

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**  
**Escola De Belas Artes**  
**Programa De Pós-Graduação em Artes**

**Ronaldo Auad Moreira**

**JOGOS COM O SONORO, O VISUAL, O VERBAL:  
o acaso e o aleatório como objetos de proposições  
dedicadas ao ensino de arte**

**Belo Horizonte/MG**

**2024**

**Ronaldo Auad Moreira**

**JOGOS COM O SONORO, O VISUAL, O VERBAL:  
o acaso e o aleatório como objetos de  
proposições dedicadas ao ensino de arte**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação  
em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade  
Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à  
obtenção de título de doutor em Artes  
Linha de pesquisa: Ensino-Aprendizagem em Arte

Orientadora: Profa. Dra. Mariana de Lima e Muniz

**Belo Horizonte/MG**

**2024**

Ficha catalográfica  
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

|                      |   |
|----------------------|---|
| 707<br>M838j<br>2024 | <p>Moreira, Ronaldo Auad, 1959-<br/>Jogos com o sonoro, o visual, o verbal [recurso eletrônico] : o acaso e o aleatório como objetos de proposições dedicadas ao ensino de arte / Ronaldo Auad Moreira. – 2024.<br/>1 recurso online.</p> <p>Orientadora: Mariana de Lima e Muniz.</p> <p>Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.<br/>Inclui bibliografia.</p> <p>1. Jogos na arte – Teses.2. Arte – Estudo e ensino – Teses.3. Professores de arte – Formação – Teses. 4. Memória na arte – Teses. 5. Patrimônio cultural – Proteção – Teses. I. Muniz, Mariana de Lima e, 1976- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.</p> |
|----------------------|---|



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
COLEGIADO DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

## FOLHA DE APROVAÇÃO

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Tese do aluno **RONALDO AUAD MOREIRA** - Número de Registro **2020681310**.

Título: **“Jogos com o sonoro, o visual, o verbal: o acaso e o aleatório como objetos de proposições dedicadas ao Ensino de Arte”**

Prof. Dr. Rodrigo Vivas Andrade – Titular presidente nomeado pela orientadora Profa. Dra. Mariana de Lima e Muniz – EBA/UFMG

Prof. Dr. Pablo Alexandre Gobira de Souza Ricardo – Titular – UEMG

Prof. Dr. Arnaldo Leite Alvarenga – Titular – EBA/UFMG

Profa. Dra. Maria Lúcia Santaella Braga – Titular – PUC SP

Belo Horizonte, 23 de fevereiro de 2024.



Documento assinado eletronicamente por **Rodrigo Vivas Andrade, Professor do Magistério Superior**, em 26/02/2024, às 17:21, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Maria Lucia Santaella Braga, Usuária Externa**, em 27/02/2024, às 09:44, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Pablo Alexandre Gobira de Souza Ricardo, Usuário Externo**, em 27/02/2024, às 12:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Arnaldo Leite de Alvarenga, Professor do Magistério Superior**, em 28/02/2024, às 09:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Magali Melleu Sehn, Professora do Magistério Superior**, em 28/02/2024, às 11:06, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).





á autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufmg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **3056585** e o código CRC **CEDEF6CC**.

---

À Edileia e Anaïs,  
com todo o meu amor

## AGRADECIMENTOS

À Professora Mariana de Lima e Muniz, por sua orientação precisa, pelos diálogos contínuos.

Aos membros da banca avaliadora desta tese, Professora Maria Lucia Santaella Braga, Professor Arnaldo Leite de Alvarenga, Professor Pablo Alexandre Gobira de Souza Ricardo, Professor Rodrigo Vivas Andrade, Professora Gabriela Córdova Christófaru.

Aos meus pais, pelo ambiente proposto para a minha formação estética.

Ao meu querido sogro, Joaquim da Silva Barros (in memoriam), pelo apoio constante a minha trajetória como artista, professor e pesquisador.

À Profa Andréa Mollica do Amarante Páffaro, diretora do complexo de museus da Universidade Federal de Alfenas.

Ao Thiago Bueno Pereira, técnico em assuntos educacionais, integrante da equipe do complexo de museus da UNIFAL-MG.

À Profa Rosemeire Correia e às docentes da Escola Estadual Dr Arlindo da Silveira.

À Professora Ana Lúcia Marques, pela revisão do texto desta tese.

Ao Marlom César da Silva, bibliotecário da UNIFAL-MG, pelo apoio a formatação científica do texto desta tese.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

*(...) O maravilhoso do jogo é que, como a poesia, coloca em movimento a necessidade para produzir o acaso ou algo que se assemelha: o inesperado (...)*

Octávio Paz (2003, p. 232)

## RESUMO

*Jogos com o sonoro, o visual, o verbal: o acaso e o aleatório como objetos de proposições dedicadas ao Ensino de Arte* é o título desta pesquisa de doutorado desenvolvida no âmbito da linha *Ensino-Aprendizagem em Arte*, sob a orientação da Professora Mariana de Lima e Muniz. O objetivo dessa pesquisa é elaborar jogos que desarmem os sentidos e dissolvam procedimentos sintáticos, formais e discursivos que se superpõem às reais necessidades de processos de criação de linguagens da arte, bem como à expansão de concepções metodológicas vinculadas ao seu ensino. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*, teoria semiótica desenvolvida por Maria Lucia Santaella Braga, se apresenta como norteadora da pesquisa em questão. Isso pode ser verificado desde o título a ela atribuído. Em relação às principais referências processuais e estéticas para a criação dos jogos, essas compreendem as operações do acaso inscritas nas poéticas do músico e compositor John Cage e do bailarino e coreógrafo Merce Cunningham. O desenvolvimento desta pesquisa compreendeu o processo de formação continuada dedicado a docentes dos cinco anos iniciais do Ensino Fundamental de uma escola estadual do município de Alfenas-MG, processo que abarcou a elaboração de variações dos jogos a partir de conteúdos sonoros, visuais e verbais presentes nos espaços e nos acervos do Museu da Memória e Patrimônio e do Museu de História Natural, ambos pertencentes ao complexo de museus da Universidade Federal de Alfenas – UNIFAL-MG. A análise dos desenhos, colagens e vídeos resultantes dessas variações foi norteada pela teoria *Matrizes da linguagem e pensamento*. Espera-se que essa pesquisa possa promover uma expansão da interação entre docentes dos anos iniciais do ensino fundamental com questões relacionadas a memória, patrimônio público e linguagens da arte, com vistas a uma inserção mais efetiva destas temáticas nos currículos escolares.

Palavras-Chave: Ensino de Arte nos anos iniciais do Ensino Fundamental; jogos com o sonoro, o visual e o verbal; acaso e aleatório em processos de criação; hibridização de linguagens; memória e patrimônio.

## ABSTRACT

*Playing with sound, visual, and verbal elements: chance and randomness as objects of propositions dedicated to art teaching* is the title of this doctoral research developed within the scope of the *Art teaching and learning* research line, under the guidance of Professor Mariana de Lima e Muniz. The objective of this research is to develop ways of playing with art elements that will be able to disarm senses and dissolve syntactic, formal, and discursive procedures that are superimposed on the real needs of the processes of creation of art languages, as well as to promote the expansion of methodological conceptions linked to art teaching. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal* (*Matrices of language and thought: sound, visual, verbal*), a semiotic theory developed by Maria Lucia Santaella Braga, guides the present research, what can be verified from the title assigned to it. The main procedural and aesthetic references for the creation of such ways of artistic play comprise the operations of chance inscribed in the poetics of the musician and composer John Cage and of the dancer and choreographer Merce Cunningham. The development of this research comprised the ongoing training process of teachers from the initial five years of Elementary School at a state school in the city of Alfenas-MG, a process that included the development of game variations based on sound, visual and verbal contents present in the spaces and collections of the Museum of Memory and Heritage and of the Museum of Natural History, both belonging to the museum complex of the Federal University of Alfenas – UNIFAL-MG. The analysis of the drawings, collages and videos resulting from these variations was guided by the theory of the *Matrices of language and thought* as mentioned above. It is hoped that this research can promote an expansion of interaction between teachers in the early years of elementary school and issues related to memory, public heritage and art languages, with a view to a more effective inclusion of these themes in school curricula.

**Keywords:** Art teaching in early years of Elementary School; playing with sound, visual, and verbal elements in art; chance and randomness in creation processes; language hybridization; memory and heritage.

## LISTA DE FIGURAS

|  |    |
|--|----|
| Figura 1 - Capa da edição brasileira do livro De segunda a um ano, que expõe uma obra do artista brasileiro Jorge Barrão ..... | 30 |
| Figura 2 - Changes - Disappearances, number 11 .....   | 32 |
| Figura 3 – Um jour ou deux .....   | 34 |
| Figura 4 - Beach Birds.....  | 35 |
| Figura 5 - Suite For Five .....  | 36 |
| Figura 6 - Antic Meet.....   | 37 |
| Figura 7 - Biped .....   | 45 |
| Figura 8 - A última ceia.....  | 45 |
| Figura 9 - Biped .....   | 46 |
| Figura 10 - Biped .....  | 47 |
| Figura 11 - Biped .....  | 47 |
| Figura 12 - Biped .....  | 48 |
| Figura 13 - Sounddance .....   | 49 |
| Figura 14 - Sounddance .....   | 50 |
| Figura 15 - Split Sides.....   | 51 |
| Figura 16 - Split Sides.....   | 51 |
| Figura 17 - Jogo Infância: tempo e memória .....   | 58 |
| Figura 18 - Desenho resultante da combinatória 3-6-4.....  | 59 |
| Figura 19 - Fotografia dos graduandos da primeira turma dos cursos .....   | 60 |
| Figura 20 - Charles Sanders Peirce: as três tricotomias de signos .....  | 63 |
| Figura 21 - Composição IV (fragmento).....   | 74 |
| Figura 22 - Objet trouvé .....   | 75 |
| Figura 23 - Reflexão da ursa maior .....   | 76 |
| Figura 24 - Composição com amarelo, azul .....   | 77 |
| Figura 25 - Majas no balcão.....   | 79 |
| Figura 26 - Uma rua de Alfenas — MG vista de uma padaria .....   | 80 |
| Figura 27 - A Escola de Atenas .....   | 81 |
| Figura 28 - Viajantes entre montanhas e riachos .....  | 82 |
| Figura 29 - Cruz.....  | 83 |
| Figura 30 — A justiça.....   | 84 |

|  |     |
|--|-----|
| Figura 31 - Ambas as faces da Paleta de Narmer.....  | 85  |
| Figura 32 - Morangos silvestres.....   | 86  |
| Figura 33 - Desenho.....   | 96  |
| Figura 34 - Escultura.....   | 97  |
| Figura 35 - Grupo Corpo.....   | 97  |
| Figura 36 - O Pulsar.....  | 98  |
| Figura 37 - Sem título da série Objetos gráficos.....  | 99  |
| Figura 38 - Bassano in Teverina.....   | 99  |
| Figura 39 - Pancake.....   | 101 |
| Figura 40 - Alviceleste.....   | 101 |
| Figura 41 - Maria, Maria.....  | 102 |
| Figura 42 - Frame do clip O estrangeiro.....   | 103 |
| Figura 43 - Imagem e palavra.....  | 104 |
| Figura 44 - Os gigantes da montanha.....   | 105 |
| Figura 45 - Circo Luso-Africano.....   | 105 |
| Figura 46 - Momento do processo de criação no âmbito do Jogo MAM II.....   | 109 |
| Figura 47 - dado de seis faces.....  | 110 |
| Figura 48 - dados de oito faces.....   | 110 |
| Figura 49 - Diagrama do Jogo Anaïs.....  | 113 |
| Figura 50 - Pintura a partir da combinatória 5-2-1.....  | 114 |
| Figura 51 - Pintura a partir da combinatória 4-1-6.....  | 114 |
| Figura 52 - Diagrama do Jogo Cage e Cunningham.....  | 116 |
| Figura 53 - Desenho resultante do Jogo.....  | 117 |
| Figura 54 - Desenho resultante do Jogo Cage e Cunningham.....  | 118 |
| Figura 55 - Diagrama do Jogo MAM I.....  | 119 |
| Figura 56 - participante realiza um desenho a partir da combinatória<br>6-3-2.....                                     | 120 |
| Figura 57 - Visualidade (folha a esquerda do díptico sugerida pela<br>combinatória 6-3-2.....                          | 121 |
| Figura 58 - Diagrama do Jogo campos de reações: títulos de Drummond.....   | 122 |
| Figura 59 - visualidade resultante da combinatória 2-6-5-2 do Jogo campos<br>de reações: títulos de Drummond.....      | 123 |
| Figura 60 - Visualidade resultante das reações de um dos participantes às<br>visualidades elaboradas pelo seu par..... | 124 |



|   |     |
|---|-----|
| Figura 61 - Diagrama do Jogo dos pedaços .....                              | 125 |
| Figura 62 - Desenvolvimento do Jogo dos pedaços .....                       | 126 |
| Figura 63 - Jogo dos pedaços (concluído) .....                              | 126 |
| Figura 64 - Monotipias .....  | 128 |
| Figura 65 - Círculo inscrito com pincel e água sobre papel .....            | 129 |
| Figura 66 - Inscrições geradas a partir do Jogo Mira .....                  | 130 |
| Figura 67 - Inscrição volátil da palavra luz .....                          | 130 |
| Figura 68 - Jogo Mira .....   | 131 |
| Figura 69 - Gesto puro .....  | 131 |
| Figura 70 - Quase palavra .....   | 132 |
| Figura 71 - Jogo Errático I .....   | 135 |
| Figura 72 - Primeira página do Bloco 1 do diagrama do Jogo errático I ..... | 136 |
| Figura 73 - Primeira página do Bloco 2 do diagrama do Jogo errático I ..... | 136 |
| Figura 74 - Trabalho 02, resultante da combinatória 37-32 .....             | 137 |
| Figura 75 - A rua embandeirada .....  | 138 |
| Figura 76 - Trabalho 04, resultante da combinatória 30-41 .....             | 139 |
| Figura 77 - Retrato do Cardeal Fernando Nino de Guevara .....               | 140 |
| Figura 78 - Exposição Jogos erráticos .....                                 | 141 |
| Figura 79 - Diagrama do Jogo Formação de superfícies .....                  | 142 |
| Figura 80 - formação de uma superfície a partir de quadrados .....          | 143 |
| Figura 81 - formação de uma superfície a partir de quadrados .....          | 143 |
| Figura 82 - formação de uma superfície a partir de tramas .....             | 144 |
| Figura 83 - Diagrama do Vídeo-Jogo Minas Líbano .....                       | 145 |
| Figura 84 - frame do vídeo Coração .....                                    | 147 |
| Figura 85 - frame do vídeo Das janelas .....                                | 148 |
| Figura 86 - frame do vídeo Duas .....                                       | 149 |
| Figura 87 - frame do vídeo Jamel .....                                      | 149 |
| Figura 88 - Prédio da EFOA .....  | 151 |
| Figura 89 - Quadro de formatura .....                                       | 153 |
| Figura 90 - Quadro de formatura .....                                       | 153 |
| Figura 91 - Patrimônio geológico .....                                      | 154 |
| Figura 92 - Patrimônio biológico .....                                      | 155 |
| Figura 93 - Sino budista .....  | 157 |
| Figura 94 - Marcas do tempo intrínseco e extrínseco .....                   | 160 |

|  |     |
|--|-----|
| Figura 95 - Marcas do tempo extrínseco .....   | 160 |
| Figura 96 - Marcas do tempo extrínseco .....   | 161 |
| Figura 97 - Nossa Senhora entronizada com o Menino.....  | 162 |
| Figura 98 - Coleta da neblina .....  | 162 |
| Figura 99 - Coleta da neblina .....  | 163 |
| Figura 100 - Modelo de diagrama impresso .....   | 164 |
| Figura 101 - diagrama do jogo criado por uma das participantes do primeiro<br>ciclo de oficinas..... | 165 |
| Figura 102 - diagrama do jogo criado por uma das participantes do primeiro<br>ciclo de oficinas..... | 166 |
| Figura 103 - paisagem de Rugendas .....  | 167 |
| Figura 104 - A Cuca .....  | 167 |
| Figura 105 - diagrama do jogo criado por uma das participantes do primeiro<br>ciclo de oficinas..... | 168 |
| Figura 106 - Diagrama do Jogo Infância: tempo e memória .....  | 170 |
| Figura 107 - visualidade resultante da combinatória 3-6-4.....                                       | 171 |
| Figura 108 - diagrama do Jogo Campos de reações.....   | 174 |
| Figura 109 - Bloco 1 do Jogo campo de reações.....   | 175 |
| Figura 110 - Bloco 2 do Campo de reações.....  | 175 |
| Figura 111 - Bloco 3 do Jogo Campo de reações.....   | 176 |
| Figura 112 - Possibilidade 1: Ceia Eucarística, 1925 .....   | 177 |
| Figura 113 - Possibilidade 2: O touro (Boi na floresta), 1928 .....                                  | 177 |
| Figura 114 - Possibilidade 3: Pássaro de papelão, 1955 .....   | 178 |
| Figura 115 - Possibilidade 4: Retrato Silencioso, 1975.....  | 178 |
| Figura 116 - Possibilidade 5: Regiões dos desejos, 1984 .....  | 179 |
| Figura 117 - Possibilidade 6: Malabarismo, 1984.....   | 179 |
| Figura 118 - Possibilidade 1: Retirantes (sem data) .....  | 180 |
| Figura 119 - Possibilidade 2: Judith, 1909.....  | 180 |
| Figura 120 - Possibilidade 3: Olaria, 1966 .....   | 181 |
| Figura 121 - Possibilidade 4: Noturno, 1950 .....  | 181 |
| Figura 122 - Possibilidade 5: Estudo retrato, 1978 .....   | 182 |
| Figura 123 - Possibilidade 6: Miriti bonecos dançando, 2001.....                                     | 182 |
| Figura 124 - Possibilidade 1: Rios de palavras, 1987.....  | 183 |
| Figura 125 - Possibilidade 2: Baile à fantasia, 1913.....  | 183 |

|   |     |
|---|-----|
| Figura 126 - Possibilidade 3: Noite de São João, 1961 .....   | 184 |
| Figura 127 - Possibilidade 4: A luta pela terra, 1983 .....   | 184 |
| Figura 128 - Possibilidade 5: Rio, 1951 .....   | 185 |
| Figura 129 - Possibilidade 6: Sócrates, 1988 .....  | 185 |
| Figura 130 - o ornamental, em Klimt, e o tom sóbrio, em Goeldi.....   | 186 |
| Figura 131 - a subjetividade determinada nos retratos Francis Bacon e João<br>Câmara.....   | 186 |
| Figura 132 - reproduções correspondentes a combinatória 2-6-2.....  | 187 |
| Figura 133 - Recorte e colagem resultante da combinatória 2-6-2.....  | 188 |
| Figura 134 - Prédio da EFOA, 1947 .....   | 192 |
| Figura 135 - Graduandos da primeira turma da EFOA, 1917 .....   | 193 |
| Figura 136 - quadro de formatura dos graduandos de 1931 .....   | 193 |
| Figura 137 - quadro (objeto) dos graduandos de 1960 .....   | 194 |
| Figura 138 - Diorama: cerrado e Mata atlântica .....  | 195 |
| Figura 139 - Esqueleto de um cachorro .....   | 195 |
| Figura 140 - Gravação de um esqueleto .....   | 196 |
| Figura 141 - Sagrado em território, 2001 .....  | 196 |
| Figura 142 - Manto Tupinambá .....  | 197 |
| Figura 143 - Vanguarda viperina.....  | 197 |
| Figura 144 - ações do tempo sobre a fotografia .....  | 198 |
| Figura 145 – Escultura.....   | 199 |
| Figura 146 - tratamento cromático digital do detalhe de uma fotografia .....  | 200 |
| Figura 147 - diagrama do vídeo-jogo Tempo, memória e esquecimento 1 .....   | 202 |
| Figura 148 - Possibilidade 1 do Bloco 2: Visual: Foto das Alunas e dos Alunos<br>das turmas de 1917 da Escola de Farmácia e Odontologia de<br>Alfenas + imagens de outras fontes (opcional) ..... | 203 |
| Figura 149 - Possibilidade 1 do Bloco 2: Visual: Foto das Alunas e dos Alunos<br>das turmas de 1917 da Escola de Farmácia e Odontologia de<br>Alfenas + imagens de outras fontes (opcional) ..... | 203 |
| Figura 150 - Possibilidade 2 do Bloco 2: Visual: Quadro de formandos da<br>Escola de Farmácia e Odontologia de + imagens de outras<br>fontes (opcional) .....                                     | 204 |

