



Curso Técnico em Processos Fotográficos

HUMANIZAE: Baralho humanizado através da fotografia

**Juliano Arantes Luciano
Rhauy Henrique Fornazin**

**Leme/SP
2021**

Juliano Arantes Luciano
Rhaury Henrique Fornazin

HUMANIZAE: Baralho humanizado através da fotografia

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Processos Fotográficos da Etec “Deputado Salim Sedeh”, orientado pelo Prof. Rafael Vedovoto Zoccoler, como requisito da obtenção do título de Técnico em Processos Fotográficos.

Leme/SP
2021

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA “PAULA SOUZA”
ETEC DEP. SALIM SEDEH
HABILITAÇÃO PROFISSIONAL TÉCNICA DE NÍVEL MÉDIO
DE TÉCNICO EM PROCESSOS FOTOGRÁFICOS

Juliano Arantes Luciano
Rhauy Henrique Fornazin

VALIDAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

- TRABALHO VALIDADO**
 TRABALHO NÃO VALIDADO

Rafael Vedovoto Zoccoler
Professor orientador

Leme, dezembro de 2021

Agradecimentos

Nossos sinceros agradecimentos à Célia Regina Arantes Luciano, Flávio Francisco Fornazin, Rosana Aparecida de Paula Fornazin, Diana Lígia Simão Mantoan, Jaqueline Arantes Luciano, Carlos Henrique Pereira, Carla Tatiane Luciano Maffra, Elora de Souza Correa, Ana Cristina Grynfoziel, Fernanda Cruz, Mileni Bonadia, Luiz Felipe Giacomelli, Nalva de Melo Silva, Heloisa Helena Oliveira de Freitas Rego, Rafael Vinícius Leme Habermann, Antonio Marcos Zaniboni, Robson Michael, Igor Cardoso Tomaz, Ana Carolina Rodrigues Cipola, Cauan Fernando da Silva, Cristiano Bertolla Junior, Gabriela Diples Martins, Igor Elias Marchetti Moraes, Lucas Alvares Marcelino Anitelli, Luis Henrique Barbosa, Marcos Felipe Godoy, Maria Carolina Pires Leite e Paola Raíssa Pereira da Silva que direta ou indiretamente nos ajudaram, apoiaram e incentivaram nosso trabalho.

Epígrafe

“[...] a diferenciação entre presente, passado e futuro não passa de uma ilusão. O ontem, o hoje e o amanhã não se sucedem, mas estão conectados em um círculo infinito.

Tudo está conectado.”

Dark, Netflix, 2017

Resumo

Os jogos de cartas sempre estiveram presentes desde os primórdios da civilização como meio de entretenimento e posteriormente, comércio. O baralho tradicional, no decorrer do tempo sofreu mudanças estéticas para chegar ao que se conhece hoje, com a produção de peças personalizadas, arabescos e imagens gráficas diferenciadas, que trouxeram certa originalidade e interesse pela coleção deste tipo de jogo em específico. Analisando o contexto de um possível ponto de criação, as cartas nunca tiveram tanta visibilidade nos meios fotográficos, mesmo tendo, atualmente, diferentes meios de produção, que se limitavam na época. Pensando nesta possibilidade pouco explorada, este trabalho viu a necessidade de materializar o conceito das gravuras com a ideia do Humanizae, um baralho que consiste na humanização através do meio fotográfico, das figuras originalmente ilustradas, trazendo, porém, uma essência moderna por parte dos modelos que representam as personalidades. Para isso, foi realizado uma pesquisa bibliográfica, bem como uma pesquisa de campo. Este projeto conta com a produção das doze figuras dos naipes - Reis, Rainhas e Valetes - com a estética do jogo de cartas tradicional, se apoiando em detalhes históricos como vestimentas e adereços, entregando, portanto, um produto que pode ser tanto jogável quanto um item de coleção, feito a partir de fotografias.

Palavras-chave: fotografia; baralho; cartas; humanização.

Abstract

Card games have always been present since the dawn of civilization as a means of entertainment and later, commerce. The traditional deck, over time, underwent aesthetic changes to reach what is known today, with the production of personalized pieces, arabesques and differentiated graphic images, which brought some originality and interest in the collection of this type of game in particular. Analyzing the context of a possible point of creation, the letters never had such visibility in photographic media, even though they currently have different means of production, which were limited at the time. Thinking about this little explored possibility, this work saw the need to materialize the concept of prints with the idea of Humanizae, a deck that consists of humanization through the photographic medium, of originally printed figures, bringing, however, a modern essence on the part of the models that represent the personalities. For this, a bibliographical research was carried out, as well as a field research. This project counts on the production of twelve figures of the suits - Kings, Queens and Jacks - with the aesthetics of the traditional card game, based on historical details such as clothing and props, thus delivering a product that can be both playable and a collection item, made from photographs.

Keywords: photography; deck; cards; humanization.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Baralho chinês	15
Figura 2 - Símbolo dos naipes	17
Figura 3 - Cartas dos Reis.....	18
Figura 4 - Cartas das Rainhas/Damas	18
Figura 5 - Cartas dos Valetes.....	19
Figura 6 - Painel de referências	23
Figura 7 - Layout do set para as sessões fotográficas	24
Figura 8 - Produção das imagens	24
Figura 9 - Desenvolvimento de peças do figurino	25
Figura 10 - Tamanho das cartas	38
Figura 11 - Protótipo da embalagem	38
Figura 12 - Exemplo das cartas com números.....	39

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1. Problemática	12
1.2. Justificativa.....	13
1.3. Objetivos	14
1.3.1. Objetivo Geral	14
1.3.2. Objetivos Específicos	14
2. BARALHO.....	15
2.1. Origem e disseminação	15
2.2. Metodologia de Pesquisa	19
3. LINGUAGEM FOTOGRÁFICA.....	22
3.1. Conceito visual.....	22
3.2. Referências visuais	22
3.3. Making of.....	23
4. FOTOGRAFIAS.....	26
4.1. Foto 1: Rei de Paus “Alexandre, o Grande”	26
4.2. Foto 2: Rei de Copas “Carlos Magno”	27
4.3. Foto 3: Rei de Espadas “Davi, Rei de Israel”	28
4.4. Foto 4: Rei de Ouros “Imperador Júlio César”	29
4.5. Foto 5: Rainha de Paus “Rainha Elizabeth I”	30
4.6. Foto 6: Rainha de Copas “Judite”	31
4.7. Foto 7: Rainha de Espadas “Atena”	32
4.8. Foto 8: Rainha de Ouros “Raquel ou Rachel”	33
4.9. Foto 9: Valete de Paus “Sir Lancelot”	34
4.10. Foto 10: Valete de Copas “La Hire”	35
4.11. Foto 11: Valete de Espadas “Hogier”	36
4.12. Foto 12: Valete de Ouros “Sir Hector”	37

5.	O BARALHO	38
6.	CONCLUSÃO.....	40
7.	REFERÊNCIAS.....	41
8.	ANEXOS	43

1. INTRODUÇÃO

Desde os primórdios, as pessoas buscam meios de aprimorar suas habilidades estratégicas ou físicas e os jogos surgem como um dos intermédios de comunicação entre o treinamento e entretenimento, um passatempo que acaba sendo satisfatório por desenvolver além das habilidades esperadas, os aspectos socioemocionais, culturais e educacionais. O que caracteriza um jogo é a reunião de itens obrigatórios como:

- Jogador;
- Adversário;
- Interatividade;
- Existência de regras;
- Existência de um objetivo;
- Condições de vitória, empate e derrota;
- Proporcionar entretenimento.

Dentre a gama de jogos tem-se uma classificação para determinar o estilo ao que se pratica, que pode ser: mesa, caneta e papel, cartas, dados, tabuleiros, musicais, interativos, populares, esportes, arcade, console e online.

A vertente escolhida, neste caso os jogos de cartas, assim como muitos outros tem uma mistura de sorte e habilidade, causando sempre um resultado indeterminado, igualando o jogo de certa forma que o jogador não depende inteiramente de sua sorte ou apenas de sua habilidade.

O visual dos jogos são os primeiros pontos que faz com que alguém que nunca tenha participado daquela atividade se atraia, se identifique, entenda facilmente as regras e queira jogar novamente, mesmo não tendo êxito em sua primeira partida. Simplificando, aguça quem realiza a atividade a querer sempre repeti-la pela facilidade da dinâmica em torno do entendimento gráfico.

A origem exata das cartas é incerta, porém é especulado que os chineses foram responsáveis por esse conceito na forma de papel-moeda com figuras de flechas, conchas, ossos e pedras, ou os árabes, que a utilizavam como tarot,

chegando à Europa, passando posteriormente para os franceses, que configuram uma das formas que conhecemos hoje.

O Baralho ou carteadado são um bom exemplo de um dos jogos que evoluíram com o tempo de forma histórica, gráfica, alegórica e também como um dos maiores jogos competitivos e casuais que temos hoje em dia. Na variedade de cartas, trabalharemos com o baralho mais comum, o inglês, que tem o intuito de conduzir jogos complexos que combinam estratégia e sorte. A partir do Século XIV, o modelo impresso é composto por conteúdo gráfico, que inclui números, letras, símbolos e ilustrações representando humanos e suas divisões sociais. Estas figuras - rei, dama e valete - eram inspiradas em pessoas relevantes historicamente e na realidade da época em que foi desenvolvido, trazendo uma beleza nobre para o jogo, remetendo sempre os poderes regentes, com exceção do Coringa, que é introduzido em alguns países como uma figura que não possui poder real, sendo apenas ilustre da composição.

