em vez das belas-artes dominadas pelos homens, e rejeitavam a noção de um único artista. De acordo com o site do *Brooklyn Museum* (tradução nossa):

The Dinner Party compreende um enorme banquete cerimonial, organizado em uma mesa triangular com um total de trinta e nove talheres, cada um comemorando uma mulher importante da história. Os cenários consistem em corredores bordados, cálices e utensílios de ouro, pratos de porcelana chinês pintados com motivos centrais em relevo baseados em formas vulvares e borboletas reproduzidos em estilos adequados às mulheres homenageadas. Os nomes de outras 999 mulheres estão inscritos em ouro no piso de ladrilhos brancos abaixo da mesa triangular. Esta instalação permanente é aprimorada por exposições rotativas da Galeria Herstory, relacionadas às 1.038 mulheres homenageadas na mesa.



Figura 5 - Instalação do The Dinner Party

Fonte: Site do Brooklyn Museum.

Na América do Sul, a conjuntura política dos países configurou um ritmo diferente das efervescências europeias e norte-americanas da década. O cenário decorrente das intervenções ditatoriais podou as articulações dos movimentos sociais. E, ainda que as mulheres artistas demonstrassem interesse nos temas do feminismo, é apenas com o retrocesso das interferências militares que as empreitadas passam a voltar-se com mais vigor à indústria cultural e ao terreno das artes em países como o Brasil, Argentina, Chile e Uruguai (TVARDOVSKAS, 2011).

Apesar disso, como demonstra a exposição “Mulheres Radicais: arte latino-americana, 1960-1985”, realizada pela Pinacoteca de São Paulo, em 2018, e organizada pelo *Hammer Museum*, a produção feminina nesses países era ativa. Segundo o *site* do museu, “Durante esse período, as artistas pioneiras partiram da noção do corpo como um campo político e embarcaram em investigações radicais e poéticas para desafiar as classificações dominantes e os cânones da arte estabelecida.” E acrescenta que:

A abordagem das artistas latino-americanas foi uma forma de enfrentar a densa atmosfera política e social de um período fortemente marcado pelo poder patriarcal (nos Estados Unidos) e pelas atrocidades das ditaduras apoiadas por aquele país (na América Central e do Sul), que reprimiram esses corpos, sobretudo os das mulheres, resultando em trabalhos que denunciavam a violência social, cultural e política da época (SITE DO HAMMER MUSEUM).

Em meados dos anos 1980, segundo Tvardovskas (2011, p. 8-9), “estava em jogo a desnaturalização do conceito ‘mulher’ e a compreensão

das estratégias de significação e circulação das imagens”, como também fortes críticas ao essencialismo na arte e princípios de repulsa aos aspectos conservadores, racistas e eurocentristas, como aponta Trizoli (2018). A autora acrescenta ser este um período de queixas e revalidações no interior do pensamento feminista da arte, no qual “artistas negras americanas ganham espaço com seu discurso crítico sobre o papel da mulher negra na sociedade, como por exemplo Sonia Boyce e Betye Saar” (TRIZOLI, *op. cit.*, p. 1500).

Neste contexto, surge, na cidade de Nova York, em 1985, o coletivo anônimo *Guerrilla Girls*, que utiliza estratégias, como as de *culture jamming* (interferência cultural), para protestar contra a ausência de mulheres artistas e artistas negras nas principais galerias do mundo (MCCANN *et. al*, 2019). O grupo questiona, além da visão das mulheres perante o meio artístico e os preconceitos de gênero e étnicos, a corrupção na política, na arte, no cinema e na cultura pop através do uso de dados, fatos, humor e visuais ultrajantes. Sua marca registrada é uso de máscaras de gorila e nomes de artistas famosas já falecidas, uma escolha estratégica para proteger sua identidade e manter o foco do seu trabalho nos fatos que elas questionam (COELHO E COSTA, 2018).

Já dos anos 1990 em diante, as investigações no campo teórico voltam-se “[...] às problemáticas do poder, da sexualidade e das tecnologias do gênero, desvinculando-se das tradicionais categorias de ‘arte’ e ‘artista’” (TVARDOVSKAS, 2011, p. 10). E adotam uma multiplicidade de olhares que divergem das representações dominantes e abrangem classe, raça e geração, sob a necessidade de desfazer os pilares da disciplina “história da arte”, assinalando seus processos de autenticidade e sua natureza não universal e não neutra. (TVARDOVSKAS, *op. cit.*)

Nesse momento, as obras artísticas condensam-se em preocupações particulares de aspectos distintos. “Esse movimento abrangeu desde peças autobiográficas da artista Tracey Emin até trabalhos da iraniana Shirin Neshat, como ‘Mulheres de Alá’, que investiga questões de gênero, identidade e sociedade no mundo mulçumano” (MCCANN *et. al*, 2019, p. 131). Trizoli (2018) considera a arte feminista produzida nesse período uma arte pluralista, na qual o reconhecimento das distinções na subjetividade dos artistas e espectadores é essencial para a sua existência. Assim, a predominância do discurso que valida a presença congênita do sujeito artista ou do sujeito representado coloca em risco a subjetividade artística universal, que consentia em seus critérios apenas homens brancos providos da “genialidade”.

Trizoli (2018) assinala algumas das temáticas abordadas,

considerando-as constantes na arte contemporânea, entre elas estão: questões sobre o corpo, gênero, sexualidade, identidade; autobiografia ou memória; direitos reprodutivos (aborto); infância e relações maternas; estupro; violência doméstica; abuso sexual e relações de poder; crimes passionais; dor; prazer; desejo; afetos; determinações biológicas e sexuais na formação do indivíduo. Mas salienta que “[...] nem todos os artistas que trabalham com essas temáticas femininas se definem sob influência feminista, ou mesmo conhecem seu desencadeamento”. (TRIZOLI, *op. cit.*, p. 1503)

Vale ressaltar que, apesar dos muitos trabalhos voltados para temáticas do feminismo, a produção de mulheres não se restringe apenas a esse aspecto. Como aponta Nochlin (2016, p 6), “Em todas as instâncias, mulheres artistas e escritoras parecem estar mais perto de outros artistas e escritores de seu próprio período e perspectiva do que delas mesmas”. E, acrescenta a autora, não existe um estilo feminino de se fazer arte, visto que a produção de mulheres não é condicionada por um determinado tema ou restrição de assuntos que configuram em um estilo.

No entanto, ao entender a arte e demais áreas como “[...] opressivas e desestimulantes para todos aqueles que, como as mulheres, não tiveram a sorte de nascer brancos, preferencialmente classe média e acima de tudo homens” (NOCHLIN, *op. cit.*, p.8), evoca-se a produção feminina como a realizada por um indivíduo que se identifica com o gênero feminino, historicamente subjugado, como forma de trazer à tona seus trabalhos e promover seu reconhecimento, uma vez que, como afirma Nochlin (*op. cit.* p. 13),

A pergunta “Por que não houve grandes mulheres artistas?” é, assim, a décima parte de um iceberg de más interpretações e falsas concepções e, na sua base, encontra-se um vasto volume obscuro de ideias duvidosas sobre a natureza da arte e seus concomitantes situacionais, sobre a natureza das habilidades humanas em geral e a excelência humana em particular e o papel que a ordem social desempenha em tudo isso.

2.3.1. Uma perspectiva brasileira

Leal (2012) assinala que as mulheres só puderam entrar nas academias de arte brasileiras no final do século XIX, sob a categoria “amadora”. Assim como no exterior, sua produção era considerada apenas como um complemento à educação civilizada ou como um passatempo. Apesar de atuarem na área, muitas das artistas da época acabaram por cair no esquecimento, a ponto de, no país, apenas considerarem a presença das mulheres nas artes plásticas a partir da Semana de Arte Moderna de 1922. Para Barbosa (2010, p. 1980), os artistas, tanto homens como mulheres,

[...] comungavam idéias anticolonialistas, que permitiram refletir sobre a igualdade de gênero, raça e códigos culturais. A partir de tais idéias, foi possível reconhecer duas mulheres como as artistas mais importantes do modernismo brasileiro: Tarsila do Amaral e Anita Malfatti.

Tvardovskas (2011) acrescenta que, no Brasil, não ocorreu uma reavaliação do cânone nem um debate ou rememoração sobre as mulheres artistas de outros tempos. Como resultado, as temáticas feministas acabaram por ser pouco exploradas no mercado de arte brasileiro, possivelmente, como um reflexo da construção preconceituosa que o movimento sofreu ao chegar ao país, visto que, “[...] no senso comum, o feminismo era associado à luta de mulheres masculinizadas, feias, lésbicas, mal-amadas, ressentidas e anti-homens” (PEDRO, 2013, p. 238-240). Por consequência, várias mulheres daqui custaram a se posicionarem como ativistas feministas.

Barbosa (2010) assinala que muitas mulheres com uma visibilidade considerável no país esquivavam-se de relacionarem sua produção com a categorização de “arte feminina”, recusando o reconhecimento das diferenças de gênero. Para essas artistas, que se consideravam tão importantes quanto um homem, caso fossem vistas como artistas mulheres, perderiam seu *status*. E não só as artistas, mas também os críticos de arte “Recusam-se a confrontar categorizações de gênero, temendo ser vistos como críticos de segunda classe” (BARBOSA, *op. cit.*, p. 1982).

Leal (2012) salienta que, além da carência da auto identificação

das artistas com seu gênero, existe uma grande disparidade quanto à quantidade de obras produzidas por homens e a elaboradas por mulheres expostas em museus e comprova esse fato através de uma sondagem:

A biblioteca do MASP disponibilizou seus catálogos para levantamento dos dados solicitados. Verificamos então que até 2008, o acervo do museu contava com aproximadamente 380 obras de homens artistas e 28 obras de artistas mulheres. A Fundação Bienal de São Paulo também disponibilizou a lista dos artistas que expuseram nas últimas bienais. Foi constatado que na Bienal de 2010, de um total de 163 artistas (contando coletivos), 101 eram homens e 47 mulheres (os coletivos não entraram nessa contagem); em 2008, dos 41 artistas, 24 eram homens e 11 eram mulheres; em 2006, dos 109 artistas, 59 eram homens e 37 eram mulheres; no MUBE, de acordo com o site do Museu, que traz todas as exposições realizadas entre 2009 e 2011, contabilizamos 18 exposições solo de homens artistas e 6 de mulheres artistas; e, por fim, em pesquisa no site do Instituto Tomie Othake, verificamos que entre 2005 e 2011 foram realizadas 51 exposições solo de artistas homens e 15 de mulheres artistas, sendo 6 da própria Tomie Othake. (LEAL, 2012, p. 7)

A autora indica que essa desigualdade entre os gêneros encontra-se no trabalho e no pensamento. Apesar disso, ainda há iniciativas que buscam trazer à tona a vida e a obra de personalidades femininas sobre a temática de “mulheres artistas”, como as exposições: “Manobras Radicais”, realizada no Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB), em 2006; “Mulheres, Artistas e Brasileiras - Produção do Século 20”, organizada no Palácio do Planalto, em 2011; e “Mulheres artistas: as pioneiras (1880 – 1930)”, realizada em 2015, pela Pinacoteca do Estado de São Paulo. Essas “exposições são importantes na medida que reúnem esses trabalhos e os iluminam, dando ao público a possibilidade de acessá-los”. (LEAL, 2012, p. 9)

Com base nessas questões, para realização desta pesquisa, foi feita uma seleção de artistas femininas brasileiras a partir de um recorte temporal, século XX. O objetivo inicial centrava-se em escolher artistas que abordaram questões referentes ao feminismo em seu trabalho. Contudo, com o aprofundamento da investigação, a realização desse recorte tornou-se árdua, por esta temática ser pouco explorada. Então, optou-se por elencar artistas independente do conteúdo de seu trabalho. Entretanto, buscou-se contemplar uma certa diversidade na escolha das artistas em relação a diferentes aspectos: estilo, relevância - levando em conta premiações e materiais publicados sobre elas -, pluralidade de raça, identidade de gênero e naturalidade das personalidades.

2.3.2. Artistas selecionadas

Tendo em vista que o projeto precisou ser simplificado para se adequar a um esquema de jogo preexistente, foram selecionadas, para compor a versão do jogo aqui apresentado, 15 artistas de 3 áreas artísticas diferentes: **Artes Visuais (azul)**: Élle de Bernardini, Lygia Clark, Isa Aderne, Marcia X e Rosana Paulino; **Literatura (vermelho)**: Conceição Evaristo, Lygia Fagundes Telles, Maria Valéria Rezende, Nélida Piñon e Rachel de Queiroz; e **Música (roxo)**: Dona Ivone Lara, Elis Regina, Elza Soares, Katú Mirim e Rita Lee, a partir do corte temporal dos séculos XX e XXI, que compreende a amplificação das abordagens e das produções artísticas.

Para suas biografias, foi realizado um rápido apanhado com bases nas informações de sites oficiais das artistas, na Enciclopédia Cultura do Itaú, matérias jornalísticas *on-line*, trabalhos acadêmicos e no livro “Dicionário Mulheres do Brasil: de 1500 até a atualidade”, organizado por Schuma Schumacher e Érico Vital Brazil. Entre as informações, foi dada preferência ao nome da artista, à data e ao local de nascimento, ao percurso artístico, às obras importantes e às características das produções.



Élle de Bernardini

Nascimento: 1991, Itaqui (RS).

A artista visual, performer e bailarina Élle de Bernardini estudou balé clássico desde sua infância. Foi uma das poucas bailarinas transgêneras a ingressar em uma turma feminina de balé na *Royal Academy of Dance* de Londres, em 2011. Em 2012, aprendeu Butô com os artistas japoneses Yoshito Ohno (1938-2020) e Tadashi Endo (1947). Por volta de 2015, voltou-se para a produção visual, com performances marcadas, através do Butô, pela sua presença cênica e a busca pelas sínteses.

O foco do seu trabalho permeia questões de sexualidade, biopoder, políticas de gênero e identidade. Em uma espécie de interseção da história da arte com a da sexualidade, ela expõe pontos de convergência entre os dois e denuncia a exclusão histórica das mulheres trans, mulheres e não binários. Explorando texturas e possuindo como suporte a própria figura da artista ou outras estruturas que remetem ao corpo, suas obras criam experiências sensoriais antagônicas às investidas contra a liberdade de gênero. A dança/performance “Corpo à Beira da Crise” (2013-2019), a série “Formas Contrassexuais” (2019) e a performance “Dance with me” (2018-2019) são algumas de suas obras de destaque.

Figura 6 - Ellé de Bernardini

Fonte: Criação da autora.



Lygia Clark

Nascimento: 23 de outubro de 1920, Belo Horizonte (MG).

Falecimento: 25 de abril de 1988, Rio de Janeiro (RJ).

A pintora, escultora, desenhista e psicoterapeuta Lygia Pimentel Lins iniciou seus estudos artísticos no Rio de Janeiro, em 1947. Em 1950, foi estudar pintura em Paris. De volta ao Brasil, integrou o Grupo Frente, liderado por Ivan Serpa (1923-1973). Nessa época, direcionou suas pesquisas para a “linha orgânica”, que surgiu na união entre dois planos, como a presente entre a tela e a moldura. Em 1959, fundou, com outros artistas, o Grupo Neoconcreto⁴ e realizou a 1ª Exposição Neoconcreta. Gradualmente, trocou a pintura pela experiência com objetos tridimensionais. Em meados de 1970, após ter iniciado trabalhos com o mesmo viés da década anterior, investiu no estudo das possibilidades terapêuticas da arte sensorial e dos objetos relacionais, considerando sua produção alheia à arte e mais próximo da psicanálise.

Com instalações e *body art*, destacou-se por utilizar a conexão no campo da arteterapia. Propôs a desmistificação da arte e do artista, a desalienação do espectador - coparticipante da criação da obra -, e ampliou as possibilidades de percepção sensorial em sua produção. Entre suas obras de maior notoriedade, estão a série “Bichos” (1960) e as instalações “Nostalgia do Corpo” (1968) e “A Casa É o Corpo: Labirinto” (1968).

⁴ O grupo defendia a introdução da expressão na obra de arte, rejeitando o primado da razão sobre a sensibilidade.

Figura 7 - Lygia Clark

Fonte: Criação da autora.



Isa Aderne

Nascimento: 13 de março de 1923, Cajazeiras (PB).

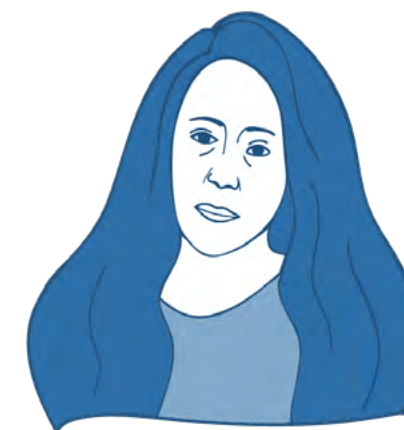
Falecimento: 4 de fevereiro de 2019, Rio de Janeiro (RJ).

A gravadora, pintora, cenógrafa e professora Isa Aderne Vieira laderne teve contato com a pintura já na infância, através da sua família e dos colégios em que estudou - onde desenhava e pintava, fazendo cópias de imagens de livros. Em 1947, fez um curso de pintura na Escola Nacional de Belas Artes (Enba). Em 1932, formou-se no curso de gravura, com Adir Botelho, na mesma instituição. Em 1961, participou de uma exposição coletiva no X Salão Nacional de Arte Moderna, no Rio de Janeiro.

Sob a influência do trabalho de Goeldi (1895-1961), da literatura de cordel e da tradição do povo nordestino-sertanejo, produziu, com traços expressionistas, gravuras ligadas ao seu cotidiano. Realizou também trabalhos ligados ao aspecto político, sob a influência do cenário brasileiro da Ditadura de 60. “Procura-se um padroeiro” (1968), “Queremos chuva II” (1968) e “Parem os Ventos I” (1969) são algumas de suas obras.

Figura 8 - Isa Aderne

Fonte: Criação da autora.



Marcia X

Nascimento: 1959, Rio de Janeiro (RJ).

Falecimento: 2 de fevereiro de 2005, Rio de Janeiro (RJ).

A artista visual Márcia Pinheiro de Oliveira iniciou sua carreira em 1980, com a performance “Cozinhar-te”, em colaboração com o grupo Cuidado Louças, no 3º Salão Nacional de Artes Plásticas, com a qual conquistou o Prêmio Viagem ao País. A partir dos anos 1990, produziu obras com objetos industrializados apropriando-se de seus aspectos simbólicos. Em 1998, realizou sua primeira exposição individual, “Ícones do Gênero Humano”, no Centro Cultural Cândido Mendes - CCCM, no Rio de Janeiro.