|  |     |
|--|-----|
| Figura 151 - Possibilidade 2 do Bloco 2: Visual: Quadro de formandos da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens de outras fontes (opcional) .....  | 204 |
| Figura 152 - Possibilidade 3 do Bloco 2: Visual: Quadro de formandos da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional).....                         | 205 |
| Figura 153 - Possibilidade 4 do Bloco 2: Visual: Fotos dos Alunos da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional).....                            | 205 |
| Figura 154 - Possibilidade 4 do Bloco 2: Visual: Fotos dos Alunos da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional).....                            | 206 |
| Figura 155 - Possibilidade 5 do Bloco 2: Visual: Retratos com marcas da ação do tempo. Acervo do Museu da Memória e Patrimônio da UNIFAL-MG + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)..... | 206 |
| Figura 156 - Possibilidade 5 do Bloco 2: Visual: Retratos com marcas da ação do tempo. Acervo do Museu da Memória e Patrimônio da UNIFAL-MG + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)..... | 207 |
| Figura 157 - Possibilidade 5 do Bloco 2: Visual: Retratos com marcas da ação do tempo. Acervo do Museu da Memória e Patrimônio da UNIFAL-MG + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)..... | 207 |
| Figura 158 - Possibilidade 5 do Bloco 2: Visual: Retratos com marcas da ação do tempo. Acervo do Museu da Memória e Patrimônio da UNIFAL-MG + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)..... | 208 |
| Figura 159 - Possibilidade 6 do Bloco 2: Visual: Prédio e interiores da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional).....                           | 208 |
| Figura 160 - Possibilidade 6 do Bloco 2: Visual: Prédio e interiores da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional).....                         | 209 |

|  |     |
|--|-----|
| Figura 161 - Possibilidade 6 do Bloco 2: Visual: Prédio e interiores da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)..... | 209 |
| Figura 162 - Possibilidade 6 do Bloco 2: Visual: Prédio e interiores da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)..... | 210 |
| Figura 163 - diagrama do vídeo-jogo Museu de História Natural 1 .....  | 211 |
| Figura 164 - Possibilidade 1 do Bloco 2: Visual: Manto Tupinambá, obra de Lygia Pape + imagens de outras fontes (opcional) .....   | 211 |
| Figura 165 - Possibilidade 1 do Bloco 2: Visual: Manto Tupinambá, obra de Lygia Pape + imagens de outras fontes (opcional) .....   | 212 |
| Figura 166 - Possibilidade 1 do Bloco 2: Visual: Manto Tupinambá, obra de Lygia Pape + imagens de outras fontes (opcional) .....   | 212 |
| Figura 167 - Possibilidade 2 do Bloco 2: Visual: Píton + imagens de outras fontes (opcional) .....   | 213 |
| Figura 168 - Possibilidade 2 do Bloco 2: Visual: Píton + imagens de outras fontes (opcional) .....   | 213 |
| Figura 169 - Possibilidade 2 do Bloco 2: Visual: Píton + imagens de outras fontes (opcional) .....   | 213 |
| Figura 170 - Possibilidade 2 do Bloco 2: Visual: Píton + imagens de outras fontes.....   | 214 |
| Figura 171 - Possibilidade 3 do Bloco 2: Visual: Vanguarda Viperina, obra de Tunga + imagens de outras fontes (opcional) .....   | 215 |
| Figura 172 - Possibilidade 4 do Bloco 2: Visual: Detalhes do Diorama do Museu de História Natural + imagens de outras fontes (opcional).....                                     | 216 |
| Figura 173 - Possibilidade 4 do Bloco 2: Visual: Detalhes do Diorama do Museu de História Natural + imagens de outras fontes (opcional) .....                                    | 216 |
| Figura 174 - Possibilidade 4 do Bloco 2: Visual: Detalhes do Diorama do Museu de História Natural + imagens de outras fontes (opcional).....                                     | 217 |

|   |     |
|---|-----|
| Figura 175 - Possibilidade 4 do Bloco 2: Visual: Detalhes do Diorama do Museu de História Natural + imagens de outras fontes (opcional).....            | 217 |
| Figura 176 - Possibilidade 5 do Bloco 2: Visual: Coleta da Neblina, obra de Brígida Baltar + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)..... | 218 |
| Figura 177 - Possibilidade 5 do Bloco 2: Visual: Coleta da Neblina, obra de Brígida Baltar + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)..... | 218 |
| Figura 178 - Possibilidade 6 do Bloco 2: Visual: Ossaturas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional).....                                 | 219 |
| Figura 179 - diagrama do vídeo-jogo Tempo, memória e esquecimento 2.....  | 221 |
| Figura 180 - diagrama do vídeo-jogo Museu de História Natural 2.....  | 222 |
| Figura 181 - Possibilidade 1 do Bloco 2: Linguagem Visual: Manto Tupinambá .....  | 222 |
| Figura 182 - Possibilidade 2 do Bloco 2: Linguagem Visual: Manto Tupinambá .....  | 223 |
| Figura 183 - Possibilidade 3 do Bloco 2: Linguagem Visual: Coleta da Neblina, obra de Brígida Baltar.....   | 223 |
| Figura 184 - Possibilidade 4 do Bloco 2: Linguagem Visual: Coleta da Neblina, obra de Brígida Baltar.....   | 224 |
| Figura 185 - Possibilidade 5 do Bloco 2: Linguagem Visual: Entre dois mundos (detalhe), obra de Tunga.....  | 224 |
| Figura 186 - Possibilidade 6 do Bloco 2: Linguagem Visual: Vanguarda Viperina, obra de Tunga .....  | 225 |

## SUMÁRIO

|          |  |     |
|----------|--|-----|
| <b>1</b> | <b>INTRODUÇÃO</b> .....  | 17  |
| <b>2</b> | <b>AS POÉTICAS DE JOHN CAGE E MERCE CUNNINGHAM: BASES PROCESSUAIS E ESTÉTICAS PARA A CRIAÇÃO DOS JOGOS COM O SONORO, O VISUAL E O VERBAL</b> ..... | 28  |
| 2.1      | John Cage .....  | 29  |
| 2.2      | Merce Cunningham .....   | 32  |
| 2.3      | UMA IMERSÃO NO UNIVERSO CAGE-CUNNINGHAM .....  | 38  |
| 2.3.1    | Cage e Cunningham na mídia impressa .....  | 41  |
| <b>3</b> | <b>MATRIZES DA LINGUAGEM E PENSAMENTO: BASE TEÓRICA PARA A CRIAÇÃO, APLICAÇÃO E ANÁLISE DOS JOGOS COM O SONORO, O VISUAL, O VERBAL</b> .....       | 53  |
| 3.1      | PERCURSO TEÓRICO .....   | 53  |
| 3.2      | A FENOMENOLOGIA E A SEMIÓTICA DE CHARLES SANDERS PEIRCE .....  | 54  |
| 3.2.1    | O signo peirceano .....  | 56  |
| 3.3      | MATRIZES .....   | 61  |
| 3.3.1    | Transmutações incessantes .....  | 61  |
| 3.3.2    | As nove modalidades das matrizes sonora, visual e verbal .....   | 65  |
| 3.3.3    | Linguagens Híbridas .....  | 93  |
| <b>4</b> | <b>GÊNESE E HISTÓRICO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO DOS JOGOS COM O SONORO, O VISUAL, O VERBAL</b> .....  | 107 |
| 4.1      | O NASCIMENTO DOS <i>JOGOS COM O SONORO, O VISUAL E O VERBAL</i> EM MINHA TRAJETÓRIA DOCENTE .....  | 109 |
| 4.2      | A PRIMEIRA FASE DE CRIAÇÃO DOS JOGOS .....   | 112 |
| 4.2.1    | Variações da primeira fase de criação dos jogos .....  | 113 |
| 4.3      | A SEGUNDA FASE DE CRIAÇÃO DOS JOGOS .....  | 133 |
| 4.3.1    | Variações da segunda fase de criação dos jogos .....   | 133 |
| 4.4      | A TERCEIRA FASE DE CRIAÇÃO DOS JOGOS .....   | 144 |
| 4.4.1    | Variações da terceira fase de criação dos jogos .....  | 145 |
| <b>5</b> | <b>JOGOS COM O SONORO, O VISUAL E O VERBAL: TEMPO E MEMÓRIA</b> .....  | 151 |
| 5.1      | O INÍCIO .....   | 151 |
| 5.1.1    | As propostas do Museu da Memória e Patrimônio (MMP) e do Museu de História Natural (MHN) .....   | 152 |
| 5.1.2    | Sobre a escola participante da pesquisa .....  | 155 |
| 5.2      | CICLOS DE OFICINAS DE EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO DE VARIAÇÕES DOS <i>JOGOS COM O SONORO, O VISUAL E O VERBAL</i> .....                               | 163 |
| 5.2.1    | Primeiro Ciclo .....   | 163 |

|  |            |
|--|------------|
| 5.2.2 Segundo Ciclo .....  | 169        |
| <b>6 O PROCESSO DE ELABORAÇÃO E APLICAÇÃO DE VÍDEOS-JOGOS DEDICADOS AO COMPLEXO DE MUSEUS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALFENAS .....</b> | <b>191</b> |
| 6.1 SOBRE A ELABORAÇÃO DOS VÍDEOS-JOGOS.....   | 191        |
| 6.2 AS VARIAÇÕES DOS VÍDEOS-JOGOS TEMPO, MEMÓRIA E ESQUECIMENTO E MUSEU DE HISTÓRIA NATURAL .....                                      | 200        |
| 6.2.1 Tempo, memória e esquecimento 1 e Museu de História Natural 1.....   | 200        |
| 6.2.2 Tempo, memória e esquecimento 2 e Museu de História Natural 2.....   | 220        |
| 6.3 PROPOSIÇÃO E DESENVOLVIMENTO DOS VÍDEOS-JOGOS TEMPO, MEMÓRIA E ESQUECIMENTO 1 E 2 E MUSEU DE HISTÓRIA NATURAL 1 E 2 .....          | 225        |
| 6.3.1 Tempo, memória e esquecimento 1 e Museu de História Natural 1.....   | 226        |
| 6.3.2 Tempo, memória e esquecimento 2 e Museu de História Natural 2.....   | 232        |
| <b>7 CONCLUSÃO.....</b>  | <b>238</b> |
| <u>REFERÊNCIAS.....</u>  | <u>241</u> |
| <u>ANEXO A .....</u>   | <u>247</u> |



## 1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa de doutorado busca apresentar a proposição *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal* e sua inserção em processos de formação continuada de docentes dos anos iniciais do ensino fundamental. Esses jogos, dedicados ao ensino da Arte, compreendem o acaso e o aleatório como objetos de seus desdobramentos e variações.

Compreendo os jogos como uma proposição, termo cujo sentido foi por mim apreendido dos processos poéticos de Lygia Clark (1920-1988), Lygia Pape (1927-2004) e Hélio Oiticica (1937-1980), três dos grandes artistas que integraram o *Neoconcretismo* (Brito, 1985)<sup>1</sup>. Para eles, uma obra só se realizaria com a participação ativa do público.

Desde o início do meu caminho docente, o ato de dedicar proposições aos meus alunos sempre esteve vinculado ao sentido inscrito nas práticas desses três artistas. Foi também a partir dessas práticas que pude compreender, com clareza, o significado de interdisciplinaridade e hibridização de linguagens.

A minha atuação como professor de Arte, iniciada, em 1988, no Instituto Santa Teresa (Lorena-SP) e na Fundação Educacional de Barra Mansa (Barra Mansa-RJ), tem, como principal base, a própria arte, as diversas poéticas que se processaram e se processam continuamente neste universo alheio a dicotomizações e circunscrições do pensamento. Essa base foi inicialmente posta em diálogo com as abordagens teóricas e metodológicas advindas das publicações de Ana Mae Barbosa e de eventos importantes por ela organizados nos anos 1980, como o *3º Simpósio Internacional sobre o Ensino da Arte e sua História* (Barbosa; Sales, 1990).

A partir desse evento, ocorrido em 1989, pude entrar em contato com a *Abordagem Triangular*, fruto do diálogo de Ana Mae com o pensamento do DBAE - *Discipline Based Art Education*, um projeto da Fundação Getty para Arte e Educação. Divulgada a partir de publicações como *A imagem no Ensino da Arte* (Barbosa, 1999), essa abordagem muito influenciou, a partir dos anos 1990, a

---

<sup>1</sup> Movimento artístico brasileiro, sediado na cidade do Rio de Janeiro, entre os anos de 1959 e 1963. No âmbito do *Neoconcretismo*, além de experiências com as artes visuais, ocorreram hibridizações entre linguagens (*Bale Neoconcreto I e II*, de Lygia Pape; *livro-objeto*, de Ferreira Gullar).

pedagogia da arte em nosso país. Sua triangularidade compreende a inter-relação entre História da Arte, Leitura da Obra de Arte e Fazer Artístico.

Em *Um lugar para a História da Arte/Educação nas Universidades*, Ana Mae (2019) revê a abordagem triangular, a partir da percepção das mudanças ocorridas na Arte, na Educação e no mundo nos últimos trinta anos. Um ponto dessa revisão salienta que não se deve compreender a História da Arte como única referência para a contextualização da produção artística. Segundo Ana Mae, “(...) hoje, as pesquisas provaram que a História da Arte pode ser uma das formas de contextualização, mas nunca uma forma prescrita. A natureza do que se faz e do que se vê dita as necessidades de análise do contexto (...)” (Barbosa, 2019, p. 22).

Entendo essa revisão proposta por Ana Mae, mas como artista e professor de Arte me interessam, prioritariamente, as reflexões desenvolvidas no âmbito da história e crítica de Arte sobre o contexto em que se processam as poéticas contemporâneas. Tenho receio de interfaces rapidamente configuradas, causadas por más interpretações sobre a revisão da presença da História da Arte na abordagem triangular.

Em função disso, enfatizo aqui a importância do contato dos professores de Arte com o ensaio *O moderno e o contemporâneo (o novo e o outro novo)*, do crítico brasileiro Ronaldo Brito (1980). Esse ensaio, publicado em 1980, apresenta-se como fundamental para que se compreenda aspectos referentes a passagem da arte moderna para a arte contemporânea. Hoje, percebo o diálogo desse ensaio de Ronaldo Brito com as questões postas por Hans Belting (2006) em *O fim da história da arte*. Esses dois textos apresentam-se como bases vivas para a compreensão das referências determinadas em poéticas que se processam na contemporaneidade.

Em fins dos anos 1980 e no decorrer dos anos 1990, busquei contemplar a *Abordagem triangular* nas sessões de criação – dedicadas a crianças, jovens e adultos — realizadas em meu ateliê de artes visuais, e em minhas aulas nos sextos e sétimos anos do Ensino Fundamental, no primeiro ano do Ensino Médio e no terceiro ano do curso de Formação de Professores. Durante esse período, eu já havia entrado em contato, desde o início dos anos 1980, com *O moderno e o contemporâneo (o novo e o outro novo)* (Brito, 1980, p. 5-9). Esse contato me fez compreender como a história e a crítica de arte refletiam sobre o

contemporâneo, o que fez expandir, já nesse período, o sentido da presença da história da arte na *Abordagem triangular*.

Quanto à leitura e análise da constituição das linguagens artísticas que se processam na contemporaneidade, foram fundamentais os estudos sistemáticos que eu iniciei, nos anos 1990, sobre a teoria geral dos signos de Charles Sanders Peirce e sobre os diálogos contínuos da pesquisadora e professora Lucia Santaella com o legado peirceano. Nessas linguagens, residem uma coexistência não hierárquica de signos de diferentes naturezas. Nesse sentido, a semiótica peirceana amplia a percepção e a condição de análise de signos resultantes de reações dos artistas a imagens postas em circulação por mídias diversas.<sup>2</sup>

Em sua Teoria Geral dos Signos, Charles Sanders Peirce (1974, 2005) nos fala das fases de percepção e representação do mundo, que vão, gradativamente, do puro sensório ao plano argumentativo, à compreensão do simbólico. Essas fases, que se desenvolvem desde a infância, compreendem a gestualidade pela gestualidade; a inscrição dessa gestualidade sobre uma superfície; a percepção de que a gestualidade inscrita é originária da gestualidade da mão e; a percepção de que o que se configura sobre a superfície está no lugar de uma coisa do mundo ou se apresenta como índice do gesto praticado. A compreensão dessas fases pode se dar amplamente a partir das categorias fenomenológicas peirceanas, categorias que embasam uma teoria do signo que, por sua vez, compreende uma teoria da percepção<sup>3</sup> (Santaella, 2000; 2012).

A condição de docente de disciplinas que compreendem o ensino e a aprendizagem da arte na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, no âmbito do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Alfenas — UNIFAL-MG, permite-me observar que, mesmo depois de pesquisas fomentadas por inquietações sobre a arte e o seu ensino, divulgadas em eventos de grande importância, como os organizados por Ana Mae Barbosa desde os anos 1980, a inserção da arte na escola ainda se realiza sob muitos equívocos.

---

<sup>2</sup> Essas reações são contempladas por Brito (1980) e Belting (2006).

<sup>3</sup> Essas categorias fenomenológicas — *primeiridade, secundidade e terceiridade* — são contempladas na seção 3 desta tese, dedicada a teoria *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*, de Lucia Santaella (2001).

A minha percepção desse quadro tem se dado a partir dos projetos dedicados aos estágios e às práticas pedagógicas que envolvem o ensino de arte. Em grande parte dos contextos educacionais em que esses projetos são aplicados, um ensino de arte como conhecimento tem sido sobreposto por atividades dispersas e por separatismos entre as instâncias que envolvem, por exemplo, a produção de visualidades; processos de leitura dessas visualidades impulsionados por efeitos causados em seus produtores/leitores e; vínculos dessas visualidades a pensamentos inscritos em obras de arte e em imagens advindas de outras fontes.

Sempre pensei em problemas que pudessem impedir a efetiva apreensão da *Abordagem triangular* e de sua ressignificação, principalmente por docentes da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Tenho observado que esses problemas podem estar relacionados à formação docente para esses segmentos, compreendida pela graduação em Pedagogia. Nessa graduação, nem sempre a carga horária dedicada ao ensino de arte permite aprofundamentos para que se possa pôr em desenvolvimento um ensino de arte como conhecimento.

Diante desse quadro, percebi a necessidade de inserir e de expandir, na formação continuada de docentes dos anos iniciais do ensino fundamental, os *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal*, proposição inicialmente elaborada e desenvolvida durante as sessões de criação promovidas em meu ateliê para crianças, jovens e adultos. A origem dessa proposição encontra-se nos textos do mestre zen-budista Shunryu Suzuki (Suzuki, 2002, 2004), e nas obras do bailarino e coreógrafo Merce Cunningham (2014) e do músico e compositor John Cage (Cage, 2011, 2013; Terra, 2000).