Partindo do princípio da época em que foi criado, que predominavam as pinturas e gravuras, deixando as ilustrações muitas vezes caricatas e aproveitando do apego emocional que os jogos de baralho trazem aos seus usuários, foi encontrado na fotografia um meio de humanizar as figuras clássicas que conhecemos, modernizando e dando uma nova roupagem ao que estamos acostumados, sem perder a verdadeira essência. Unidos as composições com pessoas reais que posarão os naipes e suas respectivas poses, será desenvolvido um conceito gráfico para as cartas que combine com o estilo das fotografias.

1.1. Problemática

Os jogos de carta, desde que foram introduzidos no cotidiano das pessoas tem sido apresentado de forma voltada às gravuras, que obviamente é uma herança de sua origem, esta que se utilizava de desenhos e símbolos manufaturados e até mesmo pinturas. Sofrendo várias alterações e derivações, cada uma voltava para um tipo de jogo diferente, porém a maioria manteve a representação gráfica clássica, com ilustrações.

Com os meios de impressão, a existência da fotografia e sua evolução com o tempo de certa forma evidência a ausência de outros meios além das gravuras e ilustrações passando a visão de um jogo arcaico ou parado no tempo, com poucos ou quase nenhuma alteração visual relevante nesse meio de jogo.

Atualmente existem muitos projetos com intenção de reinventar as ilustrações dos baralhos no conjunto de vários artistas diferenciados, criando diferentes ilustrações sem seguir ou combinar um padrão a ser seguido nas suas gravuras. Porém nunca houve projetos que focassem expressivamente na produção fotográfica desses baralhos de forma que desse o devido destaque nas figuras medievais representadas. A fotografia poderá humanizar figuras das cartas e sobressair a narrativa histórica?

1.2. Justificativa

Avaliando o histórico dos baralhos por gerações, foi verificado que embora ele tenha passado por algumas alterações nos traços e cores, mantiveram o aspecto rudimentar com gravuras, cores puras e de certa forma arcaica no que tange a qualidade visual que poderia ter sido mais trabalhada.

Atualmente, alguns artistas fazem campanhas colaborativas com fins apenas artísticos, estéticos e colecionáveis.

Tendo em vista que a fotografia na tecnologia atual possui a capacidade de cumprir com os requisitos da produção que um dia foi da pintura, ou seja, registrar o momento, e percebendo a falta dessa técnica no mercado, escolhemos este meio, com o intuito do produto não perder sua essência ou jogabilidade.

Sendo que os jogos de cartas participaram e participam da mesa de amigos, familiares, bares e cassinos, ou seja, um produto que gera união, este trabalho tem a finalidade de deixá-lo ainda mais atual e amigável, substituindo as gravuras por fotografia de pessoas e paralelamente, o desenvolvimento de uma identidade visual conivente com a proposta fotográfica.

1.3. Objetivos

Este trabalho tem por objetivo desenvolver através da união entre a fotografia e o design gráfico, uma identidade visual mais humanizada para um baralho de mesa, baseando-se no estudo acerca da evolução gráfica dos jogos de cartas desde sua origem.

1.3.1. Objetivo Geral

Criar um baralho humanizando as figuras históricas.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Realizar estudo sobre jogos de cartas;
- Pesquisar sobre as figuras importantes demonstradas no baralho;
- Humanizar personagens referentes aos naipes, com a fotografia;
- Desenvolver projeto gráfico consonante com as fotografias.

2. BARALHO

Baralhos são objetos de uso popular há muitos séculos. Simples peças de cartão ou plástico, pouco é conhecido sobre sua origem. São, no entanto, produtos complexos de uma indústria gráfica especializada.

Para Décourt e Pagliari (2020):

Bem mais recentes que outros tipos de jogos – como os de tabuleiro e dados, existentes há milhares de anos antes do nascimento de Cristo –, os baralhos revolucionaram a atividade lúdica, acrescentando um componente de incerteza às disputas. Além do fator sorte, incorporado aos jogos através dos dados, incluiu-se o desconhecimento de parte das cartas envolvidas, aumentando o sabor e a dificuldade das partidas.

2.1. Origem e disseminação

Não há uma certeza sobre a origem do baralho, apenas sabe-se que existe há muito tempo e que se tratava de um dos jogos do cotidiano. Há relatos que datam o começo dessa trajetória no século IX ou X, inventado na China utilizando o conceito da forma de papel-moeda com figuras de flechas, conchas, ossos e pedras (Figura 1).

Figura 1 - Baralho chinês



A origem não é datada formalmente, mas para a Design Culture (2017), “o fato é que os relatos concisos da prática do jogo de cartas na Europa a partir do século XIV [...] Ou seja, são pelo menos 600 anos de baralho no velho mundo, uma tradição muito forte no continente”. Afirmam ainda que:

A popularização do baralho na Europa aconteceu com o design parecido com que conhecemos hoje. O que facilitou foi a produção mais genérica, pois nos primórdios, as primeiras cartas eram fabricadas com detalhes minuciosos e tudo à mão. Além disso, o papel começou a ser utilizado com mais frequência a partir de 1400, para baratear a produção. Os franceses aprimoraram os naipes das cartas que eram utilizadas na Espanha, assim remodelando para o padrão atual. (DESIGN CULTURE, 2017)

2.1.1. Os Naipes

O termo naipe, derivada do catalão *naip*, "carta" (que por sua vez é originada do árabe نَائِب, *nā'ib*, "representante") tem uma tradução livre que significa "tipo", "família" ou "estilo". E por existir diferentes tipos de baralhos, para cada um deles há naipes diferentes e, portanto, nomes diferentes.

Segundo Motomura (2009), “os naipes atuais surgiram de uma mistura das versões espanhola e francesa: os nomes dos naipes vieram do espanhol, mas os símbolos gráficos que os representam são franceses. Até chegar ao baralho atual, de 52 peças, as cartas percorreram uma longa história”. Ainda:

O baralho moderno começou a tomar forma no Século XVI, com o conjunto de 52 cartas criado pelos franceses. Nessa época, vários países da Europa tinham versões locais dos naipes, como os bastões da Espanha ou os pinhões da Alemanha. Como os logotipos franceses dos naipes eram mais simples e fáceis de imprimir, ganharam popularidade e foram adotados em outras nações.

BARALHO ESPANHOL: Há 48 cartas, numeradas de 1 a 9, e três figuras: Valete (10), Cavaleiro (11) e Rei (12). Os nomes dos naipes são quase idênticos em português e espanhol: oros, espadas, copas e bastos ("paus"), representando comerciantes, militares, religiosos e camponeses.

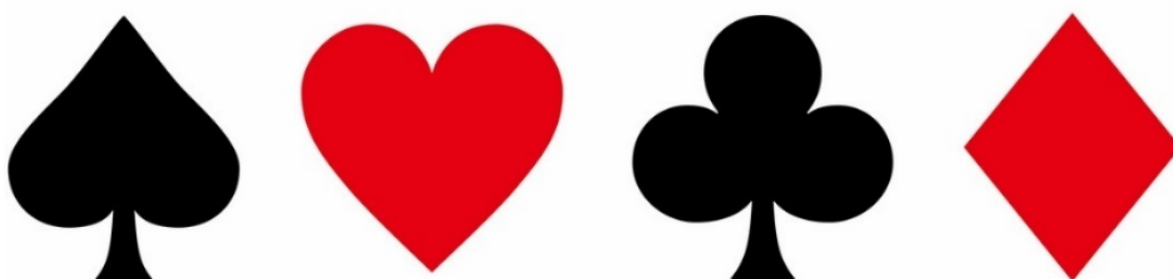
BARALHO FRANCÊS: São 52 cartas de quatro naipes. Os nomes originais eram *carreaux* ("quadrados", que equivale a "ouros"), *pique* ("pontas de lança", nossas "espadas"), *coeurs* ("corações", nosso "copas") e *trèfles* ("trevos", nosso "paus"). O cavaleiro foi trocado pela dama.

CARTAS NOBRES: As figuras existem desde que os árabes incluíram pessoas da corte, como o Rei, a Rainha e o Valete (servo real). Nossas figuras vieram da França (Valete, Dama e Rei, V, D e R no baralho francês), mas usamos as letras do baralho inglês: J vem de Jack ("Valete", em inglês), Q de Queen ("Rainha") e K de King ("Rei"). (MOTOMURA, 2009)

Dantas (2021) cita que “as cartas do baralho têm um lado com diversas cores e símbolos, chamado de face, e o outro com um padrão comum a todas as cartas, além disso, existe a carta Coringa ou Curinga (Joker), que possibilita vantagens especiais a quem fica com ela”.

Este modelo que utilizaremos, independente da nomenclatura dos naipes, será baseado nos símbolos gráficos franceses (Figura 2), respeitando a utilização de duas cores: preto e vermelho.