Sua produção, desempenhada por instalações, performances e vídeos, abordou, de forma direta e provocativa, temas como: sexualidade, erotismo, consumo, valores sociais e religiosos, discutindo não só questões estéticas, mas também éticas e políticas.

Em alguns trabalhos chegou a utilizar o próprio corpo, criando ações simbólicas. Entre os destaques da sua carreira, estão as performances “Desenhando com Terços” (2001/2003) e “Pancake” (2001) e a instalação “Os Kaminhas Sutrinhas” (1995).

Figura 9 - Marcia X

Fonte: Criação da autora.



Rosana Paulino

Nascimento: 1967, São Paulo (SP).

A artista visual, educadora e curadora Rosana Paulino é doutora em Artes Visuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo e especialista em gravura pelo *London Print Studio*. Iniciou seus trabalhos a partir dos anos 1990, explorando questões de pouca abordagem no cenário artístico brasileiro, como gênero, identidade e representação negra. Em 1994, ganhou visibilidade com a instalação “Parede da Memória” e, a partir de então, participou ativamente de diversas exposições, nacionais e internacionais, destacando-se pelo desdobramento da imagem impressa em diferentes linguagens, na forma de uma idealizadora de seu pensamento visual.

Suas produções dão enfoque ao posicionamento social da mulher negra no Brasil e aos diferentes tipos de violência sofridos por esta população advindos do racismo e das marcas deixadas pela escravidão. E, em muitas produções, utiliza o diálogo entre a fotografia, o desenho e a gravura. “Bastidores” (1997), “Parede da memória” (1994-2015) e “Tecelãs” (2003) estão entre suas obras de destaque.

Figura 10 - Rosana Paulino

Fonte: Criação da autora.



Conceição Evaristo

Nascimento: 29 de novembro de 1946, Belo Horizonte (MG).

A romancista, poeta e contista Maria da Conceição Evaristo de Brito é mestra em Literatura Brasileira pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro e doutora em Literatura Comparada pela Universidade Federal Fluminense. Entrou em contato com a literatura na escola, através de concursos de leitura e redações que participava. Suas primeiras publicações percorreram o círculo do movimento social negro, sendo levadas para salas de aula e saraus. A partir de 1980, por meio do Grupo Quilombohoje, passou a ter participação em revistas e publicações, nacionais e internacionais, que abordam a afro brasilidade. Com o mesmo grupo, em 1990, fez sua estreia literária na série “Cadernos Negros”. Em 2003, fez sua estreia individual com o romance “Ponciá Vicêncio”. Em 2018, foi considerada uma das mais importantes escritoras brasileiras da contemporaneidade e contemplada com o Prêmio de Literatura do Governo de Minas Gerais pelo conjunto de sua obra.

Em sua produção, aborda temas como a discriminação de raça, gênero e classe, busca revelar a subjetividade da mulher negra na sociedade brasileira, dando enfoque a suas vivências e tenta quebrar estereótipos e criar novos imaginários na escrita por meio da reafirmação da identidade negra. De forma lírica e política, mistura realidade e ficção (processo nomeado pela autora como “escrevivências”), em retratos do cotidiano e no resgate da ancestralidade negra. Também utiliza a metalinguagem e a junção de vocábulos que geram novas palavras e novos significados. Entre suas principais obras, estão os romances “Ponciá Vicêncio” (2003), “Becos da Memória” (2006) e a poesia “Poemas da recordação e outros movimentos” (2008).

Figura 11 - Conceição Evaristo

Fonte: Criação da autora.



Lygia Fagundes Telles

Nascimento: 19 de abril de 1923, São Paulo (SP).

Lygia Fagundes da Silva Telles é considerada, por acadêmicos, críticos e leitores, uma das mais importantes escritoras do século XX, no país e na história da literatura brasileira. Demonstrou entusiasmo pela literatura na adolescência e publicou seu primeiro livro de contos, “Porões e sobrados”, em 1938, com a ajuda financeira do pai. No entanto, é com a publicação do seu primeiro romance, “Ciranda de pedra”, em 1954, que considera sua maturidade literária.

Acumulou grandes premiações na carreira, como os Prêmios Camões e Jabuti, tendo publicações em diversos países da Europa, além dos Estados Unidos, e obras adaptadas para TV, teatro e cinema.

Seus trabalhos possuem uma prosa intimista com foco nas relações humanas, marcada pela fragmentação da narrativa, pelo fluxo de consciência ou monólogo interior e pela exploração da dimensão psicológica dos personagens, e exploram temáticas que envolvem a contextualização sociopolítica e o realismo mágico ou fantástico. “Ciranda de pedra” (1954), “Antes do Baile Verde” (1970) e “As Meninas” (1973) são alguns de seus livros mais importantes.

Figura 12 - Lygia Fagundes Telles

Fonte: Criação da autora.



Maria Valéria Rezende

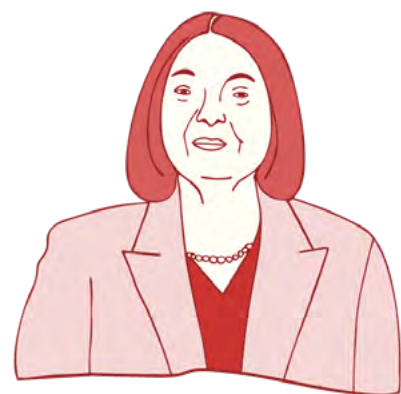
Nascimento: 8 de dezembro de 1942, Santos (SP).

A escritora Maria Valéria Rezende, apesar de ter iniciado sua relação com a literatura na infância, influenciada pelos pais escritores e produzindo na máquina de escrever seus livros infantis, só deu início a suas publicações com seus 60 anos de idade. Seu livro de estreia, “Vasto Mundo”, foi lançado em 2001. Formada em Língua e Literatura Francesa, Pedagogia e mestra em Sociologia, dedicou-se, desde os anos 1960, à Educação Popular, em diferentes regiões do Brasil e no exterior, e realizou trabalhos voluntários como freira em todos os continentes. Desde 1976, vive na Paraíba, onde obteve o título de cidadã. Acumula em sua carreira, os Prêmios Jabuti (2009 e 2015) e o Prêmio Casa de Las Americas (2017).

Com um traço inventivo, solto e profundo, Maria escreve ficção, poesia, romances, crônicas e é também tradutora. Costuma retratar o sertão nordestino, apresentando os amores, as tragédias e a geografia local, apesar disso, não se considera regionalista. Entre seus principais livros, estão “Vasto Mundo” (2001), “Quarenta dias” (2014) e “Outros cantos” (2017).

Figura 13 - Maria Valéria Rezende

Fonte: Criação da autora.



Nélida Piñon

Nascimento: 3 de maio de 1937, Rio de Janeiro (RJ).

A jornalista, romancista, professora e escritora Nélida Cuiñas Piñon, envolvida desde cedo com a literatura europeia e a erudição da música clássica, já demonstrava, em sua infância, a ligação com o universo das letras, escrevendo pequenas histórias e vendendo-as ao pai e a familiares. Em 1961, publicou seu primeiro romance “Guia-mapa de Gabriel Arcanjo”. Entre 1996 e 1997, tornou-se a primeira mulher a presidir a Academia Brasileira de Letras, sendo pioneira a nível mundial nesse círculo. Conquistou mais de 20 prêmios nacionais e internacionais, mais de 40 condecorações nacionais e 7 títulos Honoris Causa.

Tem como componentes base para a sua produção a combinação de suas origens, brasileira e espanhola, e os limites entre arcaico e erudito advindos da sua formação. Suas obras adentram as subjetividades das personagens que retratam e apresentam uma notável flexibilidade narrativa e versatilidade temática. “A república dos sonhos” (1984), “A canção de Caetana” (1987) e “Vozes do Deserto” (2004) estão entre seus trabalhos mais conhecidos.

Figura 14 - Nélida Piñon

Fonte: Criação da autora.



Rachel de Queiroz

Nascimento: 17 de novembro de 1910, Fortaleza (CE).

Falecimento: 4 de novembro de 2003, Rio de Janeiro (RJ).

A tradutora, romancista, escritora, jornalista, cronista e dramaturga Raquel de Queirós diplomou-se na Escola Normal aos 15 anos. Aos 17, publicou crônicas e poesias no jornal “O Ceará”, com o pseudônimo de Rita de Queirós. Aos 20, lançou seu primeiro livro, “O Quinze”, inaugurando o romance regionalista nordestino, romance que foi bastante elogiado pelo meio literário e que a projetou nacionalmente, rendendo-lhe, em 1931, o Prêmio Graça Aranha. Foi a primeira mulher a ingressar na Academia Brasileira de Letras, em 1977, e a ganhar o Prêmio Camões, em 1993.

Suas obras, ao longo do tempo, tiveram características distintas, indo do regionalismo, marcado por denúncias contra a seca nordestina, a miséria, a desigualdade e a indiferença dos poderosos diante da penúria do povo; passando por inclinações políticas de esquerda, durante a ditadura de Vargas; e chegando ao viés intimista, com uma narração voltada para o psicológico das personagens, dissertando sobre a adolescência feminina. Entre alguns de seus escritos de destaque, estão os livros “O Quinze” (1930), “Dôra, Doralina” (1975) e “Memorial de Maria Moura” (1992).

Figura 15 - Rachel de Queiroz

Fonte: Criação da autora.



Dona Ivone Lara

Nascimento: 13 de abril de 1922, Rio de Janeiro (RJ).

Falecimento: 16 de abril de 2018, Rio de Janeiro (RJ).

A compositora, cantora e instrumentista Ivone Lara da Costa começou suas produções aos 12 anos, escrevendo, como uma de suas primeiras músicas, o estribilho de partido-alto “Tiê-Tiê”. Por volta da década de 1940, formou-se como enfermeira e passou a conciliar a carreira musical com o trabalho hospitalar, o que não a impediu de quebrar barreiras. Anos mais tarde, tornou-se a primeira mulher a integrar a Ala dos Compositores da Império Serrano. Em 1970, lançou seu primeiro disco, que consolidou sua carreira e a fez ser identificada, pela crítica da década, como uma das melhores compositoras de samba do Brasil. Nesse mesmo ano, adotou o nome artístico Dona Ivone Lara e, sete anos mais tarde, após se aposentar como enfermeira, passou a dedicar-se exclusivamente a carreira musical e teve a oportunidade de fazer shows internacionais em países como Japão, Itália, Martinica e Espanha.

Sua produção artística destacou-se pelas melodias do samba, com obras que recordavam o universo musical dos morros cariocas de sua infância e evidenciaram a herança africana do samba de roda, do jongo e do partido-alto. Um de seus maiores sucessos, composto em parceria com Dêlcio Carvalho, foi a música “Sonho meu”, que, em 1978, lhe garantiu o prêmio Sharp de melhor música do ano. “Em cada canto uma esperança” (1978) e “Sorriso Negro” (1981) são outras duas composições de destaque.

Figura 16 - Dona Ivone Lara

Fonte: Criação da autora.



Elis Regina

Nascimento: 17 de março de 1945, Porto Alegre (RS).

Falecimento: 19 de janeiro de 1982, São Paulo (SP).

Elis Regina de Carvalho Costa foi uma cantora, considerada por muitos críticos, uma das mais importantes artistas do país. Estreou sua carreira aos 11 anos, apresentando-se no programa Clube do Guri, da Rádio Farroupilha, de Porto Alegre. Aos 16 anos, gravou seu primeiro LP, “Viva a Brotolândia” (1961), no Rio de Janeiro. Em 1965, cantando “Arrastão”, de Edu Lobo e Vinícius de Moraes, conquistou o primeiro lugar no I Festival de Música Popular Brasileira, realizado pela TV Excelsior, projetando-se nacionalmente. Pouco tempo depois, alcançou espaço na esfera internacional e foi nomeada pela crítica europeia a “nova Ella Fitzgerald” e performou em países da Europa, nos Estados Unidos e no Japão.

Interpretou diversos ritmos musicais, como MPB, jazz, rock, bossa nova e samba, e ficou conhecida por sua personalidade forte e por expressar suas emoções ao cantar, tanto na sua marcante voz quanto nos seus gestos. Entre seus maiores sucessos, estão as músicas “Águas de Março” (1974), “Como nossos pais” (1976) e “Alô, alô marciano” (1980).

Figura 17 - Rachel de Queiroz

Fonte: Criação da autora.



Elza Soares

Nascimento: 23 de junho de 1937, Rio de Janeiro (RJ).

A cantora e compositora Elza da Conceição Soares manifestou talento para a música ainda criança. As condições financeiras da sua família obrigaram-na a casar-se logo cedo, aos 12 anos, e enfrentou a resistência do marido e do pai para cantar na rádio. Mesmo assim, aos 14 anos, participou do concurso “Calouros em Desfile” e ganhou o prêmio. Anos mais tarde, viúva e trabalhando como lavadeira e operária numa fábrica de sabão para ajudar na renda da família, fez seu primeiro teste como cantora na academia do professor Joaquim Negli e foi contratada pela Orquestra de Bailes Garan. Em 1959, gravou seu primeiro disco 78 rpm, “Se acaso você chegasse”. Por volta de 1986, passou um tempo na Europa e nos Estados Unidos e, ao voltar para o Brasil, em 1997, lançou o disco Trajetória, que lhe concedeu o Prêmio Sharp de Melhor Cantora de Samba.

Em 2000, foi eleita pela BBC de Londres como a cantora do milênio. Ficou famosa por sua rouquidão característica e pelas interpretações que imprimia aos sambas de várias épocas e vertentes, com uma atuação cênica que colocava dinamismo em suas performances no palco. Foi pioneira no Brasil do *scat-singing*⁵ e transitou, além do samba, pelos gêneros musicais samba-rock, tango, *funk*, *rap* e experimentações com música eletrônica. Entre suas obras de destaque, estão os álbuns “Foi um Rio que Passou em Minha Vida” (1969), “Do Cócix até O Pescoço” (2002) e “A Mulher do Fim do Mundo” (2015), que ganhou, em 2016, o Grammy Latino na categoria Melhor Álbum de Música Popular Brasileira.

5 Prática de improvisação vocal do jazz que utiliza, aleatoriamente, de sílabas sem sentido textual, combinadas com sons.

Figura 18 - Dona Ivone Lara

Fonte: Criação da autora.



Katú Mirim

Nascimento: 09 de outubro de 1986, Campo Limpo (SP).

A *rapper*, cantora, atriz, compositora e ativista Katú Mirim iniciou sua relação com o *rap* nas ruas e nos intervalos da escola onde estudou. Adotada aos onze meses de idade, passou a repensar sua ascendência aos 13 anos, depois de conhecer seu pai biológico. Contudo, só em meados de 2015, aproximou-se da cultura indígena, inicialmente, através do contato com uma aldeia Guarani, onde foi batizada de Katú e aprendeu a cultura, a língua e o modo de ser Guarani; e, mais tarde, com seu povo de origem, os *Boe Bororo*, núcleo de origem da sua família paterna. A partir de então, passou a ser ativista dos direitos indígenas. Ganhou notoriedade na internet, em 2017, quando publicou um vídeo levantando a hashtag “#indionaoefantasia”, gerando um debate sobre os símbolos aborígenes utilizados de maneira indiscriminada pelos caucasianos.

Através de um vocabulário acessível, a produção musical de Katú, iniciada em 2017, faz um resgate de sua ancestralidade, evidenciando a ótica indígena sobre temas como: a demarcação de terras, o cotidiano das populações nativas no contexto urbano, o uso indiscriminado de sua cultura e o tratamento recebido no Brasil, especialmente do grupo indígena LGBTQI+. Sua música de estreia, “*Aguyjevete*”, lançada em 2017, é a mais reproduzida em seus canais de *streaming*.

Figura 19 - Katú Mirim

Fonte: Criação da autora.



Rita Lee

Nascimento: 31 de dezembro de 1947, São Paulo (SP).

Rita Lee Jones, cantora, compositora, multi-instrumentista, atriz e escritora, é considerada a maior roqueira do Brasil. Seu contato com a música foi iniciado na sua infância, ao aprender a tocar piano e brincar de trio vocal com as irmãs. Aos 16 anos, formou seu primeiro grupo, o *Teenager Singers*. Passou por grupos como os *Six Sided Rockers*, Os Mutantes e *Tutti Frutti*. Em 1970, iniciou sua carreira solo com o álbum *Build Up*. Mas, depois, fez novas parcerias. E, a partir de 1979, voltou à carreira solo, passando a produzir seus discos em parceria com o marido, Roberto de Carvalho. Em 1997, recebeu o Prêmio *Sharp* de personalidade da música brasileira, pelo conjunto de sua obra, sendo a primeira mulher a alcançar o feito.

Em sua carreira musical, explorou diversos gêneros musicais, como o *rock*, pop, bossa nova, samba-rock e baião, ressaltou um humor engajado e produziu desde músicas dançantes, sem apelos reflexivo, a músicas com preocupações políticas e ideológicas, como questionamentos à condição feminina. “Ovelha Negra” (1975), “Mania de você” (1979) e “Lança perfume” (1980) são algumas de suas músicas mais conhecidas.

Figura 20 - Rita Lee

Fonte: Criação da autora.

3 JOGOS E SUAS ATRIBUIÇÕES

3.1. Conceito

Desde a Antiguidade, ou mesmo antes dela, visto que, segundo Huizinga (2018), “o jogo é mais antigo que a cultura”, os jogos e as brincadeiras fazem parte do cotidiano das pessoas e servem como ferramenta de socialização, sendo vistos não apenas como fonte de diversão, mas também, em alguns casos, como instrumento para transmissão de conhecimento. Huizinga (2018, p. 3-4) aponta que jogar e brincar não são mecanismos de socialização exclusivos dos seres humanos e ressalta que

[...] o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação.

Diante da citação acima, pode-se dizer que as ações de realocar peças, trocar cartas, fazer cliques ou jogar dados ultrapassam a experiência dos jogos, pois esses são dispositivos que, além de induzir a movimentação física de uma pessoa, seja sobre um tabuleiro, sobre a tela de um aparelho tecnológico, dentro de um espaço, ou na realização de mímicas e articulação de palavras, “[...] possibilitam ‘o desenvolvimento tanto emocional como cognitivo do ser humano [...]’; fazem parte da vida das pessoas e estão inseridos no cotidiano de diferentes faixas etárias” (SINGER e SINGER, 2007 *apud* GOYA *et. al.* 2015).