As experiências radicais processadas por John Cage e Merce Cunningham, influenciadas pelo zen-budismo, propõem, além de imersões estéticas, a compreensão de elaborações sintáticas advindas de hibridizações de um não governo de uma linguagem em relação às demais linguagens e dos riscos vividos por todos os envolvidos no processo de criação de cada espetáculo. Cage e Cunningham nos legaram um contínuo de complexidades. Suas poéticas sobrevivem às suas mortes. São presentidades/possibilidades em aberto.

Sobre a produção de Merce Cunningham em parceria com John Cage e com outros artistas, recolhi, da mídia impressa, matérias e ensaios que, em sua maioria, compreendem as suas últimas criações e apresentações em temporadas realizadas no Brasil. A recuperação e a exposição desses textos como bases para a seção 2 desta tese, deve-se ao fato de que muitos deles foram gerados ainda sob o impacto de um primeiro contato de críticos com as obras apresentadas.

Nessas matérias e ensaios, pode-se verificar, como constante, a presença de jogos que abarcam o acaso e o aleatório, e que buscam hibridizar, sem hierarquizações, as linguagens da dança, da música e das artes visuais, bem como as presenças físicas e virtuais de bailarinos no espaço.

Uma compreensão expandida de aspectos relacionados ao acaso e ao aleatório presentes em Cage e Cunningham, postas nessas matérias e ensaios, deu-se a partir de Vera Terra, importante musicista e teórica brasileira que se dedica a palestras e estudos sobre John Cage, bem como a execução das peças desse compositor. Em *Acaso e aleatório na música: um estudo da indeterminação nas poéticas de Cage e Boulez*, Vera Terra (2000) apresenta-nos o campo do indeterminado puro, o das combinações virtuais entre sons, e sons e silêncios, bem como a presença do zen-budismo na obra de John Cage. Sobre a presença da postura zen-budista nos processos de criação contemporâneos, esta pesquisa recorreu à contribuição de Umberto Eco (2005), posta em *Zen e Ocidente*, capítulo de *Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. Nesse capítulo, Eco também analisa a presença da influência da gestualidade da arte oriental na corrente abstrata informal ocidental. Essa gestualidade irreversível encontra-se em variações dos jogos com o sonoro, o visual e o verbal que compreendem também o silêncio e a invisibilidade, aspectos presentes na obra da artista brasileira Mira Schendel (Marques, 2001)<sup>4</sup>.

As produções individuais de Cage e Cunningham, bem como as obras resultantes das parcerias entre eles, apresentam-se, portanto, como principais influências processuais e estéticas para a criação dos *Jogos com o sonoro, o*

---

<sup>4</sup> Essas variações serão contempladas na seção 4 desta tese, dedicada a gênese e aos processos de elaboração dos *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal*.

*visual e o verbal*. A denominação desses jogos é advinda do título da base teórica desta pesquisa: *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal – aplicações na hipermídia*, de Lucia Santaella (2001), contemplada na seção 3 desta tese. As questões abordadas por Santaella em *Matrizes*, teoria elaborada ao longo de quase vinte e sete anos, incluem processos de criação que envolvem o puro jogo do acaso.

*Matrizes* tem como bases a Fenomenologia e a Semiótica de Charles Sanders Peirce, e apresenta-se como fundamental para o desdobramento contínuo dos *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal*. Essa teoria tem me permitido desvelar, continuamente, os processos formadores de diversas obras e como essas passam a influenciar a elaboração de minhas proposições, bem como tem me permitido compreender “(...) que todas as linguagens, uma vez corporificadas, são híbridas (...)” (Santaella, 2001, p. 379).

No corpo dessa teoria, esse estado de impureza da linguagem se evidencia no jogo que compreende gradações de 1 (*primeiridade*), 2 (*secundidade*) e 3 (*terceiridade*) em suas modalidades e submodalidades. *Matrizes* possibilita, portanto, “(...) detectar as misturas que se operam nas linguagens manifestas” (Santaella, 2001, p. 379), ou seja, nesses estados contínuos de hibridização externalizados a partir da volatilidade do sonoro (*primeiridade*), da presentificação do visual (*secundidade*), da convencionalidade do verbal (*terceiridade*) e das infinitas linguagens advindas dessas instâncias icônicas, indiciais e simbólicas que ganham corpo a partir de misturas sem fim.

Nesse jogo de misturas sem fim, podemos ver, por exemplo, que a evanescência da matriz sonora se encontra também em instâncias visuais não figurativas e em instâncias verbais cujas palavras se desconectam de frases e se apresentam como possibilidades em aberto.

*Matrizes* contempla também gradações ocorridas nos processos de percepção: estímulos externos (percepto) são introjetados e processados pela malha interpretativa (percipuum) e externalizados em linguagens (juízo perceptivo). Essas gradações, compreendidas na teoria da percepção peirceana<sup>5</sup>, fundamentam a elaboração de variações dos jogos cujos diagramas se estabelecem em espaços físicos: sala de aula, parques, pátios.

---

<sup>5</sup> A abordagem dessa teoria da percepção encontra-se em *Percepção: fenomenologia*,

As variações dos *Jogos com o sonoro o visual e o verbal* elaboradas no âmbito desta pesquisa de doutorado, dedicadas ao processo de formação continuada de docentes dos anos iniciais do ensino fundamental, são estruturadas a partir de dois ou mais blocos de seis ou de sessenta e quatro possibilidades. A formação de uma discursividade se iniciará após os lançamentos de dados que definirão combinatórias geradoras de hibridizações de linguagens advindas das matrizes sonora, visual e verbal.

As docentes envolvidas com os jogos resolverão problemas enunciados por essas combinatórias, que compreendem conteúdos advindos dos espaços e dos acervos do complexo de museus da Universidade Federal de Alfenas – UNIFAL-MG, em diálogo com obras de arte de diferentes linguagens. Os problemas inerentes a cada uma dessas combinatórias demandarão tempos distintos para suas resoluções, ou seja, numa sessão de criação estarão presentes vários processos em diferentes tempos, mesmo quando, em determinadas variações dos jogos, as combinatórias possíveis enunciem graus similares de complexidade.

Esses tipos de resoluções, próximos ao sentido de jogo inscrito em processos de criação artística, como ocorre nas poéticas de Cage e Cunningham, não excluem sistemas que envolvam vencedores e perdedores, algo que também impulsiona os processos de construção de conhecimento. Mas o que o trabalho prioriza é a presença do primeiro caso, ou seja, aspectos que determinam o jogo na arte.

O público envolvido compreende dez docentes vinculadas aos cinco anos iniciais do ensino fundamental da Escola Estadual Doutor Arlindo Silveira Filho do município de Alfenas, situada na região sul do estado de Minas Gerais. O complexo de museus da Universidade Federal de Alfenas — UNIFAL-MG, que abriga o Museu da Memória e Patrimônio e o Museu de História Natural, foi o espaço definido para o desenvolvimento da pesquisa<sup>6</sup>. Essa definição demandou

---

*ecologia, semiótica* (Santaella, 2012).

<sup>6</sup> Este complexo primordialmente propõe disponibilizar, por meio de seus objetos, fotografias e exemplares da história natural, material de consulta para pesquisas referentes à memória da região do sul de Minas Gerais, região sob a forte influência desta instituição de ensino que, em 2024, completa 110 anos de existência (<https://www.unifal-mg.edu.br/museum/sobre/>).

leituras sobre processos de mediação em museus, bem como um levantamento de setores educativos presentes em museus brasileiros.

No processo dessas leituras, priorizou-se a compreensão de aspectos relacionados ao acesso a espaços museológicos pela ótica das identidades culturais e a experiências poéticas desenvolvidas a partir do contato com a arte contemporânea, abordados por Avelar (2021) e Junqueira (2016)<sup>7</sup>.

Em relação a processos educativos em espaços museológicos<sup>8</sup>, busquei verificar na BNCC — Base Nacional Comum Curricular (<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>), as unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades relacionadas a arte nos anos iniciais do ensino fundamental. Encontrei na habilidade temática *Artes integradas*, o objeto do conhecimento *Patrimônio Cultural* e, neste, a seguinte habilidade:

“(EF15AR25)<sup>9</sup> - Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas”.

Reações às características do espaço físico e às peças dos acervos do Museu da Memória e Patrimônio e do Museu de História Natural fomentaram a elaboração e experimentação de variações dos jogos com o sonoro, o visual e o verbal, a partir de conteúdos como tempo, memória e esquecimento; camadas de memória; apreensão icônica: o que se apresenta primeiro aos sentidos; tempo extrínseco: o tempo que desgasta, transforma a matéria e; tempo intrínseco: a composição da imagem, sua datação, o pensamento e os valores culturais nela determinados (Santaella e Nöth, 1999). No processo em questão, foram contemplados diálogos desses conteúdos com obras de arte<sup>10</sup>.

---

<sup>7</sup> Outros títulos compreendidos no processo dessas leituras foram CARVALHO (2016); LEONEL (2017); MÜLLER (2021); SANTANA (2017) e VASCONCELOS (2018).

<sup>8</sup> Uma relação de setores educativos em museus e centros culturais brasileiros encontra-se logo após as referências bibliográficas desta tese.

<sup>9</sup> O que está compreendido nessa habilidade: (EF) Ensino Fundamental, (15)1º ao 5º ano, (AR) Arte, (25) Patrimônio Cultural.

<sup>10</sup> O processo de elaboração e experimentação dos jogos com o sonoro, o visual e o verbal dedicados a esses museus, está contemplado nas seções 5 e 6 desta tese.



A pesquisa, até aqui enunciada, partiu da seguinte questão - a presença dos *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal* em processos de formação continuada de docentes dos anos iniciais do Ensino Fundamental, poderá contribuir para o fortalecimento da inserção de linguagens da arte e de seu ensino como áreas do conhecimento?

Movido por essa questão, os objetivos buscados por essa pesquisa foram, no âmbito geral, elaborar jogos que desarmem os sentidos e dissolvam procedimentos sintáticos, formais e discursivos que se superpõem às reais necessidades de processos de criação de linguagens da arte, bem como à expansão de concepções metodológicas vinculadas ao ensino de arte.

No âmbito específico, identificar, continuamente, problemas que impedem a elaboração de discursos expressivos em diversas linguagens da arte, e a inserção desses problemas como objetos dos jogos, visando a suas desconstruções; instaurar, a partir dessa inserção, a convivência desses problemas com outras referências estéticas e processuais, o que possibilitará a geração de outros discursos; elaborar variações dos jogos em que predominem a matriz sonora, a matriz visual e a matriz verbal, e jogos que compreendam o equilíbrio entre essas três matrizes, dedicados a formação continuada de docentes dos anos iniciais do ensino fundamental; observar e analisar, a partir da teoria *Matrizes da Linguagem e pensamento*, os resultados provenientes da aplicação dessas variações, com vistas à identificação das transformações demandadas pelo quadro problema enunciado.

A construção desta pesquisa e sua adequação à linha *Ensino-Aprendizagem em Arte*, justifica-se por buscar contemplar um ensino norteado pelas diversas poéticas que se processaram e se processam continuamente em um universo alheio a dicotomizações e circunscrições do pensamento. Nesse sentido, as variações dos jogos dedicadas ao complexo de museus da UNIFAL-MG, não compreendem justaposições, e, sim, misturas entre conteúdos de natureza científica e artística.

Espera-se que essa pesquisa possa promover uma expansão da interação entre docentes dos anos iniciais do ensino fundamental com questões relacionadas a memória, patrimônio público e linguagens da arte, com vistas a uma inserção mais efetiva dessas temáticas nos currículos escolares.

O processo de desenvolvimento dessa pesquisa compreendeu, inicialmente, a realização de trabalhos e leituras propostos pelas disciplinas cursadas. Às leituras propostas, outras foram somadas, visando à expansão de elaborações dos jogos. Essas leituras me permitiram aprofundamentos sobre as poéticas de John Cage e Merce Cunningham, e sobre a complexidade inerente às linguagens digitais. Nesse processo foram importantes as contribuições das disciplinas *Imagens da Dança: percursos para uma historiografia* e *Poéticas da Complexidade*, ministradas, respectivamente, pelos docentes Arnaldo Leite de Alvarenga e Marília Lyra Bergamo.

Os aprofundamentos permitidos por essas leituras, nortearam a escrita da seção 2 desta tese, dedicada às poéticas de John Cage e Merce Cunningham. Nessa seção, encontram-se as bases processuais e estéticas para a criação dos jogos com o sonoro, o visual e o verbal, a partir de abordagens dos processos de criação de Cage e Cunningham e de suas parcerias. A presença do zen- budismo na obra desses criadores também é abordada.

A seção 3 compreende a apresentação da teoria que fundamenta esta tese: *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal; aplicações na hipermídia*, de Lucia Santaella (2001). Alguns dos seus principais aspectos são destacados na apresentação: a natureza híbrida de toda linguagem manifesta; os eixos sintaxe, forma e discurso; as modalidades e submodalidades das matrizes sonora, visual e verbal, e um cartograma das linguagens híbridas. Esta seção expõe também as bases que fundamentam a teoria – as categorias fenomenológicas e as tricotomias sígnicas de Charles Sanders Peirce (2005).

A seção 4 expõe a gênese e histórico do processo de criação dos Jogos com o sonoro, o visual, o verbal. As três fases da criação dos jogos e suas variações são expostas em detalhes nessa seção.

A seção 5 compreende a definição dos lugares para o desenvolvimento desta pesquisa: o complexo de museus da UNIFAL-MG e a Escola Estadual Doutor Arlindo Silveira Filho. Nessa seção, há uma exposição detalhada da visita das docentes dos anos iniciais do ensino fundamental ao complexo, bem como dos ciclos de oficinas nele ocorridos. Os ciclos compreenderam o desenvolvimento de variações dos jogos elaboradas a partir dos conteúdos sonoros, visuais e verbais dos espaços e acervos do Museu da Memória e

Patrimônio e do Museu de História Natural, bem como variações que exploraram memórias da infância e reações a reproduções de obras de arte.

A seção 6 aborda a proposição e a aplicação de quatro variações dos *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal*, no âmbito da modalidade vídeos-jogos, modalidade geradora de linguagens em níveis mais altos de hibridização. Essa seção contempla a análise dos vídeos resultantes dessas quatro variações, desenvolvidos pelas docentes participantes do processo de formação continuada em questão.

A seção 7 aborda a conclusão desta pesquisa, à luz dos resultados obtidos a partir do seu desenvolvimento. Nesse momento, são retomadas questões relacionadas ao problema, bem como aos objetivos e hipóteses da pesquisa.

## 2 AS POÉTICAS DE JOHN CAGE E MERCE CUNNINGHAM: BASES PROCESSUAIS E ESTÉTICAS PARA A CRIAÇÃO DOS JOGOS COM O SONORO, O VISUAL E O VERBAL

Os *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal* nasceram de reações às colaborações entre o músico e compositor John Cage (1912-1992) e o bailarino e coreógrafo Merce Cunningham (1919-2009). Essas colaborações são, portanto, as principais referências processuais e estéticas para a criação dos jogos por mim elaborados a partir da primeira metade dos anos 2000.

Uma outra referência importante para a criação dos jogos – a prática zen-budista – veio do universo Cage-Cunningham. Para uma percepção ampliada de aspectos dessa prática nos processos desses criadores<sup>11</sup>, dediquei-me a leitura dos textos do mestre zen Shunryu Suzuki (2002, 2004). O interesse de Cage sobre o zen-budismo ocorre nos anos 1940, a partir de seus estudos com Daisetz Teitaro Suzuki (2005), na Universidade de Columbia. Esses estudos promoveram em seu processo criativo “(...) a recusa do sujeito, enquanto artista criador; de outro, a recusa do objeto, enquanto obra de arte (Terra, 2000, p. 77).

Reflexões teóricas sobre a presença da prática zen-budista nos processos de criação contemporâneos, presença motivadora de operações do acaso e indeterminação, foram realizadas por Umberto Eco (2005), em *Zen e Ocidente*, capítulo de *Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. Nesse capítulo, além da abordagem sobre a indeterminação, Eco analisa a presença da influência da gestualidade irreversível da arte oriental na corrente abstrata informal da pintura ocidental<sup>12</sup>.

Antes de apresentar o processo de imersão nas parcerias entre John Cage e Merce Cunningham, processo motivado pela busca de uma transposição de aspectos de suas poéticas para o ensino-aprendizagem da arte, realizarei aqui uma apresentação desses criadores.

Devo desde já salientar que a interdependência do pensamento de John Cage e Merce Cunningham faz com que a abordagem sobre as contribuições

---

<sup>11</sup> O lance de dados é um desses aspectos, ação que suscita o inusitado, as surpresas reveladoras de novas situações, de novos problemas, de novos significados.

<sup>12</sup> Essa irreversibilidade do gesto encontra-se na obra do pintor norte-americano Jackson Pollock (1912-1956), contemporâneo de John Cage e Merce Cunningham. Ver ARGAN (1999).

desses dois grandes artistas norte-americanos não seja aqui exposta a partir de separações rígidas.

## 2.1 John Cage

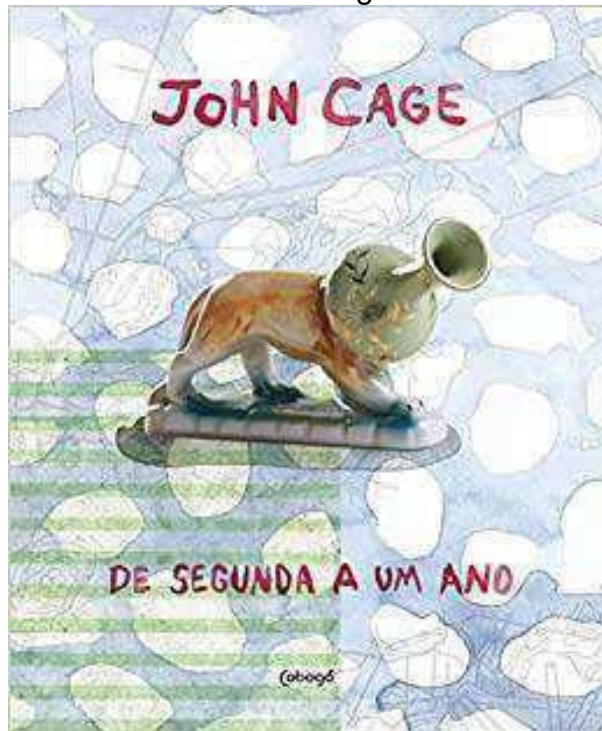
Nascido em Los Angeles (EUA), em 1912, Cage iniciou sua formação musical nos anos 1930. Seus estudos o levaram a Paris, Berlim e Madrid. Em 1933, por sugestão de seu professor Henry Cowell (EUA, 1897-1965), inicia os seus estudos com o compositor modernista Arnold Schoenberg (Áustria, 1874-1951), que definiu Cage, no âmbito musical, como um inventor, e não como um compositor.

Esse sentido de invenção fez com que Cage fomentasse, a partir de 1948, junto a Merce Cunningham e aos artistas visuais Robert Rauschenberg (1925-2008) e Jasper Johns (1930-), interseções entre as linguagens da arte. Devido à expansão de sua atuação em diversas linguagens, Cage tornou-se, portanto, um artista difícil de classificar. Dizer que ele foi apenas um músico e compositor seria ocultar suas interseções que resultaram na contínua fragilização das fronteiras entre as linguagens da arte. Tais operações fizeram com que ele fosse aceito mais por artistas visuais do que por músicos.