Figura 2 - Símbolo dos naipes



2.1.2. Figuras históricas

Existem personalidades históricas por trás das figuras que estão nas cartas. Os Reis, Rainhas (ou Damas) e Valetes de cada naipe são inspirados em pessoas de verdade e foram criados em forma de homenagem. Há controvérsias a respeito de destas associações por falta de evidências para sustentar as origens de algumas.

Começando pelos Reis (Figura 3), o Rei de Ouros é o Imperador Júlio César; o de Espadas, Davi, Rei de Israel; o de Copas, Carlos Magno ou Rei Carlos VII da França; e o de Paus, Alexandre, o Grande (DÉCOURT; PAGLIARI, 2020).

Figura 3 - Cartas dos Reis



Seguindo com as Rainhas, a Rainha de Ouros é a esposa de Jacó, Raquel; a de Espadas, a deusa grega Atena; a de Copas, Judite, uma figura bíblica; e a de Paus, a Rainha Inglesa Elizabeth I (Figura 4) (DÉCOURT; PAGLIARI, 2020).

Figura 4 - Cartas das Rainhas/Damas



Por último, os Valetes, o Sir Hector, da Távola Redonda, é o Valete de Ouros; Hogier, primo de Carlos Magno, o de Espadas; La Hire, o de Copas; e Sir Lancelot ou Judas Macabeu, o de Paus (Figura 5) (DÉCOURT; PAGLIARI, 2020).

Figura 5 - Cartas dos Valetes



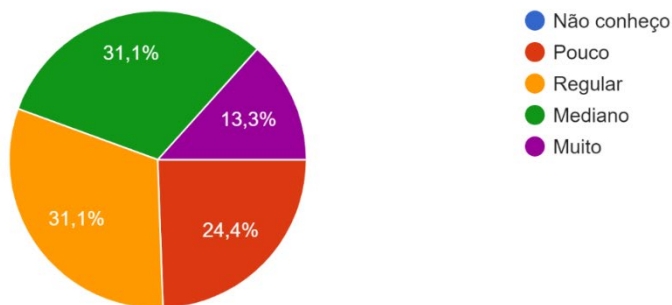
2.2. Metodologia de Pesquisa

Neste projeto, nos baseamos na revisão bibliográfica acerca da origem e derivações do baralho. Para isso, buscamos primeiramente referências em livros, porém sem muito êxito. O que mais encontramos foram sites, mais especificamente blogs, direcionados ao assunto em questão. O principal foi a Copag, uma empresa líder no Brasil em jogos de cartas, seguido da Brasil Escola e Superintessante, dois blogs on-line referentes as homônimas revistas. Há divergências quanto à alguns dados históricos que estas apresentam, mas por se tratar de um objeto de estudo sem datas e criadores precisos, conseguiremos manter o foco em demonstrar os pontos escolhidos, com os dados obtidos de um modo geral. Esta revisão revelou a imensa diversidade de baralhos que estão fortemente ligados à cultura de sua origem local. Portanto, para reforçarmos os dados pertinentes ao projeto, fizemos uma pesquisa de campo através do Google Forms que abordou o conhecimento dos

participantes quanto aos aspectos do baralho, aproveitando para entender um pouco melhor sobre os gostos e preferências do público em questão no que tange o objeto carta.

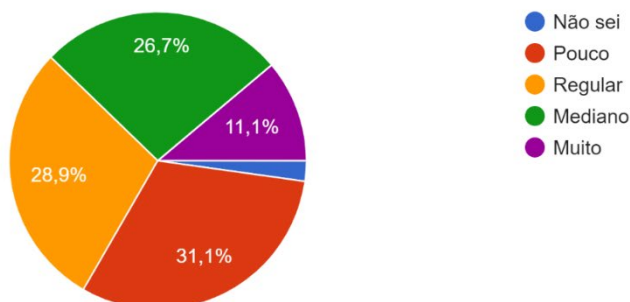
1. O quanto você conhece sobre os jogos de baralho?

45 respostas



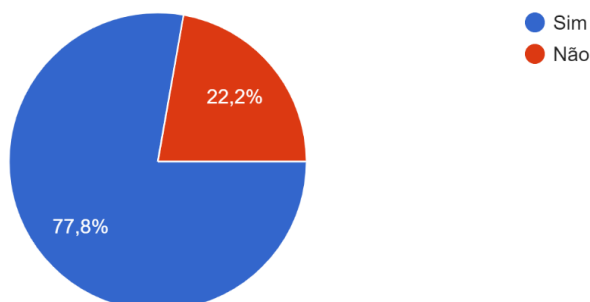
2. Sobre as gravuras e figuras do baralho: o que você sabe/conhece sobre elas ?

45 respostas



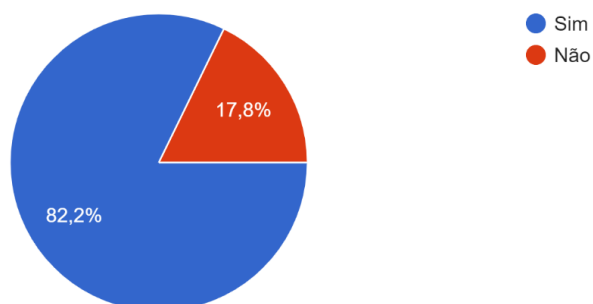
3. Você gostaria de colecionar ou adquirir baralhos com temáticas diferenciadas do baralho padrão comercializado?

45 respostas



4. Você se interessaria por um baralho que será desenvolvido utilizando a fotografia substituindo e humanizando as figuras e gravuras?

45 respostas



Para esta amostragem, contamos com a participação de 45 pessoas, de modo anônimo, onde pudemos constatar o desconhecimento, porém interesse do público pela temática, portanto, a aceitação do projeto.

3. LINGUAGEM FOTOGRÁFICA

A linguagem fotográfica é a interpretação particular do conceito e a forma que o transmitiremos ao público-alvo. Para tal, além da revisão bibliográfica, faremos uma pesquisa imagética através de um painel de referências com inspirações visuais que servirão como guia na produção fotográfica.

3.1. Conceito visual

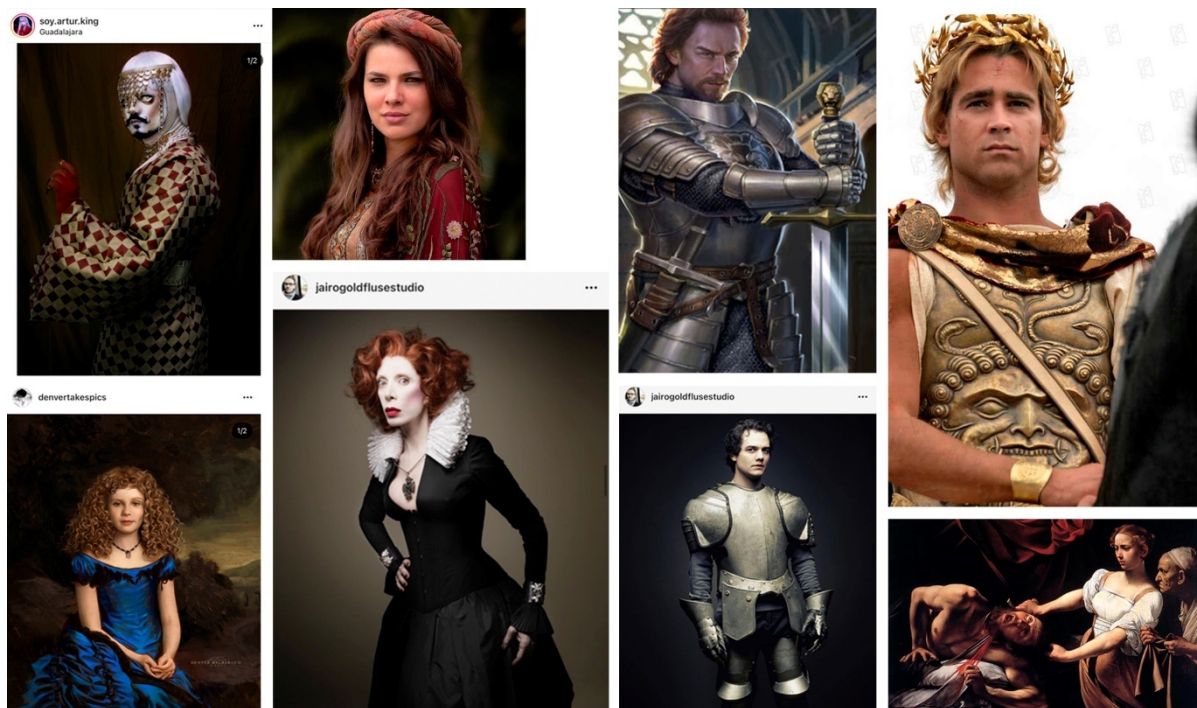
Nosso trabalho visa abordar a fotografia artística, com foco no público colecionador de baralhos customizados. Por se tratar de uma fotografia na carta, quisemos ser minuciosos em representar as figuras importantes, mantendo a questão simétrica, com imagem invertida, na vertical, centralizada, com meio corpo, e as principais cores que já eram utilizadas: azul, amarelo, vermelho, preto, branco e complementares como dourado e prata. Para a pós-produção utilizaremos quatro softwares de edição/criação, o Adobe Photoshop para recorte, adição ou retirada de objetos pertinentes e montagem do layout da fotografia com elementos do Adobe Stock. Adobe Lightroom para edição de cores e iluminação e, por último, o Adobe Illustrator que adiona os elementos das cartas, como letras, números e símbolo dos naipes.

