



CRUZO | DIALOGISMO | INTEGRAÇÃO

EDITAL

1. Introdução

O **Laboratório de Design de Histórias** (Dhis), do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio, dedica-se a estudar a **relação entre o campo do design e a criação ficcional**. Uma de suas ações é a **PARLA! EXPOSIÇÃO DE DESIGN DE PERSONAGENS**.

Em 2024, temos o prazer de realizar a sexta exposição com a **Universidade de Hebei**, tendo como tema os **50 anos de relações diplomáticas entre Brasil e China**. Esta exposição também comemora os 10 anos da exposição que realizamos junto ao consulado chinês e ao Itamaraty.

PARLA! é um trabalho em grupo de alunos, ex-alunos e professores de universidades que se dedicam ao design de personagens. O resultado final da pesquisa e desenvolvimento nesse período é uma **exposição de cartazes com os trabalhos selecionados**.

A primeira edição do PARLA! aconteceu em 2009, durante o SBGames na PUC-Rio. Nesta ocasião, PARLA! começa como uma exposição competitiva que selecionou algumas obras para premiação e exposição no Solar Grandjean de Montigny. A segunda edição, realizada em 2011, em parceria com a Fundação Planetário do Rio de Janeiro, foi uma exposição colaborativa sem premiação. A terceira, realizada em 2013, em parceria com o Itamaraty e o Instituto de Artes Visuais de Xangai, da Universidade Fudan, teve como foco as comemorações do mês do Brasil na China. A quarta exposição foi sobre a representação da morte nas Américas e foi realizada em parceria com duas escolas, a Parsons School of Design de Nova York e a Universidad Iberoamericana do México. A quinta, em 2017, foi uma parceria com o Instituto Politécnico do Cávado e do Ave com o tema da cultura popular. A sexta, uma parceria com a Universidade Javeriana de Cali e o Instituto Politécnico de Leiria

com o tema “Mascarados”. **A sexta edição, em 2024**, renasce a exposição depois de dez anos de mostra. Este ano voltamos à parceria com a China para falar de culturas diferentes, mas em diálogo.

Desde a sua primeira edição, a exposição teve como objetivo dar visibilidade a uma das vertentes da **criação narrativa contemporânea: o design de personagens**. A experiência narrativa apresenta-se à cultura com diversos recursos e possibilidades que vão além da mera classificação por veículos. Assim, diferentes tipos de linguagem, estímulos, suportes, estilos, entre outros, possibilitam hoje uma produção verdadeiramente híbrida.

O objetivo da **PARLA!** é realizar um evento plástico, com diversos formatos. Por isso, a cada edição é escolhido um novo desafio. A sexta edição da exposição tem como objetivo colocar lado a lado criações com diferentes propostas para abordar esse diverso panorama contemporâneo por meio de um enfoque temático: a reflexão sobre as noções de **CRUZOS I DIALOGISMOS I INTEGRAÇÕES**, encontradas nas relações entre Brasil e China.

2. Justificativa

Como o objetivo central da exposição é promover a área do design de personagens, este ano escolhemos um tema diretamente ligado à criação narrativa: **relações fraternas entre diferentes culturas através dos conceitos de cruzos, dialogismos e integrações**.

Através de plataformas online, a Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio, e a Universidade Hebei da China participarão da nova edição. Alunos e professores dessas universidades devem criar personagens fictícios que falem sobre diferentes questões levantadas pelo assunto em seus países.

3. Objetivos

Exposição de cartazes com personagens que abordam questões direta ou indiretamente ligadas à fraternidade entre as diferentes culturas de cada país participante (Brasil e China). Espera-se que cada país traga uma perspectiva particular para essas trocas, utilizando diferentes técnicas (aquarela, nanquim, computação gráfica, colagem, grafite ou técnicas mistas) e diferentes indicações de veículos (mascote, literatura infantil, histórias em quadrinhos, animação, teatro de fantoches, jogos, arte de brinquedo, personagem teatral, etc.).

Os personagens serão o ponto de partida para uma ideia, **e apenas sua representação visual e argumentação serão finalizadas**. Devido aos prazos de conclusão, apenas serão indicadas a(s) possibilidade(s) de aplicação e desenvolvimentos em produção.

Portanto, ao final, são apresentados **um layout único de uma vista escolhida** do personagem e já focada na proposta de aplicação e **uma sinopse textual** da ideia central do projeto.

Serão **duas exposições**:

- duas exposições físicas – uma em cada país (China e Brasil) com pôsteres selecionados em seus países;*
- uma exposição virtual com todos os personagens.