A mutabilidade contínua de eventos que ocorrem diariamente ao nosso redor, fora do nosso controle, fomentou o processo de criação de Cage. Esse estado de continuidade, sempre em transformação, irrepitível e irreversível, compreendido por Cage a partir do zen-budismo, corporifica-se em uma de suas reflexões presentes em *De segunda a um ano*: “As portas que eu abro fecham-se automaticamente depois que eu passo” (Cage, 2013).

*De segunda a um ano* (Figura 1) é um dos principais livros de Cage. Trata-se de algo que se distancia de um texto convencionalmente formatado. O poeta brasileiro Augusto de Campos (2013, p. 9-12; 13-27) nos mostra que o citado sentido de invenção e os estados de imprevisibilidade que marcam as composições sonoras de Cage, encontram-se nesse livro. Isso pode ser percebido no modo como cada capítulo é diagramado, nos diversos tipos gráficos utilizados.

Figura 1 - Capa da edição brasileira do livro De segunda a um ano, que expõe uma obra do artista brasileiro Jorge Barrão



Fonte: John Cage, 2013.

Nota: Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Segunda-Um-Ano-John-Cage/dp/8560965505>. Acesso em: 15 mar. 2022.

No âmbito do sonoro, Cage nos propõe uma escuta para além da música. Sua peça *4'33* compreende um pianista imóvel diante de seu instrumento. Os sons não são, portanto, produzidos pelo pianista, mas os que ocorrem no ambiente durante o espaço de tempo proposto pela peça. Cage também abordou e subverteu instrumentos convencionais. Ele criou o *piano preparado*, que compreende a introdução, entre as cordas, de fragmentos de metal, parafusos, borrachas e outros materiais, operação que faz alterar a sonoridade do instrumento.

Em relação ao processo composicional, Cage criou a música do acaso e da indeterminação. Timbres, frases e durações são definidos e explorados a partir de procedimentos vinculados, por exemplo, ao I Ching – secular oráculo chinês cujas respostas às perguntas são configuradas a partir do lançamento de moedas e varetas.

Cage rompe também com a notação musical tradicional, ou seja, ele abandona o pentagrama. Esse abandono o leva a adotar novos caminhos para as suas operações do acaso.

Santaella cita a peça *Variações* ou *Cartridge music*, de 1960, como exemplo do abandono de Cage à grafia musical tradicional, peça que compreende

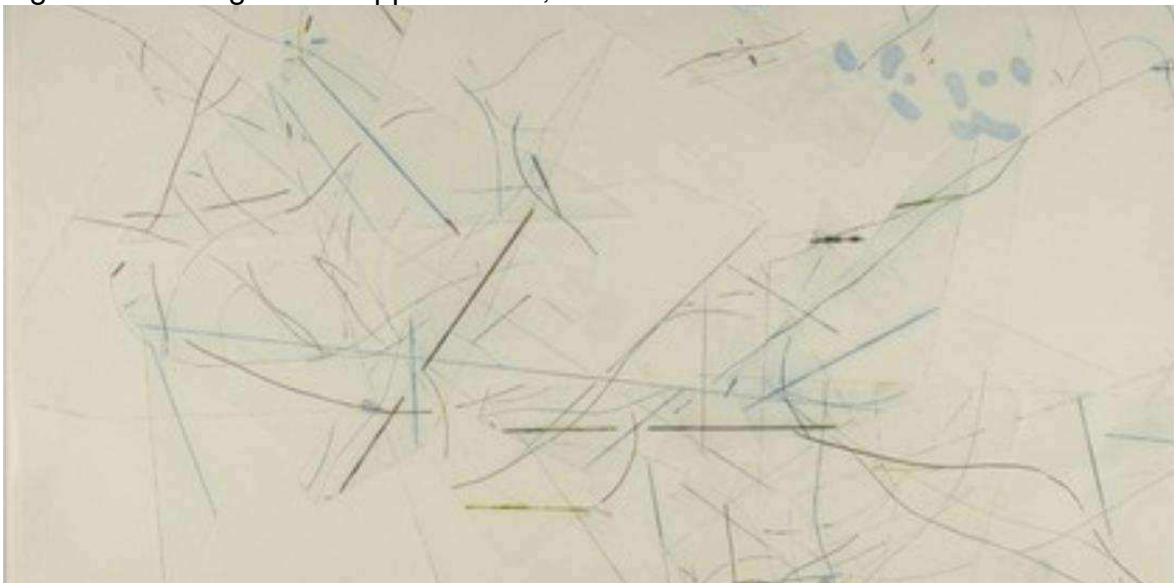
(...) vinte folhas — sobre as quais são reproduzidas de uma a vinte formas — e três folhas transparentes, uma pontilhada de pontos, a outra, de pequenos círculos, a terceira, atravessada por uma linha pontilhada; uma quarta folha transparente, representando o mostruário de um relógio, colocada sobre as outras folhas, ajuda a definir (de uma maneira não mecânica, mas artesanal), as durações dos acontecimentos a serem produzidos. As combinações, superposições e intersecções das diferentes figuras convidam um ou mais músicos a determinar um programa de ações (...) (Santaella, 2001, p. 126-127).

Em relação as artes visuais, os procedimentos para a realização de desenhos e gravuras são também definidos por operações do acaso, a partir de lances de dados. Detalhes desse percurso de Cage são delineados em suas conversas com a norte-americana Joan Retallack (2011), poeta e pesquisadora multidisciplinar, a partir de séries como as das gravuras *Variations III*, em que Cage põe fogo em papéis sobre a prensa, cujas cinzas passam a ser incorporadas ao discurso visual.

Vera Terra (2000) também aborda a incursão desse criador pelas artes visuais. Ela descreve a série de 35 gravuras realizadas a partir de operações do acaso baseadas no I Ching, definidoras das técnicas a serem empregadas, do número de marcas e imagens fotográficas que deverão ser inseridas sobre a placa de cobre, bem como suas posições e cores.

O processo de realização dessas gravuras foi nomeado por Cage de *Pesca*, em função de ele compreender a chapa de metal, suporte da gravura, como uma rede que capturava, a partir de operações do acaso, partes de outras chapas. Pelo fato de às vezes nada ser revelado a partir da impressão sobre o papel, Cage adiciona a palavra *Disappearances* (desaparecimentos) a *Changes* (mudanças), título original dessa série de gravuras (Figura 2).

Figura 2 - Changes - Disappearances, number 11



Fonte: John Cage

Nota: Gravura. 1980. 28,3 x 66,4 cm. Disponível em:

<https://artmuseum.princeton.edu/collections/objects/51680>. Acesso em: 29 ago. 2021.

No âmbito da linguagem da dança, a contínua colaboração de Cage com Merce Cunningham será abordada na apresentação, em seguida, desse bailarino e coreógrafo.

## 2.2 Merce Cunningham

Nascido em Centralia, Washington, em 1919, Cunningham realizou, na dança, as subversões que Cage operacionalizou na música. Torna-se difícil falar de Cunningham sem falar de Cage, e vice-versa. Começou a dançar profissionalmente aos vinte anos, assumindo o posto de solista da companhia de Martha Graham (1893-1991), bailarina e coreógrafa norte americana, uma das pioneiras da dança moderna.

Após sua participação na companhia de Martha Graham, de 1939 a 1945, Cunningham inicia um caminho oposto à dramaticidade impressa por essa importante criadora, pautado por ideias próprias em relação ao movimento e a composição coreográfica. Tais ideias descartaram, desde o início, o comprometimento do movimento corporal com narrativas, caracterização de personagens e com toda e qualquer dramaticidade (Ribeiro, 2017, p. 20). O início desse caminho, determinado por um desejo contínuo de experimentação,



compreende, entre 1942 e 1947, a criação de um conjunto de solos, com a colaboração de John Cage. Essa colaboração duraria até a morte de Cage, em 1992.

Nos anos 1950, Cunningham cria a sua própria companhia. Nela, passa a explorar possibilidades de fragmentação e independência entre as partes do corpo e entre corpo e música. Junto a John Cage, inicia uma revolução nos modos de se pensar a dança na contemporaneidade. A não subserviência de uma linguagem a outra linguagem é um dos aspectos principais de sua obra: a música não sustenta a dança, que não sustenta a luz e a cenografia. Tais elementos coexistem em cena. O que os une é apenas o tempo definido para o desenvolvimento dessa coexistência.

As conversas de Cunningham com a jornalista Jacqueline Lesschaeve, realizadas em 1977, expostas na publicação *O dançarino e a dança* (Cunningham, 2014), apresentam-se como uma das portas de entrada para a compreensão do seu processo de criação. Cada capítulo aborda um conjunto de aspectos desse processo. Nessas conversas, o tom da fala de Cunningham é sempre descritivo e em aberto. Não há nenhuma queixa sobre reações adversas a sua proposta como criador. Nele, como em Cage, reside algo advindo da postura zen-budista: observar, sem julgar, o fluxo da vida.

No capítulo *Na Ópera de Paris: um jour ou deux*, (Cunningham, 2014, p.176-181) podemos observar como Cunningham lidou com as reações da tradição à sua poética. Essa passagem se deu na época da montagem da coreografia *Un jour ou deux*<sup>13</sup> para os dançarinos da Ópera de Paris, em 1973. O entendimento lento dos bailarinos sobre a proposta de Cunningham, bem como reações contrárias vindas de mestres de balé, dificultou muito o andamento do trabalho.

Esse espaço – a Ópera de Paris – marcado pela tradição, não apreendeu, de início, uma sintaxe pautada por deslocamentos que excluía, por exemplo, os lugares sempre ocupados pelos bailarinos principais dessa companhia. Um dos mestres de balé se assustou com o fato de Cunningham dizer aos bailarinos que entrassem em cena andando e assim tomassem suas posições.

---

<sup>13</sup> Disponível em <https://youtu.be/ZgFjS-K-zll>

*Un jour ou deux* (Figura 3) contou com a colaboração de Jasper Johns, responsável pela criação de cenários, figurinos e iluminação, e de John Cage, responsável pela música.

Figura 3 – Um jour ou deux



Fonte: Merce Cunningham

Nota: Foto de cena da remontagem de *Un jour ou deux* pelo Balé da Ópera Paris. Disponível em: <https://www.pinterest.dk/pin/499407046172537062/>. Acesso em: 15 mar. 2022.

Quanto à música de Cage, executada ao vivo e vinda do fosso da orquestra, à sonoridade advinda de toques das mãos sobre caixas de papelão somavam-se sons de cordas, sopros, piano, instrumentos de percussão e de gravações de cantos de pássaros, zumbidos de avião e outros ruídos.

Cunningham comenta ainda que os bailarinos ficaram apavorados de ter que se mover sem o apoio da música, situação que foi resolvida logo após a primeira das sete noites em que a coreografia foi apresentada. O entendimento pelos bailarinos de uma proposição que fomentava uma coexistência entre linguagens, quando, então, a música já não sustentava a dança, passou a ocorrer.

Além das coreografias de Cunningham realizadas até 1977, ano de suas conversas com Jacqueline Lesschaeve, em *O dançarino e a dança* encontra-se a relação completa de suas obras, produzidas entre 1942 e 2009. *Beach Birds*, de 1991 (Figura 4), é considerada a última parceria de Cunningham e Cage. Para esta obra, Cage compôs *Four3*.

Figura 4 - Beach Birds



Fonte: Merce Cunningham

Nota: Cena de *Beach Birds*, 1991. Disponível em:

<https://wsimag.com/it/spettacoli/56744-cunningham-lintramontabile>.

Acesso em 23 ago. 2021.

As operações do acaso, uma das mais significativas descobertas e inovações desses dois criadores para a arte do século XX, foram utilizadas para o desenvolvimento dessa peça. Torna-se aqui importante ressaltar que essas operações do acaso, processadas por Cage e Cunningham, vinculam-se a uma compreensão dos eventos cotidianos, da não regulação e do não controle como se processam.

Sobre essa multiplicidade de eventos que está constantemente ao nosso redor, a musicista Vera Terra (2000) aponta-nos que Cage buscou uma apreensão do mundo que não se apoiasse em categorias preestabelecidas e, sim, uma compreensão que se voltasse para o aspecto cambiante da existência: “(...) viver acontece a cada instante e esse instante está sempre mudando” (Cage, 1975, p. 98, apud Terra, 2000, p. 76).

Essas operações – postas em desenvolvimento por Cage e Cunningham desde os anos 1950, em coreografias como *Suite For Five*, de 1956 (Figura 5) — estiveram presentes ao longo dos cinquenta anos desta parceria.

Figura 5 - Suite For Five



Fonte: Merce Cunningham.

Nota: Suite For-Five, 1956-1958. Disponível em:

<https://performatividadyartesdelmovimiento.wordpress.com/merce-cunningham-suite-for-five-1956-58/>. Acesso em: 29 ago. 2021.

Abordadas inicialmente por Cage, as operações do acaso passam a ser adotadas também por Cunningham em suas coreografias. A utilização das imperfeições em folhas de papel para determinar sequências de sons, posições de bailarinos no espaço, assim como durações de tempo das frases, vem dos métodos criados por Cage para *Music for Piano*.

Ribeiro (2017, p. 24) nos mostra que o modo de organização temporal, permeado pelo acaso, passa a ser utilizado de maneira cada vez mais aberta por Cunningham, quando ele estabelece apenas a duração de tempo total da peça, como ocorreu em *Antic Meet*, de 1958 (Figura 6).

Figura 6 - Antic Meet



Fonte: Merce Cunningham.

Nota: Antic Meet. 1958. Disponível em:

<https://www.philip-thomas.co.uk/merce-cunningham-dance-company-antic-meet/> Acesso em 29 ago. 2021.

Recursos eletrônicos foram também utilizados por Cage e Cunningham para essas operacionalizações do acaso. Gravações de sons de ambientes diversos passam a integrar as trilhas de Cage para as coreografias de Cunningham. Isso ocorre em *Um jour ou deux*, anteriormente apresentada nesta seção.

Após a morte de Cage, em 1992, Merce dá continuidade a incorporação desses meios na criação coreográfica, quando os recursos eletrônicos passam a ceder lugar a recursos computacionais, como o *LifeForms*.

Como nos esclarece Saccol (2012, p.5), a partir desse software, o coreógrafo estabelecia ligações entre as frases coreográficas previamente elaboradas, a duração e o desenho espacial, o número de intérpretes. Através de sensores fixados nos corpos dos bailarinos, as informações dos movimentos eram enviadas ao software, fato que permitiu a Cunningham ampliar a investigação das diversas formas de organizar o movimento. Sem esse software, seria impossível a observação de ângulos, velocidades e formas desses movimentos. Esse recurso tecnológico permitiu a Cunningham continuar produzindo ininterruptamente, até sua morte, ocorrida em 26 de julho de 2009, aos 90 anos.

Após essa apresentação de Cage e Cunningham, passo a abordar as referências sobre esses criadores coletadas durante a fase inicial da criação dos

*Jogos com o sonoro, o visual e o verbal*. O processo de coleta foi motivado pelo desejo de uma transposição das operações do acaso, por eles desenvolvidas, a proposições elaboradas no âmbito do Ensino de Arte, dedicadas a crianças, jovens e adultos.

### 2.3 UMA IMERSÃO NO UNIVERSO CAGE-CUNNINGHAM

Desde os contatos iniciais com as poéticas de John Cage e Merce Cunningham, estabeleceu-se a possibilidade de transpor as operações do acaso por eles acionadas a proposições dedicadas ao ensino-aprendizagem das linguagens da arte. Para que isso fosse possível, foi iniciado, em 2002, um processo de busca de fontes sobre essas poéticas: documentários, textos críticos postos em circulação pela mídia impressa, artigos e livros. A leitura atenta desse material fomentou a criação dos *Jogos com o sonoro, o visual, o verbal* e suas contínuas variações.

O filme *Cage/Cunningham*, de Elliot Caplan, produzido pela Cunningham Dance Foundation, lançado em 1991<sup>14</sup>, foi uma das primeiras referências que me permitiram o acesso ao universo de Cage e Cunningham. A partir desse documentário, foi possível apreender muito sobre detalhes dos seus processos de criação, sobre os colaboradores envolvidos, sobre os bailarinos que participaram das peças em suas estreias. Nesse período, passei a acompanhar atentamente as matérias publicadas sobre as últimas criações e apresentações da Merce Cunningham Dance Company no Brasil e no exterior.

Mesmo sem a intenção de compreender as minhas elaborações dos jogos como objetos de um projeto de doutorado, passei a colecionar essas matérias e a transcrevê-las. A partir delas – que serão expostas nesta seção – pude também continuar a compreender muitos aspectos dos processos de criação de Cunningham e de suas parcerias com Cage. A presença aqui dessas matérias justifica-se por elas compreenderem os efeitos diretos produzidos por obras de Cunningham em teóricos, críticos e jornalistas.

---

<sup>14</sup> Disponível em <https://youtu.be/n-9aKVST3kl>

Embora contemplem espetáculos de Cunningham realizados em parceria com outros compositores, é preciso recolocar que, ao falar de Cunningham estou falando de Cage, ou seja, mesmo nessas obras concebidas pelo coreógrafo após a morte desse criador, em 1992, o sentido de invenção que os uniu, por cinquenta anos, se estabelece. A leitura atenta dessas diversas referências me permitiu verificar, como constante, a presença de jogos que buscam hibridizar as linguagens da dança, da música e das artes visuais.

A não hierarquização e esse não governo entre linguagens norteiam o processo de elaboração dos *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal*, dos quais resultam linguagens híbridas, ora próximas da evanescência do sonoro, da presentificação do visual e ora da convencionalidade do verbal<sup>15</sup>.

Acompanhei também a apresentações de obras de Merce Cunningham realizadas por sua companhia em 9 e 11 de julho de 2004, no Teatro Municipal do Rio de Janeiro. Acompanhei-as também com a intenção de poder expandir o processo de elaboração dos jogos.

Os contatos que estabeleci com aspectos vinculados ao acaso e ao aleatório em poéticas musicais do Modernismo ocorreram, inicialmente, a partir de Vera Terra, importante musicista e teórica brasileira que se dedica a palestras e estudos sobre John Cage e Pierre Boulez, bem como a execução das peças de Cage. Vera integrou os concertos realizados por Cage na Sala Cecília Meireles, na cidade do Rio de Janeiro, em 1985. Foi co-curadora da exposição *Begin anywhere: um século de John Cage*, realizada em maio de 2012 no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro.

Ao que se refere aos *Jogos com o sonoro, o visual, o verbal*, os estudos de Vera Terra favorecem a expansão de suas variações e a elaboração de seus diagramas. Em *Acaso e aleatório na música: um estudo da indeterminação nas poéticas de Cage e Boulez*, Terra (2000) apresenta-nos o campo do provável, o das combinações possíveis de sons abordado por Pierre Boulez, e o campo do

---

<sup>15</sup> Santaella, em *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*, em consonância com as categorias fenomenológicas de Peirce, estabelece a sintaxe como eixo da matriz sonora, a forma como eixo da matriz visual e o discurso como eixo da matriz verbal. Tais matrizes, suas modalidades e submodalidades, são híbridas, bem como todas as linguagens delas advindas. Essa teoria, que fundamenta a pesquisa em questão, encontra-se exposta na terceira seção desta tese.

indeterminado puro, o das combinações virtuais entre sons, e sons e silêncios, abordado por John Cage.