O jogo, como definição, pode se confundir com a interação que ele propõe, e esta pode ser tanto um aspecto dos jogos quanto uma categoria em que eles estão inseridos, pois o sentido atribuído ao termo sofre influências das características da língua em que é empregado. Conforme Salen e Zimmerman (2012a, p. 99, grifo do autor):

As palavras **play** (interação lúdica) e **game** (jogo) têm uma relação única no idioma inglês. Há duas formas de enquadrar as relações, com ambas sendo úteis:

1. **Os jogos são um subconjunto da interação lúdica.** A categoria da interação lúdica representa muitos tipos de atividades lúdicas. Algumas dessas atividades são jogos, mas muitas não são. Nesse sentido, os jogos estão contidos na interação lúdica.
2. **A interação lúdica é um subconjunto dos jogos.** Os jogos são fenômenos complexos e há muitas maneiras de enquadrá-los e compreendê-los. **REGRAS, INTERAÇÃO LÚDICA e CULTURA** são três aspectos do fenômeno dos jogos. Nesse sentido, a interação lúdica está contida nos jogos (grifo do autor, SALEN e ZIMMERMAN, 2012a, p. 99).

Diante do exposto, percebe-se que o sentido da palavra jogo varia de acordo com o contexto em que é empregada, podendo adquirir uma ampla conotação e assumir características específicas ou abstratas. Pensando nisso, Salen e Zimmerman (2012a) reuniram 8 definições, de autores distintos, a respeito dos jogos e, a partir delas, criaram a tabela a seguir, na qual apresentam os elementos elencados nas definições consultadas com o objetivo de, a partir de pontos comuns, chegarem a uma síntese acerca da definição da palavra.

Tabela 1: Síntese de definições

Fonte: Salen e Zimmerman (2012a, p.95); adaptação da autora.

Elementos de uma definição de jogo	Parlett	Abt	Huizinga	Caillios	Suits	Crawford	Costikyan	Avedon / Sutton-Smith
Procede de acordo com regras que limitam os jogadores	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
Conflito ou competição	✓					✓		✓
Orientado a objetivos/ orientado a resultados	✓	✓			✓		✓	✓
Atividade, processo ou evento		✓			✓			✓
Envolve a tomada de decisões		✓				✓	✓	
Não é sério e absorvente			✓					
Nunca associada ao ganho material			✓	✓				
Artificial/Segura/Fora da vida comum			✓	✓		✓		
Cria grupos sociais especiais			✓					
Voluntária				✓	✓			✓
Incerto				✓				
Faz-de-conta/ Representacional				✓		✓		
Ineficiente					✓			
Sistema de partes/ Recursos e fichas						✓	✓	
Uma forma de arte							✓	

Após a análise, os autores concluem que: “Um *jogo* é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica em um resultado quantificável” (SALEN e ZIMMERMAN, 2012a, p. 96). Tomando como base este conceito, constata-se que o ato de jogar consiste em fazer escolhas dentro de um sistema. Esse sistema abrange os elementos do jogo (dados, peões, tabuleiro, cartas etc.), suas regras e uma maneira de interagir, e as escolhas realizadas resultam em mudanças que afetam o conjunto do jogo e criam uma inovação de significados concebidos pela ação do jogador (SALEN e ZIMMERMAN, *op. cit.*). É uma prática que envolve, entre outros processos, a associação, a memorização e a empatia, por meio dos quais cada jogador, enquanto indivíduo, cria uma inter-relação com os jogadores e o sistema (jogo), utilizando o raciocínio na criação de estratégias. Já o espaço de operação é construído através de tabuleiros e/ou cartas.

3.2. Fundamentos e mecânicas

Jesse Schell (2011) assinala que a anatomia dos jogos é composta pela experiência do jogador e por elementos que integram o jogo, os quais, para o autor, consistiriam em quatro fundamentais, o que ele chama de *tétrade elementar*. São eles: a mecânica, que abrange os procedimentos e regras; a narrativa, que constitui a ordem dos eventos; a estética, que engloba o aspecto visual; e a tecnologia, que compreende os elementos e superfícies de ação. E afirma que nenhum elemento é mais importante que o outro e que eles podem se influenciar, devendo estar em harmonia e na direção a um tema em comum. Declara ainda que a mecânica “[...] é a essência do que um jogo verdadeiramente é. São as interações e os relacionamentos que permanecem quando a estética, tecnologia e história são removidos” (SCHELL, *op. cit.*, p. 130).

A mecânica, assim como muitos elementos dos jogos, possui divergências quanto às suas definições. Neste trabalho, são utilizadas duas perspectivas. A primeira leva em consideração a estrutura básica do jogo e considera os seis componentes abordados por Schell (2011):

1. **Espaço** - compreende o local onde o jogo ocorre (tabuleiro, mesa...);
2. **Objetos, atributos e estados:**
 - a. **Objetos** - artefatos que poderão ser manuseados (peças, personagens, fichas, placares);
 - b. **Atributos** - categorias de informações sobre um objeto (ex. cores de um tabuleiro de damas);
 - c. **Estados** - condições/status dos atributos (ex. No tabuleiro de damas, o atributo de “modo de movimento” possui os estados “normal”, “dama” e “capturando”);
3. **Ações** - atos que os jogadores desempenham. Podem ser:
 - a. **Operacionais** - configurando as ações básicas;
 - b. **Resultantes** - que se sucedem quando as ações operacionais interagem entre si, com os objetos e com o espaço do jogo.
8. **Regras** - incorporam os objetivos de um jogo ao definir seu espaço, objetos, ações e suas consequências e restrições. Dividem-se em oito tipos:
 - a. **Operacionais** - o que os jogadores fazem para jogar o jogo;
 - b. **Fundamentais** - representação matemática do estado do jogo;
 - c. **Comportamentais** - regras implícitas à jogabilidade, compreendida como parte do “espírito esportivo”;
 - d. **Escritas** - documento disponível para a leitura e compreensão das regras operacionais por parte dos jogadores;
 - e. **Leis** - empregadas nas disputas sérias e competitivas, nas quais riscos altos demandam a necessidade de esclarecer/modificar as regras oficiais escritas ou registrar, de forma explícita, as regras do bom espírito esportivo;
 - f. **Oficiais** - utilizadas em jogos de grande valor, nos quais os participantes sentem a necessidade de fundir as regras escritas com as leis, têm a possibilidade de se tornarem regras escritas a longo prazo;
 - g. **Recomendadas** - dicas para se jogar melhor;
 - h. **Da casa** - ajustes nas regras operacionais elaboradas pelos jogadores como resposta a uma deficiência percebida ou para tornar o jogo mais divertido;
4. **Habilidade** - altera o foco do jogo para o jogador, exigindo deles certas habilidades:
 - a. **Físicas** - envolvem força, destreza, coordenação e resistência física;
 - b. **Mentais** - memória, observação e solução de problemas;
 - c. **Sociais** - capacidade de fazer amigos e influenciar pessoas.

5. Probabilidade - relaciona-se com as interações entre espaços, objetos, ações, regras e habilidades, tornando um jogo interessante ao gerar incerteza e, através dela, surpresas, uma fonte para emoções humanas.

A segunda abordagem explora como essas estruturas se relacionam com características compartilhadas de determinados jogos, numa padronização de formas de jogar. Sob o ponto de vista de Engelstein e Shalev (2020), diferentes mecanismos criam experiências distintas para os jogadores. Por isso, os autores propõem a organização dessas mecânicas através de características similares compartilhadas, dividindo-as em 13 categorias:

- 1. Estrutura do jogo** - considerada a escolha primária dos designers na qual serão estabelecidos a quantidade de jogadores, condições de vitória, cenários e o escopo geral da experiência do jogo;
- 2. Turnos** - ordem ou estrutura dentro da qual os jogadores realizam suas ações, capaz de estabelecer o tom de toda a experiência, seja lúdica, estratégica ou intensa;
- 3. Ações** - etapa ou série de etapas elementares que um jogador escolhe executar, capaz de controlar a complexidade de um jogo baseadas na sorte, na habilidade do jogador ou em estar em algum ponto intermediário;
- 4. Resoluções** - disposições que podem ser realizadas em consequência de resultados incertos das ações;
- 5. Fim do jogo e vitória** - se relaciona aos atributos para determinar o vencedor de um jogo, seja por meio dos Pontos de Vitória (VPs) ou metas atingidas ao final da partida;
- 6. Incerteza** - resultado de um processo aleatório que contribui com a experiência geral do jogador, ocasionado a partir de uma desordem na dinâmica ou estratégia dos participantes, com base em uma rolagem de um dado, distribuição de cartas ou em apostas e blefes;
- 7. Economia** - estudo da alocação de recursos escassos.
- 8. Leilões** - corresponde ao julgamento com precisão de valor por parte dos jogadores perante os dispositivos do jogo;
- 9. Alocação de trabalhadores** - seleção de ações em ordem de turno, no qual os jogadores colocam suas peças de “trabalhadores” em espaços de ação, que podem ou não influenciar nas operações dos demais participantes;

10. Movimentação - deslocamento de dispositivos através de atributos específicos das peças ou das delimitações do tabuleiro;

11. Controle de área - um sub-ramo da “Influência de área” que relaciona jogadores, tokens e os territórios específicos que habitam;

12. Agrupamento de conjuntos - reunião de componentes com características temáticas, abstratas ou arbitrarias com valor ou poder maior que a soma de suas partes, gerando vantagens ou prejuízos para os jogadores através de sua distribuição;

13. Mecanismos de cartas - tem como fundamentos um baralho virado para baixo, disponível para aquisição de cartas; mesa pública para a visualização e interação dos jogadores; o quadro, uma área de jogo privada, mas visível; e a pilha de descarte, que engloba regras variadas de interação. Possui múltiplos objetivos que podem combinar-se entre si criando modelos híbridos e que incluem jogar cartas de uma mão, capturar ou evitar cartas específicas, coletar maior número de cartas, ganhar um número específico de mãos, derrotar ataques de outros jogadores, alinhar resultados a lances, truques, rejeição, comparação de mãos, descarte, apostas e escalada de escada.

3.3. Dimensões objetivas dos jogos

“Formado por regras e experimentado por meio da interação lúdica, um jogo é um espaço de ação possível que os jogadores ativam, manipulam, exploram e transformam” (SALEN e ZIMMERMAN, 2012c, p. 100). São sistemas interativos que colocam conhecimento e informação em ação e que tanto representam - uma vez que criam personagens, histórias, definições, ideias e comportamentos, os quais, quando conectados, ganham significado dentro de seu universo particular -, como são representações - ao serem considerados como totalidades, um signo.

Salen e Zimmerman (2012c, p. 88) baseando-se em Huizinga declaram que:

Jogar um jogo é ir para um círculo mágico, ir do domínio da vida cotidiana para um lugar especial de significado. Nesse espaço especial, a experiência do jogador é orientada por um sistema de representação que tem suas próprias regras para 'o que as coisas significam'. O contexto do jogo afeta a forma como os jogadores entendem e agem sobre as representações que o jogo cria. O sistema e o contexto, portanto, trabalham lado a lado para apoiar a interpretação do jogador (SALEN e ZIMMERMAN, 2012c, p. 88).

Assim, como dito anteriormente, os jogos vão muito além da experiência lúdica, são sistemas complexos com objetivos que muitas vezes ultrapassam sua função dinâmica e variam de acordo com a finalidade daqueles que os criam. Independente de seus objetivos finais, em sua essência, proporcionam prazeres autotélicos (buscados por conta própria) aos jogadores, sendo eles extrínsecos - afetando a vida de um jogador fora do jogo -, ou intrínsecos - significativos apenas dentro do espaço do jogo (SALEN e ZIMMERMAN, 2012c).

Neste trabalho, entendemos os jogos como recursos transformadores, capazes de levar para fora do seu ambiente princípios e valores adquiridos no seu processo de execução, uma vez que também se configuram como objetos projetados que compreendem a cultura em diversos níveis, na condição de sistemas de representação que sofrem influência e que refletem imagens, ideias e valores sobre diferentes aspectos, dentre eles, gênero, raça, classe, de lugares e tempos específicos, intrinsecamente presentes ou incorporados em seu design. Alguns deles são capazes até de transformar certas estruturas culturais, visto que "Criar jogos também é criar cultura e, portanto, as crenças, ideologias e valores presentes na cultura serão sempre uma parte do jogo, intencional ou não" (SALEN e ZIMMERMAN, 2012d, p.35). Por outro lado, apesar da influência cultural geral, sempre haverá algum elemento que se ampara no sistema particular do jogo, gerando significado para os jogadores.

Segundo Salen e Zimmerman (2012d, p. 34),

Outra maneira de dizer que os jogos refletem os valores culturais é que os jogos são contextos sociais para a aprendizagem cultural. Isso significa que os jogos são um lugar onde os valores de uma sociedade são incorporados e transmitidos. Embora os jogos reflitam claramente os valores culturais e as ideologias, eles não desempenham meramente um papel passivo. Os jogos também ajudam a incutir ou fortalecer um sistema de valores da cultura. Ver os jogos como contextos sociais para a aprendizagem cultural reconhece como os jogos repetem, reproduzem e, por vezes, transforma as crenças e os princípios culturais.

Os jogos são criados pelos designers para proporcionar

uma experiência para as pessoas que os jogam, essas experiências acontecem no cérebro humano sob a influência de quatro habilidades mentais (JESSE SCHELL, 2011):

- 1. Modelagem** - capacidade de simplificar uma situação complexa a um conjunto simples de preceitos e relações que podemos manipular internamente, contidos em "modelos de realidade";
- 2. Foco** - ação que direciona a energia mental a um assunto determinado através de uma combinação dos nossos desejos inconscientes e vontade consciente num estado de prazer e satisfação;
- 3. Imaginação** - capacidade que desempenha a função de comunicar e resolver problemas;
- 4. Empatia** - capacidade de se colocar no lugar dos outros, de os entender, sentir e pensar como eles.

Os objetivos dos jogos conseguem estar além daqueles incorporados pelos seus autores, pois os jogadores também possuem sua maneira particular de os traduzir. Muitos indivíduos os utilizam como recursos para tentar manter e controlar humores e estados emocionais, seja para descarregar raiva e frustração, animar-se, ganhar perspectiva, construir segurança ou relaxar. Além disso, funcionam também como "ponte social" ao promover a interação com outras pessoas (JESSE SCHELL, 2011).

Jesse Schell (2011, p. 451) afirma que "[...] experiências são as únicas coisas que podem mudar as pessoas - às vezes de uma maneira inesperada" - e ressalta que

Criar a mudança na perspectiva que leva a novos insights é algo que os jogos fazem muito bem, pois criam uma realidade totalmente nova, com novos conjuntos de regras, em que você não é mais você mesmo, mas, sim, desempenha o papel de uma pessoa completamente diferente. (SCHELL, *op. cit.*, p.447)

Com base nessa observação, conclui-se que "jogar um jogo significa interagir com e dentro de um universo de representação, um espaço de possibilidades com dimensões narrativas" (SALEN e ZIMMERMAN, 2012c, p.100). Assim, independente das atribuições que recebe, os jogos são a soma do seu objetivo projetado com aquele percebido e interpretado pelo jogador capaz de criar experiências transformadoras e significativas, mesmo que em um curto grau.

3.4. Representatividade feminina nos jogos: participação e caracterização

Perrot (2017, p. 22-24) observa que existe uma falta de fontes sobre a “existência concreta das mulheres” e sua “história singular” e um excesso “de discurso sobre as mulheres” representado por uma “avalanche de imagens, literárias ou plásticas, na maioria das vezes, obra dos homens,” o qual, quase sempre, ignora o que as mulheres viam, pensavam e sentiam em relação a si mesmas e, sobretudo, no que se refere às representações construídas acerca delas. Por isso, com base em alguns historiadores, como Françoise Frontisi-Ducroux e Georges Duby, destaca que a representação das mulheres, nas épocas antigas, se dava pela perspectiva e “construção do imaginário masculino” numa condição de “espectadoras, mais ou menos submissas, de si mesmas”.

Essa perspectiva influenciou na produção de objetos e atividades culturais, dos mais diversos tipos, seja nas artes, no meio publicitário, nas representações midiáticas ou até mesmo nos jogos. Bristot (2017, p. 863) aponta ainda que:

Há uma segmentação de mercado que tende a separar e reforçar a ideia de que existem interesses distintos de acordo com o sexo. A segmentação de mercado tende a direcionar um público consumidor específico que apresente necessidades semelhantes como idade, comportamento, sexo, gênero etc..

A autora assinala que essa separação projetou diversos valores quanto à diferenciação do “que é para menino” e do “que é para menina”, resultando em um reforço de estereótipos e restringindo as opções para as meninas, concedendo-as uma única forma de identificação. Essa circunstância pode ser vista no universo dos jogos, e uma de suas consequências é refletida na sua visibilidade como uma atividade culturalmente masculina. Para Salen e Zimmerman (2012d, p. 41), “Os espaços imaginários pelos quais os meninos

6 Site americano de notícias, análises, artigos e publicações relacionadas a jogos.

7 BGG é um dos principais sites de classificação de jogos de tabuleiro com aproximadamente 1,9 milhão de usuários registrados e 5 milhões de visualizações únicas de páginas por mês.

se sentem atraídos não são apenas locais neutros de interação lúdica: são espaços especificamente voltados para um gênero que convidam os meninos e mantêm as meninas longe”.

Apesar disso, o interesse feminino pelos *games* (analógicos ou digitais) cresce, embora sua inserção no espaço suceda-se com diversos impasses, seja pelo preconceito ou pela ausência de representação de personagens, como ocorre nos jogos de console e pc, que trazem a mulher num papel de donzela frágil, dócil e/ou hipersexualizada (BRISTOT, 2017). Contudo, segundo dados do PGB 2020, as mulheres brasileiras representam, desde 2016, o maior grupo consumidor de jogos eletrônicos, correspondendo a 53,8% do público no país. Elas também são responsáveis pela organização de eventos e pela distribuição de jogos de tabuleiro, como o Lady Lúdica - evento organizado por mulheres que busca reforçar a presença feminina no meio - e a *Calamity Games* - editora de *board games* organizada exclusivamente por mulheres que publicam jogos para o mercado nacional.

Nos jogos digitais, é possível observar com maior facilidade como as personagens são representadas, uma vez que elas possuem grande participação dentro dos jogos, seja aparecendo em papéis ativos, como protagonistas ou coadjuvantes no enredo do jogo, ou nas artes de divulgação e materiais. Já nos jogos analógicos, os quais, geralmente, trazem temáticas mais abstratas, as representações das mulheres são vistas apenas nas *cover arts* (capas) e em ilustrações de cartas. Por ser um mercado em ascensão, são poucos os estudos relacionados a esse aspecto, muitas vezes informais e conduzidos por editores de jogos ou entusiastas *on-line*.