Todos os participantes que tiverem seus trabalhos expostos na exposição física receberão:

- **certificado referente à participação na exposição física**, além de **certificados de primeiros lugares e menções honrosas**, quando aplicável;

Todos os participantes, selecionados ou não para a exposição física, terão

- **certificado assinado por todas as universidades** para cada personagem criado, pela participação em todo o processo colaborativo e pela exposição na exposição virtual;
- **catálogo** com todos os personagens criados.

Seleção:

Cada universidade organizará um **júri composto por 3 professores** que selecionará 30 cartazes para a exposição física; **os 3 primeiros lugares e as 3 menções honrosas** – escolhidas entre 30 selecionados. Assim, serão classificados um total de 60 cartazes (30 de cada país) para a exposição física que decorrerá na primeira semana de novembro simultaneamente nos dois países.

**Cada autor poderá participar da exposição com mais de um personagem. E a criação de um personagem pode ser feita em pares.*

4. Metodologia

Dado o foco da exposição na experimentação criativa, a ideia é que os criadores possam exercitar ideias originais em termos de abordagem, técnica e mídia.

Para se dedicar à escolha do conteúdo, os participantes poderão se apropriar de algumas contribuições das referências discutidas no tópico sobre **referências conceituais** e do material organizado de forma colaborativa nas **etapas metodológicas**:

- **Reunião presencial** para apresentação do processo, referências e método de trabalho;
- **Apresentação de conceitos** de apoio a todo o processo;
- **Pesquisa coletiva e compartilhada** (em redes sociais e arquivos compartilhados);
- **Geração de Alternativas**, onde a ideação surgirá após a pesquisa;
- Definição dos **Partidos Adotados** e finalização do cartaz.

Estas etapas metodológicas serão organizadas com um mix de palestras presenciais (não obrigatórias e determinadas por cada Universidade), que serão gravadas para consumo síncrono presencial ou assíncrono à distância. O compartilhamento e consulta de materiais serão online e a produção individual será assíncrona – o que permite que os associados produzam dentro de sua **livre programação, respeitando apenas alguns marcos intermediários e a data final de entrega**.

Após finalizar o Personagem, basta o criador colocá-lo em um template que deve conter: a **imagem do personagem, o nome do autor e um pequeno texto explicativo conforme indicado nas instruções do template.**

Podem participar **alunos de graduação e pós-graduação (também ex-alunos) e professores de ambas as instituições** – apenas os professores não são elegíveis ao prêmio, mas terão lugar específico na exposição física.

Para tanto, **o monitoramento de plataformas online** permite a participação e organização de um grande grupo, produzindo remotamente.

**É responsabilidade do aluno traduzir seu texto para o inglês. A revisão final e tradução para o português ou chinês é de responsabilidade do Instituto Confúcio.*

5. Calendário

O processo será resultado de uma combinação de **ações coletivas (pesquisa) e individuais (criação)** seguindo a seguinte dinâmica:

- envio de **convite** com este edital aos alunos das disciplinas e demais participantes selecionados pelas universidades (**publicação do edital será no dia 26/04**);

Calendário no Brasil

- **26/04 – Primeiro encontro presencial – 10h no hall do DAD;**
- **Maio – Segunda palestra presencial e divulgação do template e formulário de upload;**
- **12/07 – Prazo final para upload do trabalho final no modelo e formulário;**
- **08/08 – Envio de resultados de obras desclassificadas por motivos técnicos e solicitações de revisão para obras com problemas específicos;**
- **15/10 – Resultado das obras selecionadas para exposição física;**
- **De 04 a 15/11 – exposição física e distribuição de certificados e catálogos.**

6. Referências Conceituais

Em toda mostra **Parla!**, são selecionados três conceitos básicos para ajudar a compreender o tema com mais profundidade. Os conceitos referem-se à obra de um autor que é apresentado de forma sucinta no edital e para o qual é indicada alguma referência bibliográfica.

A relação entre diferentes sociedades, costumes e histórias pode gerar **um mosaico de possibilidades para a construção de personagens ficticiais que falem de alteridade e fraternidade.** Conflitos e afinidades, incompreensão e

conhecimento, distâncias e aproximações, obstáculos e pontes, diferenças e semelhanças, passado, presente e futuro são algumas das relações que emergem neste tema que podem inspirar projetos narrativos para comemorar os 50 anos de relações diplomáticas entre dois países ,

Para auxiliar os participantes nesse processo de ideação, a organização propõe três noções relacionadas ao trabalho de diferentes autores e que podem ser apropriadas pelos idealizadores de diferentes projetos: **Cruzo, Dialogismo e Integração**.

a. CRUZO

Autores: Luiz Antônio Simas e Luiz Rufino

“O cruze não propõe a aniquilação de nenhum conhecimento, inclusive o canônico, mas assume o desafio de encantá-los na encruzilhada onde o ser se dispõe a enfrentar a incompletude da prática do mundo.” diz Simas, um dos autores do termo. Assim, o conceito de **cruzo** ressignifica algumas questões propostas pelo decolonialismo a partir de um termo típico da cultura popular brasileira. **Encantar** refere-se aos cultos de base africana como um processo que revê a lógica do conhecimento ocidental e propõe um conhecimento processual, em construção através do eterno desafio das pontas abertas da **encruzilhada**, mais uma referência à religiosidade afro-brasileira. **Cruzo** é a abertura para um novo motivo (encantamento), menos linear e mais intuitivo, que acaba deixando mais portas abertas (encruzilhadas) para a troca de conhecimentos entre diferentes experiências.