3.2. Referências visuais

Para definir o parâmetro que seguiríamos, optamos por nos basearmos no período renascentista, que apesar de utilizar a técnica de pintura, a riqueza de detalhes humanizados, cores e iluminação se assemelham ao da fotografia e conseqüentemente, à nossa proposta. Partindo deste ponto, elencamos as 12 pessoas que representaremos e dividimos por tipos de contexto que esta representava. Personagens ligados a reinados foram buscados em filmes, livros e séries. Os que estão ligados à bíblia, em filmes, novelas e séries. Banco de imagens também foram consultados. E por fim, fotógrafos e ilustradores digitais que possuíam em seu portfólio, sessões e ilustrações temáticas (Figura 6). Desta forma

foram feitas anotações sobre vestimentas, acessórios, iluminação, composições e edições.

Figura 6 - Painel de referências



Fonte: Google e Instagram

3.3. Making of

Para produção das imagens utilizamos o Estúdio Fotográfico localizado nas dependências da ETEC “Dep. Salim Sedeh”, contando com uma câmera fotográfica Canon EOS T7i utilizando a lente Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS STM, tripé girafa com Flash Godox SK300 acoplado ao refletor Beauty Dish. Para o fundo, usamos um biombo na face preta e ao lado, um biombo com a face branca, para ajudar a rebater a luz do flash. Por se tratar de um estúdio com fundo infinito e, na intenção de deixar a iluminação mais uniforme no modelo, o refletor Beauty Dish foi posicionado para cima, resultando em uma luz repletada pelo teto e espalhada pelas áreas claras do ambiente, sem interferir no fundo, que deveria permanecer escuro (Figura 7). O trabalho requisitava 12 modelos, um para cada figura representada, ou seja, 04 Reis, 04 Rainhas e 04 Valetes. Dentre os modelos, os selecionados foram: Ana Carolina Rodrigues Cipola, Cauan Fernando da Silva, Cristiano Bertolla Junior, Gabriela Diples Martins, Igor Elias Marchetti Moraes, Lucas Alvares Marcelino Anitelli, Luis Henrique Barbosa, Marcos Felipe Godoy, Maria Caroline Pires Leite,

Paola Raíssa Pereira da Silva e por último, nós, Juliano Arantes Luciano e Rhauy Henrique Fornazin (Figura 8).

Figura 7 - Layout do set para as sessões fotográficas



Fonte: Adobe Stock

Figura 8 - Produção das imagens

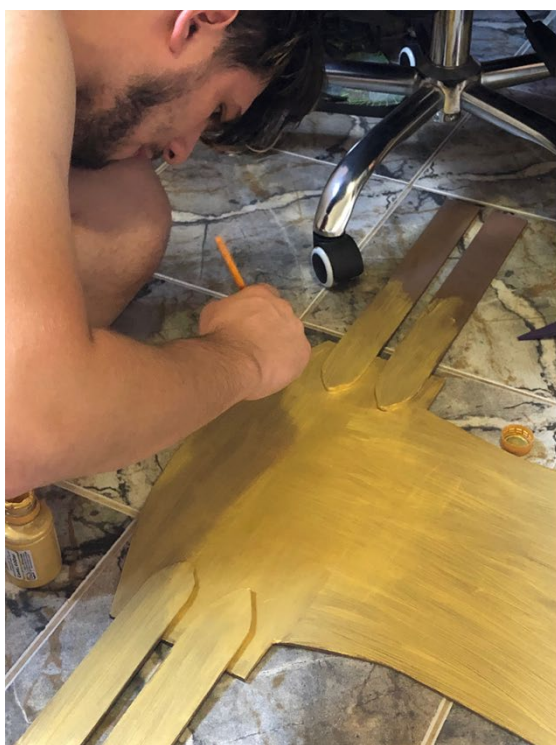


Fonte: Dos autores

Para os figurinos, baseados na pesquisa temática, esboçamos os elementos que destacaríamos em cada pessoa e iniciamos as buscas. Boa parte das roupas

foram emprestadas por pessoas envolvidas com o tema medieval. Outra parte foi produzida por nós com materiais variados, bem como adaptações de tecidos (Figura 9). A maquiagem ficou por conta do modelo até mesmo porque a ideia é humanizar a carta e gostaríamos que ficasse o mais natural possível. Essa naturalidade inclui maquiagem, brincos, piercings, tatuagem como um adendo da modernização.

Figura 9 - Desenvolvimento de peças do figurino



Fonte: Dos autores

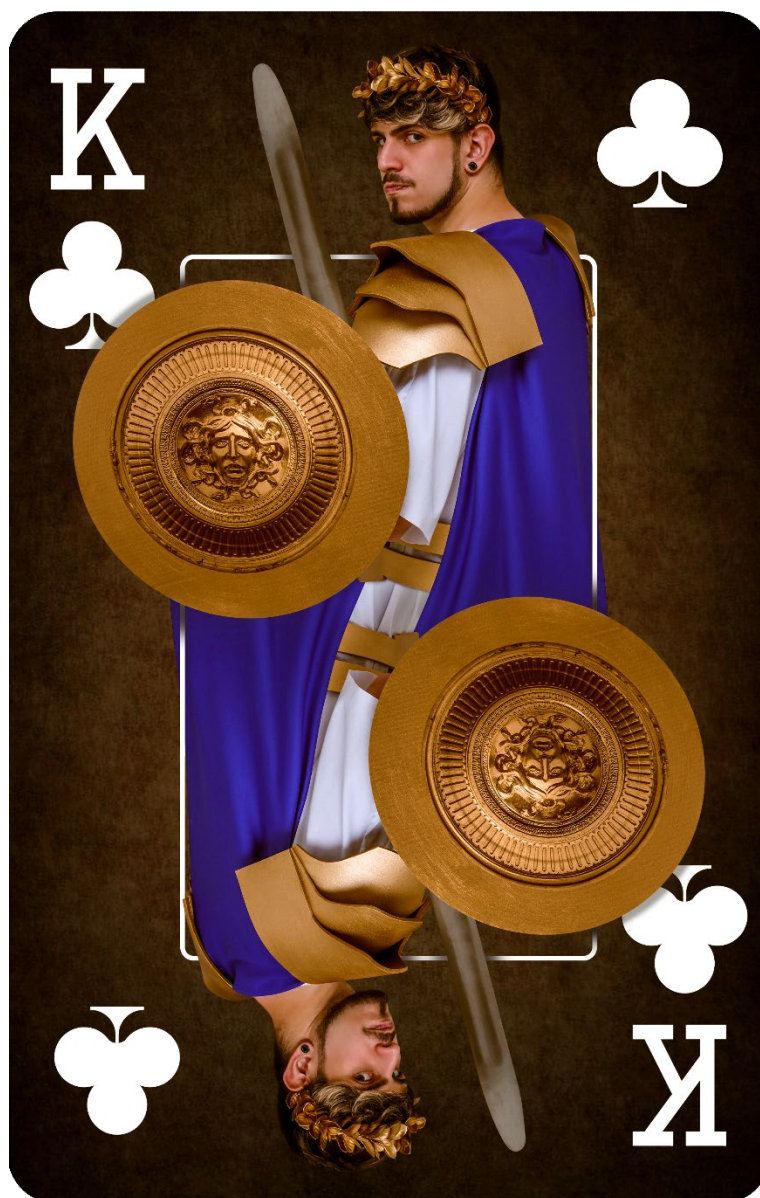
4. FOTOGRAFIAS

4.1. Foto 1: Rei de Paus “Alexandre, o Grande”

FOTO ORIGINAL



FOTO FINALIZADA



EXIF (0230)

Escala de número f: f/8.0
 Tempo de exposição: 1/80 s
 Velocidade ISO: ISO-400
 Distância focal: 44mm

Título da obra	Rei de Paus “Alexandre, o Grande”
Localização	Estúdio Fotográfico da ETEC “Dep. Salim Sedeh”, Leme/SP
Data da produção	26/11/2021
Modelo	Juliano Arantes Luciano
Equipamento(s)	Canon EOS T7i / Lente Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS STM / Tripé / Flash Godox SK300 / Refletor Beauty Dish
Pós-produção	Adobe: Photoshop, Stock, Lightroom e Illustrator
Conceito	Vestes douradas, armaduras vistosas e coroa de folhas de louro, empunhando espada e escudo sendo suas armas mais intimidadoras. Pose séria e mostrando ser um combatente.