Um estudo realizado, em 2016, pelo site *The Cardboard Republic*⁶, que analisou o top 100 de jogos populares do site *Board Game Geeks*⁷, constatou que apenas 5% dos jogos observados apresentavam apenas mulheres na capa, 5,8% exibiam um grupo de pessoas composto especialmente por mulheres, 7,9% apresentavam grupos mistos (com número igual de homens e mulheres), 18,7% exibiam grupos mistos com predominância de homens e 62,6% apresentavam apenas homens. O mesmo estudo observou breves mudanças nas artes das capas, entre 2009 e 2015, percebendo um pequeno aumento ao longo do tempo nos jogos com mulheres e uma diminuição geral nos jogos com apenas homens. No entanto, o levantamento continuou demonstrando a grande desproporção entre a representação masculina e feminina nas capas de jogos de tabuleiro.

No que se refere à caracterização dos personagens em cartas, Formanazi (2016, p. 159, tradução nossa) argumenta que,

Uma vez que cada ilustração se refere ao que a carta faz em relação às suas regras, bem como ao enredo do jogo e a narrativa, elas podem ser observadas em relação à forma como mulheres e homens são retratados relativamente à representação, sexualização, agressão, estereotipagem e desamparo, entre outras características.

A autora faz um estudo que tenta discutir a exclusão, atribuição de papéis e identificação no jogo *Magic: The Gathering (MTG)*⁸. Analisando o bloco narrativo do jogo, *Theos*, e 249 de suas cartas - algumas delas ilustradas na figura 21 -, conclui que:

Embora os corpos femininos sejam ligeiramente mostrados em uma posição sexualizada, podemos observar que os homens também se posicionam da mesma maneira. Esse aspecto parece ser distinto dos demais tipos de jogos encontrados na literatura. Outro aspecto que merece destaque é a violência contra a mulher, comumente encontrada nos jogos contemporâneos. Nossos resultados indicam que há menos representações mostrando mulheres sofrendo violência; principalmente, as mulheres que têm o poder de lutar. O número de homens que sofrem violência é consideravelmente maior do que o de mulheres, o que inverte o tropo usual nos jogos. (FORMANAZI, op. cit., p. 172-173, tradução nossa)



Apesar do jogo analisado apresentar certa preocupação de gênero em relação à representação, as constatações da autora revelam que, de modo geral, os *boardgames* não se distanciam muito das representações

8 Jogo criado por Richard Garfield em 1994, que lança expansões a cada trimestre para continuar a tradição e o progresso do jogo, introduzindo novas cartas com novas regras, em um fundo composto de diferentes planos de existência.

Figura 21 - Representação de personagens femininos e masculinos em cartas de *Magic: The Gathering*

Fonte: Artigo "Gender representation in trading card games: women and men in "Magic The Gathering" de Meggie Rosar Fornazari e Litiane Barbosa Macedo

estereotipadas dos jogos digitais que muitas vezes trazem mulheres em posições passivas, de submissão ou de auxiliares no desenvolvimento de algo. Dado que os jogos são "[...] um contexto por meio do qual a sociedade passa seus valores" (SALEN e ZIMMERMAN, 2012d, p. 51). Por isso, é imprescindível que essas representações sejam reavaliadas.

Segundo Tamaki e Pedrosa (2020),

Historicamente, as mulheres foram ensinadas a ocupar os espaços privados, como fazer as tarefas domésticas e cuidar dos filhos, enquanto o espaço público era destinado aos homens. Essa desigualdade ainda persiste em alguns casos, por isso, ser representada é uma forma de normalizar a presença das mulheres nos ambientes sociais. Falar em representatividade feminina é falar na defesa de uma sociedade mais igualitária, na busca pela garantia de direitos e na criação de modelos femininos diversificados que possam servir de inspiração para outras meninas e mulheres.

Já conforme Pobuda (2016), que também realizou um estudo analisando o top 100 de jogos populares do site *Board Game Geeks*, para fazer um levantamento de designers e ilustradores por trás dos jogos, a atuação nesses papéis é desempenhada predominantemente por homens brancos. Na investigação realizada com os designers, 93,5% eram homens brancos, 2,5% eram mulheres e 4,1% homens negros. Já com os ilustradores, 81,2% eram homens brancos, 8% mulheres brancas, 8,2% homens negros e 2,6% de mulheres negras. Esses dados demonstram que essa busca por representação encontra-se não só na figuração das personagens como também nas participações femininas na produção desses jogos e dispositivos que os cercam. Pobuda (2016) afirma que

Os mundos no cinema, na televisão e nos jogos tornam-se micromundos ou reflexos de nossa dinâmica de poder no mundo real, demonstrando a centralidade de um grupo interno ou marginalização de um grupo externo. As imagens que são visualizadas ou, no caso dos jogos de tabuleiro, reproduzidas repetidamente, são mais facilmente lembradas. A invisibilidade na mídia pode ter um impacto cumulativo, assustador e, muitas vezes, profundamente negativo sobre os grupos marginalizados. [...] Nossa cognição está mergulhada, formada e refinada na cultura em que vivemos, trabalhamos e nos divertimos. Portanto, os mundos de jogos de fantasia que criamos são limitados fundamentalmente por nossas experiências e nossa cognição limitada.

4 CRIAÇÃO DO JOGO

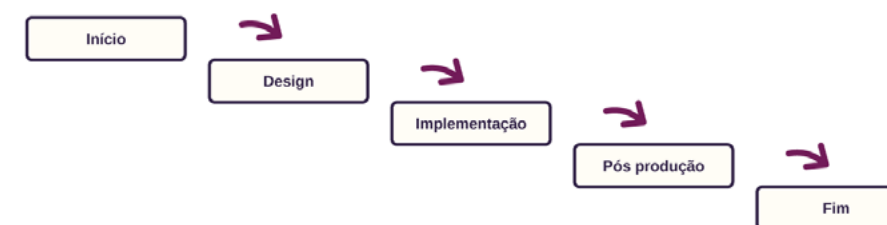
4.1 Metodologia

Para a realização do projeto, utilizou-se da metodologia apresentada por Ian Schreiber (2009), em seu curso “*Game Design Concepts*”, no qual aborda desde teorias e conceitos do *game design* até os processos de criação de jogos. E agregou-se à estrutura proposta as considerações e fundamentos do design de jogos descritos por Jesse Schell (2011), em seu livro “A arte de Game Design”, e por Salen e Zimmerman (2012), em sua coleção de livros “Regras do jogo”.

Schreiber (2009) afirma que, na história das metodologias de design, o método principiante era chamado de “*Waterfall*” ou “Modelo em Cascata” e baseava-se em três etapas centrais: 1) o design, planejamento do jogo no papel; 2) a implementação, programação (no caso de um jogo eletrônico) ou criação de tabuleiro e peças (no caso de um jogo analógico); e 3) a pós-produção, testes de regras e fechamento do jogo com a implementação das artes finais. O autor revela que o nome vem da lógica, da queda d’água, de mover-se em apenas uma direção, visto que só é possível avançar nas etapas da produção ao concluir a fase vigente, como mostra a figura 22.

Figura 22 - Método Waterfall

Fonte: gamedesignconcepts.wordpress.com; adaptado pela autora.



Relata ainda que, posteriormente, percebeu-se a viabilidade de recorrer aos estágios de desenvolvimento do jogo, prática que ficou conhecida como abordagem **iterativa**. Sintetizado nas palavras de Salen e Zimmerman (2012a, p. 27):

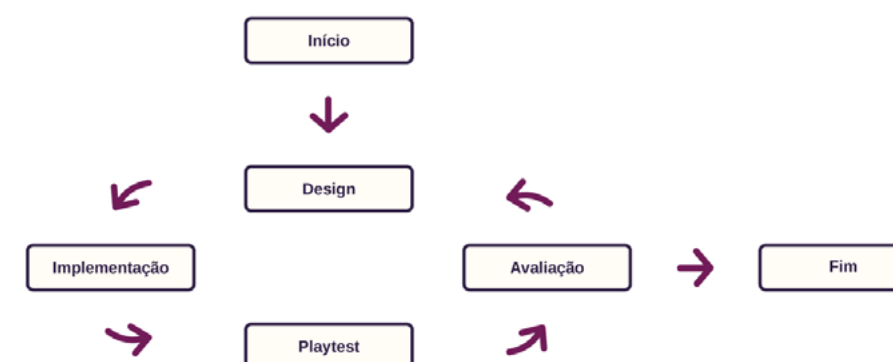
O design iterativo é um processo de design baseado na interação lúdica (*play-based design process*). Enfatizando o *playtesting* (testes de jogabilidade) e a prototipagem, o design iterativo é um método em que decisões de design são tomadas como base na experiência de jogar um jogo durante seu desenvolvimento (SALEN e ZIMMERMAN, 2012a, p. 27).

A partir dessa concepção e do julgamento da iteração como minimizadora de riscos de design, Schreiber (2009) formula sua metodologia, composta por quatro etapas, as quais são descritas abaixo e exemplificadas na figura 23:

1. **Design** - desenvolvimento do projeto;
2. **Implementação** - construção das regras e produção dos elementos do jogo (tabuleiro, cartas etc.);
3. **Playtest** - avaliação prática do protótipo (jogar) para verificar sua execução;
4. **Avaliação** - interpretação de resultados e considerações quanto ao refinamento.

Figura 23 - Método Iterativo

Fonte: gamedesignconcepts.wordpress.com; adaptado pela autora.



Recordando a anatomia dos jogos apresentada anteriormente por Jesse Schell (2011), que compreende mecânica, narrativa, estética e tecnologia, e usando como guia os conceitos abordados acima, foi elaborada uma estrutura que se adequasse às particularidades do projeto e que levasse em consideração os seguintes aspectos: a pandemia e as dificuldades de reunir pessoas para testar protótipos, a temática proposta e os recursos disponíveis. A partir desses pontos, chegou-se à divisão abaixo:

1. Ideação

1.1 Problematização e delineamentos

1.2 Análise de jogos similares

2. Game design

2.1 Mecânica

2.2 Adaptações

3. Design gráfico

3.1 Tipografia e cores

3.2 Ilustrações e ícones

3.3 Logo

3.4 Layout

4.2. Ideação

4.2.1. Problematização e delineamentos

Segundo Gerda Lerner *apud* McCann *et al.* (2019, p. 155), “A história das mulheres é o principal instrumento para a emancipação das mulheres”. Suas biografias estabelecem uma ligação com outros indivíduos, especialmente os do sexo feminino, seja pelo fator mais evidente, o ser mulher, seja pelas características específicas de suas vidas. E constituem um reconhecimento de si pelo outro, o sentimento de amparo e capacidade nas realizações pessoais e sociais, uma fonte de inspiração e motivação para as pessoas.

Alinhando-se a esse pensamento e às principais ideias do movimento feminista aqui apresentadas, surgiu, como temática proposta para o jogo, a retratação de mulheres artistas brasileiras. Para a escolha das representantes desse grupo que comporiam o jogo, foram pontuados os seguintes critérios:

1. Data de nascimento: a partir do séc. XX;
2. Atuação nas áreas da literatura, da música e das artes visuais;
3. Diversidade de raça e identidade de gênero.

Pensado para remeter instantaneamente à temática, o nome para o jogo emergiu da combinação das 5 primeiras letras da palavra feminino com o termo arte, resultando na denominação “Feminarte”.

Já o público-alvo foi definido com base na complexidade do jogo e na finalidade de promover o reconhecimento das personalidades apresentadas e a compreensão de ideais feministas. Assim, o jogo foi direcionado para adolescentes, visto que esse período é concebido como uma fase marcada pela ambiguidade entre ser criança e adulto, na qual ocorre uma experimentação de valores, de papéis sociais e identidades que intervêm na construção do indivíduo (SALLES, 2005) e que podem ser proporcionadas por meio dos jogos.

4.2.2. Jogos similares

Para elaboração do jogo aqui exposto, realizou-se também um levantamento de alguns jogos similares: “History Heroes - Women”, “Jeu, Sept et Femmes”, “Kontaê” e “Who’s she?”, que utilizam da imagem de personalidades femininas históricas como temática central. Partindo de uma breve apresentação dos aspectos gerais, a sondagem teve como objetivo entender a abordagem do tema dentro do campo dos jogos e a estruturação das mecânicas.

“History Heroes - Women”



Figura 24 - Imagem de cartas do jogo “History Heroes - Women”

Fonte: Site History Heroes.

“History Heroes - Women” faz parte de uma série de jogos que busca contar, por meio de suas imagens e fatos, a vida e a trajetória de personagens históricos, tais como: artistas, cientistas, atletas, entre outros. É composto por 40 cartas com listas de fatos e ilustrações de ativistas, monarcas, líderes políticas, cientistas, artistas, escritoras e exploradoras.

Funciona sob a mecânica de manipulação de cartas e dedução. O objetivo do jogo é ganhar o maior número de cartas ao adivinhar, através de fatos ou imagens, a identidade das personalidades históricas femininas. Os fatos são divididos entre os níveis fáceis, difíceis ou peculiares. Há formas alternativas de manusear o jogo, as quais incluem dar pontuação aos níveis e realizar a leitura dos fatos sem finalidade competitiva, além de permitir aos jogadores construir sua própria forma de jogar.

O jogo serve como ferramenta de acesso introdutório a episódios

e curiosidades relativos a protagonistas femininas para aqueles que não as conhecem e como um desafio de memória para aqueles que já estão familiarizados com a história de algumas delas. E, ao colocar a temática na forma de relatos, além de instigar os participantes a conhecerem mais as histórias das mulheres contempladas, estimula-os a buscar novas inspirações através delas.

“Jeu, Sept et Femmes”



Figura 25 - Imagem de cartas do jogo “Jeu, Sept et Femmes”

Fonte: Site Clemgouy.

“Jeu, Sept et Femmes” é o resultado de um projeto elaborado por um grupo de estudantes de design gráfico em um *workshop*, e apresenta mulheres que influenciaram o campo da comunicação visual. É composto por 42 cartas com ilustrações de diretoras de arte, tipógrafas, videomakers, anunciantes, designers, inventoras, desenvolvedoras, escritoras e empresárias e por um mini livro apresentando biografias e vislumbres de seus trabalhos.

A mecânica do jogo envolve gestão de mão, coleção de componentes e dedução. Sua finalidade consiste em completar um set de cartas da mesma categoria. É distribuída para cada jogador uma quantidade de cartas correspondente ao número de componentes de uma categoria (não encontrado nos sites de referência), e as cartas que sobram vão para uma pilha de compra. Os jogadores revezam-se perguntando um ao outro quem possui uma carta que combine com uma que está em sua mão. Se um jogador tiver o tipo de carta solicitada, irá entregá-la àquele que a solicitou, o solicitante pode continuar pedindo novas cartas ao mesmo jogador, a um outro, ou pegar da pilha. Se um jogador não tiver a carta solicitada, é a vez dele pedir. Uma compra que resulte na última carta pedida ou em um set completo significa que o jogador pode receber outro turno de cartas.

O jogo continua dessa forma até que todas as famílias de cartas estejam juntas. Ao final, aquele com mais combinações ganha.

O jogo surgiu após as estudantes constatarem a pouca visibilidade que mulheres designers tinham na área e perceberem que a História da Arte e do Design eram quase exclusivamente voltadas para o trabalho masculino. Essa preocupação demonstra a importância da introdução das figuras femininas em diferentes campos e a partir de diferentes instrumentos, sobretudo os jogos, uma ferramenta educacional para aprender novos nomes e aumentar a cultura, seja no design, como no caso do “*Jeu, Sept et Femmes*”, ou em qualquer outra área - artes visuais, literatura e música, como no caso do trabalho aqui desenvolvido.

“Kontaê!”



Figura 26 - Imagem de cartas do jogo “Kontaê!”

Fonte: Site Kontaê!

“Kontaê!” é um jogo didático, desenvolvido pelo designer Alexander Ferreira com ilustrações de Alexandre Magalhães, que apresenta heroínas negras brasileiras e alguns de seus importantes feitos durante o período pós-abolição do país. É composto por 18 cartas, sendo 4 cartas de heroínas com ilustrações e QR codes que direcionam para uma página do site do jogo específica de cada personagem, 7 cartas de prosa com dados biográficos e 7 cartas de versos de cordel com informações e descrições de realizações das protagonistas.

Sua mecânica é de gestão de mão e apresenta 2 formas de jogo, ambas podendo ser competitivas ou cooperativas, e diferencia-se pelo uso do *wifi* para acessar o *site* de apoio e por acontecer em sala de aula tendo um professor como mediador.

Na primeira forma, o objetivo é unir um conjunto de 3 cartas (uma de heroína, uma de verso e uma de prosa) referentes a uma personagem específica. Os alunos são divididos em 4 grupos e devem estudar sobre as protagonistas que lhes foram designadas através da primeira distribuição

de cartas, lendo sobre elas diretamente no *site* a partir do direcionamento do QR code ou em material impresso contendo o conteúdo retirado do *site* pelo professor e compartilhado entre os estudantes. Nenhum grupo terá conhecimento das figuras que os demais receberam e, após estudarem sobre elas, todos são reunidos em uma roda devolvendo suas cartas para serem embaralhadas com as demais e distribuídas novamente. Cada grupo recebe agora 3 novas cartas que devem ser lidas atentamente, 2 cartas são colocadas reveladas na mesa para consulta pública e as restantes vão para uma pilha no centro da mesa. Um grupo é escolhido para começar, ele poderá comprar uma carta da pilha ou pegar da mesa. As equipes se revezam até que uma complete o seu deck, pronuncie “Kontaê!” e, em seguida, leia suas cartas e defenda as escolhas feitas, sob a análise do professor, que definirá se o grupo ganhou ou não.

Na segunda forma, o objetivo é julgar corretas as cartas de uma personagem específica. Uma carta de heroína é sorteada e todos os alunos da turma estudam sobre ela, por meio de uma aula ministrada pelo professor ou pela consulta do conteúdo no *site*. Após isso, o professor embaralha as cartas de prosa e verso e as distribui entre os alunos que as lerão em silêncio; depois da leitura, pergunta quem presume que está com as cartas certas de prosa e verso; após um aluno levantar a mão, o educador enuncia “Kontaê!” e o aluno fará a leitura da carta em voz alta para que todos decidam sua legitimidade.

A escolha de protagonistas femininas negras retrata uma preocupação com a discussão da representação e o protagonismo negro no período pós-abolição do Brasil e promove não apenas a visibilidade delas, mas debates importantes entre os alunos, uma discussão que é direcionada de fora para dentro da sala de aula, mas que também pode sair dela para novos campos.