Os jogos partem de diagramas próximos das combinações possíveis (consonantes e dissonantes)<sup>16</sup> de possibilidades enunciadas verbalmente e visualmente. Quando dissonantes, esses diagramas enunciam ilogismos, às vezes irônicos, próximos ao zen-budismo, próximos, portanto, a John Cage. Sobre o campo do indeterminado puro, o das combinações virtuais entre sons, e sons e silêncios, abordado por John Cage, torna-se aqui importante a transcrição de um dos momentos do texto de Vera Terra - *Zen: o vazio das categorias*:

Este vazio, paradoxalmente, é pleno, como o silêncio é ‘preche de som’, por se constituir em abertura para o mundo. O vazio é o ponto zero em que tempo e espaço confluem. Não um zero abstrato, neutro, como o ponto zero das coordenadas cartesianas, em que as dimensões horizontal e vertical da música se unificam — eixo neutro, ponto cego de uma estrutura que se constrói sobre uma simetria que espelha semelhanças. O vazio é o virtual, o campo em que todos os sons são possíveis. No entanto, por se constituir em abertura para o mundo, este vazio que é o virtual, na poética cageana, não é um campo neutro, como na obra de Webern, mas é imanência, adesão aos materiais, aos sons ambientes, à vida. Essa adesão ao mundo se dá na forma de uma recusa em apreendê-lo sob um sentido unilateral, unívoco. O vazio é a afirmação da multiplicidade. É indeterminação, não intencionalidade, por oposição à concepção teleológica que remete os acontecimentos a uma finalidade única, pois ele é, fundamentalmente, para Cage, um renunciar a posse do mundo: ‘Nossa poesia hoje é a consciência de que não possuímos nada’ (Terra, 2000, p. 102).

As operações do acaso em criações visuais, bem como em criações sonoras e verbais são também abordadas e analisadas por Lucia Santaella em *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*, principal referência teórica desta pesquisa, e que será apresentada em sua terceira seção. *Matrizes*, teoria que tem como bases a fenomenologia e a semiótica de Charles Sanders Peirce, colabora para a análise dos processos de hibridizações entre linguagens no âmbito da Arte.

Em *As sintaxes do acaso*, Santaella aborda Cage e sua “(...) concepção

---

<sup>16</sup> Esses diagramas estão expostos na seção 4, dedicada ao processo de criação dos jogos.



infinitamente aberta de música, de que seu 4'33" de silêncio é um magnífico manifesto (...)" . Santaella acrescenta que essa concepção de Cage,

(...) desobstruiu o terreno para experimentos sonoros em que os compositores se desprenderam do controle sobre a matéria, disponibilizando o som para as aparições do acaso. Mais importante do que isso, entretanto, é o fato de que essa concepção cageana de música tornou possível o alargamento muitíssimo estendido de nossa compreensão da sintaxe sonora até atingir um limiar que está muito aquém de qualquer intervenção humana, o limiar de uma sintaxe em estado natural, caótica, absolutamente indeterminada, prenhe de originalidade, imprevisível no limite (SANTAELLA, *ibidem*, p. 121).

### 2.3.1 Cage e Cunningham na mídia impressa

As matérias sobre as colaborações entre Cage e Cunningham, aqui apresentadas, foram por mim acompanhadas e coletadas na mídia impressa entre os anos de 2002 e 2004. Foram de grande importância para a primeira fase de elaboração dos jogos. Nesse sentido, eu não poderia deixar de expô-las neste trabalho, pois elas fazem parte de sua gênese.

Nos trechos selecionados das matérias, pode ser observada a expansão de alguns dos principais aspectos que norteiam as colaborações entre Cage e Cunningham, e como tais aspectos se inscrevem nas obras analisadas. Um desses constitui o lançamento de dados que decide a ordem das frases coreográficas e é abordado na primeira matéria aqui exposta, escrita por Ismene Brown para o *Daily Telegraph*, publicada no Brasil no Segundo Caderno de *O Globo*, em 20 de setembro de 2002.

Em *O sacerdote do movimento mais puro – o coreógrafo Merce Cunningham festeja 50 anos à frente de seu grupo*, Ismene Brown (2002, p.2) aborda como o coreógrafo lançava mão de todos os meios possíveis para encontrar novas possibilidades coreográficas. Tais novas possibilidades inclui o lançamento de dados que decidem a ordem relacionada a apresentação das frases, ordem que não se fixa, não se estabelece como uma marca.

Brown enfatiza que a marca coreográfica de Merce Cunningham é não ter marcas, e que o mesmo ocorre com os títulos dados por ele às suas obras – *Fluid Canvas*, *Loose Time*, *Way Station* e *Interscape* – títulos que nada indiciam, ou seja, que não estabelecem nenhuma conexão com o que se desenvolve em

cena. Brown nos coloca que o propósito de Cunningham era não influenciar o espectador com títulos, algo coerente com a sua não adesão a narrativas, a histórias contadas a partir da dança.

A imprevisibilidade e a incerteza fomentadas por operações do acaso, são também compreendidas por Nani Rubin em *A dança num lance de dados*, matéria publicada em O Globo/Segundo Caderno, em 5 de junho de 2004. Sobre esse aspecto, Rubin (2004, p. 1-2) nos mostra que a principal ideia posta em prática por Cage e Cunningham era afastar a dança de uma subserviência a um ideal de beleza, buscando aproximá-la da vida, da imprevisibilidade da condição humana. Nesse sentido, a dança não deveria ser uma sucessão previsível de movimentos, considerando que a vida é apenas incerteza.

Rubin, em sua matéria, também introduz parte de sua conversa com Cunningham, ocorrida em Nova York, quando o coreógrafo realiza reflexões sobre as operações do acaso que impulsionam o desenvolvimento de suas obras. Cunningham considera que essas operações são um modo de livrar-se de si mesmo, das memórias físicas de um movimento.

Durante a conversa com Rubin, o coreógrafo jogou sobre a mesa os oito dados com que trabalhava, para exemplificar seu método de criação. De oito faces cada, as 64 combinações de números remetem aos hexagramas do I Ching, ao DNA e ao xadrez. Esses dados determinam, de acordo com um código estabelecido por Cunningham, posição de pernas, braços, torso e cabeça, em dezenas de planos e possibilidades no espaço, gerando frases que podem ser combinadas de diferentes formas<sup>17</sup>. Na matéria de Rubin, podemos compreender como as operações do acaso, presentes na obra de Cunningham, impulsionam a sua contínua reinvenção da dança.

Quanto à não subserviência de uma linguagem em relação a outras linguagens, aspecto central das parcerias estabelecidas por Cunningham com John Cage, este é abordado por Adriana Pavlova, em *A dança sempre nova de Merce*, matéria publicada em O Globo/Segundo Caderno, em 26 de fevereiro de 2003. Apresenta o fato desses criadores terem abolido qualquer pretensão narrativa em suas obras, e terem livrado a música do seu papel de suporte para

---

<sup>17</sup> Nos *Jogos erráticos*, por mim elaborados a partir de dois blocos de 64 possibilidades, utilizo esses oito dados de oito faces. Esse jogo será apresentado na quarta seção desta tese.

a dança. Sons e movimentos tem vida própria e passam a coexistir num mesmo palco. O mesmo ocorre com o cenário, que passa a não ter qualquer ligação formal com a coreografia.

Pavlova (2003) descreve como Cunningham aborda essas coexistências, essas não subserviências de uma linguagem a outras linguagens. Na constituição de um espetáculo, o coreógrafo trabalha a criação dos movimentos independentemente da música e das artes visuais. Cunningham não diz ao músico e ao artista visual o que devem fazer, fornecendo-lhes toda a liberdade de criação. Após a realização do que cabe a cada um desses participantes, eles se reúnem e apresentam o resultado de algo não previsto por cada um deles.

O processo de criação em questão compreende, portanto, trabalhos separados realizados por artistas convidados por Cunningham, cada um a seu tempo e o passo seguinte é reunir os resultados desses trabalhos em um mesmo lugar, permitindo suas coexistências.

Pavlova nos informa também sobre o aspecto sintático das obras de Cunningham, livre de qualquer pretensão narrativa, e expande o que foi proposto por Nani Rubin, quando nos expõe que para provar que começo, meio e fim num espetáculo de dança podem ser relativos e que o coreógrafo lança mão do I Ching e de dados, para, como jogos, inverter ou reverter a ordem das frases coreográficas, pouco antes das apresentações.

Essas operações evidenciam que um movimento é apenas um movimento, sem qualquer intenção ou expressão a priori. Sobre a concepção sintática de Merce, Pavlova nos esclarece ainda que o propósito não é, portanto, apresentar bailarinos expressando situações e emoções, e, sim, o movimento em si, não motivado por um tema específico. Cabe, portanto, à plateia, receber esses fatos através de uma experiência particular.

Em sua matéria, Pavlova também aborda o mergulho de Merce nos processos computacionais e o fato de ter levado monitores para as cenas de seus espetáculos. Aborda também os dois programas por ele utilizados que permitem criações de movimentos complexos com corpos reais e virtuais: *Life forms*, já citado nesta seção, e *Motion Picture*.

Enquanto o *Life forms* permite a manipulação de figuras esquematizadas de corpos, movendo-as, estendendo-as e com elas criando uma sequência inteira de movimentos, o *Motion Pictures* trabalha com imagens dos próprios

bailarinos capturadas por câmeras espalhadas no estúdio de Cunningham. Em seguida, o coreógrafo parte para a manipulação desses corpos, a partir de suas intenções de criação de movimentos.

Os aspectos sintáticos e espaciais desenvolvidos por Cunningham são também abordados por Helena Katz, em *Cunningham explode fronteiras - Biped dilata os limites de espaço convencionados pela perspectiva renascentista*, matéria publicada no *Caderno 2* do jornal *Estado de São Paulo*, em 8 de julho de 2004. Dentre os textos que foram de grande importância para a fase inicial da criação dos jogos, esse de Katz (2004) configura-se como um dos mais expressivos. O objeto da matéria são as duas coreografias apresentadas pela Merce Cunningham Dance Company no Teatro Municipal de São Paulo, em julho de 2004: *Biped*, de 1999 e *Sounddance*, de 1975<sup>18</sup>. Katz chama-nos a atenção para o que acontece nas relações entre dança, cenário, música e figurino, e como essas relações produzem espaços.

Em relação a *Biped*, ela comenta que o processo de varredura do espaço pelas linhas virtuais que o compõem (Figura 7) já dilata os limites convencionados pela perspectiva renascentista, ou seja, a concepção de quadro como janela, com planos nitidamente configurados como ocorre em *A Última Ceia*, de Leonardo da Vinci (Figura 8).

---

<sup>18</sup> Para uma compreensão mais ampla da análise das coreografias de Cunningham por Helena Katz, foram inseridas imagens de cenas que apresentam os aspectos por ela salientados. A imagem de *A Última Ceia*, de Leonardo da Vinci, foi inserida como exemplo da estrutura do espaço renascentista.

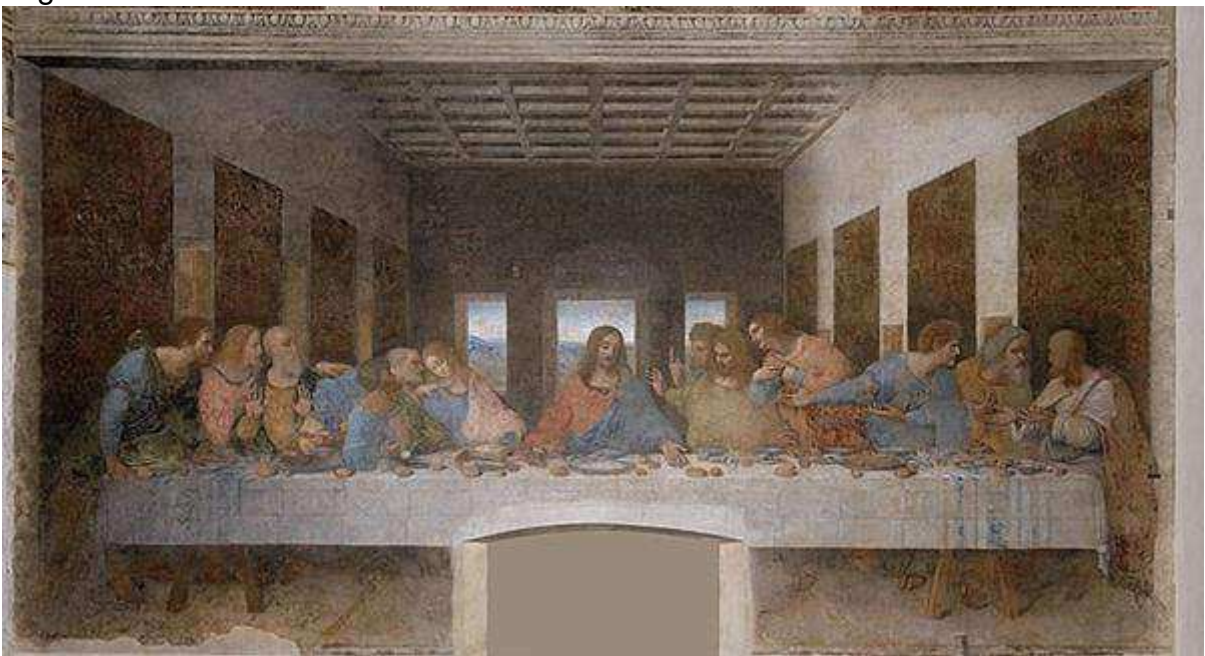
Figura 7 - Biped



Fonte: Merce Cunningham

Nota: Cena de *Biped*. Disponível em: <https://www.eai.org/titles/biped>. Acesso em 21 ago. 2021.

Figura 8 - A última ceia



Fonte: Leonardo da Vinci

Nota: *A última ceia*. 1495-8. Têmpera sobre emboço. 460 x 880 cm.

Disponível em: <https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/vida-e-obra-de-leonardo-da-vinci/>. Acesso em 21 ago. 2021

Nesse sentido, Helena Katz nos mostra que, em *Biped*, o espaço não se apresenta conformado aos limites do chão, do teto e das laterais. O ponto de

fuga, para onde tudo converge, também se ausenta dessa espacialidade que não nos informa sobre primeiros e segundos planos. Segundo Katz, trata-se de uma nova espacialidade composta por relações não dicotômicas entre elementos virtuais e reais (Figuras 9 a 12). Pontos, linhas e figuras virtuais se misturam, portanto, a corpos e espaços reais.

Figura 9 - Biped



Fonte: Merce Cunningham

Nota: Cena de *Biped*. Disponível em: <https://conectedance.com.br/diaadia/no-dia-mundial-da-danca-o-conectedance-publica-uma-entrevista-com-merce-cunningham-1919-2019-concedida-em-2003-para-ana-francisca-ponzio/>. Acesso em 21 ago. 2021.

Figura 10 - Biped

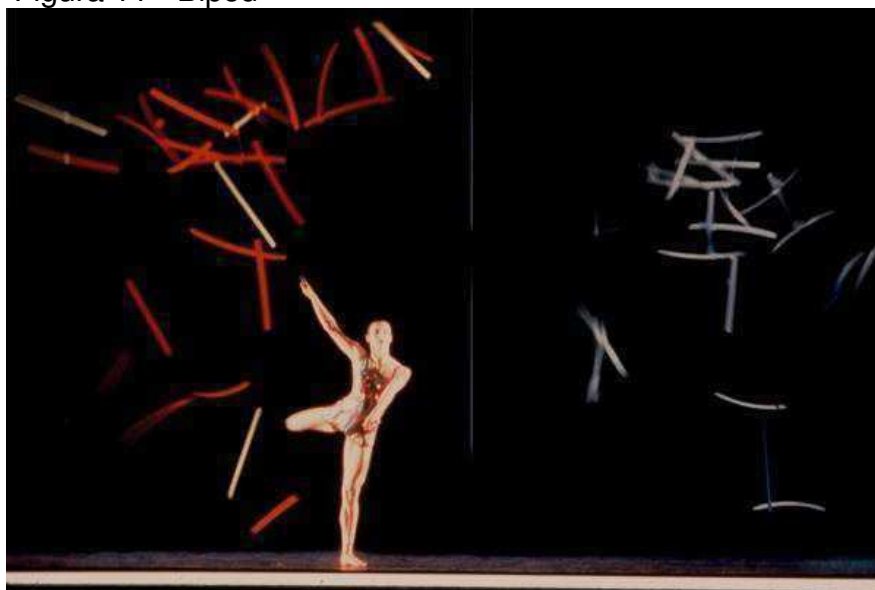


Fonte: Merce Cunningham

Nota: Cena de *Biped*. Disponível em:

[http://www.wikidanca.net/wiki/index.php/Merce\\_Cunningham](http://www.wikidanca.net/wiki/index.php/Merce_Cunningham). Acesso em 21 ago. 2021

Figura 11 - Biped



Fonte: Merce Cunningham

Nota: Cena de *Biped*. Disponível em: [https://www.festival-](https://www.festival-automne.com/en/edition-2011/merce-cunningham-dance-company-rainforest-duets-biped)

[automne.com/en/edition-2011/merce-cunningham-dance-company-rainforest-duets-biped](https://www.festival-automne.com/en/edition-2011/merce-cunningham-dance-company-rainforest-duets-biped). Acesso em 21 ago. 2021.



Figura 12 - Biped



Fonte: Merce Cunningham

Nota: Cena de *Biped*

Disponível em: <https://www.dailymotion.com/video/x349df9>. Acesso em: 21 ago. 2021

A segunda coreografia, abordada por Katz em sua matéria, é *Sounddance*, criada vinte e quatro anos antes de *Biped*. Ela nos afirma que essa peça carrega as mesmas questões de *Biped*, e que, ao integrar a segunda parte do programa, evidencia que o percurso de Cunningham se faz através de contínuas inquietações. Katz comenta ainda as dobras teatrais do cenário de Mark Lancaster, a luz que o conecta aos figurinos e aos movimentos dos bailarinos e à música de David Tudor, uma operação de relacionamento semelhante à de *Biped* (Figura 13).



Figura 13 - Sounddance



Fonte: Merce Cunningham

Nota: Cena de *Sounddance*. Disponível em:

<https://www.mercecunningham.org/licensing1/>. Acesso em 21 ago. 2021

As coreografias *Biped* e *Sounddance* são também objetos de Silvia Soter, em *Depois de 50 anos, ainda novas maneiras de ver e criar dança*, matéria publicada no Segundo caderno de O Globo, em 12 de julho de 2004. Soter (2004) toma *Biped* e *Sounddance* como representações do crescente vigor criativo de Cunningham. Para ela, trata-se de um artista que se utilizou do avançar do tempo para depurar o que sempre esteve presente em suas parcerias com Cage: aproximar a cena e o movimento humano da organização caótica dos eventos naturais. Soter aponta em *Sounddance* essa organização, a partir da forma acelerada, nervosa, bem-humorada e aparentemente errática dos corpos em trânsito, corpos que não se fixam em figuras, e que esboçam desenhos que imediatamente se desmancham (Figura 14).

Figura 14 - Sounddance



Fonte: Merce Cunningham

Nota: Cena de *Sounddance*. Disponível em:

<https://www.seeingdance.com/tanz-im-august-merce-cunningham-07092019/>. Acesso em 21 ago. 2021.

Esse sentido de impermanência é também ressaltado em *Cunningham cria dança num lance de dados - Split Sides, que estreia hoje, pode ter 32 versões diferentes*, matéria publicada pelo New York Times em 14 de outubro de 2003.

Nesta matéria, a execução da coreografia *Split Sides, a partir de operações do acaso*, é abordada em detalhes. O texto nos informa que os quarenta minutos da coreografia são divididos em duas partes, e que um primeiro lance de dados irá definir, antes de cada performance, qual das duas peças musicais, respectivamente compostas pelas bandas *Sigur Ros* e *Radiohead* (Figuras 15 e 16), entrará primeiro; o segundo lance de dados irá decidir sobre as duas diferentes versões do cenário; um terceiro, sobre os figurinos e, um último lance, sobre a iluminação. A matéria esclarece que apenas a ordem da coreografia será decidida um dia antes da performance, e que as diversas combinações definidas pelos lançamentos de dados possibilitam 32 diferentes versões de *Split Sides*.