4.2. Foto 2: Rei de Copas “Carlos Magno”

FOTO ORIGINAL



FOTO FINALIZADA



EXIF (0230)

Escala de número f: f/8.0
 Tempo de exposição: 1/80 s
 Velocidade ISO: ISO-400
 Distância focal: 32mm

Título da obra	Rei de Copas “Carlos Magno”
Localização	Estúdio Fotográfico da ETEC “Dep. Salim Sedeh”, Leme/SP
Data da produção	18/11/2021
Modelo	Cauan Fernando da Silva
Equipamento(s)	Canon EOS T7i / Lente Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS STM / Flash Tocha Godox SK300 / Refletor Beauty Dish
Pós-produção	Adobe: Photoshop, Stock, Lightroom e Illustrator
Conceito	Figura tanto religiosa quanto real, com vestes aveludadas e demonstrando superioridade e imponência. Segurando um cetro e instrumentos religiosos representando essa dualidade de poder que beira além do imperial e o sacro.

4.3. Foto 3: Rei de Espadas “Davi, Rei de Israel”

FOTO ORIGINAL



FOTO FINALIZADA



EXIF (0230)

Escala de número f: f/6.3
 Tempo de exposição: 1/80 s
 Velocidade ISO: ISO-400
 Distância focal: 29mm

Título da obra	Rei de Espadas “Davi o Rei de Israel”
Localização	Estúdio Fotográfico da ETEC “Dep. Salim Sedeh”, Leme/SP
Data da produção	01/12/2021
Modelo	Rhauy Henrique Fornazin
Equipamento(s)	Canon EOS T7i / Lente Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS STM / Flash Tocha Godox SK300 / Refletor Beauty Dish
Pós-produção	Adobe: Photoshop, Stock, Lightroom e Illustrator
Conceito	Figura religiosa, líder de povos e exércitos intitulado de Rei por suas ações altruístas e justas. Carregando sua Harpa e vestes simples com um único item que mostra sua figura de rei, uma coroa. Pose calma e serena, mostrando sua paciência e cuidado para com suas ações.

4.4. Foto 4: Rei de Ouros “Imperador Júlio César”

FOTO ORIGINAL



FOTO FINALIZADA



EXIF (0230)

Escala de número f: f/6.3
 Tempo de exposição: 1/80 s
 Velocidade ISO: ISO-400
 Distância focal: 33mm

Título da obra	Rei de Ouros “Imperador Júlio César”
Localização	Estúdio Fotográfico da ETEC “Dep. Salim Sedeh”, Leme/SP
Data da produção	26/11/2021
Modelo	Marcos Felipe Godoy
Equipamento(s)	Canon EOS T7i / Lente Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS STM / Flash Tocha Godox SK300 / Refletor Beauty Dish
Pós-produção	Adobe: Photoshop, Stock, Lightroom e Illustrator
Conceito	Comandante militar, estrategista, demonstrado com pose séria e ar de superioridade. Vestes simples, entretanto bem vistosas, usa coroa de folhas de louro com uma única espada, sendo mais um item demonstrando seu poder do que uma arma de combate apenas.

4.5. Foto 5: Rainha de Paus “Rainha Elizabeth I”

FOTO ORIGINAL



FOTO FINALIZADA



EXIF (0230)

Escala de número f: f/7.1
 Tempo de exposição: 1/125 s
 Velocidade ISO: ISO-100
 Distância focal: 50mm

Título da obra	Rainha de Paus “Rainha Elizabeth I”
Localização	Estúdio Fotográfico da ETEC “Dep. Salim Sedeh”, Leme/SP
Data da produção	11/11/2021
Modelo	Gabriela Diples Martins
Equipamento(s)	Canon EOS T7i / Lente Canon EF 50mm f/1.8 STM / Flash Tocha Godox SK300 / Refletor Beauty Dish
Pós-produção	Adobe: Photoshop, Stock, Lightroom e Illustrator
Conceito	Olhar intenso e penetrante. O movimento dos braços indica inteligência estratégica e sabedoria. A gola traz uma grandeza a veste real. As referências foram muitas pinturas da rainha inglesa

4.6. Foto 6: Rainha de Copas “Judite”

FOTO ORIGINAL



FOTO FINALIZADA



EXIF (0230)

Escala de número f: f/6.3
 Tempo de exposição: 1/80 s
 Velocidade ISO: ISO-400
 Distância focal: 33mm

Título da obra	Rainha de Copas “Judite”
Localização	Estúdio Fotográfico da ETEC “Dep. Salim Sedeh”, Leme/SP
Data da produção	30/11/2021
Modelo	Ana Carolina Rodrigues Cipola
Equipamento(s)	Canon EOS T7i / Lente Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS STM / Flash Tocha Godox SK300 / Refletor Beauty Dish
Pós-produção	Adobe: Photoshop, Stock, Lightroom e Illustrator
Conceito	Pose de heroína, com linguagem corporal de força, cabeça levantada exalando segurança e confiança. A espada é sua arma e ela a exibe com orgulho. Originalmente ela é citada como a mulher que decepa um homem com a espada.

4.7. Foto 7: Rainha de Espadas “Atena”

FOTO ORIGINAL



FOTO FINALIZADA



EXIF (0230)

Escala de número f: f/8.0
 Tempo de exposição: 1/125 s
 Velocidade ISO: ISO-400
 Distância focal: 32mm

Título da obra	Rainha de Espadas “Atena”
Localização	Estúdio Fotográfico da ETEC “Dep. Salim Sedeh”, Leme/SP
Data da produção	18/11/2021
Modelo	Paola Raíssa Pereira da Silva
Equipamento(s)	Canon EOS T7i / Lente Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS STM / Flash Tocha Godox SK300 / Refletor Beauty Dish
Pós-produção	Adobe: Photoshop, Stock, Lightroom e Illustrator
Conceito	Deusa Grega com vestes de guerreira, com sua lança e elmo altivos, olhar e postura de poder e superioridade. Referência veste de imagens hipotéticas da deusa e as estátuas.

4.8. Foto 8: Rainha de Ouros “Raquel ou Rachel”

FOTO ORIGINAL

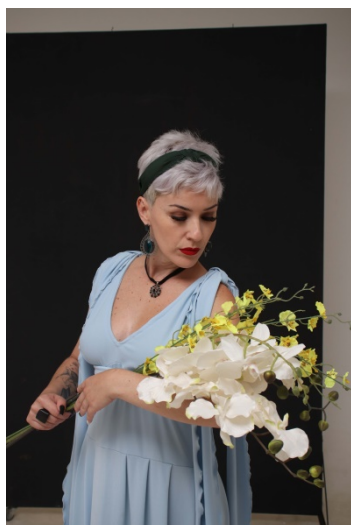
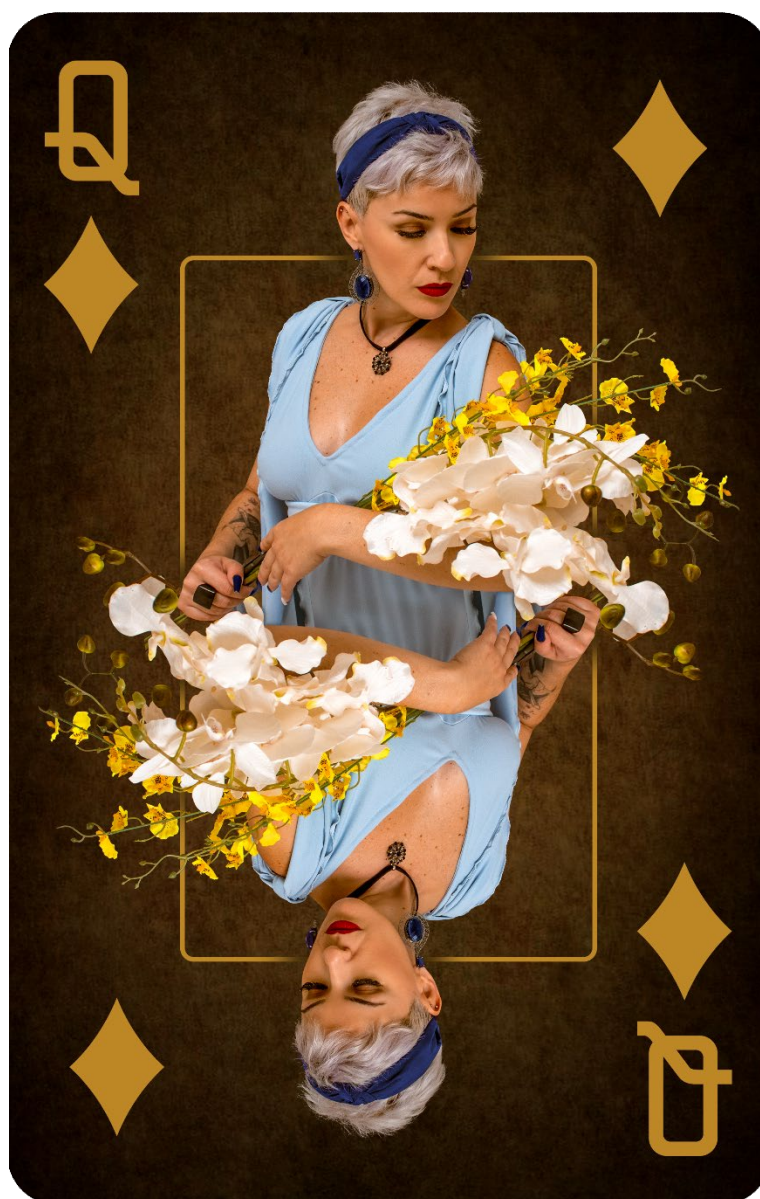