“Who’s she?”



Figura 27 - imagem de cartas do jogo “Who’s she?”

Fonte: Site kickstarter.

“Who’s she?” é uma releitura do conhecido “Cara a cara” e foi desenvolvido pela designer polonesa Zuzia Kozerska-Gitard, com ilustrações de Daria Golab. É um jogo que apresenta personalidades femininas de épocas, idades, nacionalidades e ocupações diversificadas. E é composto por 2 tabuleiros similares com ilustrações de 28 mulheres, 2 guias com legendas para os ícones do tabuleiro, 28 cartas com informações biográficas das personagens e um livro de regras.

Através da mecânica de gestão de mão e dedução, os jogadores devem adivinhar a identidade da figura presente na carta do oponente fazendo perguntas sobre suas realizações. Os jogadores se revezam nas perguntas até que um deles zere as opções em seu tabuleiro. Neste jogo, diferentemente do original, o objetivo evita perguntas com enfoque na aparência.

O uso apenas de figuras femininas foi feito pela designer com o intuito de gerar inspiração, encorajamento e enaltecimento dessas personalidades por meio da introdução de suas imagens e dados como triunfos, aventuras, descobertas e invenções de suas vidas.

Após a busca pelos jogos de referência, concluiu-se que: o conteúdo em específico é pouco abordado; a maioria dos jogos encontrados são produções estrangeiras e estão presentes no mercado internacional; os jogos estão voltados, muitas vezes, para o público infante-juvenil; as representações que trazem são compostas por figuras já conhecidas pelo público em geral, como, por exemplo, a artista Frida Khalo; e as mecânicas envolvem, predominantemente, gestão de cartas e adivinhação.

Apesar disso, foi observado que a preocupação com a visibilidade feminina é uma questão que vem de diversos lugares e que entra no espaço dos jogos não só para ser explanado de forma lúdica como também para criar ferramentas de registro e debate.

9 Mecânica na qual os jogadores possuem um objetivo em comum e ganham ou perdem em conjunto.

Os jogos *History Heroes - Women, Jeu, Sept et Femmes, Kontaê* e *Who’s she*, apesar de não terem sido explorados no desenvolvimento do projeto, visto que, na concepção final, optou-se por adaptar o jogo *Hanabi*, trouxeram para o trabalho referências visuais e alternativas de dinâmicas que ampliaram as possibilidades de criação. Além disso, a identificação de potenciais pontos de aperfeiçoamento na abordagem do tema, como, por exemplo, uma maior diversidade nas características relacionadas às mulheres, como raça e identidade de gênero.

4.3. Game Design

4.3.1. Mecânica

Salen e Zimmerman (2012a) revelam que, para um jogo ser bem sucedido, é necessário que sejam feitos testes de jogabilidade, com o objetivo de explorar todas as estratégias e estilos de jogo possíveis, devendo, além disso, recorrer a diferentes tipos de jogadores, de modo a “[...] ser robusto e empolgante em muitos níveis, para jogadores casuais, bem como para jogadores experientes” (ZIMMERMAN, *op. cit.*, p. 41).

A princípio, a concepção do jogo baseava-se na exploração das características e temáticas do feminismo, na forma de um direcionamento para a elaboração das mecânicas, objetivos e interações do jogador. Entretanto, o contexto atual da pandemia, por impossibilitar a reunião de pessoas, tornou inviável essa forma de construção como também a execução das etapas de análise no projeto vigente. Para resolver esse problema, tendo em vista a importância desta investigação, optou-se por adaptar um jogo existente no mercado, uma vez que a fórmula utilizada não necessitaria de grandes ajustes no sistema de dinâmica e performance do jogo, o que abreviou o processo e diminuiu os riscos de desempenho do projeto.

Para preservar parte da ideia, estabeleceram-se dois pontos para a escolha do jogo base: a) que fosse um jogo cooperativo⁹, devido a sua similaridade com um dos princípios básicos do feminismo, o da união entre indivíduos visando um objetivo em comum; e b) que se adequasse ao público-alvo, sendo fácil de entender e divertido.

Com base nesses aspectos, o jogo escolhido para adaptação foi o “Hanabi” (figura 28). Produzido pelo designer francês Antoine Bauza com ilustrações de Gérald Guerlais, “Hanabi” é um jogo cooperativo, no qual jogadores interpretam pirotécnicos que, acidentalmente, misturaram as pólvoras, os pavios e as estrelas reservadas para um grande show de fogos de artifício. O objetivo deles é montar 5 fogos, um de cada cor (branco, vermelho, azul, amarelo, verde), formando sequências numéricas crescentes (1, 2, 3, 4, 5) com cartas da mesma cor, a fim de evitar que o espetáculo falhe.



Figura 28 - Jogo Hanabi

Fonte: Criação da autora.

4.3.2. Adaptações

A primeira modificação diz respeito ao enredo trabalhado no jogo. Os jogadores farão o papel de historiadores e designers que compõem o grupo de um museu. O objetivo deles será organizar o salão e o catálogo da exposição, ordenando o material textual e visual das personalidades. Já a segunda, refere-se às categorias das cartas. Em “Hanabi”, elas são indicadas por cores e números; em “Feminarte”, serão assinaladas por quatro elementos: um ícone (figura 29), que representará a área artística da personalidade; um nivelador (figura 29), que indicará a ordem das cartas no deck; uma ilustração, para as cartas de “apresentação”, e uma frase ou foto, para as cartas de “repertório” (figura 30).

Figura 29 - Nivelador e ícone

Fonte: Criação da autora.



Figura 30 - Tipos de cartas

Fonte: Criação da autora.



Essas categorias influenciam em uma das ações que podem ser realizadas pelos jogadores, a dar uma informação. No jogo original, essa ação pode acontecer de dois jeitos: a comunicação sobre a cor ou sobre o valor (número da carta). Já na adaptação para “Feminarte”, efetua-se pela menção à área artística, à posição da artista no nivelador, e/ou à variedade da carta (apresentação/repertório).

A terceira mudança relaciona-se ao fim da partida. Em “Hanabi”, para representar a performance artística dos pirotécnicos, somam-se pontos ao completar sets de cartas, com maior ou menor valor, dependendo das composições feitas. Em “Feminarte”, optou-se por não implementar essa pontuação, condicionando a vitória ou derrota ao grupo apenas pela conclusão dos grupos de cartas.

A quarta alteração encontra-se na simbolização das cartas de penalidade e de dica. As penalidades representam as falhas da exposição, as quais vão impedir a realização da exibição, e as dicas simbolizam o progresso da produção.

A quinta mudança foi no tamanho das cartas, alterada de 5,6 x 8,7 cm para 7 x 10,5 cm (figura 31). Já sexta e última modificação foi a adição de um livro com resumos biográficos das artistas, que compreende uma breve exploração do percurso artístico, obras significativas e características das produções. (Ver apêndice F)



Figura 31 - Dimensões das cartas

Fonte: Criação da autora.

4.4. Design Gráfico

A identidade visual contou com inspirações da produção gráfica dos anos 1960 e 1970, em particular com a linguagem visual explorada pelos cartazes de shows e apresentações dos movimentos de contracultura. Como guia visual, criou-se um *moodboard*, que pode ser visto abaixo:



Figura 32 - Moodboard Feminarte

Fonte: Criação da autora.

4.4.1. Tipografia e cores

Como tipografia principal, utilizou-se a *Yeseva One* (figura 33), na versão regular, uma fonte *Display* serifada, projetada por Jovanny Lemonad para transmitir uma essência feminina, que foi aplicada na logo e nos nomes das artistas nas cartas.

Figura 33 - Tipografia principal

Fonte: Criação da autora.

Abc
Abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz

Para a de apoio, foi escolhida a *Liberation Serif* e suas 4 versões (Figura 34). Projetada por Steve Matteson, a fonte foi selecionada por se adaptar em materiais impressos e conversar bem com a tipografia principal, trazendo certa leveza às composições. Com base nisso, foi utilizada nos pequenos blocos de texto das cartas, no manual e no livro com o resumo bibliográfico das artistas.

Figura 34 - Tipografia auxiliar

Fonte: Criação da autora.

Abc
Abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz

Liberation Serif Regular
Liberation Serif Italic
Liberation Serif Bold
Liberation Serif Bold Italic

Já para escolha das cores foi selecionada uma paleta baseada nas tonalidades utilizadas nos cartazes. Apesar de explorar tons quentes e frios, na composição geral prezou-se pela predominância do roxo, levando em consideração seu uso nas peças gráficas do movimento feminista.



Figura 35 - Paleta de cores

Fonte: Criação da autora.

4.4.2. Ilustrações e ícones

Trabalhando com linhas e tons monocromáticos, o estilo adotado para as ilustrações (Ver apêndice H) buscou ser simples, com traços que pudessem explorar detalhes característicos das personalidades, ilustrados nos esboços criados (Figura 36).



Figura 36 - Esboços das ilustrações das artistas

Fonte: Criação da autora.

Para os ícones, foram criados 2 grupos, um para as cartas de falha e progresso e outro para as cartas de ilustração e repertório. Foram projetados em um design minimalista que harmonizasse com a composição e que não prejudicasse sua leitura.



Ícones das cartas progresso e falha



Ícones das cartas ilustração e repertório

Figura 37 - Ícones

Fonte: Criação da autora.

4.4.3. Logo

O logotipo do jogo foi criado para ser dinâmico, trazendo uma tipografia com traços que remetem ao feminino equilibrando o aspecto mais sério das serifas com uma disposição “descontraída” da palavra. Para sua cor, foi escolhido um tom de roxo, por remeter à criatividade e estar relacionado ao movimento feminista.

Figura 38 - Versões da logo do jogo

Fonte: Criação da autora.

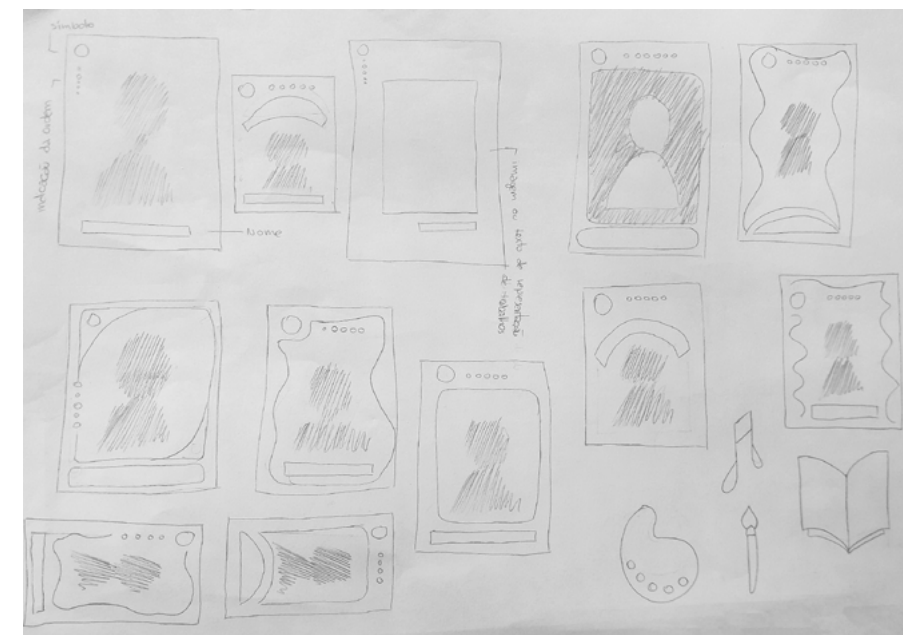


4.4.4. Layouts

Para os *layouts*, buscou-se trazer o estilo gráfico dos cartazes psicodélicos em uma linguagem minimalista, explorando suas formas e adornos (Ver apêndice B, C e D).

Figura 39 - Esboços do layout das cartas

Fonte: Criação da autora.



5 RESULTADOS

Após as adaptações, foi realizada a elaboração de um protótipo de alta fidelidade apresentado em uma versão digital que simula sua impressão através de *mockups*.

Apresentação das cartas

a) Cartas de apresentação e repertório

As cartas de apresentação e repertório constituem a maior parte do baralho, elas são utilizadas pelos jogadores para formar as sequências de “salão” (composição com cartas de ilustrações das artistas) e “catálogo” (composição de cartas de frases e obras das artistas). (Ver apêndice B, C e D com todas as cartas)



Figura 40 - Cartas de apresentação e repertório

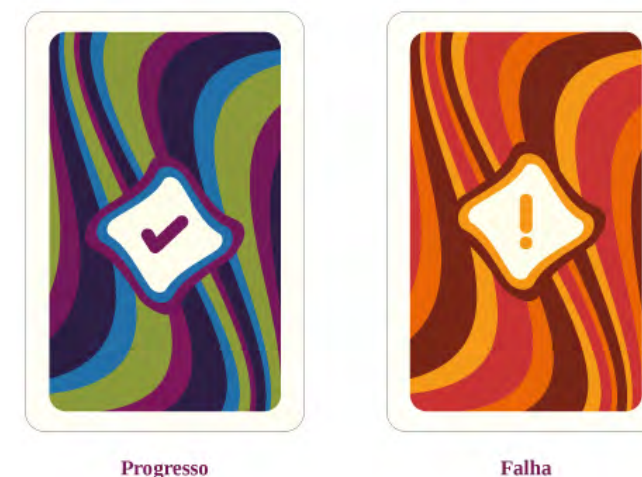
Fonte: Criação da autora.

b) Cartas de progresso e falha

As cartas de progresso e falha conduzem a dinâmica do jogo. A primeira permite que os jogadores comuniquem informações aos demais e a segunda computa os erros que conduzem ao encerramento do jogo.

Figura 41 - Cartas de progresso e falha

Fonte: Criação da autora.



Componentes do jogo:

- 15 cartas de apresentação
- 15 cartas de repertório
- 8 cartas de progresso
- 3 cartas de falhas
- Folder de regras
- Livro de resumo de biografias

Quantidade de pessoas: 2 - 5 jogadores

Faixa etária: Acima dos 13 anos

Tempo de jogo: 30 minutos

Objetivos: Organizar as artistas e seu repertório por categoria (artes visuais, música e literatura - indicadas por ícones no canto superior das cartas), formando uma sequência a partir da ordem alfabética indicada pelo nivelador na parte superior da carta).

“Feminarte” é um jogo cooperativo, no qual os jogadores possuem um objetivo comum, perdendo ou ganhando o jogo em conjunto. Aqui, eles

interpretam o papel de historiadores e designers que compõem o grupo do museu “Femme”, conhecido por seu acervo que resgata a memória feminina. O museu está inaugurando uma nova ala, a das artistas, a missão dos jogadores será organizar o salão e o catálogo da exposição, ordenando o material textual e visual das personalidades.

Preparação do jogo

Em cima da caixa, serão colocadas as 8 cartas de progresso e, ao lado da caixa, as 3 cartas de falha. As demais cartas deverão ser embaralhadas e distribuídas entre os jogadores, de modo que cada um receba 4 cartas.

Os jogadores não poderão olhar as cartas que receberem. Por isso irão segurá-las na mão, viradas ao contrário, de maneira que os demais jogadores possam vê-las, mas não eles mesmos.

Como jogar

O grupo decide quem começará a partida e o jogo seguirá no sentido horário a partir do escolhido. Em sua vez, cada jogador deverá realizar uma única ação, dentre as três opções a seguir:

1. Dar uma informação
2. Descartar uma carta
3. Jogar uma carta

Não será permitido passar a vez nem receber comentários dos demais jogadores.

1. Dar uma informação

Cada informação está relacionada a uma carta de progresso. Para efetuar a ação, o jogador deve tirar uma carta de progresso de cima da caixa e colocá-la ao lado das cartas de falha. Após isso, poderá escolher um outro jogador para informar-lhe as cartas de sua mão, indicando com clareza, ao apontar com o dedo, a qual(is) carta(s) ele se refere.

A informação poderá ser uma menção à área artística, à posição da artista no nivelador e/ou à variedade da carta (apresentação/repertório), exemplo: “Você tem duas cartas de artistas da música, “aqui e aqui” ou “Você não tem cartas de repertório”.

Esta ação não poderá ser realizada caso não tenham cartas de progresso a serem retiradas.

2. Descartar uma carta

Ação na qual o jogador devolve uma carta de progresso ao seu monte (topo da caixa), retira uma carta da sua mão colocando-a na pilha de descartes (ao lado da caixa, virada para cima) e, então, pega uma nova carta do baralho, sem olhá-la, acrescenta-a à sua mão e retorna uma carta de progresso para o topo da caixa.

Esta ação não poderá ser realizada caso todas as cartas de progresso estejam em cima da caixa.

3. Jogar uma carta

O jogador pega uma carta de sua mão e a coloca, aberta, à sua frente. A ação gera duas situações:

- A carta começa, continua ou completa um salão ou catálogo (veja “Composição da exposição”): ela é incluída naquela sequência;
- A carta não começa, não continua, nem completa nenhuma composição: ela é descartada e uma carta de falha é posta em cima da caixa.

Em ambos os casos, o jogador pega uma nova carta do baralho sem vê-la e acrescenta-a à sua mão.

Composição da exposição

Existe apenas uma sequência de apresentação e de repertório para cada área artística. E, em uma composição, só pode haver uma única carta de cada categoria (resultando em 5 cartas ao total).

As cartas devem ser jogadas em ordem crescente e sem intervalos respeitando a ordem do indicador.

Bônus ao completar uma composição

Quando um jogador completa uma sequência, recoloca uma carta de progresso para seu monte. Esta recolocação é gratuita, e o jogador não precisa descartar uma carta. Se todas as cartas de progresso já estiverem na caixa, este bônus é ignorado.

Fim da partida

A partida se encerra de 3 maneiras:

- Se a terceira carta de falha for colocada no topo da caixa, a partida termina imediatamente e os jogadores perdem;
- Se os historiadores e designers conseguirem completar as sequências do catálogo e salão antes de esgotarem o baralho, a exposição é realizada.
- Se um jogador pega a última carta do baralho, a partida aproxima-se do fim: cada jogador irá jogar mais uma vez, incluindo aquele que pegou a última carta. Durante esta última rodada de jogo, os jogadores não poderão pegar cartas para repor suas mãos (o baralho estará vazio).

Dicas

- Ao receber uma informação o jogador pode, se preferir, reorganizar sua mão para colocar as cartas informadas em uma posição que o ajudará a lembrá-las.
- A pilha de descartes poderá ser consultada a qualquer momento pelos jogadores.

Mockups

Os mockups simulam a impressão do baralho em papel cartão duplex com gramatura de 250g/m², com dimensões de 7x10,5cm, e a da embalagem em papel triplex 250g/m² com uma superfície de 12,5x19cm e altura de 1,5cm.