Figura 15 - Split Sides



Fonte: Merce Cunningham

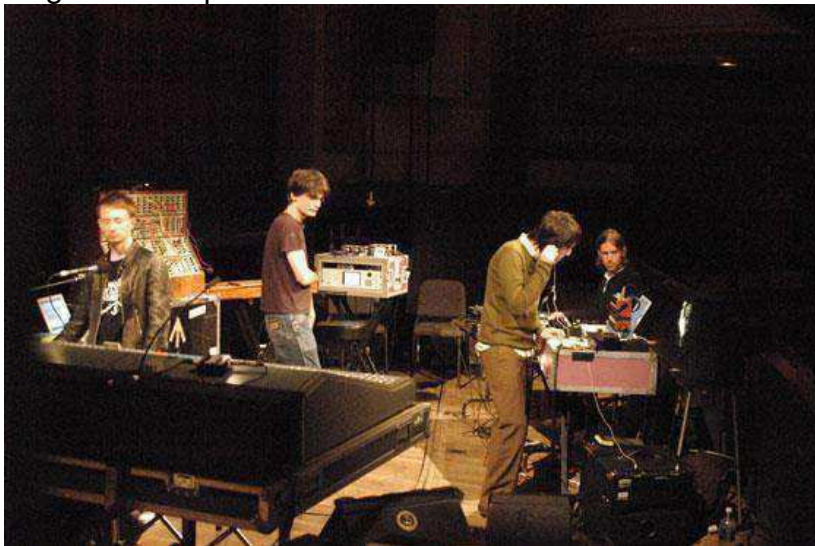
Nota: A banda Sigur Ros executa a música da coreografia *Split Sides*.

Disponível em:

<https://18seconds.sigurros.com/tour2/2003/20031014.php>.

Acesso em 21 ago. 2021

Figura 16 - Split Sides



Fonte: Merce Cunningham

Nota: A banda Radiohead executa a música da coreografia *Split Sides*.

Disponível em:

<https://18seconds.sigurros.com/tour2/2003/20031014.php>.

Acesso em 21 ago. 2021.

Sobre a indeterminação que reside no processo de execução de *Split Sides*, essa matéria acrescenta o fato de que nem os músicos, nem os bailarinos, nem o público, e muito menos Cunningham, sabiam o que esperar.

O texto expõe também o momento de uma entrevista dada por Cunningham sobre o processo de execução de *Split Sides*, quando lhe perguntam se ele estava nervoso, e ele diz estar aterrorizado. Em complementação a essa resposta, o coreógrafo diz que o que mais o intriga na execução dessa peça é exatamente o que faz com que todos à sua volta fiquem mais do que ansiosos: o desconhecido.

Movido pelo desconhecido, Cunningham, até o final de sua vida, manteve o risco e a invenção em seu processo de criação. Este propósito de Cunningham, junto a Cage foi posto em relevo em vários momentos desta seção e, ao final da apresentação dessas matérias, espera-se que uma percepção de alguns dos principais aspectos que norteiam as colaborações entre Cage e Cunningham tenha sido ampliada a partir de suas inscrições nas obras analisadas.

Na próxima seção do presente trabalho, será apresentada a teoria *Matrizes da linguagem e pensamento*, a partir da qual serão expostas leituras sobre os processos de hibridização acionados por Cage e Cunningham, bem como por outros artistas que envolvem operações do acaso em seus processos de criação.

*Matrizes* também será contemplada na apresentação do histórico sobre os *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal*, e de seus processos de constituição, objetos da quarta seção.



### 3 MATRIZES DA LINGUAGEM E PENSAMENTO: BASE TEÓRICA PARA A CRIAÇÃO, APLICAÇÃO E ANÁLISE DOS JOGOS COM O SONORO, O VISUAL, O VERBAL

Esta seção compreende a apresentação da teoria que fundamenta a tese: *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal; aplicações na hipermídia*. Elaborada, ao longo de vinte e sete anos, pela pesquisadora, professora e semiótica Lucía Santaella (2001), *Matrizes* tem como bases a Fenomenologia e a Semiótica de Charles Sanders Peirce.<sup>19</sup>

Antes da apresentação dessa teoria, acredito ser importante expor o percurso que me levou ao seu encontro.

#### 3.1 PERCURSO TEÓRICO

Como posto na introdução desta tese, a minha atuação como professor de Arte tem, como principal base, a própria Arte, as diversas poéticas que se processaram e se processam continuamente nesse universo alheio a dicotomizações e circunscrições do pensamento.

Nesta introdução, exponho também que essa base foi inicialmente posta em diálogo com o pensamento de Ana Mae Barbosa, a partir de sua *Abordagem Triangular* (Barbosa, 1999) por mim apreendida e inserida, desde o final dos anos 1980, em minhas aulas de Arte para os anos finais do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio.

A partir dos anos 1990, de forma sistemática e aprofundada, passei a realizar estudos sobre a Teoria Geral dos Signos de Charles Sanders Peirce (Santaella, 2000), e sobre os diálogos contínuos da pesquisadora e professora Lucía Santaella com o legado peirceano, diálogos que firmam a importância desse filósofo para a leitura de como os processos sógnicos se desenvolvem na contemporaneidade.

---

<sup>19</sup> A exposição, nesta seção, de aspectos da Fenomenologia e Semiótica de Charles Sanders Peirce e da teoria *Matrizes da linguagem e pensamento*, de Lucía Santaella, teve como base um texto de minha autoria, intitulado *A contribuição de Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal para o ensino das linguagens da arte* (MOREIRA, 2021).

Nesses processos por não residirem uma coexistência hierárquica de signos de diferentes naturezas, a semiótica peirceana, a partir do conceito de interpretante<sup>20</sup>, o terceiro elemento que constitui a tríade formadora do signo peirceano, amplia a percepção e a condição de análise de linguagens geradas pela arte contemporânea, resultantes de reações dos artistas ao repertório de imagens compreendido pela História da Arte e a imagens postas continuamente em circulação por mídias diversas.

A minha compreensão e leitura desses processos sígnicos se expandiu a partir do contato com *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal – aplicações na hipermídia*, desde sua primeira edição, em 2001. Essa teoria é indiciada, junto aos principais aspectos das poéticas de John Cage e Merce Cunningham, abordados na seção 2, desde o título desta tese: *Jogos com o sonoro, o visual, o verbal: o acaso e o aleatório como objetos de proposições dedicadas ao ensino de arte*.

*Matrizes* tem me permitido desvelar, continuamente, processos formadores de discursos da arte, e como esses passam a influenciar a elaboração de minhas proposições dedicadas a formação continuada de professoras e professores.

Antes da apresentação detalhada de *Matrizes*, é necessário abordar o seu fundamento fenomenológico e semiótico, que se encontra nas três categorias estabelecidas pelo matemático, cientista, lógico e filósofo norte-americano Charles Sanders Peirce (1839-1914).

### 3.2 A FENOMENOLOGIA E A SEMIÓTICA DE CHARLES SANDERS PEIRCE

As categorias fenomenológicas de Charles Sanders Peirce e as tricotomias sígnicas que delas se originam abrangem gradações que vão do estado mais volátil e vaporoso daquilo que nem se efetiva como linguagem a linguagens manifestas geradas a partir de aspectos simbólicos de uma determinada cultura.

---

<sup>20</sup> Reações múltiplas causadas pelos signos em seus intérpretes. Este conceito será exposto em detalhes nesta seção.

A Semiótica é um dos componentes da arquitetura filosófica de Peirce. A fenomenologia, que também integra essa arquitetura, é a sua base. As três categorias fenomenológicas estabelecidas por Peirce — *primeiridade*, *secundidade*, *terceiridade* – embasam, portanto, tricotomias (divisões triádicas) sígnicas:

Primeiridade é a categoria que dá à experiência sua qualidade distintiva, seu frescor, originalidade irrepetível e liberdade [...] Secundidade é aquilo que dá à experiência seu caráter fatural, de luta e confronto. Ação e reação ainda em nível de binariedade pura, sem governo da camada mediadora da intencionalidade, razão ou lei. Finalmente, terceiridade, que aproxima um primeiro e um segundo numa síntese intelectual, corresponde à camada de inteligibilidade, ou pensamento em signos, através da qual representamos e interpretamos o mundo. Por exemplo: o azul, simples e positivo azul, é um primeiro. O céu, como lugar e tempo, aqui e agora, onde se encarna o azul, é um segundo. A síntese intelectual, elaboração cognitiva — o azul no céu, ou o azul do céu – é um terceiro (Santaella, 1985, p. 67-68).

A partir das três categorias de sua fenomenologia, Charles Sanders Peirce (1974, 2005) fala-nos, portanto, das fases de apreensão do mundo, que vão, gradativamente, do puro sensório ao plano argumentativo, à compreensão do simbólico.

Para exemplificar, exponho aqui como essas fases de apreensão do mundo podem ser assim percebidas no processo do desenvolvimento gráfico da criança: a gestualidade pela gestualidade (*primeiridade*); a inscrição da gestualidade sobre uma superfície, e a percepção de que a gestualidade inscrita é originária da gestualidade da mão (*secundidade*) e; a compreensão de que o que se configura sobre a superfície está no lugar de uma coisa do mundo (*terceiridade*) ou se apresenta como índice do gesto praticado (*secundidade*). No âmbito dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, se dá a ampliação e a atualização dessas inscrições gestuais lineares, a partir de traduções subjetivas e objetivas de figuras e espaços.

A apreensão da lógica ternária peirceana a partir dos conceitos de *primeiridade*, *secundidade* e *terceiridade* é de fundamental importância para que possamos compreender as relações desses conceitos com, respectivamente, a matriz sonora, a matriz visual e a matriz verbal. Abrindo um pouco mais sobre esses conceitos, podemos verificar que o primeiro compreende a pura qualidade,

a evanescência, a volatilidade; o segundo, a qualidade encarnada, presentificada; o terceiro compreende a lei, a convencionalidade.

Todos os desdobramentos triádicos em Peirce, e suas ordenações em 1, 2 e 3, vinculam-se, respectivamente, ao sentido de *primeiridade*, *secundidade* e *terceiridade*. Compreender esses modos numéricos é necessário para que se leia os estados de hibridização ocorridos nas matrizes sonora, visual e verbal, bem como nos cruzamentos entre elas.

Como exemplo, antecipo aqui como isso se dá inicialmente na matriz sonora, nas gradações entre as três submodalidades da modalidade O puro jogo do caso (1.1.1): as possibilidades do acaso (1.1.1.1), encontra-se sutilmente encarnada nas eventualidades do acaso (1.1.1.2) e sob a regência, também sutil, das leis do acaso (1.1.1.3). Nos modos numéricos dessa modalidade, a predominância do número 1 sinaliza estados de *primeiridade* em que insinuações sutis da *secundidade* (qualidade encarnada, corporificada) e da *terceiridade* (as leis que regem o acaso) se apresentam.

### 3.2.1 O signo peirceano

Exponho aqui, uma das muitas definições de signo elaboradas por Charles Sanders Peirce:

Um signo, ou *representamen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo criado denomino *interpretante* do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu *objeto*. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu, por vezes, denominei fundamento do representamen [...] (Peirce, 2005, p. 46)

*Fundamento*, *Objeto* e *Interpretante* são os elementos que, de forma interdependente, estruturam o signo. Por sua natureza triádica, o signo pode ser, portanto, analisado

“[...] em si mesmo, nas suas propriedades internas, ou seja, no seu poder para significar [fundamento]; na sua referência àquilo que ele sugere, indica ou representa [objeto]; e nos tipos de



efeitos [interpretante] que está apto a produzir nos seus receptores, isto é, nos tipos de interpretação que ele tem o potencial de despertar nos seus usuários. Desse modo, a teoria semiótica nos permite penetrar no próprio movimento interno das mensagens, no modo como elas são engendradas, nos procedimentos e recursos nelas utilizados. Permite-nos também captar seus vetores de referencialidade não apenas a um contexto mais imediato, como também a um contexto estendido, pois em todo processo de signos ficam marcas deixadas pela história, pelo nível de desenvolvimento das forças produtivas econômicas, pela técnica e pelo sujeito que as produz [...]” (Santaella, 2002, p. 5).

Peirce elaborou, a partir dos elementos que constituem o signo, acima descritos, uma rede de classificações sempre triádicas. Dentre todas essas tricotomias, exponho aqui as mais gerais, minuciosamente exploradas por Peirce. Essas três tricotomias estão vinculadas às três categorias fenomenológicas peirceanas.

No âmbito do Fundamento nos deparamos com as qualidades (os *quali-signos* - *primeiridade*), com os singulares que encarnam essas qualidades (os *sin-signos* - *secundidade*) e com as leis (os *legi-signos* - *terceiridade*) que regem a representação de um objeto.

Esses elementos norteiam, por exemplo, as análises dos desenhos resultantes dos jogos experimentados pelas docentes participantes da formação continuada compreendida por esta tese, quando são postos em relevo as qualidades de linhas, planos, volumes, luzes e cores; como estas se singularizam, se encarnam em suportes e os vínculos desses desenhos com paradigmas de representação tradicionais, modernos e contemporâneos.

Após abordarmos o signo em relação a si mesmo, partimos para a compreensão do signo em relação ao seu objeto, ou seja, àquilo a que ele se refere.

Peirce divide o objeto em dois: imediato e dinâmico. O objeto imediato, interno ao signo, traz alguns dos múltiplos aspectos do objeto dinâmico, externo a ele. Dependendo da natureza do signo em si, de como ele se apresenta, essa nos fornece o tipo de relação que ele mantém com o seu objeto dinâmico. Tais relações podem ser *icônicas* (o modo como o *quali-signo* sugere seus objetos possíveis - *primeiridade*), *indiciais* (o modo como o *sin-signo* indica seus objetos

existentes - *secundidade*) e *simbólicas* (o modo como o *legi-signo* representa seu objeto - *terceiridade*) (Santaella, 2002, p. 91).

Podemos expor, como exemplo, uma das variações dos jogos com o sonoro, o visual e o verbal: *Jogo Infância: tempo e memória* (Figura 17).

Figura 17 - Jogo Infância: tempo e memória.

**Jogo Infância: tempo e memória**

|   | Bloco 1 - Sonoro                          | Bloco 2 - Visual                 | Bloco 3 - Verbal   |
|---|---|----------------------------------|--|
| 1 | Um instrumento musical de brinquedo       | Uma brincadeira de rua           | Uma história que eu lia muito na infância (o nome desta história, um trecho dela)          |
| 2 | Uma cantiga de roda                       | Um brinquedo de armar, de montar | Versos simples ditos em festas da escola   |
| 3 | Uma cantiga de ninar                      | Uma boneca                       | Personagens inesquecíveis de livros, de animações, de filmes e de peças de teatro          |
| 4 | Aquela música que todo mundo sabia cantar | Uma bola                         | A infância traduzida em uma palavra  |
| 5 | O canto de um pássaro                     | As cores de um dia ensolarado    | Uma história sempre contada por alguém na infância (o nome desta história, um trecho dela) |
| 6 | O som de um brinquedo                     | Um carrinho                      | O meu livro de cabeceira   |

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: Diagrama original do *Jogo Infância: tempo e memória*.

Esta variação apresenta-se, portanto, como um signo do objeto dinâmico *infância*, da memória de seu tempo. Trata-se de um signo composto de signos. Em cada um dos seus três blocos de possibilidades residem seis signos verbais do objeto dinâmico infância que passam a ser combinados a partir de três lançamentos de um dado cúbico (um lançamento para cada bloco de possibilidades). Esses três lançamentos fazem resultar uma combinatória triádica, a partir da qual se irá gerar um desenho.

Apresentamos aqui um desenho resultante da combinatória 3 — 6 — 4, sequência numérica que compreende a possibilidade 3 do bloco 1 (Uma cantiga de ninar), a possibilidade 6 do bloco 2 (Um carrinho) e a possibilidade 4 do bloco 3 (a infância traduzida em uma palavra) (Figura 18).

Figura 18 - Desenho resultante da combinatória 3-6-4



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: Desenho de uma das docentes participantes do processo de formação continuada sobre os Jogos com o sonoro, o visual e o verbal.

No desenho acima, podemos ver como a professora participante da pesquisa traduziu, em signos visuais, as conjugações feitas a partir de suas reações à combinatória definida pelos lances do dado cúbico.<sup>21</sup> Ao falar de reações, já estamos sinalizando aqui o que compreende o *interpretante*, o terceiro elemento da tríade constituidora do signo: esse desenho é a corporificação de reações causadas na participante pela combinatória definida pelos lances do dado cúbico. A combinatória é um signo que se abriu em outro signo: o desenho gerado.

O *interpretante* se divide em três níveis: imediato, dinâmico e final. O *interpretante imediato* "(...) é aquilo que o signo está apto a produzir como efeito. Estar apto significa um potencial ainda não atualizado do signo, isto é, antes que o signo tenha encontrado um intérprete" (Santaella, 2001, p. 47). Exemplo: não vi uma das fotografias que compõem o acervo do Museu da Memória e Patrimônio da Universidade Federal de Alfenas<sup>22</sup>. Ela está disponível em uma parede de uma das salas do museu (Figura 19). Ela é algo em si já dotado de

<sup>21</sup> A análise deste desenho, bem como a de colagens e vídeos resultantes de variações dos jogos, será compreendida nas seções 5 e 6 desta tese.

<sup>22</sup> As peças do acervo deste museu e do Museu de História Natural são objetos das variações dos jogos destinados às docentes participantes desta pesquisa. Essas variações estão expostas nas seções 5 e 6 desta tese.

uma potência que produzirá em mim efeitos a partir do momento em que eu me colocar como seu intérprete. Os efeitos, em mim produzidos, correspondem ao interpretante dinâmico. Esse nível compreende três níveis interpretativos: o *emocional (primeiridade)*, o *energético (secundidade)* e o *lógico (terceiridade)*.

Figura 19 - Fotografia dos graduandos da primeira turma dos cursos



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio da UNIFAL-MG

Nota: Fotografia dos graduandos da primeira turma dos cursos de Farmácia e de Odontologia, 1917. Fotografia do banner que reproduz essa foto:

Foto: Ronaldo Auad Moreira

Dentro do desenvolvimento do percurso analítico da fotografia acima – um registro da turma de formandos dos cursos de Farmácia e Odontologia de 1917 — o seu grande formato poderá me impactar fortemente, deixando-me sob a dominância do nível emocional. Esse impacto poderá me fazer migrar para investigações sobre outros aspectos determinados na fotografia (nível energético), migração que poderá desaguar em argumentações pautadas por analogias e intertextos (nível lógico).

Quanto ao interpretante final, este se estabelece como o interpretante em devir, ou seja, como algo a dizer da condição sempre inconclusa de uma análise semiótica - esta, portanto, também um signo, um recorte de um universo inesgotável.

Após essa apresentação das categorias fenomenológicas e das tríades sógnicas de Peirce, segue a apresentação de *Matrizes*, quando serão sinalizados aspectos que norteiam análises das bases processuais e estéticas desta

pesquisa — as poéticas de John Cage e Merce Cunningham, contempladas na seção 2 – bem como aspectos que norteiam a elaboração dos jogos, cuja gênese se encontra na seção 4 desta tese.

### 3.3 MATRIZES

*Matrizes da linguagem e pensamento – sonora, visual, verbal; aplicações na hipermídia* (Santaella, 2001) cumpre, junto às demais publicações contínuas de Lucia Santaella, firmar a potência e a atualidade da obra de Charles Sanders Peirce para a compreensão e análise da produção sógnica processada na contemporaneidade.