FOTO FINALIZADA



EXIF (0230)

Escala de número f: f/6.3
 Tempo de exposição: 1/80 s
 Velocidade ISO: ISO-400
 Distância focal: 31mm

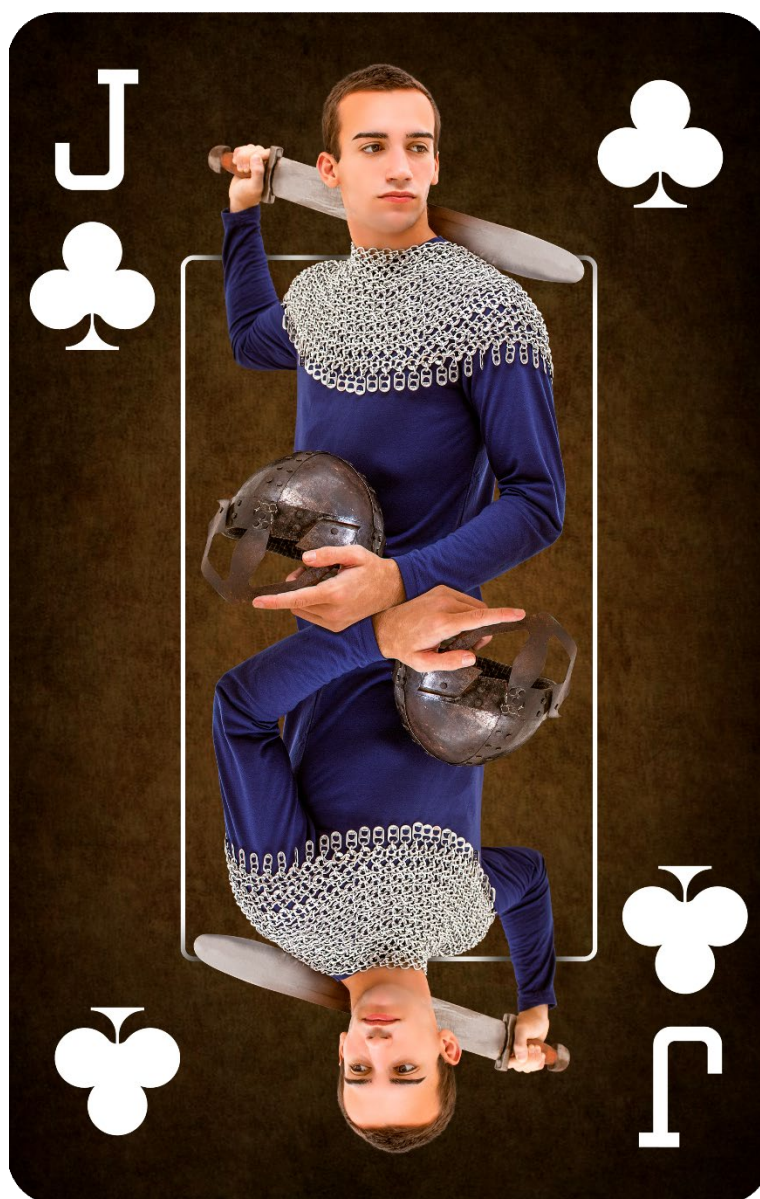
Título da obra	Rainha de Ouros “Raquel ou Rachel”
Localização	Estúdio Fotográfico da ETEC “Dep. Salim Sedeh”, Leme/SP
Data da produção	26/11/2021
Modelo	Maria Carolina Pires Leite
Equipamento(s)	Canon EOS T7i / Lente Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS STM / Flash Tocha Godox SK300 / Refletor Beauty Dish
Pós-produção	Adobe: Photoshop, Stock, Lightroom e Illustrator
Conceito	Camponesa com veste de caimento sofisticado e flor como objeto de apoio emocional. Movimento da cabeça demonstra condescendência e delicadeza.

4.9. Foto 9: Valete de Paus “Sir Lancelot”

FOTO ORIGINAL



FOTO FINALIZADA



EXIF (0230)

Escala de número f: f/5.0
 Tempo de exposição: 1/125 s
 Velocidade ISO: ISO-400
 Distância focal: 30mm

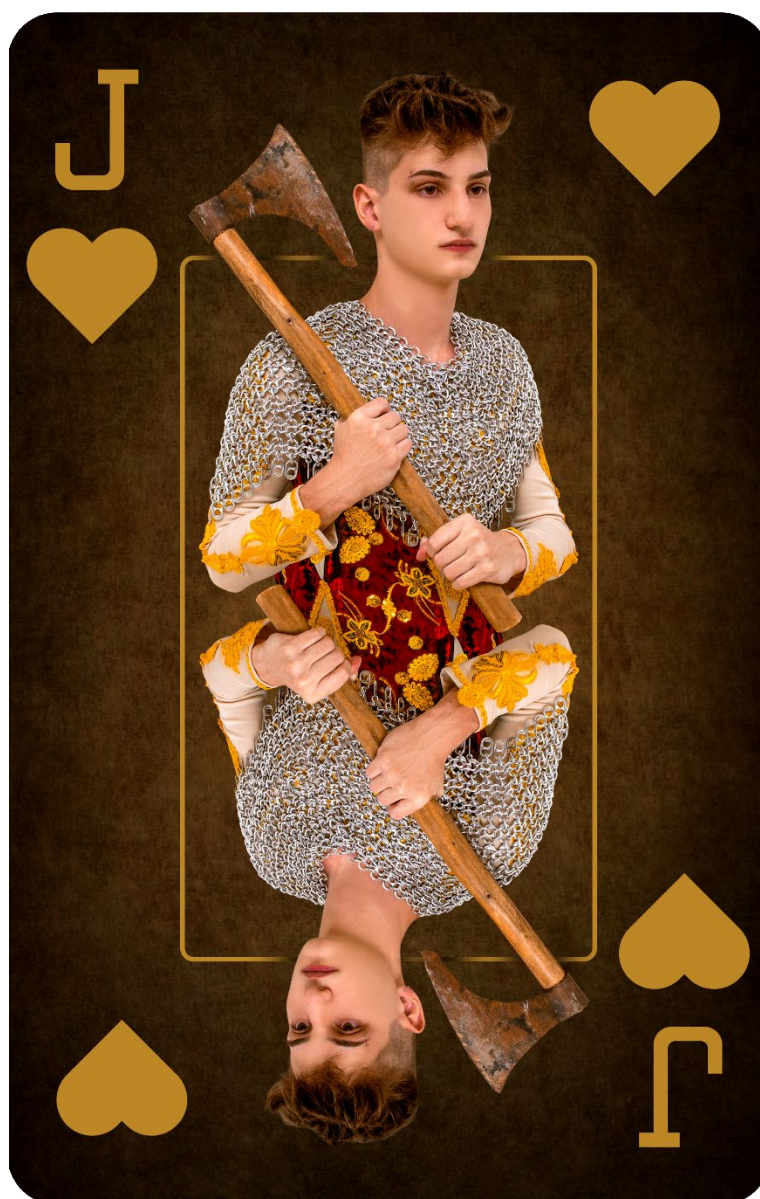
Título da obra	Valete de Paus “Sir Lancelot”
Localização	Estúdio Fotográfico da ETEC “Dep. Salim Sedeh”, Leme/SP
Data da produção	11/11/2021
Modelo	Luis Henrique Barbosa
Equipamento(s)	Canon EOS T7i / Lente Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS STM / Flash Tocha Godox SK300 / Refletor Beauty Dish
Pós-produção	Adobe: Photoshop, Stock, Lightroom e Illustrator
Conceito	Figura lúdica de livros e contos do Rei Arthur. Sua postura demonstra bravura e coragem, sua espada é sua arma e seu guia moral, elmo e cota de malha para sua proteção em seu semblante de um guerreiro virtuoso e correto, porém sem temer nada a sua frente.

4.10. Foto 10: Valete de Copas “La Hire”

FOTO ORIGINAL



FOTO FINALIZADA



EXIF (0230)

Escala de número f: f/8.0
 Tempo de exposição: 1/125 s
 Velocidade ISO: ISO-400
 Distância focal: 40mm

Título da obra	Valete de Copas “La Hire”
Localização	Estúdio Fotográfico da ETEC “Dep. Salim Sedeh”, Leme/SP
Data da produção	18/11/2021
Modelo	Lucas Alvares Marcelino Anitelli
Equipamento(s)	Canon EOS T7i / Lente Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS STM / Flash Tocha Godox SK300 / Refletor Beauty Dish
Pós-produção	Adobe: Photoshop, Stock, Lightroom e Illustrator
Conceito	Comandante da Guerra de Cem Anos, também é conhecido como um nobre protetor de seus superiores e sagaz em campo de batalha. Acompanhado de uma veste adornada de detalhes e arabescos e cota de malha, com um machado de duas mãos. Pose neutra sem revelar suas reais intenções.