Figura 42 - Mockups

Fonte: Criação da autora.





6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O feminismo é um movimento que “tem raízes no passado, que se constrói no cotidiano, e que não tem um ponto predeterminado de chegada” (Alves e Pitanguy, 2007, p. 7), se molda a partir das demandas mais urgentes de cada período, seja no âmbito social, político, cultural ou econômico. À medida que a sociedade avança e novas tecnologias surgem, o pensamento feminista também progride, se adaptando aos novos ambientes.

No entanto, não é possível falar de feminismo sem falar daquelas pessoas que fizeram do movimento o que ele é hoje, mulheres que lutaram para que muitas das conquistas femininas atuais se tornassem realidade. Segunda Gerda Lerner *apud* McCann *et al.* (2019, p. 155), “A história das mulheres é o principal instrumento para a emancipação das mulheres”. E, de acordo com Tamaki e Pedrosa (2020), “é importante garantir que mulheres diferentes umas das outras encontrem espaço para fazerem suas vozes serem ouvidas”. E um dos instrumentos para isso é a representatividade.

Pensando nisso, buscou-se entender um pouco da história do feminismo e algumas referências de mulheres que fizeram e estão fazendo diferença na história do país no campo artístico. A partir desse recorte, foi possível acompanhar histórias de superação, conquistas e evoluções. A princípio, foi difícil fazer uma seleção das personalidades que entrariam no projeto, contudo, a apuração trouxe panoramas frutíferos e biografias singulares.

Foi possível também compreender a perspectiva dos jogos como um instrumento para além de sua dinamicidade, como uma ferramenta de transmissão de cultura, capaz de contribuir para a comunicação de valores e de despertar nos indivíduos sentimentos e o entendimento do mundo.

Em decorrência das adversidades do contexto social afetado pela

pandemia do Covid, a metodologia de Ian Schreiber não pôde ser explorada em sua totalidade, sendo necessária uma adaptação, mas buscando o seu aproveitamento máximo. O contratempo influenciou também na especificação dos objetivos. Com a falta de testes, não se chegou à uma conclusão quanto à capacidade de interação e de conhecimento que pode ser proporcionada pelo jogo e aos interesses que poderia despertar.

O resultado a que se chegou para o jogo não configura em versão completa, mas sua elaboração procurou trazer uma seleção diversificada. Pretende-se realizar uma reconfiguração do jogo, explorando em abordagens futuras, um aprofundamento e uma ampliação das artistas, voltando-se para o objetivo inicial da utilização dos conceitos do feminismo para elaboração das dinâmicas do jogo. A partir dessa readaptação, será pensado um futuro registro, patenteamento legal, produção e distribuição na indústria de jogos e entretenimento, esperando-se que o projeto desperte o interesse do público para um novo olhar sobre as histórias femininas e seu potencial de transformação.

REFERÊNCIAS

ADICHIE, Chimamanda Ngozi. **Sejamos todos feministas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2014. Traduzido por: BAUM, Christina.

ALVES, Branca Moreira; PITANGUY, Jacqueline. **O que é Feminismo**. 2ª reimpressão. Coleção primeiros passos, 44. São Paulo: Brasiliense, 2007.

AMANTE, Vandrezza. Quem são os pardos no Brasil? A reafirmação identitária da rapper Katú Mirim. **Catarinas**, 2019. Disponível em: <<https://catarinas.info/quem-sao-os-pardos-no-brasil-a-reafirmacao-identitaria-da-rapper-katu-mirim/>>. Acesso em: 24 Nov. 2020

ANDRADE, Rani Santos de. Representatividade: o que isso significa?. **Politize**, 2020. Disponível em: <<https://www.politize.com.br/representativida/de/>>. Acesso em: 29 Jun. 2020.

BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos. Uma questão de política cultural: mulheres artistas, artesãs, designers e arte/educadoras. In: **19º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas**. “Entre Territórios”. Cachoeira: ANPAP, 2010. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2010/pdf/ceav/anna_mae_tavares_bastos_barbosa.pdf>. Acesso em: 03 Dez. 2020.

BARREIROS, Isabela. A meteórica carreira de Elis Regina, um dos nomes mais importantes da MPB. **Aventuras na História**, 2020. Disponível em: <<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/historia-elis-regina-mpb-carreira.phtml>>. Acesso em: 23 Nov. 2020.

BEAUVOIR, Simone. **O segundo sexo**. Volume 1: Fatos e Mitos. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2019 [1949]. p. 9-27

BEAUVOIR, Simone. **O segundo sexo**. Volume 2: A experiência vivida. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2019 [1949]. p. 11

BELÉM, Rafael. 8 artistas trans e travestis que você precisa conhecer. **Casa Vogue**, 2020. Disponível em: <<https://casavogue.globo.com/LazerCultura/Arte/noticia/2020/06/8-artistas-trans-e-travestis-que-voce-precisa-conhecer.html>>. Acesso em: 26 Nov. 2020.

BRANDINO, Luiza. “Conceição Evaristo”; **Brasil Escola**. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/literatura/conceicao-evaristo.htm>>. Acesso em: 26 de Nov. 2020.

BUTILHEIRO, Anderson. Breve glossário para você que caiu de paraquedas no universo dos board games. **Medium**, 2017. Disponível em: <<https://medium.com/themeplekingdom/breve-gloss%C3%A1rio-para-voc%C3%AA-que-caiu-de-paraquedas-no-universo-dos-board-games-f12def4d8549>>. Acesso em: 15 Mai. 2020.

CARNEIRO, Sueli. Mulheres em movimento. **Estudos Avançados**, v. 17, n. 49, p. 117-133. São Paulo, 2003.

CARVALHO, Helena Santos Braga de; ZAMPIÊR, Letícia Soares. O transfeminismo e o recorte de classe. **CSONline** – Revista Eletrônica de Ciências Sociais, Juiz de Fora, n. 23 (2017), pp. 282- 294.

CHAVES, Liana Miranda. Isa Aderne: uma senhora gravadora. **Revista Estúdio**, Artistas sobre outras Obras, 2016. p. 58 – 64.

CONCEIÇÃO Evaristo. In: **Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa6851/conceicao-evaristo>>. Acesso em: 26 de Nov. 2020. Verbete da Enciclopédia.

COLI, Jorge. **O que é arte**. 11ª reimpressão. Coleção primeiros passos, 46. São Paulo: Brasiliense, 2006.

Conquistas do feminismo no Brasil: uma linha do tempo. **Nossa Causa**. Disponível em: <<https://nossacausa.com/conquistas-do-feminismo-no-brasil/>>. Acesso em: 21 Set. 2020.

COSTA, Camilla. As escritoras que tiveram de usar pseudônimos masculinos – e agora serão lidas com seus nomes verdadeiros. **BBC News**, 2018. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-43592400>>. Acesso em: 22 Nov. 2020.

COSTA; Maria Alice; COELHO, Naiara. A(r)tivismo feminista – intersecções entre arte, política e feminismo. **Confluências**, Revista Interdisciplinar de Sociologia e Direito. Vol. 20, nº 2, 2018. 25-49.

Dona Ivone Lara. Disponível em: <<http://www.donaivonelara.com.br/vida.php>>. Acesso em: 23 Nov. 2020.

DONA Ivone Lara. In: **Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa359508/dona-ivone-lara>>. Acesso em: 23 de Nov. 2020. Verbete da Enciclopédia.

DUARTE, Constância Lima. Feminismo e literatura no Brasil. **Estudos Avançados**, v. 17, n. 49, p. 151-172. São Paulo, 2003.

Estatísticas brinquedos 2020. **Abrinq**. Disponível em: <<http://abrinq>>.

hospedagemdesites.ws/economia-e-estatisticas/>. Acesso em: 29 Set. 2020.

ENGELSTEIN, Geoffrey; SHALEV, Isaac. **Building blocks of tabletop game design: an encyclopedia of mechanisms**. Boca Raton, FL: Taylor & Francis, 2019.

Entenda os hábitos de consumo dos gamers brasileiros e latino americanos. **Pesquisa Game Brasil**. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>>. Acesso em: 29 Set. 2020.

Existem “vertentes” no feminismo? **Medium** - QG Feminista, 2018. Disponível em: <<https://medium.com/qg-feminista/quais-s%C3%A3o-as-principais-vertentes-do-feminismo-ae26b3bb6907>> Acesso em: 16 de Set.

ÉLLE de Bernardini. *In*: **Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa640305/elle-de-bernardini>>. Acesso em: 26 de Nov. 2020. Verbete da Enciclopédia.

ELZA Soares. *In*: **Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa359516/elza-soares>>. Acesso em: 23 de Nov. 2020. Verbete da Enciclopédia.

FARIAS, Marcella Sarah Filgueiras de; SILVA, Débora Claudiano da. Metodologias ativas e mídias interativas: jogos de tabuleiro, p. 2370-2379. *In*: **Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings**, v. 9, n. 2]. São Paulo: Blucher, 2016.

FEMINISMO. *In*: **MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2020. Disponível na internet por http em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/feminismo/>>. Acesso em: 14 Mar. 2020.

FERNANDES, Marisa. O movimento das mulheres lésbicas feministas no Brasil. **Revista Cult**, 2018. Disponível em: <<https://revistacult.uol.com.br/home/mulheres-lesbicas-feministas-brasil/>>. Acesso em: 16 Set. 2020.

FRANCISCO, Alexander; MAGALHÃES, Alexandre. **Kontaê**, 2019. Disponível em: <<https://sites.google.com/view/kontae>>. Acesso em: 14 Abr. 2020.

FRAZÃO, Dilva. Lygia Clark. **Ebiografia**, 2019 Disponível em: <https://www.ebiografia.com/lygia_clark/>. Acesso em: 26 Nov. 2020.

FORNAZI, Meggie Rosar; MACEDO, Litiane Barbosa. Gender representation in trading card games: women and men in “Magic The Gathering” *In*: **Estudos Anglo Americanos**, v. 45, nº 1. 2016. p. 154 - 174.

GOYA, Julia Yuri Landim *et al.*. Zoonotico: Design de Jogos e Ludicidade Aplicados para Educação”, p. 1675-1679. *In*: C. G. SPINILLO; L. M. FADEL; V. T. SOUTO; T. B. P. Silva & R. J. Camara (Eds). **Anais do 7º Congresso Internacional de Design da Informação/Proceedings of the 7th Information Design International Conference | CIDI 2015 [Blucher Design Proceedings**, num.2, vol.2]. São Paulo: Blucher, 2015.

ISA Aderne. *In*: **Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa7711/isa-aderne>>. Acesso em: 26 de Nov. 2020. Verbete da Enciclopédia.

Isa Aderne Vieira laderne. **Escritório de Arte**. Disponível em: <<https://www.escriitoriodearte.com/artista/isa-aderne-vieira-iaderne>>. Acesso em: 26 Nov. 2020.

JUCHEM, Henry; PEREIRA, Nilton Mullet. Sobre o uso de jogos no ensino de história. **Revista Brasileira de Educação Básica**, 2018. Disponível em: <<https://rbeducacaobasica.com.br/sobre-o-uso-de-jogos-no-ensino-de-historia/>>. Acesso em: 05 set. 2018.

KAINGÁNG, Azelene. Depoimento de uma militante, p. 410-422. *In*: PINSKY, Carla Bassanezi; PEDRO, Joana Maria (Org.). **Nova História das mulheres no Brasil**. São Paulo: Contexto, 2013.

Katú. **Wikipedia**, 2020. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Kat%C3%BA>>. Acesso em: 24 Nov. 2020

LEAL, Priscilla Cruz. Mulheres artistas: há desigualdade de gênero no mercado das artes plásticas no século XXI? VIII **ENECULT** – Encontro de estudos multidisciplinares em cultura. Bahia, 2012.

LYGIA Clark. *In*: **Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa1694/lygia-clark>>. Acesso em: 26 de Nov. 2020. Verbete da Enciclopédia.

Lygia Fagundes Telles: Biografia. **Academia Brasileira de Letras**, 2016. Disponível em: <<https://www.academia.org.br/academicos/lygia-fagundes-telles/biografia>>. Acesso em: 26 Nov. 2020.

LYGIA Fagundes Telles. *In*: **Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa6011/lygia-fagundes-telles>>. Acesso em: 26 de Nov. 2020. Verbete da Enciclopédia.

Linha do tempo do movimento feminista. **Universidade Livre Feminista**. Disponível em: <<https://feminismo.org.br/historia/>>. Acesso em: 21 Set.

2020.

Marcia X. Disponível em: <<http://marciax.art.br/index.asp>>. Acesso em: 25 Nov. 2020.

MÁRCIA X. In: **Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa21592/marcia-x>>. Acesso em: 25 de Nov. 2020. Verbete da Enciclopédia.

Maria Valéria Rezende, 2018. Disponível em: <<https://www.mariavaleriarezende.com/biografia>>. Acesso em: 26 Nov. 2020.

MARINHO, Fernando. Rachel de Queiroz. **Brasil Escola**. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/biografia/raquel-queiroz.htm>>. Acesso em: 25 Nov. 2020.

MARTINS, Bárbara. Katú Mirim, rapper paulista, é sinônimo de resistência indígena na cidade. **Reverb**, 2019. Disponível em: <<https://reverb.com.br/artigo/katu-mirim-rapper-paulista-e-sinonimo-de-resistencia-indigena-na-cidade>>. Acesso em: 24 Nov. 2020

MATOS, Maria Izilda; BORELLI, Andrea. Espaço feminino no mercado produtivo, p. 126-147. In: PINSKY, Carla Bassanezi; PEDRO, Joana Maria (Org.). **Nova História das mulheres no Brasil**. São Paulo: Contexto, 2013.

MATTA, Luis Eduardo. Entrevista - Nélide Piñon. **Cândido**. Disponível em: <<https://www.bpp.pr.gov.br/Candido/Pagina/Entrevista-Nelida-Pinon>>. Acesso em: 25 Nov. 2020

MATTOS, Gabriela. Por dentro da literatura de Maria Valéria Rezende. **Estante Virtual**, 2019 <<https://blog.estantevirtual.com.br/2019/01/22/livros-de-maria-valeria-rezende/>>. Acesso em: 26 Nov. 2020.

MCCANN, Hannah et al. **O livro do feminismo**. 1 edição. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2019. Traduzido por: RODRIGUES, Ana.

MORAES, Camila. Maria Valéria Rezende: “As pessoas pensam que freiras são bobinhas. Como podem escrever literatura?”. **El País**, 2017. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2017/02/20/cultura/1487625634_391058.html>. Acesso em: 26 Nov. 2020

MOREIRA, Caroline; NUNES, Fernanda; ROCHO, Vitória. Feminismo e suas vertentes. **Hipermídia**, 2019. Disponível em: <<http://hipermidia.unisc.br/portal/feminismo-e-suas-vertentes/>>. Acesso em: 16 Set. 2020.

MONTEIRO, Gabriela. O que é feminismo? **Super Interessante**, 2018. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-e-feminismo/>>. Acesso em: 16 Set. 2020.

Nélida Piñon: Biografia. **Academia Brasileira de Letras**. Disponível em: <<https://www.academia.org.br/academicos/nelida-pinon/biografia>>. Acesso em: 25 Nov. 2020.

NÉLIDA Piñon. In: **Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa11830/nelida-pinon>>. Acesso em: 25 de Nov. 2020. Verbete da Enciclopédia.

PEDRO, Joana Maria. Corpo, prazer e trabalho, p. 236-257. In: PINSKY, Carla Bassanezi; PEDRO, Joana Maria (Org.). **Nova História das mulheres no Brasil**. São Paulo: Contexto, 2013.

PINTO, Céli Regina Jardim. Feminismo, História e Poder. **Revista de Sociologia e Política**. V. 18, N° 36, 2010. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/rsocp/v18n36/03.pdf>>. Acesso em: 24 Ago. 2020.

PINTO, Céli Regina Jardim. **Uma história do feminismo no Brasil**. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2003 - Coleção História do povo brasileiro. p. 107 -110.

POBUDA, Tanya. ASSESSING GENDER AND RACIAL REPRESENTATION IN THE BOARD GAME INDUSTRY. **Analog Game Studies**, 2018. Disponível em: <<http://analoggamestudies.org/2018/12/assessing-gender-and-racial-representation-in-top-rated-boardgamegeek-games/>>. Acesso em: 2 Dez. 2020.

PRIORE, Mary Del. Ser ou não ser Simone. In: GODENBERG et al. **O segundo sexo**: 70 anos depois (Caderno especial). Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2019.

Rachel de Queiroz: Biografia. **Academia Brasileira de Letras**, 2017. Disponível em: <<https://www.academia.org.br/academicos/rachel-de-queiroz/biografia>>. Acesso em: 25 Nov. 2020

RACHEL de Queiroz. In: **Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa1140/rachel-de-queiroz>>. Acesso em: 25 de Nov. 2020. Verbete da Enciclopédia.

RITA Lee. In: **Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa13978/rita-lee>>. Acesso em: 24 de Nov. 2020. Verbete da Enciclopédia.

Rosana Paulino, 2018 .Disponível em: <<https://www.rosanapaulino.com.br/>>. Acesso em: 25 Nov. 2020

ROSANA Paulino. In: **Enciclopédia Itaú Cultural de Arte e Cultura**

Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa216153/rosana-paulino>>. Acesso em: 25 de Nov. 2020. Verbete da Enciclopédia.

RYAN, Erin. Gender Representation in Board Game Cover Art. **The Cardboard Republic**, 2016. Disponível em: <<https://www.cardboardrepublic.com/articles/extra-pieces/gender-representation-in-board-game-cover-art>>. Acesso em: 27 Nov. 2020.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo**: Fundamentos do Design do Design de Jogos. São Paulo: Blucher, 2012. Volumes 1 - 4.

SALLES, Leila Maria Ferreira. Infância e adolescência na sociedade contemporânea: alguns apontamentos. **Estudos da Psicologia**. Campinas: *Ibict*, v. 22, n. 1:Mar. 2005, p. 33-41. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/estpsi/v22n1/v22n1a04.pdf>>. Acesso em: 28 Jan. 2021.

SARDENBERG, Cecilia M. B. O pessoal é político: conscientização feminista e empoderamento de mulheres. **Inclusão Social**: diferentes olhares sobre o empoderamento das mulheres. Brasília: *Ibict*, MEC, v. 11 n. 2: Ago. 2018, p. 15-29. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/inclusao/article/view/4106>>. Acesso em: 25 Ago. 2020.