*Matrizes* compreende a natureza híbrida de toda linguagem manifesta, ou seja, nela se inscreve a tese de que toda linguagem é resultado de misturas entre linguagens advindas das matrizes sonora, visual e verbal. Trata-se de uma teoria potente a fomentar a percepção e a apreensão de processos de criação, compreendendo-os como norteadores para a elaboração de proposições dedicadas ao ensino de arte. Tais processos podem ser analisados a partir de *Matrizes*, em cujo corpo inscreve-se um cartograma das linguagens híbridas.

Para Peirce, pensamento é linguagem, é signo abrindo-se em outro signo, ação nomeada por ele de *semiose*. Corporificações diversas do pensamento — sonoro, visual, verbal – produzem reações nas mentes daqueles que se dispõem a interpretá-las.

#### 3.3.1 Transmutações incessantes

A natureza híbrida de toda linguagem, ou seja, o estado de impureza da linguagem, se evidencia, em *Matrizes*, no jogo que compreende gradações de *primeiridade* (1), *secundidade* (2) e *terceiridade* (3) nas modalidades e submodalidades das matrizes sonora, visual e verbal. Tal jogo nos possibilita “(...) detectar as misturas que se operam nas linguagens manifestas” (Santaella, 2001, p. 379), ou seja, nesses estados contínuos de hibridização de signos externalizados a partir da volatilidade do sonoro, da presentificação do visual, da convencionalidade do verbal e das infinitas linguagens advindas dessas instâncias icônicas, indiciais e simbólicas que ganham corpo a partir de misturas

sem fim e que também podem resultar, em inversões, como, por exemplo, presentificações do sonoro, volatilidades do visual e do verbal.<sup>23</sup>

Nesse jogo de misturas sem fim, podemos ver, por exemplo, que a evanescência da matriz sonora se encontra também em instâncias visuais não figurativas e em instâncias verbais onde palavras se desconectam de frases e se apresentam como possibilidades em aberto.

*Matrizes* contempla também gradações ocorridas nos processos de percepção: estímulos externos (percepto) são introjetados e processados pela malha interpretativa (percipuum) e externalizados em linguagens (juízo perceptivo) (Santaella, 2001, p. 107-111). Essas gradações integram a teoria da percepção peirceana, que fundamenta a elaboração de variações dos jogos cujos diagramas se estabelecem em espaços físicos: sala de aula, parques, pátios.<sup>24</sup>

Antes da apresentação de como o estado de hibridização da linguagem se evidencia no jogo de gradações das categorias fenomenológicas peirceanas, é preciso dizer sobre a importância de termos apreendido os conceitos vinculados a essas categorias (*primeiridade, secundidade e terceiridade*) e aos elementos constituidores do signo (*fundamento, objeto e interpretante*), para que possamos acompanhar esse jogo de gradações. A apreensão das três tricotomias de signos, que sustentam, respectivamente, as três matrizes, também se faz necessária. Essas três tricotomias encontram-se no diagrama<sup>25</sup> exposto em seguida (Figura 20).

<sup>23</sup> Isto pode ser verificado na obra em vídeo de Ana Luisa Flores, denominada *A marca na parede*, ([disponível em: <http://vimeo.com/41026814>](http://vimeo.com/41026814)). Em seus minutos finais, a imagem do livro aberto gradativamente se transforma em superfície branca, nebulosa, volátil, presença que passa a coexistir com um crescendo sonoro (feixes de índices, sons de uma rua). Nesses minutos finais, portanto, o visual evanesce e o sonoro se presentifica, ou seja, a condição de qualidade corporificada, própria da visualidade, migra para a condição volátil da sonoridade. Esta, por sua vez, converte-se em algo matérico, presentificado. A análise desta obra encontra-se em MOREIRA, Ronaldo Auad. *O tempo da obra de arte, o tempo do intérprete*. In: Olhares cruzados: percursos interpretativos. Campinas: Pontes Editores, 2014. p. 157 — 169.

<sup>24</sup> A expansão da abordagem desta teoria da percepção encontra-se em *Percepção: fenomenologia, ecologia, semiótica* (Santaella, 2012).

<sup>25</sup> A elaboração deste diagrama teve como bases os diagramas expostos em SANTAELLA, Lucia. *O que é semiótica*. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 84, e em NÖTH, Winfried. *Panorama da Semiótica: de Platão a Peirce*. 4. ed. São Paulo: Ana Blume, 2005, p. 90.

Figura 20 - Charles Sanders Peirce: as três tricotomias de signos

| <b>Categorias fenomenológicas</b> | <b>Fundamento:</b><br>o signo em si mesmo | O signo em relação ao<br><b>Objeto</b> | O signo em relação ao<br>ao<br><b>Interpretante</b> |
|-----------------------------------|---|--|---|
| Primeiridade                      | Quali-signo                               | Ícone                                  | Rema  |
| Secundidade                       | Sin-signo                                 | Índice                                 | Dicente   |
| Terceiridade                      | Legi-signo                                | Símbolo                                | Argumento   |

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Notas: Diagrama das três tricotomias de signos.

Na matriz sonora temos o som no domínio do *quali-signo icônico, remático*. Trata-se de uma classe vinculada à *primeiridade*. Nesta classe, o fundamento do signo é um *quali-signo*, e na relação com o objeto ele será um ícone, uma qualidade sugerida que irá gerar como interpretante uma hipótese ou conjectura. Trata-se, portanto, de um interpretante remático, vago, em aberto.

Na matriz visual temos o visual no domínio do *sin-signo indicial, dicente*. Trata-se de uma classe vinculada à *secundidade*. Nessa classe, o fundamento do signo é um *sin-signo*, e na relação com o objeto o signo será um índice, signo que está existencialmente conectado ao seu objeto dinâmico. Este objeto do signo "(...) só pode ser indicado e gerar como interpretante um dicente, isto é, uma proposição que equivale a uma constatação de existência e conexão física [...]" (Santaella, 2001, p. 51).

Na matriz verbal temos o verbal no domínio do *legi-signo simbólico, argumental*. Trata-se de uma classe vinculada à *terceiridade*. Nessa classe, o fundamento do signo é um *legi-signo*, e na relação com o objeto o signo será um símbolo, "(...) que é um signo que funciona como tal porque é habitual ou convencionalmente usado e entendido como representando seu objeto (...)" (Santaella, 2001, p. 51). Este objeto do signo só pode ser simbolizado e gerar, portanto, um interpretante argumental, não uma hipótese ou conjectura, uma constatação de existência e conexão física. Trata-se de uma sequencialidade



em que signos interpretantes se abrem em outros signos interpretantes. Esta ação do signo é denominada por Peirce de *semiose*.

Cada uma das três matrizes possui um eixo. A *sintaxe* estabelece-se como eixo da matriz sonora; a *forma*, como eixo da matriz visual; o *discurso*, como eixo da matriz verbal. Sobre estes eixos, Santaella (2001, p. 79) assim nos esclarece:

[...] a sintaxe, o princípio estruturador mais primordial para o funcionamento de qualquer linguagem, alicerça a forma, assim como ambas, sintaxe e forma, alicerçam o discurso, o que significa que a forma engloba a sintaxe e o discurso engloba a forma e a sintaxe. A lógica da matriz sonora, sob a dominância da sintaxe, é a mais primordial, estando na base das outras matrizes. A lógica da matriz visual, englobando a sintaxe e sob a dominância da forma, está na base da matriz verbal cuja lógica discursiva se constitui pela incorporação da sintaxe e da forma.

Para esclarecer um pouco mais sobre os eixos *sintaxe*, *forma* e *discurso*, torna-se importante frisar que as matrizes se comportam “[...] como vasos intercomunicantes, num intercâmbio permanente de recursos e em transmutações incessantes (Santaella, 2001, p. 373).

Nesse sentido, podemos ver situações em que o pensamento verbal se aproxima do pensamento visual, como ocorre, por exemplo, na poesia concreta, bem como quando esse pensamento se aproxima do pensamento sonoro, como em *Raw materials*, de Bruce Nauman, colagem de sons instalada no Turbine hall da Tate Modern, Londres, em 2004 (<https://youtu.be/vA2SUjTmCR0> ). Há situações em que o pensamento sonoro pode estar encarnado em formas plásticas, como ocorre em *Oracle*, obra realizada em 1965 por Robert Rauschenberg ([https://youtu.be/fqF\\_BngJtEk](https://youtu.be/fqF_BngJtEk)) (Santaella, 2001, p. 126).

No âmbito dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, os conceitos de *sintaxe*, *forma* e *discurso* podem ser verificados, por exemplo, em dramatizações com brinquedos, compreendidas em uma das variações dos *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal*, denominada *Jogos icônicos*. Essa variação propõe, às crianças, que selecionem e reúnam, no centro do espaço da sala, brinquedos advindos de conjuntos dispostos em diferentes pontos. A reunião demanda uma organização (sintaxe), que resulta em uma forma da qual emerge a improvisação de um discurso.



Após os esclarecimentos sobre as três tricotomias de signos e como essas são compreendidas em *Matrizes*, bem como sobre os eixos de cada matriz, passamos a apresentação de como o estado de impureza da linguagem se evidencia no jogo de gradações da *primeiridade* (1), *secundidade* (2) e *terceiridade* (3) no âmbito das modalidades e submodalidades das matrizes sonora, visual e verbal.

Na apresentação, professoras e professores de diversas linguagens da Arte – Música, Dança, Artes Visuais, Literatura e Artes Cênicas – poderão identificar conteúdos de suas áreas específicas inscritos nas modalidades e submodalidades, e como esses conteúdos se hibridizam.

É importante, neste momento, voltar a dizer que todos os desdobramentos triádicos em Peirce, e suas ordenações em 1, 2 e 3, vinculam-se, respectivamente, ao sentido de *primeiridade*, *secundidade* e *terceiridade*. Compreender esses modos numéricos é necessário para que se leia os estados de hibridização ocorridos nas matrizes sonora, visual e verbal, bem como nos cruzamentos entre elas.

Diante da impossibilidade de se trazer, para esta seção, a integral desta teoria, ou seja, todos os aspectos presentes em suas modalidades e submodalidades, apresento excertos das nove modalidades centrais de cada uma das matrizes, seguidos de comentários. As três submodalidades de cada uma dessas modalidades “[...] permanecem como desdobramentos ulteriores possíveis, pontos de fuga cujo uso dependerá das necessidades analíticas que aparecerem em situações de aplicação”<sup>26</sup> (Santaella, 2001, p. 184).

### 3.3.2 As nove modalidades das matrizes sonora, visual e verbal<sup>27</sup>

Os excertos das nove modalidades centrais de cada uma das matrizes, aqui apresentados, foram selecionados a partir dos objetos determinados nas

---

<sup>26</sup> As três submodalidades de cada modalidade terão apenas os seus títulos expostos. Nas análises dos resultados dos jogos apresentadas nas seções 5 e 6, alguns aspectos dessas submodalidades serão contemplados.

<sup>27</sup> Considerando que os excertos apresentados são provenientes do texto de *Matrizes*, somente serão indicados, entre parêntesis, os números das páginas em que estes se encontram.

variações dos jogos com o sonoro, o visual e o verbal, que serão expostas na seção 4 desta tese.

## **MATRIZ SONORA, SUAS MODALIDADES E SUBMODALIDADES**

O som no domínio do quali-signo icônico, remático

A sintaxe como eixo da matriz sonora

### **1.1 As sintaxes do acaso**

“De acordo com a numeração indicadora da lógica que está subjacente às modalidades da sintaxe sonora, no domínio (1.1) encontram-se as sintaxes do acaso, isto é, o primeiro do primeiro, universo de puras possibilidades qualitativas. Sob o ponto de vista da sintaxe, possibilidades qualitativas, altamente indeterminadas, quer dizer, libertas de quaisquer regras ou leis regendo suas ocorrências, só podem ser sintaxes do acaso” (p. 120).

No âmbito das sintaxes do acaso, Santaella enfatiza a posição assumida por John Cage no campo da música. Música, para Cage, são sons que nos circundam, à revelia dos nossos parâmetros sintáticos e estéticos. Essa concepção infinitamente aberta de música, tem como manifesto *4'33*” [<https://youtu.be/HypmW4Yd7SY>], peça de Cage que “[...] desobstruiu o terreno para experimentos sonoros em que os compositores se desprenderam do controle sobre a matéria, disponibilizando o som para as aparições do acaso [...]” (p. 121).

#### **1.1.1 O puro jogo do acaso**

“De acordo com a lógica [adotada por Santaella] de redistribuição das categorias de primeiridade, secundidade e terceiridade dentro de cada uma das três divisões do eixo da sintaxe sonora, na primeira divisão (1.1) a das sintaxes do acaso, a modalidade (1.1.1) nos apresenta o puro jogo do acaso, que corresponde justamente à visão da sintaxe sonora como pura possibilidade, eventualidade em aberto, leve, solta, não constrangida por nenhuma determinação, nenhum controle. O mais bonito nisso tudo é que só a sonoridade

é capaz desse tipo de sintaxe, daí ela ser, para nós, a fonte, o embrião mais legítimo de todas as sintaxes possíveis. ” (p.121-122)

Submodalidades da modalidade (1.1.1) o puro jogo do acaso:

- 1.1.1.1 As possibilidades do acaso
- 1.1.1.2 As eventualidades do acaso
- 1.1.1.3 As leis do acaso

## **1.1.2 O acaso como busca**

“Embora também ponham em cena eventos sonoros casuais, os experimentos estético-musicais chamados de aleatórios não irrompem como frutos do puro jogo do acaso, nível (1.1.1), mas resultam de um gesto de busca que enquadra o acaso na moldura de uma performance singular. Isso significa que passamos aqui para o nível (1.1.2), o acaso como busca. Trata-se aí paradoxalmente de um acaso propositado que resulta de procedimentos e de gestos que são deliberadamente executados de modo a propiciar a ocorrência de eventos sonoros casuais. ” (p.123-124)

Essa modalidade fomenta a elaboração das variações dos jogos com o sonoro, o visual e o verbal. Nos diagramas dessas variações, consonâncias e dissonâncias entre os blocos de possibilidades configuram, respectivamente, combinatórias menos e mais complexas.

Submodalidades da modalidade (1.1.2) O acaso como busca

- 1.1.2.1 A busca em aberto
- 1.1.2.2 Entre o acaso e a escolha
- 1.1.2.3 Métodos para a emergência do acaso

## **1.1.3 As modelizações do acaso**

“Modelização” está sendo aqui empregado como um termo genérico para sintaxes sonoras que lidam com o acaso, mas de maneira mais ou menos

racionalizada, programada, formalizada em modelos matemáticos ou físicos. Há, por exemplo, uma geração racional do acaso, quando programas computacionais são executados para produzir eventos casuais [...]” (p. 126).

Submodalidades da modalidade (1.1.3) As modelizações do acaso

1.1.3.1 Sons e fractais

1.1.3.2 Sons e dissipações

1.1.3.3 Sons e catástrofes

## 1.2 As sintaxes dos corpos sonoros

O que Jean Petitot “[...] chama de dispositivos semióticos sobre o componente morfológico do som — do som e de suas partículas subatômicas, tal como se apresentam à percepção, na sua materialidade nua e crua — é aquilo a que [...] a segunda divisão da sintaxe sonora, nível (1.2), a sintaxe dos corpos sonoros, se refere ” (p.136-137).

“Nesse universo, ‘um som, é um som, é um som. Não é exemplo de uma classe de altura ou de um tipo de instrumento. É um objeto único com suas propriedades particulares que podem ser reveladas, estendidas e transformadas pelo processo de composição sonora’ (WISHART, Trevor. *Audible design*. York: Orpheus the Pantomime, 1994, p. 11) [...]” (p. 137).

### 1.2.1 A heurística das qualidades sonoras

Esta modalidade compreende a “[...] pura apreensão do som livre, em si, como possibilidade qualitativa positiva, sem nenhum desvio para a indicação de sua origem, ou de suas fontes, daquilo que o causou [...] Exemplar dessa modalidade na sua manifestação mais radical é a obra de François Bayle tanto teórica quanto composicional [<https://youtu.be/5375l5LXt1I>] [...]” (p. 141).

Submodalidades da modalidade (1.2.1) A heurística das qualidades sonoras

1.2.1.1 A acusmática e a rimagem

1.2.1.2 O apagamento dos vestígios referenciais

1.2.1.3 A multidimensionalidade: textura e tempo.

## 1.2.2 A dinâmica das gestualidades sonoras

“Gestos são irreversíveis, únicos. Repetir um gesto já é um outro gesto, nunca igual, pois gesto é energia viva. Por isso, os gestos ocupam o coração mesmo da categoria da secundidade, universo das ações singulares ” (p.151).

Nesta modalidade, Santaella compreende aspectos referentes ao sentido tátil do som: “[...] O som tátil é aquele que torna perceptível o gesto físico de sua produção, quando se tem a vibração de um corpo sonoro somada ao ruído do toque [...]” (Redolfi, 1996 *apud* GARCIA, Denise H. Lopes. *Modelos perceptivos na música eletroacústica*. Tese de doutorado, PUCSP, 1998, p. 179) (p. 152).

É possível observar como o sentido tátil do som ocorre em instrumentos de sopro (ouçam Ben Webster, saxofonista de jazz: [https://youtu.be/V\\_25vU4Rdeg](https://youtu.be/V_25vU4Rdeg)); em instrumentos de cordas (ouçam o violonista e compositor brasileiro Guinga: <https://youtu.be/rumEjTLKHJA>); na música eletroacústica (ouçam *Étude élastique*, parte da obra *De natura sonorum*, 1975, de Parmegiani: <https://youtu.be/OBbv2oP475o>). (p. 152)

Em relação ao corpo “[...] ele mesmo [...] tomado como instrumento produtor de som, como material puramente sonoro [...]” (p. 153), ouçam Caetano Veloso, em *De conversa*, do álbum *Araçá azul* <https://youtu.be/OZSHHHPpSzl>.

“Também ligado ao gesto corporal, há ainda o gesto vocal, sem discurso inteligível [...] É grande o elenco das vocalizações possíveis: interjeições, inflexões, gritos, risos, estalados de língua, ruídos guturais etc. Todas elas são exploradas não apenas no seu potencial de qualidade sonora, mas também de transmissoras de informação gestual” (p. 153). Este gesto vocal, sem discurso, encontra-se, por exemplo, em *Criptomelodie infantile*: <https://youtu.be/Lw89GUCVps4>, de Demetrio Stratus.

Submodalidades da modalidade (1.2.2) A dinâmica das gestualidades sonoras

1.2.2.1 O gesto no comando da sintaxe

1.2.2.2 O gesto manipulatório dos materiais

### 1.2.2.3 A gestualidade sonora no espaço externo

### 1.2.3 O som sob a tutela das abstrações

“Essa modalidade de sintaxe se refere a princípios de organização que partem da criação e manipulação abstrata de padrões, formas, arquétipos, modelos, sistemas de regras ou estruturas matemáticas que são criados independentemente das qualidades perceptíveis do material sonoro utilizado. O compositor cria e manipula formas e estruturas que são essencialmente a priori. Neste caso, a sintaxe não nasce da natureza intrínseca, ou seja, das propriedades acústicas dos sons, mas deriva de um domínio abstrato a que os sons vêm dar corpo [...]” (p. 161-162).

