



Fragmento do cartaz do filme **Quero ser John Malkovich**. Internet: <www.themoviedb.org/movie>.

LEIA COM ATENÇÃO AS INSTRUÇÕES ABAIXO

- 1 Neste caderno de prova, constam três tarefas. Caso ele esteja incompleto ou tenha qualquer defeito, solicite ao fiscal de sala mais próximo que tome as providências cabíveis.
- 2 Quando autorizado pelo chefe de sala, no momento da identificação, escreva, no espaço apropriado abaixo, com a sua caligrafia usual, a seguinte frase:

Tudo aquilo que é contraditório gera vida.

- 3 Não serão prestadas informações a respeito das questões além daquelas contidas neste caderno.
- 4 Na duração do teste, está incluído o tempo destinado à identificação — que será feita no decorrer do teste.
- 5 Durante o teste, não se levante nem se comunique com outros candidatos.
- 6 Nas tarefas que envolvem elaboração de texto, escreva com letra legível nos espaços reservados para isso. Nesses textos, é obrigatório o uso de caneta esferográfica de tinta preta ou azul. Textos escritos a lápis não serão avaliados. Em caso de erro, risque com um traço simples o que foi erroneamente grafado e, se for o caso, escreva, em seguida, o correspondente substitutivo. Lembre-se: parênteses não podem ser usados com a finalidade de anular textos.
- 7 Não serão avaliadas respostas apresentadas em espaços indevidos deste caderno de prova.
- 8 São vedados o uso de materiais de consulta e o empréstimo de materiais no decorrer do teste, mesmo que se trate de material de candidato que já tenha terminado o teste. Utilize apenas os instrumentos e os materiais indicados em edital e os fornecidos pelo Cespe/UnB. Não é obrigatória a utilização de todos os materiais.
- 9 Ao término do teste, chame o fiscal de sala mais próximo e devolva-lhe este caderno, único documento válido para a correção de seu teste. Após esse procedimento, deixe o local de realização do teste.
- 10 A desobediência a qualquer uma destas instruções poderá implicar a não correção do teste, o que corresponderá a teste anulado.
- 11 Informação sobre datas referentes à Certificação de Habilidades Específicas poderá ser obtida no edital que rege o evento, disponível no sítio www.cespe.unb.br.

Algumas palavras iniciais

A finalidade desta prova é avaliar um conjunto de habilidades julgadas necessárias para o bom desenvolvimento da formação de um desenhista industrial (*designer*). A intenção, ao propor as tarefas, foi convidar e provocar você a mostrar as suas habilidades.

Por isso, não fique preocupado ou com receio de fazer a prova, imaginando qual seria a “resposta certa”. Esta prova é um instrumento para conhecermos você um pouco mais, e a melhor resposta que você nos poderá dar às tarefas propostas será sempre aquela em que você tenha conseguido **mobilizar** e nos **mostrar**, ao máximo, as suas habilidades.

Assim, quanto mais você se **envolver** com as situações propostas nas questões do teste, quanto mais você **investir** de si na elaboração, quanto mais **originais** forem as soluções propostas por você, quanto mais você mostrar como **sente** e **percebe** o mundo à sua volta, mais capazes seremos para reconhecer as suas habilidades.

Portanto, coragem! E uma boa prova para você!



Nome: _____

Inscrição: _____

Assinatura: _____

máscara

IDENTIDADE



Cena do filme **Cisne Negro**. Título original: Black Swan. Lançamento: 2010 (EUA). Direção: Darren Aronofsky. Atores: Natalie Portman, Mila Kunis, Winona Ryder, Vincent Cassel.

O tema desta prova de habilidade específica é IDENTIDADE. Não existe produção de *design* ou desenho industrial sem a procura das características que diferenciam um ser, um povo ou um objeto. O convite que fazemos a você é percorrer os entendimentos geopolíticos, culturais e sociais de identidade, demonstrando suas habilidades criativas, inovadoras, representativas e discursivas. Leia com atenção os fragmentos de textos disponíveis nesta prova. Ao apresentá-los, o intuito é fornecer elementos repertoriais e poéticos que auxiliem na elaboração das respostas.

A identidade, como a pele, renova-se, perde-se de sete em sete anos, muda no mesmo corpo, torna diferente a permanência humana. A identidade é a soma das intenções, uma foto instantânea para um propósito imediato que não dura. A identidade é um equívoco para camuflar o coração.

Pedro Mexia. In: **Duplo Império**.
Internet: <www.citador.pt/poemas/identidade-pedro-mexia>.

Identidade é um sonho que o outro tem do eu.

Jorge Luís Borges. *Apud* G. Bonsiepe. **Design, Cultura, Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2010, p. 49.

Todo o homem que há sou Eu. Toda a sociedade está dentro de mim. Eu sou os meus melhores amigos e os meus verdadeiros inimigos. O resto — o que está lá fora — desde as planícies e os montes até às gentes — tudo isso não é senão paisagem...

Fernando Pessoa. In: **Reflexões pessoais**.
Internet: <www.citador.pt/textos/toda-a-sociedade-esta-dentro-de-mim-fernando-pessoa>.

A identidade não pode ser aceita como algo terminado nem definitivo; ao contrário, é uma possibilidade sempre aberta.

Ali Ahmad Said. *Apud* G. Bonsiepe. **Design, Cultura, Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2010, p. 50.

Imprima-se !!!
Boa prova.

1

Habilidades a serem avaliadas (valor: 3,5 pontos)

Configuração/conformação

Raciocínio espacial

Representação de situação ativa do mundo real

Contexto

A gastronomia constitui traço de identidade cultural de alta relevância para um povo. Recentemente, a cachaça foi considerada patrimônio cultural brasileiro. Em cada um dos lugares sinalizados abaixo — México, Rússia, Itália, Escócia e Japão —, há bebidas típicas mundialmente conhecidas, como registrado no mapa.