SARDENBERG, Célia M. B.; COSTA, Ana Alice A. Feminismo, Feministas e Movimentos Sociais. In: BINGEMER, Maria Clara Lucchetti; BRANDÃO, Margarida Luiza Ribeiro (Org.). **Mulher e Relações de Gênero**. São Paulo: Loyola, 1994. p. 81-114.

SHELL, Jesse. **A arte de game design**: o livro original; tradução Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SCHUMAHER, Schuma; BRAZIL, Érico Vital (Org.). **Dicionário Mulheres do Brasil: de 1500 até a atualidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

SILVERMAN, David. **Como Aprender Desenvolvimento de Jogos de Tabuleiro**. Envato tuts+, 2013. Disponível em: <<https://gamedevelopment.tutsplus.com/pt/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>>. Acesso em: 22 Set. 2018.

SOIHET, Rachel. A conquista do espaço público, p. 218-237. In: PINSKY, Carla Bassanezi; PEDRO, Joana Maria (Org.). **Nova História das mulheres no Brasil**. São Paulo: Contexto, 2013.

SOUZA, Joana de. Simone de Beauvoir: 'Não se nasce mulher, torna-se mulher'. **Comunidade Cultura e Arte**, 2016. Disponível em: <<https://www.comunidadeculturaearte.com/simone-de-beauvoir-nao-se-nasce-mulher-torna-se-mulher/>>. Acesso em: 17 Mar. 2020.

SOUTO, Luiza. Rapper indígena Katú Mirim: "Perguntam se tem como ir

pintada para shows" **Universia**, 2020. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/universa/noticias/redacao/2020/06/04/indigena-katu-mirim.htm>>. Acesso em: 24 Nov. 2020.

SOUZA, Duda Porto de; CARARO, Aryane. **Extraordinárias: mulheres que revolucionaram o Brasil**. 2ª Edição. São Paulo: Seguinte, 2018.

SOUZA, Warley. Lygia Fagundes Telles; **Brasil Escola**. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/literatura/lygia-fagundes-telles.htm>>. Acesso em: 26 Nov. 2020.

TAMAKI, Isabella; PEDROSA, Giovanna. Representatividade feminina: entenda a importância da nossa voz. **Dicas de mulher**, 2020. Disponível em: <<https://www.dicasdemulher.com.br/representatividade-feminina/>>. Acesso em: 14 Mar. 2020.

TELES, Maria Amélia de Almeida. **Breve história do feminismo no Brasil**. São Paulo: Brasiliense, 1999. p. 9 - 15

TIBURI, Marcia. **O feminismo em comum**: Para todas, todes e todos. Rio de Janeiro: Rosa dos tempos, 2019.

The Dinner Party by Judy Chicago. **Brooklyn Museum**, 2020. Disponível em: <https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/dinner_party> . Acesso em: 10 Nov. 2020.

TRIZOLI, Talita. O Feminismo e a Arte Contemporânea - Considerações. **ANPAP** - 17º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas Panorama da Pesquisa em Artes Visuais, 2008. p. 1495 – 1505.

TROJAN, Rose Meri. A arte e a humanização do homem: afinal de contas, para que serve a arte? **Educar em Revista**, Curitiba, n. 12, p. 87-96, Dez. 1996. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40601996000100007>. Acesso em: 20 Abr. 2020.

TVARDOVSKAS, Luana Saturnino. **Teoria e crítica feminista nas artes visuais**. In: Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH. São Paulo, julho 2011.

VICENTE, Filipa Lowndes. **A arte sem história**: mulheres e cultura artística (séculos XVI-XX). [Lisboa, Portugal]: Athena: Babel, 2012.

Vida e obra de Elis Regina. **FOLHA**, 2020. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/webstories/cultura/2020/10/vida-e-obra-de-elis-regina/>>. Acesso em: 23 Nov. 2020.

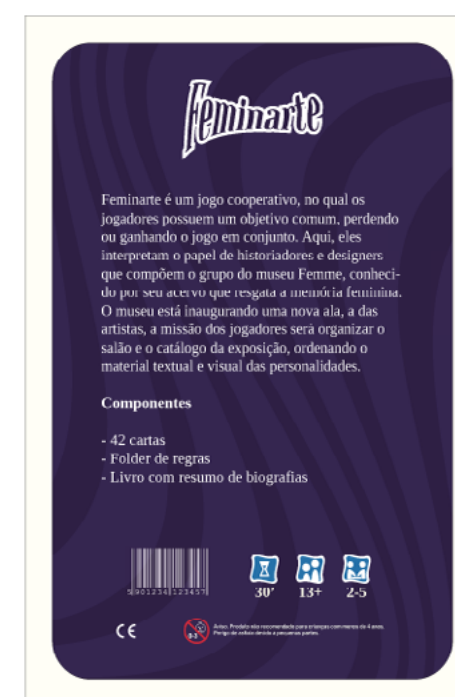
Você sabe o que é a Marcha das Margaridas? Ela está chegando! **CUT Brasília**, 2019. Disponível em: <<https://www.cutbrasil.org.br/>>

[site/2019/07/29/voce-sabe-o-que-e-a-marcha-das-margaridas-ela-esta-chegando/](https://www.globo.com/2019/07/29/voce-sabe-o-que-e-a-marcha-das-margaridas-ela-esta-chegando/)>. Acesso em: 16 Set. 2020.

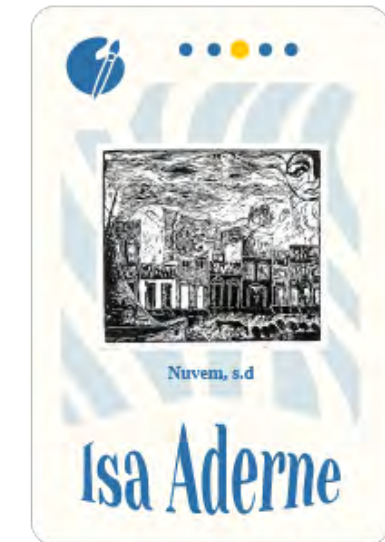
WARKEN, Júlia. Elza Soares: os 90 anos de um dos maiores ícones da nossa música. **Cláudia**, 2020. Disponível em: <<https://mdemulher.abril.com.br/famosos-e-tv/elza-soares-voce-precisa-conhecer-a-historia-dessa-guerreira/>>. Acesso em: 23 Nov. 2020.

APÊNDICES

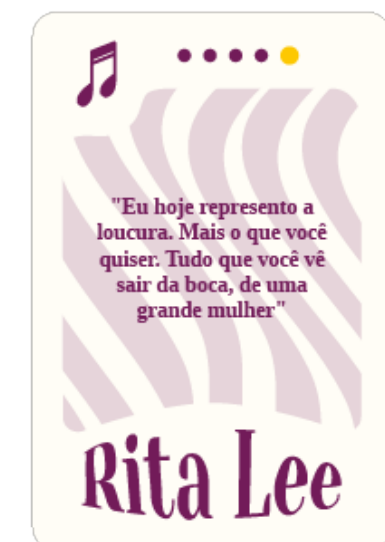
APÊNDICE A - Embalagem



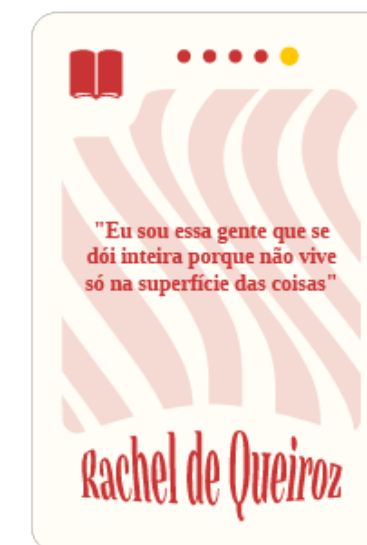
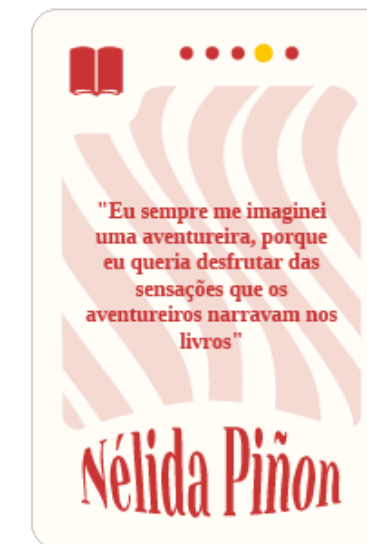
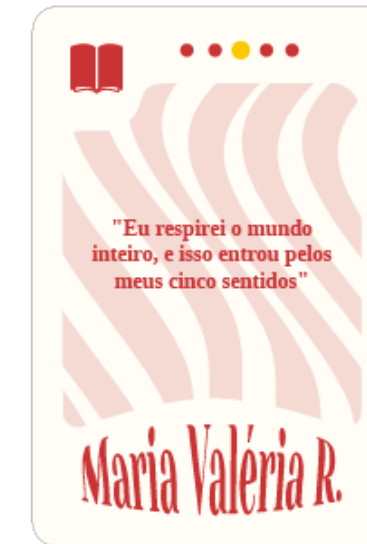
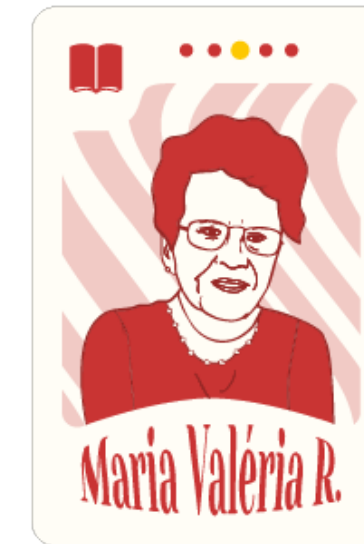
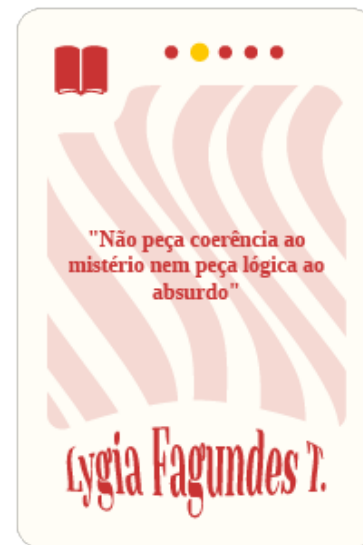
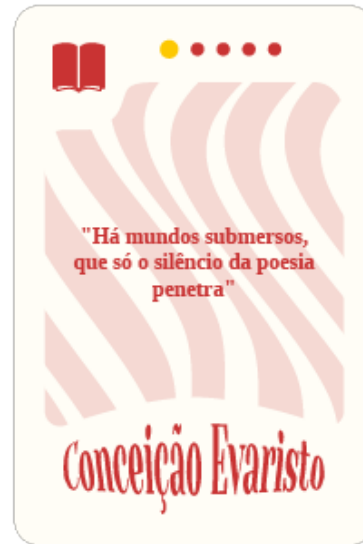
APÊNDICE B - Cartas (Artes Visuais)



APÊNDICE C - Cartas (Música)



APÊNDICE D - Cartas (Literatura)



APÊNDICE E - Verso das cartas de apresentação e repertório



APÊNDICE F - Páginas do livro de biografias



Artes Visuais



Elle de Bernardini

Nascimento: 1991, Itaquí (RS).

A artista visual, performer e bailarina Elle de Bernardini estudou balé clássico desde sua infância. Foi uma das poucas bailarinas transgêneras a ingressar em uma turma feminina de balé na Royal Academy of Dance de Londres, em 2011. Em 2012, aprendeu Butô com os artistas japoneses Yoshito Ohno (1938-2020) e Tadashi Endo (1947). Por volta de 2015, voltou-se para a produção visual, com performances marcadas, através do Butô, pela sua presença cênica e a busca pelas sínteses.

O foco do seu trabalho permeia questões de sexualidade, biopoder, políticas de gênero e identidade. Em uma espécie de interseção da história da arte com a da sexualidade, ela expõe pontos de convergência entre os dois e denuncia a exclusão histórica das mulheres trans, mulheres e não binários. Explorando texturas e possuindo como suporte a própria figura da artista ou outras estruturas que remetem ao corpo, suas obras criam experiências sensoriais antagônicas às investidas contra a liberdade de gênero. A dança/performance "Corpo à Beira da Crise" (2013-2019), a série "Formas Contrassexuais" (2019) e a performance "Dance with me" (2018-2019) são algumas de suas obras de destaque.



Marcia X

Nascimento: 1959, Rio de Janeiro (RJ).
Falecimento: 2 de fevereiro de 2005, Rio de Janeiro (RJ).

A artista visual, Márcia Pinheiro de Oliveira iniciou sua carreira em 1980, com a performance "Cozinhar-te", em colaboração com o grupo Cuidado Louças, no 3º Salão Nacional de Artes Plásticas, com a qual conquistou o Prêmio Viagem ao País. A partir dos anos 1990, produziu obras com objetos industrializados apropriando-se de seus aspectos simbólicos. Em 1998, realizou sua primeira exposição individual, "Ícones do Gênero Humano", no Centro Cultural Cândido Mendes - CCCM, no Rio de Janeiro.

Sua produção, desempenhada por instalações, performances e vídeos, abordou, de forma direta e provocativa, temas como: sexualidade, erotismo, consumo, valores sociais e religiosos, discutindo não só questões estéticas, mas também éticas e políticas.

Em alguns trabalhos chegou a utilizar o próprio corpo, criando ações simbólicas. Entre os destaques da sua carreira, estão as performances "Desenhando com Teijos" (2001/2003) e "Foncoke" (2001) e a instalação "Os Kaminhas Subrinhas" (1995).



Rosana Paulino

Nascimento: 1967, São Paulo (SP).

A artista visual, educadora e curadora Rosana Paulino é doutora em Artes Visuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo e especialista em gravura pelo London Print Studio. Iniciou seus trabalhos a partir dos anos 1990, explorando questões de pouca abordagem no cenário artístico brasileiro, como gênero, identidade e representação negra. Em 1994, ganhou visibilidade com a instalação "Parede da Memória" e, a partir de então, participou ativamente de diversas exposições, nacionais e internacionais, destacando-se pelo desdobramento da imagem impressa em diferentes linguagens, na forma de uma idealizadora de seu pensamento visual.

Suas produções dão enfoque ao posicionamento social da mulher negra no Brasil e aos diferentes tipos de violência sofridos por esta população advindos do racismo e das marcas deixadas pela escravidão. E, em muitas produções, utiliza o diálogo entre a fotografia, o desenho e a gravura. "Bastidores" (1997), "Parede da memória" (1994-2015) e "Teclãs" (2003) estão entre suas obras de destaque.



Lygia Clarck

Nascimento: 23 de outubro de 1920, Belo Horizonte (MG).
Falecimento: 25 de abril de 1988, Rio de Janeiro (RJ).

A pintora, escultora, desenhista e psicoterapeuta Lygia Pimentel Lins iniciou seus estudos artísticos no Rio de Janeiro, em 1947. Em 1950, foi estudar pintura em Paris. De volta ao Brasil, integrou o Grupo Frente, liderado por Ivan Serpa (1923-1973). Nessa época, direcionou suas pesquisas para a "linha orgânica", que surgiu na união entre dois planos, como a presente entre a tela e a moldura. Em 1959, fundou, com outros artistas, o Grupo Neoconcreto e realizou a 1ª Exposição Neoconcreta. Gradualmente, trocou a pintura pela experiência com objetos tridimensionais. Em meados de 1970, após ter iniciado trabalhos

com o mesmo viés da década anterior, investiu no estudo das possibilidades terapêuticas da arte sensorial e dos objetos relacionais, considerando sua produção alheia à arte e mais próximo da psicanálise.

Com instalações e body art, destacou-se por utilizar a conexão no campo da arteterapia. Propôs a desmistificação da arte e do artista, a desalienação do espectador - coparticipante da criação da obra -, e ampliou as possibilidades de percepção sensorial em sua produção. Entre suas obras de maior notoriedade, estão a série "Bichos" (1960) e as instalações "Nostalgia do Corpo" (1968) e "A Casa E o Corpo: Labirinto" (1968).



Isa Aderne

Nascimento: 13 de março de 1923, Cajazeiras (PB).
Falecimento: 4 de fevereiro de 2019, Rio de Janeiro (RJ).

A gravadora, pintora, cenógrafa e professora Isa Aderne Vieira Laderne teve contato com a pintura já na infância, através da sua família e dos colegas em que estudou - onde desenhava e pintava, fazendo cópias de imagens de livros. Em 1947, fez um curso de pintura na Escola Nacional de Belas Artes (Enba). Em 1952, formou-se no curso de gravura, com Adir Botelho, na mesma instituição. Em 1961, participou de uma exposição coletiva no X Salão Nacional de Arte Moderna, no Rio de Janeiro.

Sob a influência do trabalho de Goeldi (1895-1961), da literatura de cordel e da tradição do povo nordestino-setentanejo, produziu, com traços expressionistas, gravuras ligadas ao seu cotidiano. Realizou também trabalhos ligados ao aspecto político, sob a influência do cenário brasileiro da Ditadura de 60. "Procura-se um padroeiro" (1968), "Queremos chuva II" (1968) e "Parem os Ventos I" (1969) são algumas de suas obras.



Lygia Fagundes Telles

Nascimento: 19 de abril de 1923, São Paulo (SP).

Lygia Fagundes da Silva Telles é considerada, por acadêmicos, críticos e leitores, uma das mais importantes escritoras do século XX, no país e na história da literatura brasileira. Demonstrou entusiasmo pela literatura na adolescência e publicou seu primeiro livro de contos, "Porões e sobrados", em 1938, com a ajuda financeira do pai. No entanto, é com a publicação do seu primeiro romance, "Ciranda de pedra", em 1954, que considera sua maturidade literária.

Acumulou grandes premiações na carreira, como os Prêmios Camões e Jabuti, tendo publicações em diversos países da Europa, além dos Estados Unidos, e obras adaptadas para TV, teatro e cinema.

Seus trabalhos possuem uma prosa intimista com foco nas relações humanas, marcada pela fragmentação da narrativa, pelo fluxo de consciência ou monólogo interior e pela exploração da dimensão psicológica dos personagens, e exploram temáticas que envolvem a contextualização sociopolítica e o realismo mágico ou fantástico. "Ciranda de pedra" (1954), "Antes do Baile Verde" (1970) e "As Meninas" (1973) são alguns de seus livros mais importantes.



Maria Valéria Rezende

Nascimento: 8 de dezembro de 1942, Santos (SP).