Ref: SIMAS, Luiz A., RUFINO, Luiz. Fogo no Mato. A Ciência Encantada das Macumbas. Rio de Janeiro, Editora Mórula, 2018.

b. DIALOGISMO

Autor: Mikhail Bakhtin

Na obra de Bakhtin, a ideia de **diálogo** é ampliada por uma perspectiva que envolve não apenas a definição tradicional de emissor e receptor da mensagem, mas tendências, contextos sociais, prerrogativas, intenções, possibilidades de mediação e uma ruptura com a visão individualista de recepção e envio de conteúdos. Assim, o **dialogismo** bakhtiniano pode auxiliar o projeto de criação ficcional sobre as relações entre diferentes culturas ao evocar noções como **exotopia** (o olhar de fora) e **acabamento** (a construção do eu que tanto necessita desse olhar de fora). Também pode ajudar devido à teoria da criação de personagens em sua obra citada na referência onde consolida esses conceitos.

Ref.: BAKHTIN, Mikhail. O autor e o personagem em atividade estética. São Paulo, Editora 34, 2023.

c. INTEGRAÇÃO

Autor: Liu Zongchao

A chamada "integração", isto é, "visão macroscópica da arte" significa que devemos ser bons em levar em conta a relação entre múltiplas categorias artísticas dentro da disciplina artística, bem como em lidar com a relação interativa entre a disciplina artística e outras disciplinas afins, e focando na síntese de diversos fatores dentro e fora da disciplina. No geral, a “arte” é composta por dois sistemas: a “**ecologia interna**” da própria arte e a “**ecologia externa**” a ela relacionada. "Ecologia interna" refere-se a categorias artísticas específicas, como música, arte, design artístico, teatro e ópera, cinema, rádio e televisão e dança. Cada categoria inclui estilos de arte mais específicos. Por exemplo, “arte” geralmente inclui os seguintes estilos: pintura, escultura, artesanato, arquitetura e arte de jardim, caligrafia e fotografia. A "ecologia externa" da arte refere-se a uma série de enormes forças sociais que afetam o estado da arte, as pessoas, a natureza, a sociedade, a cultura, a

economia, a religião, a tecnologia, a política, o direito e outros fatores, que são muitas vezes a força motriz por trás do desenvolvimento da arte. A “visão macroscópica da arte” não é igual a “escala” das categorias artísticas, nem a uma simples combinação de arte, música, dança, design, cinema e televisão. Deve ter uma visão e um método que sejam bons em “integração”.

Ref: Liu Zongchao, A visão macroscópica da arte e a criação da caligrafia, Editora de Belas Artes de Hebei, 2021.

7. Definições de autoria

- Os direitos autorais de seus estudos e personagens são reservados exclusivamente ao autor das ilustrações.
- O autor concede, ao PARLA! exposição, o direito de expor seus estudos e personagens em: exposições: duas físicas e uma virtual, no site do Dhis e nas redes sociais, desde que identificada a autoria dos personagens; eventuais exibições do repertório da Mostra, desde que identificada a autoria de seus personagens;
- catálogo impresso, desde que identificada a autoria de seus personagens;
- materiais promocionais da exposição;
- artigos científicos e relatórios de pesquisa.

Em caso de qualquer outro uso, deverá ser obtida autorização dos autores.

- A exposição não terá direito ao uso comercial das ilustrações – exceto para venda de catálogos. As negociações quanto à utilização das imagens para outros fins deverão ser realizadas diretamente com o autor.
- A exposição fornece certificados especificando a participação dos criadores.
- A participação garante a exposição digital, mas não garante a inclusão na exposição física, pois os trabalhos estarão sujeitos a seleção segundo critérios conduzidos pela comissão universitária.
- Os recursos financeiros a serem arrecadados pela exposição serão destinados à montagem e divulgação da exposição (remuneração dos profissionais e serviços envolvidos nessas etapas). Portanto, a exposição abstém-se de qualquer remuneração aos ilustradores participantes.
- O registro dos direitos autorais das imagens é de responsabilidade dos autores, que deverão ser responsáveis pela autoria dessas obras.

CREATION



REALIZATION