Tarefas

- » Escolha uma das localidades assinaladas no mapa.
- » A partir da imagem da garrafa à esquerda, desenhe uma garrafa no quadro ao lado, acrescentando luz e sombra, para dar a ideia de volume.
- » Sobre a garrafa, desenhe um rótulo que represente aspectos culturais da localidade e identifique visualmente a bebida e a nacionalidade dela.
- » Justifique sua criação no espaço abaixo.

2

Habilidades a serem avaliadas (valor: 3,0 pontos)
Elaboração do talher
Criatividade
Raciocínio espacial
Abstração

Contextualização

Em 2010, foi descoberta a última civilização isolada do mundo, em Steknoff, no extremo norte do planeta, entre a Rússia e o Polo Norte. Os utensílios em Steknoff em nada lembram os da cultura ocidental ou oriental. Talher ou *hashi* não fazem sentido nessa civilização, pois nela a necessidade de se alimentar conectou-se com os mandamentos de uma crença religiosa que apregoa que a mão nunca deve ser levada à boca durante a prática alimentar e que os alimentos devem estar cortados no tamanho certo quando são servidos. Alimentos de origem animal, vegetal e mineral devem ser servidos separadamente.

Tarefa

Com base nessas informações, crie, no quadro ao lado, um utensílio doméstico a ser usado em Steknoff e que tenha a função de talher. Observe que, nessa civilização, não se pode movimentar a mão em direção à boca durante as refeições e os alimentos são servidos cortados e separados por categorias. Você pode representar esse objeto da forma que quiser, usando os materiais que julgar necessários (lápiz de cor, grafite etc.). Em seguida, justifique a sua criação no espaço reservado abaixo.



3

Habilidades a serem avaliadas (valor: 3,5 pontos)
 Criatividade
 Construção de representação gráfica de modo sintético
 Fluência gráfica

Contextualização

As tribos urbanas são agrupamentos de pessoas, jovens, em sua maioria, que buscam uma forma de expressão visual impressa no modo como se vestem, cortam ou cuidam de seus cabelos e se divertem. A busca por uma identidade faz que os participantes de uma tribo nunca sejam confundidos com os de outra. Presentes nas grandes cidades, os componentes dessas tribos fazem parte da paisagem contemporânea. Suas identificações não se relacionam com as características geográficas ou culturais das regiões onde residem. Logo, é possível encontrar um emo em Brasília, Curitiba ou Berlim.

As imagens ilustram um componente de uma tribo urbana que se veste como personagem de filmes ou mangás (otaku); um componente de uma tribo urbana que gosta do estilo musical emcore e que é sensível, romântico e melancólico (emo); um componente de uma tribo formada por herdeiros dos *punks* que cultuam a noite, a morte, os cemitérios e a melancolia (gótico); um componente de uma tribo característica da década de 90 que se veste, para festas noturnas, usando brilho e cores e modifica os cabelos (*clubber*).

Tarefa

- » A partir das características mais marcantes de cada tribo mencionada, escolha duas tribos e crie uma marca* para cada uma delas utilizando os quadros reservados na próxima página.
- » Justifique as criações no espaço reservado.

*Considere como marca qualquer representação gráfica padronizada e distintiva utilizada como representação de uma empresa ou pessoa.

OTAKU



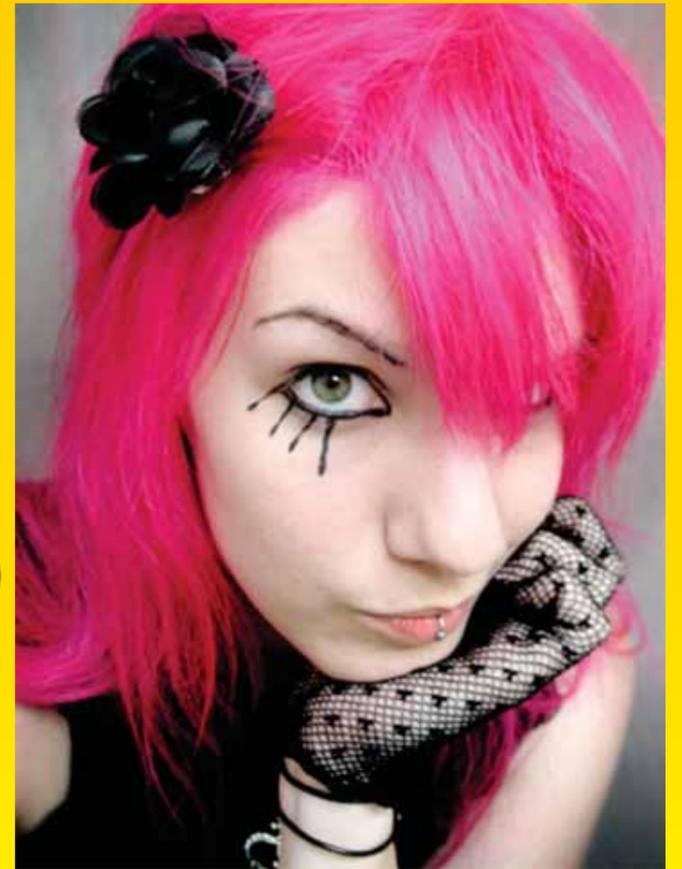
Otakus. Internet: <www.mewmewcosplay.blogspot.com>.

GÓTICO



Góticos. Internet: <www.goticoaleatorio.files.wordpress.com>.

EMO



Emo. Internet: <www.upload.wikimedia.org>.

CLUBBER



Clubbers. Internet: <www.dramadasexoticas.wordpress.com>.