4.11. Foto 11: Valete de Espadas “Hogier”

FOTO ORIGINAL



FOTO FINALIZADA



EXIF (0230)

Escala de número f: f/6.3
 Tempo de exposição: 1/80 s
 Velocidade ISO: ISO-400
 Distância focal: 40mm

Título da obra	Valete de Espadas “Hogier”
Localização	Estúdio Fotográfico da ETEC “Dep. Salim Sedeh”, Leme/SP
Data da produção	25/11/2021
Modelo	Cristiano Bertolla Junior
Equipamento(s)	Canon EOS T7i / Lente Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS STM / Flash Tocha Godox SK300 / Refletor Beauty Dish
Pós-produção	Adobe: Photoshop, Stock, Lightroom e Illustrator
Conceito	Pose imperialista, a cota de malha e a capa refletem respeito e força. Olhar de ângulo superior e as mãos repousadas uma sobre a outra traz sensação de serenidade e imposição.

4.12. Foto 12: Valete de Ouros “Sir Hector”

FOTO ORIGINAL



FOTO FINALIZADA



EXIF (0230)

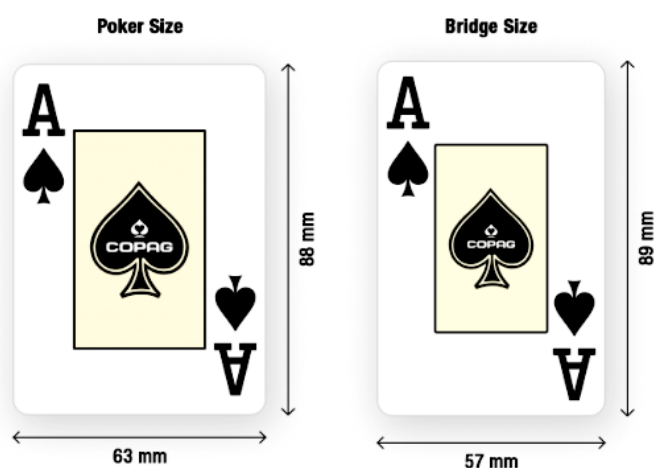
Escala de número f: f/8.0
 Tempo de exposição: 1/80 s
 Velocidade ISO: ISO-400
 Distância focal: 36mm

Título da obra	Valete de Ouros “Sir Hector”
Localização	Estúdio Fotográfico da ETEC “Dep. Salim Sedeh”, Leme/SP
Data da produção	18/11/2021
Modelo	Igor Elias Marchetti Moraes
Equipamento(s)	Canon EOS T7i / Lente Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS STM / Flash Tocha Godox SK300 / Refletor Beauty Dish
Pós-produção	Adobe: Photoshop, Stock, Lightroom e Illustrator
Conceito	Olhar desafiador, vestes sofisticadas e contrastantes. A capa vermelha remete ao campo de batalha. A lança segurada próxima ao rosto demonstra atenção e honra.

5. O BARALHO

O projeto completo deverá ser composto por 52 cartas, sendo Ás, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Q, J e K com quatro naipes cada: Paus, Copas, Espadas e Ouros. O tamanho escolhido é o Bridge (Figura 10) com 57x89mm, a ser produzido no couchê 290g/m², não transparente e embalados em caixas de papel (Figura 11).

Figura 10 - Tamanho das cartas



Fonte: <http://www.sulnaipes.com.br/produto/baralho-texas-hold-em-em-bridge-size>

Figura 11 - Protótipo da embalagem



Fonte: Adobe Stock

Por ora, este projeto teve como foco a produção apenas das cartas K, Q e J e as demais seguirão o padrão numérico (Figura 12) com os símbolos na quantidade que condizem com o valor e as cores dos respectivos naipes.

Figura 12 - Exemplo das cartas com números



Fonte: <https://www.amazon.com.br/Carta-Baralho-Premium-Art-Game/dp/B07TRWJGF2>

O título *Humanizae* nasceu de uma forma Imperativa Afirmativa da conjugação da 2ª pessoa do plural do pronome pessoal do caso reto do verbo humanizar: humanizai vós. Foi uma maneira descontraída de pedir ao público que aceite a forma que apresentamos nosso baralho, além do que os pronomes tu e vós também podem ter a função de vocativo.

O verso das cartas seguirá os modelos de cores preto e ocre, com um padrão de desenho pré-definido.

A cor dos naipes serão branco para Paus e Espadas e ocre para Copas e Ouros, para contrastar com as imagens inseridas embaixo, que possuem fundo escuro.

6. CONCLUSÃO

No decorrer de todo este trabalho, norteado pela revisão bibliográfica, foi analisado as gravuras e designs diferenciados dos baralhos através dos anos, que confirmou a ausência e necessidade da criação de um projeto que explorasse a humanização deste por meio da fotografia, resultando no intitulado Humanizae. A pesquisa aprofundou questões sobre a origem dos jogos de cartas e atizou a curiosidade acerca da história das figuras representadas nos naipes, que poderia ser externada com uma produção fotográfica. As metas estipuladas foram atingidas durante o desenvolvimento das fotografias, como uma iluminação que remetesse à realza, com foco no período Renascentista; vestimentas de acordo com a pessoa em questão, frente a sua cultura; organização para o ensaio com doze modelos, um para cada figura importante, em estúdio fotográfico com elaboração de poses diversas para liberdade de escolha, facilitando o processo criativo; criação de itens junto das vestimentas procurando adaptar-se a proposta. Na pós-edição, réplica bem-sucedida do efeito invertido e simétrico, formato e tamanho, resultando no design e estética fotográfica em boa harmonia.

A execução desse projeto atingiu tanto o meio da fotografia, quanto dos jogos, trazendo uma nova maneira de interagir com jogos de cartas ou a possível coleção de baralhos personalizados. Com a amostragem deste trabalho, Humanizae além de ter sua função primária, a jogabilidade, procura também, dar incentivo para novos projetos fotográficos nos jogos de mesa ou de outras áreas.

Conclui-se que considerando o produto final que foi obtido, abriram-se portas para que futuramente sejam executados os numerais do baralho de forma humanizada, assim como a de seus naipes. Contudo, espera-se em momento oportuno seja materializado com a versão impressa do Humanizae como forma de agradecer a todos que apoiaram e incentivaram este trabalho a trazer o melhor da fotografia e do design em um só produto.

7. REFERÊNCIAS

MOTOMURA, Marina. **Como surgiram os naipes dos baralhos?**. Super Interessante. 2009. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-surgiram-os-naipes-do-baralho/>. Acesso em: 18 set. 2021.

DANTAS, Tiago. **Baralho**. Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/baralho.htm>. Acesso em: 20 set. 2021.

DÉCOURT, Cláudio; PAGLIARI, José Luiz Giorgi. **Ases cênicos e baralhos ilustrados**". Copag. 2020. Disponível em: <https://copag.com.br/blog/detalhes/ases-cenicos-e-baralhos-ilustrados>. Acesso em: 17 set. 2021.

DÉCOURT, Cláudio; PAGLIARI, José Luiz Giorgi. **Eternos jogadores**. Copag. 2020. Disponível em: <https://copag.com.br/blog/detalhes/eternos-jogadores>. Acesso em: 20 set. 2021.

DÉCOURT, Cláudio; PAGLIARI, José Luiz Giorgi. **De onde vieram os baralhos?**. Copag. 2020. Disponível em: <https://copag.com.br/blog/detalhes/de-onde-vieram-os-baralhos>. Acesso em: 20 set. 2021.

DÉCOURT, Cláudio; PAGLIARI, José Luiz Giorgi. **Você sabe qual é o verdadeiro significado das cartas de um baralho?**. Copag. 2020. Disponível em: <https://copag.com.br/blog/detalhes/voce-sabe-qual-e-o-verdadeiro-significado-das-cartas-de-um-baralho>. Acesso em: 15 set. 2021.

AS FIGURAS do baralho. Copag. 2020. Disponível em: <https://copag.com.br/blog/detalhes/as-figuras-dos-baralhos>. Acesso em: 20 set. 2021.

DÉCOURT, Cláudio; PAGLIARI, José Luiz Giorgi. **O baralho internacional**. Copag. 2020. Disponível em: <https://copag.com.br/blog/detalhes/voce-sabe-qual-e-o-verdadeiro-significado-das-cartas-de-um-baralho>. Acesso em: 15 set. 2021.

DESIGN CULTURE. **O significado dos designs das cartas de baralho.** 2017.
Disponível em: <https://designculture.com.br/o-significado-dos-designes-das-cartas-de-baralho>. Acesso em: 10 set. 2021.

8. ANEXOS



Técnico em Processos Fotográficos

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM PESSOAL

Eu, Lucia Randolma Redrigues Cezala,
RG nº 45407629-03, CPF nº 495485078-09, data
de nascimento 09/07/1999 declaro para os devidos fins, que autorizo a
utilização de fotografias ou imagens em, em caráter gratuito para o uso em
Trabalhos de Conclusão de Curso Técnico em Processos Fotográficos da ETEC
Deputado Salim Sedeh (Leme/SP) e atividades de cunho didáticos-pedagógicos,
para serem utilizadas integralmente ou em parte, com a citação de meu nome, nas
condições da captação das imagens, sem restrição de prazos, desde a presente
data.

Esta autorização se refere a fotografias ou imagens em vídeo, com ou sem
captação de som, produzidas pelos próprios alunos do curso para uso restritamente
educativo, sem fins financeiros e serão veiculadas em mídias eletrônicas e
impressas.