A escritora Maria Valéria Rezende, apesar de ter iniciado sua relação com a literatura na infância, influenciada pelos pais escritores e produzindo na máquina de escrever seus livros infantis, só deu início a suas publicações com seus 60 anos de idade. Seu livro de estreia, "Vasto Mundo", foi lançado em 2001. Formada em Língua e Literatura Francesa, Pedagogia e mestre em Sociologia, dedicou-se, desde os anos 1960, à Educação Popular, em diferentes regiões do Brasil e no exterior, e realizou trabalhos voluntários como freira em todos os continentes. Desde 1976, vive na Paraíba, onde obteve o título de cidadã. Acumula em sua carreira, os Prêmios Jabuti (2009 e 2015) e o Prêmio Casa de Las

Americas (2017). Com um traço inventivo, solto e profundo, Maria escreve ficção, poesia, romances, crônicas e é também tradutora. Costuma retratar o sertão nordestino, apresentando os amores, as tragédias e a geografia local, apesar disso, não se considera regionalista. Entre seus principais livros, estão "Vasto Mundo" (2001), "Quarenta dias" (2014) e "Outros cantos" (2017).



Nélida Piñon

Nascimento: 3 de maio de 1937, Rio de Janeiro (RJ).

A jornalista, romancista, professora e escritora Nélida Cuiñas Piñon, envolvida desde cedo com a literatura europeia e a erudição da música clássica, já demonstrava, em sua infância, a ligação com o universo das letras, escrevendo pequenas histórias e vendendo-as ao pai e a familiares. Em 1961, publicou seu primeiro romance "Gua-mapa de Gabriel Arcanjo". Entre 1996 e 1997, tomou-se a primeira mulher a presidir a Academia Brasileira de Letras, sendo pioneira a nível mundial nesse círculo. Conquistou mais de 20 prêmios nacionais e internacionais, mais de 40 condecorações nacionais e 7 títulos Honoris Causa.

Tem como componentes base para a sua produção a combinação de suas origens, brasileira e espanhola, e os limites entre arcaico e erudito advindos da sua formação. Suas obras adentram as subjetividades das personagens que retratam e apresentam uma notável flexibilidade narrativa e versatilidade temática. "A república dos sonhos" (1984), "A canção de Caetana" (1987) e "Vozes do Deserto" (2004) estão entre seus trabalhos mais conhecidos.



Rachel de Queiroz

Nascimento: 1967, São Paulo (SP).

A escritora Maria Valéria Rezende, apesar de ter iniciado sua relação com a literatura na infância, influenciada pelos pais escritores e produzindo na máquina de escrever seus livros infantis, só deu início a suas publicações com seus 60 anos de idade. Seu livro de estreia, "Vasto Mundo", foi lançado em 2001. Formada em Língua e Literatura Francesa, Pedagogia e mestre em Sociologia, dedicou-se, desde os anos 1960, à Educação Popular, em diferentes regiões do Brasil e no exterior, e realizou trabalhos voluntários como freira em todos os continentes. Desde 1976, vive na Paraíba, onde obteve o título de cidadã. Acumula em sua carreira, os Prêmios Jabuti (2009 e 2015) e o Prêmio Casa de Las Americas (2017).

Com um traço inventivo, solto e profundo, Maria escreve ficção, poesia, romances, crônicas e é também tradutora. Costuma retratar o sertão nordestino, apresentando os amores, as tragédias e a geografia local, apesar disso, não se considera regionalista. Entre seus principais livros, estão "Vasto Mundo" (2001), "Quarenta dias" (2014) e "Outros cantos" (2017).



Elis Regina

Nascimento: 17 de março de 1945, Porto Alegre (RS).
Falecimento: 19 de janeiro de 1982, São Paulo (SP).

Elis Regina de Carvalho Costa foi uma cantora, considerada por muitos críticos, uma das mais importantes artistas do país. Estreou sua carreira aos 11 anos, apresentando-se no programa Clube do Guai, da Rádio Farroupilha, de Porto Alegre. Aos 16 anos, gravou seu primeiro LP, "Viva a Brotolândia" (1961), no Rio de Janeiro. Em 1965, cantando "Astração", de Edu Lobo e Vinícius de Moraes, conquistou o primeiro lugar no I Festival de Música Popular Brasileira, realizado pela TV Excelsior, projetando-se nacionalmente. Pouco tempo depois, alcançou espaço na esfera internacional e foi nomeada pela

crítica europeia a "nova Ella Fitzgerald" e performou em países da Europa, nos Estados Unidos e no Japão.

Interpretou diversos ritmos musicais, como MPB, jazz, rock, bossa nova e samba, e ficou conhecida por sua personalidade forte e por expressar suas emoções ao cantar, tanto na sua marcante voz quanto nos seus gestos. Entre seus maiores sucessos, estão as músicas "Águas de Março" (1974), "Como nosso país" (1976) e "Alô, alô marciano" (1980).



Elza Soares

Nascimento: 23 de junho de 1937, Rio de Janeiro (RJ).

A cantora e compositora Elza da Conceição Soares manifestou talento para a música ainda criança. As condições financeiras da sua família obrigaram-na a casar-se logo cedo, aos 12 anos, e enfrentou a resistência do marido e do pai para cantar na rádio. Mesmo assim, aos 14 anos, participou do concurso "Calouros em Destile" e ganhou o prêmio. Anos mais tarde, viúva e trabalhando como lavadeira e operária numa fábrica de sabão para ajudar na renda da família, fez seu primeiro teste como cantora na academia do professor Joaquim Nagli e foi contratada pela Orquestra de Bailes Garan. Em 1963, gravou seu primeiro disco 78 rpm, "Se acaso você chegasse". Por volta de 1986, passou um tempo na

Europa e nos Estados Unidos e, ao voltar para o Brasil, em 1987, lançou o disco Trajetória, que lhe concedeu o Prêmio Sharp de Melhor Cantora de Samba.

Em 2000, foi eleita pela BBC de Londres como a cantora do milênio. Ficou famosa por sua rouquidão característica e pelas interpretações que imprimia aos sambas de várias épocas e vertentes, com uma atuação cênica que colocava dinamismo em suas performances no palco. Foi pioneira no Brasil do scat-singing e transitou, além do samba, pelos gêneros musicais samba-rock, tango, funk, rap e experimentações com música eletrônica. Entre suas obras de destaque, estão os álbuns "Foi um Rio que Passou em Minha Vida" (1968), "Do Cócix até O Pescocão" (2002) e "A Mulher do Fim do Mundo" (2015), que ganhou, em 2016, o Grammy Latino na categoria Melhor Álbum de Música Popular Brasileira.

Música



Dona Ivone Lara

Nascimento: 13 de abril de 1922, Rio de Janeiro (RJ).
Falecimento: 16 de abril de 2018, Rio de Janeiro (RJ).

A compositora, cantora e instrumentista Ivone Lara da Costa começou suas produções aos 12 anos, escrevendo, como uma de suas primeiras músicas, o estribilho de partido-alto "Tê-Tê". Por volta da década de 1940, formou-se como enfermeira e passou a conciliar a carreira musical com o trabalho hospitalar, o que não a impediu de quebrar barreiras. Anos mais tarde, tomou-se a primeira mulher a integrar a Ala dos Compositores da Império Serrano. Em 1970, lançou seu primeiro disco, que consolidou sua carreira e a fez ser identificada, pela crítica da década, como uma das melhores compositoras de samba do Brasil. Nesse mesmo

ano, adotou o nome artístico Dona Ivone Lara e, sete anos mais tarde, após se aposentar como enfermeira, passou a dedicar-se exclusivamente a carreira musical e teve a oportunidade de fazer shows internacionais em países como Japão, Itália, Martinica e Espanha.

Sua produção artística destacou-se pelas melodias do samba, com obras que recordavam o universo musical dos morros cariocas de sua infância e evidenciaram a herança africana do samba de roda, do jongo e do partido-alto. Um de seus maiores sucessos, composto em parceria com Dêlcio Carvalho, foi a música "Sonho meu", que, em 1978, lhe garantiu o prêmio Sharp de melhor música do ano. "Em cada canto uma esperança" (1978) e "Sorriso Negro" (1981) são outras duas composições de destaque.



Katú Mirim

Nascimento: 09 de outubro de 1996, Campo Limpo (SP).

A rapper, cantora, atriz, compositora e ativista Katú Mirim iniciou sua relação com o rap nas ruas e nos intervalos da escola onde estudou. Adotada aos onze meses de idade, passou a repensar sua ascendência aos 13 anos, depois de conhecer seu pai biológico. Contudo, só em meados de 2015, aproximou-se da cultura indígena, inicialmente, através do contato com uma aldeia Guarani, onde foi batizada de Katú e aprendeu a cultura, a língua e o modo de ser Guarani; e, mais tarde, com seu povo de origem, os Boe Bororo, núcleo de origem da sua família paterna. A partir de então, passou a ser ativista dos direitos indígenas. Ganhou notoriedade na internet, em 2017, quando publicou um

vídeo levantando a hashtag "#indioaofantasia", gerando um debate sobre os símbolos aborígenes utilizados de maneira indiscriminada pelos caucasianos.

Através de um vocabulário acessível, a produção musical de Katú, iniciada em 2017, faz um resgate de sua ancestralidade, evidenciando a ótica indígena sobre temas como: a demarcação de terras, o cotidiano das populações nativas no contexto urbano, o uso indiscriminado de sua cultura e o tratamento recebido no Brasil, especialmente do grupo indígena LGBTQI+. Sua música de estreia, "Aguyjevete", lançada em 2017, é a mais reproduzida em seus canais de streaming.



Rita Lee

Nascimento: 31 de dezembro de 1947, São Paulo (SP).

Rita Lee Jones, cantora, compositora, multi-instrumentista, atriz e escritora, é considerada a maior roqueira do Brasil. Seu contato com a música foi iniciado na sua infância, ao aprender a tocar piano e brincar de trio vocal com as irmãs. Aos 16 anos, formou seu primeiro grupo, o Teenager Singers. Passou por grupos como os Six Sided Rockers, Os Mutantes e Tutti Frutti. Em 1970, iniciou sua carreira solo com o álbum "Build Up". Mas, depois, fez novas parcerias. E, a partir de 1979, voltou à carreira solo, passando a produzir seus discos em parceria com o marido, Roberto de Carvalho. Em 1997, recebeu o Prêmio Sharp de personalidade da música brasileira, pelo conjunto de

suas obras, sendo a primeira mulher a alcançar o feito.

Em sua carreira musical, explorou diversos gêneros musicais, como o rock, pop, bossa nova, samba-rock e baile, ressaltou um humor engajado e produziu desde músicas dançantes, sem apelos reflexivo, a músicas com preocupações políticas e ideológicas, como questionamentos à condição feminina. "Ovelha Negra" (1975), "Mania de você" (1979) e "Lança perfume" (1980) são algumas de suas músicas mais conhecidas.


APÊNDICE G - Livro de regras

Componentes

- 15 cartas de apresentação (com ilustrações das artistas)
- 15 cartas de repertório (com frases e imagens de obras)
- 8 cartas de dicas
- 3 cartas de falhas
- 1 Folder de regras
- 1 Livro resumo de biografias

Em Feminarte os jogadores interpretam o papel de historiadores e designers que compõem o grupo de um museu, sua missão será organizar o salão e o catálogo de uma exposição.

O objetivo dos historiadores e designers será organizar as artistas e seu repertório por categoria (artes visuais, música e literatura - indicadas por ícones no canto superior das cartas), formando uma sequência a partir da ordem alfabética indicada pelo nivelador na parte superior da carta).



Preparação do jogo

Em cima da caixa, serão colocadas as 8 cartas de progresso e, ao lado da caixa, as 3 cartas de falha. As demais cartas deverão

ser embaralhadas e distribuídas entre os jogadores, de modo que cada um receba 4 cartas.

Os jogadores não poderão olhar as cartas que receberem. Por isso irão segurá-las na mão, viradas ao contrário, de maneira que os demais jogadores possam vê-las, mas não eles mesmos.

Como jogar

O grupo decide quem começará a partida e o jogo seguirá no sentido horário a partir do escolhido. Em sua vez, cada jogador deverá realizar uma única ação, dentre as três opções a seguir:

1. Dar uma informação
2. Descartar uma carta
3. Jogar uma carta

Não será permitido passar a vez nem receber comentários dos demais jogadores.

Cada informação está relacionada a uma carta de progresso. Para efetuar a ação, o jogador deve tirar uma carta de progresso de cima da caixa e colocá-la ao lado das cartas de falha. Após isso, poderá escolher um outro jogador para informar-lhe as cartas de sua

mão, indicando com clareza, ao apontar com o dedo, a qual(is) carta(s) ele se refere.

A informação poderá ser uma menção à área artística, à posição da artista no nivelador e/ou à variedade da carta (apresentação/repertório), exemplo: "Você tem duas cartas de artistas da música, 'aqui e aqui' ou 'Você não tem cartas de repertório'".

Ex.:
"Você tem duas cartas de artistas da música, 'aqui e aqui' ou 'Você não tem cartas de repertório'".

Esta ação não poderá ser realizada caso não tenham cartas de progresso a serem retiradas.

2. Descartar uma carta

Ação na qual o jogador devolve uma carta de progresso ao seu monte (topo da caixa), retira uma carta da sua mão colocando-a na pilha de descartes (ao lado da caixa, virada para cima) e, então, pega uma nova carta do baralho, sem olhá-la, acrescenta-a à sua mão e retorna uma carta de progresso para o topo da caixa.

Esta ação não poderá ser realizada

caso todas as cartas de progresso estejam em cima da caixa.

3. Jogar uma carta

O jogador pega uma carta de sua mão e a coloca, aberta, à sua frente. A ação gera duas situações:

- A carta começa, continua ou completa um salão ou catálogo (veja "Composição da exposição"): ela é incluída naquela sequência;
- A carta não começa, não continua, nem completa nenhuma composição: ela é descartada e uma carta de falha é posta em cima da caixa.

Em ambos os casos, o jogador pega uma nova carta do baralho sem vê-la e acrescenta-a à sua mão.

Composição da exposição

Existe apenas uma sequência de apresentação e de repertório para cada área artística. E, em uma composição, só pode haver uma única carta de cada categoria (resultando em 5 cartas ao total).

As cartas devem ser jogadas em ordem crescente e sem intervalos respeitando a ordem do indicador.

APÊNDICE H - Ilustrações



Conceição Evaristo

Bônus ao completar uma composição

Quando um jogador completa uma sequência, recoloca uma carta de progresso para seu monte. Esta recolocação é gratuita, e o jogador não precisa descartar uma carta. Se todas as cartas de progresso já estiverem na caixa, este bônus é ignorado.

Fin da partida


A partida se encerra de 3 maneiras:

- Se a terceira carta de falha for colocada no topo da caixa, a partida termina imediatamente e os jogadores perdem;
- Se os historiadores e designers conseguirem completar as sequências do catálogo e salão antes de esgotarem o baralho, a exposição é realizada.

- Se um jogador pega a última carta do baralho, a partida aproxima-se do fim: cada jogador irá jogar mais uma vez, incluindo aquele que pegou a última carta. Durante esta última rodada de jogo, os jogadores não poderão pegar cartas para repor suas mãos (o baralho estará vazio).

Dicas

- Ao receber uma informação o jogador pode, se preferir, reorganizar sua mão para colocar as cartas informadas em uma posição que o ajudará a lembrá-las.
- A pilha de descartes poderá ser consultada a qualquer momento pelos jogadores.




Dona Ivone Lara



Elis Regina



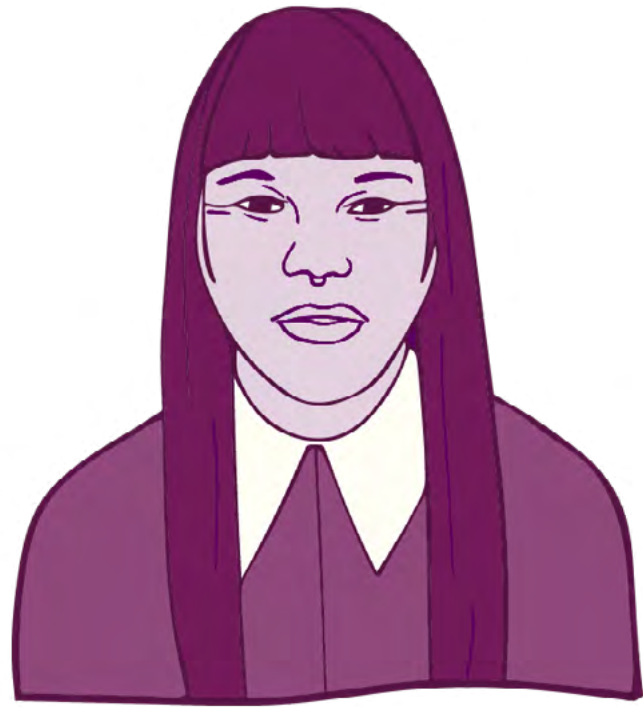
Elza Soares



Élle de Bernardini



Isa Aderne



Katú Mirim



Lygia Fagundes Telles



Lygia Clark



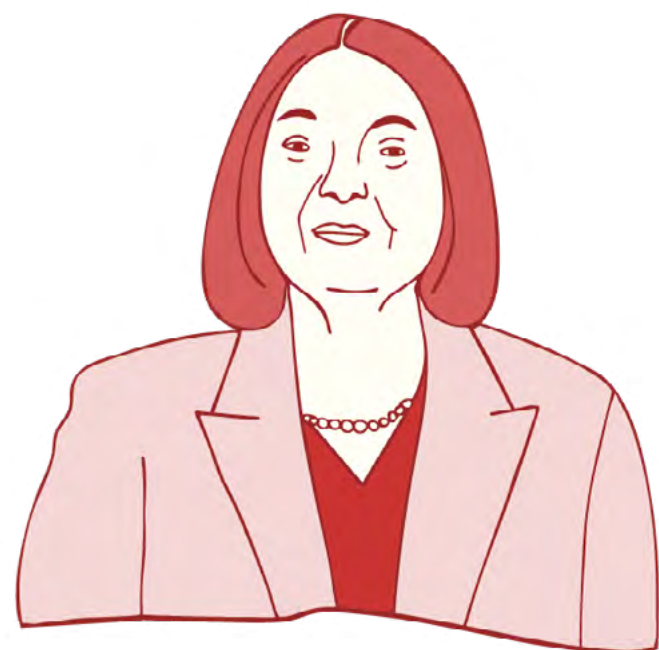
Marcia X



Maria Valéria Rezende



Rachel de Queiroz



Nelida Piñon



Rita Lee



Rosana Paulino

“Mil nações moldaram minha cara.
Minha voz uso pra dizer o que se cala”

Elza Soares