Lucia Randolma R Cezala

ASSINATURA DO RESPONSÁVEL

DATA 30/11/21



Técnico em Processos Fotográficos

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM PESSOAL

Eu, Cassiano D. Silva,
RG nº 57.249.433-3, CPF nº 528.632.678-08, data
de nascimento 06/12/2001 declaro para os devidos fins, que autorizo a
utilização de fotografias ou imagens em, em caráter gratuito para o uso em
Trabalhos de Conclusão de Curso Técnico em Processos Fotográficos da ETEC
Deputado Salim Sedeh (Leme/SP) e atividades de cunho didáticos-pedagógicos,
para serem utilizadas integralmente ou em parte, com a citação de meu nome, nas
condições da captação das imagens, sem restrição de prazos, desde a presente
data.

Esta autorização se refere a fotografias ou imagens em vídeo, com ou sem
captação de som, produzidas pelos próprios alunos do curso para uso restritamente
educativo, sem fins financeiros e serão veiculadas em mídias eletrônicas e
impressas.

ASSINATURA

DATA 18/12/21

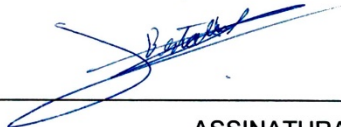


Técnico em Processos Fotográficos

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM PESSOAL

Eu, Cristiano Bertello Junior ,
RG nº 56.750.768-7 , CPF nº 458.655.728-74 , data
de nascimento 24/10/1999 declaro para os devidos fins, que autorizo a
utilização de fotografias ou imagens em, em caráter gratuito para o uso em
Trabalhos de Conclusão de Curso Técnico em Processos Fotográficos da ETEC
Deputado Salim Sedeh (Leme/SP) e atividades de cunho didáticos-pedagógicos,
para serem utilizadas integralmente ou em parte, com a citação de meu nome, nas
condições da captação das imagens, sem restrição de prazos, desde a presente
data.

Esta autorização se refere a fotografias ou imagens em vídeo, com ou sem
captação de som, produzidas pelos próprios alunos do curso para uso restritamente
educativo, sem fins financeiros e serão veiculadas em mídias eletrônicas e
impressas.



ASSINATURA

DATA 25/11/2021



Técnico em Processos Fotográficos

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM PESSOAL

Eu, Gabriela Dupla Martini,
RG nº 492853901, CPF nº 415 917 958 42, data
de nascimento 23 / 06 / 1993 declaro para os devidos fins, que autorizo a
utilização de fotografias ou imagens em, em caráter gratuito para o uso em
Trabalhos de Conclusão de Curso Técnico em Processos Fotográficos da ETEC
Deputado Salim Sedeh (Leme/SP) e atividades de cunho didáticos-pedagógicos,
para serem utilizadas integralmente ou em parte, com a citação de meu nome, nas
condições da captação das imagens, sem restrição de prazos, desde a presente
data.

Esta autorização se refere a fotografias ou imagens em vídeo, com ou sem
captação de som, produzidas pelos próprios alunos do curso para uso restritamente
educativo, sem fins financeiros e serão veiculadas em mídias eletrônicas e
impressas.

Gabriela Dupla Martini
ASSINATURA

DATA 18 / 11 / 21



Técnico em Processos Fotográficos

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM PESSOAL

(MENOR DE IDADE)

Eu, Spaide Sp. Marchetti,
 RG nº 36.637.227-0, CPF nº 192032558190, data
 de nascimento 09/07/76 declaro para os devidos fins, que autorizo a
 utilização de fotografias ou imagens em vídeo de
Sra. Eliza Marchetti Moraes, data
 de nascimento 07/10/2007 em caráter gratuito para o uso em Trabalhos de
 Conclusão de Curso Técnico em Processos Fotográficos da Etec Deputado Salim
 Sedeh (Leme/SP) e atividades de cunho didáticos-pedagógicos, para serem
 utilizadas integralmente ou em parte, com a citação de meu nome, nas condições da
 captação das imagens, sem restrição de prazos, desde a presente data.

Esta autorização se refere a fotografias ou imagens em vídeo, com ou sem
 captação de som, produzidas pelos próprios alunos do curso para uso restritamente
 educativo, sem fins financeiros e serão veiculadas em mídias eletrônicas e
 impressas.

Spaide Sp. Marchetti
 ASSINATURA DO RESPONSÁVEL

DATA 18/11/2021



Técnico em Processos Fotográficos

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM PESSOAL

Eu, Lucas A. M. Amêli,
RG nº 55.136.674-6, CPF nº 432.028.283-29, data
de nascimento 02/04/02 declaro para os devidos fins, que autorizo a
utilização de fotografias ou imagens em, em caráter gratuito para o uso em
Trabalhos de Conclusão de Curso Técnico em Processos Fotográficos da ETEC
Deputado Salim Sedeh (Leme/SP) e atividades de cunho didáticos-pedagógicos,
para serem utilizadas integralmente ou em parte, com a citação de meu nome, nas
condições da captação das imagens, sem restrição de prazos, desde a presente
data.

Esta autorização se refere a fotografias ou imagens em vídeo, com ou sem
captação de som, produzidas pelos próprios alunos do curso para uso restritamente
educativo, sem fins financeiros e serão veiculadas em mídias eletrônicas e
impressas.

Lucas A. M. Amêli

ASSINATURA

DATA 18/11/21




Técnico em Processos Fotográficos

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM PESSOAL

Eu, Luis Henrique Barbosa,
RG nº 56017429-6, CPF nº 46327932816, data
de nascimento 01/04/02 declaro para os devidos fins, que autorizo a
utilização de fotografias ou imagens em, em caráter gratuito para o uso em
Trabalhos de Conclusão de Curso Técnico em Processos Fotográficos da ETEC
Deputado Salim Sedeh (Leme/SP) e atividades de cunho didáticos-pedagógicos,
para serem utilizadas integralmente ou em parte, com a citação de meu nome, nas
condições da captação das imagens, sem restrição de prazos, desde a presente
data.

Esta autorização se refere a fotografias ou imagens em vídeo, com ou sem
captação de som, produzidas pelos próprios alunos do curso para uso restritamente
educativo, sem fins financeiros e serão veiculadas em mídias eletrônicas e
impressas.



ASSINATURA DO RESPONSÁVEL

DATA 11/12/22



Técnico em Processos Fotográficos

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM PESSOAL

Eu, Marcos Felipe Godoy,
RG nº 36.183.445-7, CPF nº 412.164.848-05, data
de nascimento 19 / 03 / 91 declaro para os devidos fins, que autorizo a
utilização de fotografias ou imagens em, em caráter gratuito para o uso em
Trabalhos de Conclusão de Curso Técnico em Processos Fotográficos da ETEC
Deputado Salim Sedeh (Leme/SP) e atividades de cunho didáticos-pedagógicos,
para serem utilizadas integralmente ou em parte, com a citação de meu nome, nas
condições da captação das imagens, sem restrição de prazos, desde a presente
data.

Esta autorização se refere a fotografias ou imagens em vídeo, com ou sem
captação de som, produzidas pelos próprios alunos do curso para uso restritamente
educativo, sem fins financeiros e serão veiculadas em mídias eletrônicas e
impressas.

Marcos F. Godoy
ASSINATURA

DATA 26 / 11 / 21



Técnico em Processos Fotográficos

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM PESSOAL

Eu, Márcia Gonçalves Pires Leite,
RG nº 41.024.499-x, CPF nº 321889118-30, data
de nascimento 09/01/1984 declaro para os devidos fins, que autorizo a
utilização de fotografias ou imagens em, em caráter gratuito para o uso em
Trabalhos de Conclusão de Curso Técnico em Processos Fotográficos da ETEC
Deputado Salim Sedeh (Leme/SP) e atividades de cunho didáticos-pedagógicos,
para serem utilizadas integralmente ou em parte, com a citação de meu nome, nas
condições da captação das imagens, sem restrição de prazos, desde a presente
data.

Esta autorização se refere a fotografias ou imagens em vídeo, com ou sem
captação de som, produzidas pelos próprios alunos do curso para uso restritamente
educativo, sem fins financeiros e serão veiculadas em mídias eletrônicas e
impressas.

Márcia Gonçalves Pires Leite
ASSINATURA

DATA 26/11/21



Técnico em Processos Fotográficos

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM PESSOAL

Eu, Roda Rousso P. da Silva,
RG nº 57.418.040-5, CPF nº 490.992.018-85, data
de nascimento 03 / 02 / 2005 declaro para os devidos fins, que autorizo a
utilização de fotografias ou imagens em, em caráter gratuito para o uso em
Trabalhos de Conclusão de Curso Técnico em Processos Fotográficos da ETEC
Deputado Salim Sedeh (Leme/SP) e atividades de cunho didáticos-pedagógicos,
para serem utilizadas integralmente ou em parte, com a citação de meu nome, nas
condições da captação das imagens, sem restrição de prazos, desde a presente
data.

Esta autorização se refere a fotografias ou imagens em vídeo, com ou sem
captação de som, produzidas pelos próprios alunos do curso para uso restritamente
educativo, sem fins financeiros e serão veiculadas em mídias eletrônicas e
impressas.

Roda
ASSINATURA

DATA 18 / 11 / 2021