Submodalidades da modalidade (1.2.3) O som sob a tutela das abstrações

#### 1.2.3.1 Arquétipos e modelos

#### 1.2.3.2 As regras e a gramática

#### 1.2.3.3 O computador como ferramenta lógica

### 1.3 As sintaxes das convenções musicais

“Subjacente à enorme diversidade dos sistemas convencionais possíveis, [Santaella propõe] que há três componentes musicais comuns a todos eles, funcionando como princípios que regem suas sintaxes. Estes são o ritmo, a melodia e a harmonia” (p.167).

#### 1.3.1 O ritmo e a primeiridade

“O ritmo musical está diretamente conectado com aquilo que se constitui no sistema nervoso central da música: o tempo. A música é, antes de tudo, uma arte do tempo. Seu meio é o som físico que só existe na medida em que, acionado por uma fonte, vibra no ar, movendo-se no tempo. Na música vocal e instrumental, hoje chamada de convencional, o tempo se divide em três fatores: tempo, metro e ritmo [...]” (p. 169).

“Esquemas métricos irregulares podem ser usados pelos compositores, como é o caso do segundo movimento da *Sexta sinfonia* de Tchaikovsky [<https://youtu.be/GvEzdij0dlk>]. No começo do século XX, muitos compositores fizeram experiências métricas de variados tipos, combinando inclusive diferentes metros simultaneamente, como é o caso de muitas peças de Stravinsky [[https://youtu.be/\\_zxYGQVc2Bg](https://youtu.be/_zxYGQVc2Bg)]. Também pode existir música sem metro, sem agrupamentos fixos de pulsos, tal como aparece no cantochão medieval [<https://youtu.be/wBhYmil1p2M>]. Assim também alguns compositores no início do século [XX] escreveram música sem qualquer assinatura temporal ou barra de compasso, Charles Ives, por exemplo, na sua *Concord sonata* [<https://youtu.be/HrFEPhsNm4U>]. Todas essas experiências, entretanto, só anteciparam a ruptura quase sempre completa com qualquer esquema métrico na música experimental eletrônica e eletroacústica (Miller 1978: 19-20) ” (p. 169).

Submodalidades da modalidade (1.3.1) O ritmo e a primeiridade

- 1.3.1.1 O proto-ritmo e o aleatório
- 1.3.1.2 A repetição e o ritmo cíclico
- 1.3.1.3 As leis e a convencionalidade do ritmo

### **1.3.2 A melodia e a secundidade**

“A melodia tem uma grande diversidade de caracteres. Em função disso, é necessário tomar como ponto de partida uma definição bem ampla. Segundo Miller (MILLER, Hug M. *Introduction to music. A guide to good listening*. 2 ed. New York: Harper & Row, 1978, p. 25), a melodia se constitui de sons consecutivos que variam em altura e duração. É muito comum a analogia da melodia com as palavras de uma sentença. A sucessividade das diferentes alturas e durações das vogais constitui-se na primeira forma melódica produzida pelo homem ” (p. 173).

Submodalidades da modalidade (1.3.2) A melodia e a secundidade

- 1.3.2.1 A sucessão aleatória de eventos sonoros

1.3.2.2 A melodia como atualização

1.3.2.3 A convenção das regras

### 1.3.3 A harmonia e a terceiridade

“Como a melodia, a harmonia também tem propriedades. A principal delas, relacionada tanto com a construção quanto com a progressão de acordes, está na distinção entre consonância e dissonância (...) A consonância ocorre quando a combinação de notas do acorde produz uma sensação de relaxamento e repouso. Na dissonância, a sensação produzida pela combinação de notas é de tensão. A progressão dos acordes busca criar um jogo entre tensão e repouso. A dissonância é o princípio da atividade e incompletude, enquanto a consonância leva ao preenchimento e descanso (...) Estilos musicais nascem da predominância que pode ser dada à consonância ou dissonância. Exemplo de um estilo sob o domínio das consonâncias pode ser encontrado no *Quarteto em dó maior para cordas, op. 76, n.3*, de Haydn [<https://youtu.be/goWdtGUe5fc>]. O predomínio da dissonância, por outro lado, está no *Quarteto n. 4 para cordas*, de Schoenberg [<https://youtu.be/L85XTLr5eBE>]” (p. 179).

Submodalidades da modalidade (1.3.3) A harmonia e a terceiridade

1.3.3.1 A harmonia e as leis do acaso

1.3.3.2 As leis da acústica e a harmonia da natureza

1.3.3.3 Os sistemas convencionais da harmonia

## A MATRIZ VISUAL, SUAS MODALIDADES E SUBMODALIDADES

O visual no domínio do sin-signo indicial, dicente

A forma como eixo da matriz visual

“[...] Ao utilizar, para a classificação das formas visuais, o mesmo procedimento recursivo anteriormente utilizado para a classificação da sintaxe sonora, enquanto nesta [Santaella obteve] modalidades de engendramento sintático, produzidas sob a égide do acaso, das qualidades dos corpos sonoros



ou das convenções musicais, no caso das formas visuais, [Santaella obteve] três grandes modalidades de formas de representação, ou melhor, três espécies de relação entre forma visual (signo) e objeto representado. Num primeiro nível, em correspondência com o ícone, surgem as Formas não-representativas. No segundo nível, em correspondência com o índice, as Formas figurativas, e, num terceiro nível, em correspondência com o símbolo, as Formas representativas ou simbólicas [...]” (p. 209).

## **2.1 As formas não-representativas**

“Formas não-representativas dizem respeito à redução da declaração visual a elementos puros: tons, cores, manchas, brilhos, contornos, formas, movimentos, ritmos, concentrações de energia, texturas, massas, proporções, dimensão, volume etc. A combinação de tais elementos não guarda conexão alguma com qualquer informação extraída da experiência visual externa. São relações visuais intrínsecas que não estão a serviço de qualquer ilustração. São propriedades sensíveis da luz, do pigmento, da forma e do volume que se estruturam numa unidade qualitativa autônoma e independente. Ou melhor: são formas que carecem material, estrutural e iconograficamente de qualquer referência ao exterior. Não são figurativas, nem simbólicas, não indicam nada, não representam nada. São o que são e não outra coisa ” (p. 210-211).

### **2.1.1 A qualidade reduzida a si mesma: a talidade**

“A modalidade das formas não-representativas (2.1) no seu primeiro nível nos apresenta (2.1.1) a qualidade reduzida a si mesma: a talidade. Talidade (*suchness*) quer dizer qualidade *tal qual é*, em si mesma, sem relação com nenhuma outra coisa. Neste caso, no limite do despojamento, os elementos visuais básicos, matéria-prima da linguagem visual, apresentam-se a si mesmos [...]” (p. 211-212) [como ocorre nesta obra de Kandinsky, *Sketch for composition IV*, de 1910, (Figura 21) ].

Figura 21 - Composição IV (fragmento)



Fonte: Wassily Kandinsky

Nota: Composição IV (Fragmento). 1910-1911.

Disponível em: [https://www.researchgate.net/figure/Wassily-Kandinsky-Composition-IV-Fragment-1910-1911-Oil-on-canvas-95-x-130-cm\\_fig1\\_359066474](https://www.researchgate.net/figure/Wassily-Kandinsky-Composition-IV-Fragment-1910-1911-Oil-on-canvas-95-x-130-cm_fig1_359066474). Acesso em: 12 out. 2022

Submodalidades da modalidade (2.1.1) A qualidade reduzida a si mesma: a talidade

2.1.1.1 A qualidade como possibilidade

2.1.1.2 A qualidade materializada

2.1.1.3 As leis naturais da qualidade

## 2.1.2 A qualidade como acontecimento singular: a marca do gesto

“A marca do gesto, nas formas visuais, apresenta analogias com a origem da fonte do som que é inalienável na música [...] No caso das formas visuais, uma vez que elas estão plasmadas em um suporte fixo, sua realidade física e material é um dado tão evidenciado que não há como ocultar as marcas de sua produção [...]” (p. 216-217).

“O vestígio da origem física das formas não se manifesta apenas nas suas diferenças qualitativas. [Santaella está] levando o termo “marca do gesto” tão longe a ponto de nele incluir também o gesto radicalmente invisível que, mais à

frente [Santaella chamará] de gesto puro. Esse é o caso do *objet trouvé*, como o *urinoir* [Figura 22] ou a roda de bicicleta de Duchamp. O gesto da escolha do artista transforma em uma obra singular um produto de massa industrial feito para o uso cotidiano. Quando o objeto é deslocado do seu contexto habitual para o contexto de uma exposição de arte, esse objeto não apenas é alimentado por significados inesperados, como é o próprio gesto do artista que se erige em arte” (p. 217).

Figura 22 - Objet trouvé



Fonte: Marcel Duchamp

Nota: Objet Trouvé. Disponível em:

<https://www.aliancafrancesa.com.br/novidades/artista-frances-marcel-duchamp-10-curiosidades/>.

Acesso em: 12 out. 2022.

“No ocidente, a *action painting* norte-americana foi, antes de tudo a elevação das marcas do ato físico de pintar à condição de arte, o que está magistralmente expresso na obra de Pollock [Figura 23]” (p. 217).

Figura 23 - Reflexão da ursa maior



Fonte: Jackson Pollock

Nota: Reflexão da Ursa maior.

Disponível em: <https://pt.wahooart.com/@@/8EWJXW-Jackson-Pollock-reflex%C3%A3o-da-ursa-maior>. Acesso em: 13 out. 2022.

Submodalidades da modalidade (2.1.2) A qualidade como acontecimento singular: a marca do gesto

2.1.2.1 A marca qualitativa do gesto

2.1.2.2 O gesto em ato

2.1.2.3 As leis físicas e fisiológicas do gesto

### **2.1.3 A qualidade como lei: a invariância**

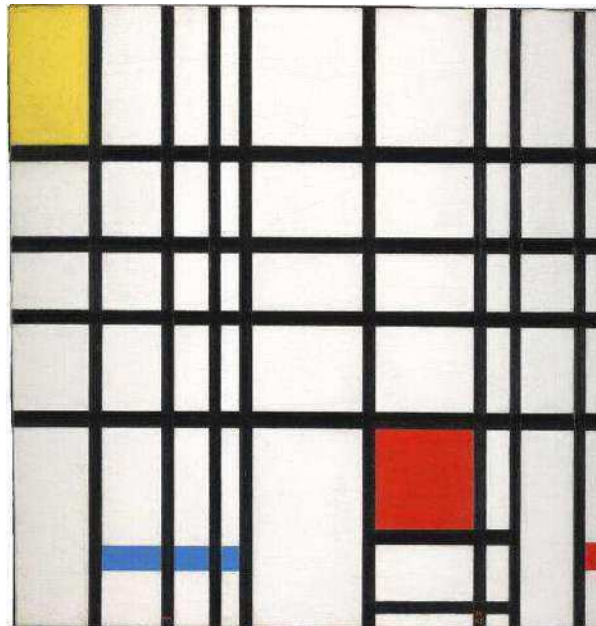
“O terceiro nível das formas não-representativas é aquele da qualidade como lei: a invariância (2.1.3) [...]” (p. 220).

“As formas da qualidade como lei aparecem nas cestarias e cerâmicas indígenas, na arte islâmica, assim como podem ser encontradas na obra de todos os artistas que ‘escolheram os elementos geométricos a fim de obter os elementos que seriam especialmente objetivos, livres de associações acidentais e universalmente válidos’ (STABER, Margit. *Concrete painting and Structural*

*painting. Structure in art and science.* Gyorky Kepes (ed.). New York: George Braziller, 1965, p. 172 [...]” (p. 221).

As manifestações mais puras desta modalidade “[...]” estão no construtivismo, na arte concreta e, especialmente, nas telas de Mondrian [Figura 24], nas quais a forma e a cor reduzidas a linhas retas e cores primárias exatamente determinadas levam o valor pictórico da composição a residir inteiramente na harmonia e ritmo dos elementos ” (p. 221).

Figura 24 - Composição com amarelo, azul e vermelho



Fonte: Piet Mondrian

Nota: Composição com amarelo, azul e vermelho, 1937-1942.

Disponível em: <https://www.artsy.net/artwork/piet-mondrian-composition-with-yellow-blue-and-red>. Acesso em: 15 out. 2022

Submodalidades de (2.1.3) A qualidade como lei: a invariância

2.1.3.1 As leis do acaso

2.1.3.2 As réplicas como instâncias da lei

2.1.3.3 A abstração das leis

## 2.2 Formas figurativas

“[...] formas figurativas dizem respeito às imagens que basicamente funcionam como duplos, isto é, transpõem para o plano bidimensional ou criam no espaço tridimensional réplicas de objetos preexistentes e, o mais das vezes, visíveis no mundo externo. São formas referenciais que, de um modo ou de outro, com maior ou menor ambiguidade, apontam para objetos ou situações em maior ou menor medida reconhecíveis fora daquela imagem. Por isso mesmo, nas formas figurativas, é grande o papel desempenhado pelo reconhecimento e pela identificação que pressupõem a memória e a antecipação no processo perceptivo. Nessas formas, que buscam reproduzir o aspecto exterior das coisas, os elementos visuais são postos a serviço da vocação mimética, ou seja, produzir a ilusão de que a imagem figurada é igual ou semelhante ao objeto real” (p. 227).

### **2.2.1 A figura como qualidade**

“A primeira modalidade das formas figurativas (2.2) é a da figura como qualidade (2.2.1). Esta modalidade está centrada exclusivamente na figura. É a figura que é posta em relevo. Não em todos os seus aspectos, mas tão-só e apenas no seu aspecto qualitativo. Trata-se de atentar para aquilo que a figura tem de primeiro, suas qualidades. Não apenas as qualidades em si (dimensão, volume, cor, textura, traço etc.), mas a qualidade da figura como figura, no sentido que aqui está sendo dado para figura, quer dizer, referencial, denotativa, enfim, figurativa e indicial, pois, de fato, trata-se aí de uma figura que indica algo que está fora dela. Como indica? Com que tipo de qualidade?” (p. 228).

“Os exemplos são muitíssimos, especialmente na arte, que se constitui em um verdadeiro manancial de figuras como qualidade, visto que os artistas tendem a criar figuras que funcionam como suas marcas registradas. Essa é uma das razões por que as telas de Goya [Figura 25] ou de Matisse são inconfundíveis [...]” (p. 228).



Figura 25 - Majas no balcão



Fonte: Francisco Goya

Nota: Majas no balcão, c.1808-1812.

Disponível em: <https://www.artchive.com/artwork/majas-on-a-balcony-c.-1808-1812-by-francisco-goya/>. Acesso em: 20 out. 2022.

Submodalidades da modalidade (2.2.1) A figura como qualidade

2.2.1.1 A figura *sui generis*

2.2.1.2 As figuras do gesto

2.2.1.3 A figura como tipo e estereótipo

## 2.2.2 A figura como registro: a conexão dinâmica

“O protótipo da “Figura como registro: a conexão dinâmica” está na fotografia [Figura 26] e também na holografia, pois nestas a conexão entre imagem e objeto é existencial, espacial, temporal, na medida em que a imagem se origina de uma relação de causalidade a partir das leis da ótica. Não só a fotografia, mas todas as outras imagens tecnicamente produzidas (cinema,

televisão, vídeo) se enquadram nessa modalidade, uma vez que se trata de imagens individuais que flagram e capturam, por conexão física e espacial, objetos individuais existentes, quer sejam coisas ou fatos [...]” (p. 231-232).

Figura 26 - Uma rua de Alfenas – MG  
vista de uma padaria



Fonte: Ronaldo Auad Moreira  
Nota: fotografia de Ronaldo Auad Moreira

Submodalidades da modalidade (2.2.2) A figura como registro: a conexão dinâmica

2.2.2.1 Registro imitativo

2.2.2.2 Registro físico

2.2.2.3 Registro por convenção

### **2.2.3 A figura como convenção: a codificação**

“O exemplo mais puro de um princípio regrado, isto é, precisamente codificado para a projeção figurativa é o da perspectiva central com sua construção de um espaço racional, constante, homogêneo, no qual todos os



valores de longitude, altura e profundidade são transformados em uma relação constante que, por isso, determina univocamente para cada objeto as dimensões que lhe são próprias e a posição que ocupam em relação ao olho [Figura 27], tal como foi minuciosamente analisado por Erwin Panofsky (PANOFSKY, Erwin. *Significado nas artes visuais*. São Paulo: Perspectiva, 1973) no seu famoso estudo sobre *A perspectiva como forma simbólica* ” (p. 242).

Figura 27 - A Escola de Atenas



Fonte: Rafael Sanzio

Nota: afresco, Vaticano, 1509-10. Disponível em:

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Escola\\_de\\_Atenas#/media/Ficheiro:Escola\\_de\\_Atenas\\_-\\_Vaticano\\_2.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Escola_de_Atenas#/media/Ficheiro:Escola_de_Atenas_-_Vaticano_2.jpg). Acesso em: 20 out. 2022

“São muitos os sistemas de convenção ou formas de codificação da construção figurativa. Eles variam entre o extremo mais racionalizado do plano figurativo, como é o caso da perspectiva monocular, até o extremo das construções que tendem para o qualitativo, como é o caso das paisagens chinesas, que se constroem a partir de codificações precisas, segundo regras de proporção e harmonia entre o vazio e o pleno, abertura e fechamento ou organização contrastiva do espaço, assim como entre elevação e descida ou sequência rítmica da paisagem [Figura 28] ” (p. 243).

Figura 28 - Viajantes entre montanhas e riachos



Fonte: Fan Kuan

Nota: *Viajantes entre montanhas e riachos*,  
Dinastia Song do Norte, (960-1127)

Disponível em:

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Pintura\\_da\\_China](https://pt.wikipedia.org/wiki/Pintura_da_China).

Acesso em: 20 out. 2022

Submodalidades da modalidade (2.2.3) A figura como convenção: a codificação

2.2.3.1 A codificação qualitativa do espaço pictórico

2.2.3.2 A singularização das convenções: o estilo

2.2.3.3 A codificação racionalista do espaço pictórico

### 2.3 Formas representativas

“As formas representativas também chamadas de simbólicas, são aquelas que, mesmo quando reproduzem a aparência das coisas visíveis, essa aparência é utilizada apenas como meio para representar algo que não está visivelmente acessível e que, via de regra, tem um caráter abstrato e geral [...] Segundo Santaella e Nöth (SANTAELLA, Lucia e NÖTH, Winfried. *Imagem. Cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 1998, p. 150-152), formas visuais se tornam símbolos quando o significado de seus elementos só pode ser interpretado com a ajuda do código de convenções culturais [...] Entretanto, é preciso distinguir entre esse substrato necessário, geral, cultural e, portanto, previsível de convenção para a representação figurativa, daquela convenção que pressupõem conhecimentos culturais bastante específicos para o entendimento das formas visuais, como é o caso das imagens chamadas de iconográficas de que são exemplos a cruz, como símbolo do cristianismo [Figura 29] ou a figuração que simboliza a justiça [Figura 30]” (p. 246 — 247).

Figura 29 - Cruz



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: Cruz que pertenceu a José Auad, avô materno do autor desta tese.



Figura 30 — Figura 30 - A justiça



Fonte: Alfredo Ceschiatti.

Nota: escultura. Disponível em:

[https://pt.wikipedia.org/wiki/A\\_Justi%C3%A7a\\_\(escultura\)#/media/Ficheiro:A\\_Justica\\_Alfredo\\_Ceschiatti\\_Brasilia\\_Brasil.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Justi%C3%A7a_(escultura)#/media/Ficheiro:A_Justica_Alfredo_Ceschiatti_Brasilia_Brasil.jpg). Acesso em: 25 out. 2022

### 2.3.1 Representação por analogia: a semelhança

“Na sua primeira modalidade, as formas representativas (2.3) se apresentam como (2.3.1) representação por analogia: a semelhança. Estas são formas simbólicas no sentido peirceano, quer dizer, convencionais, mas são, ao mesmo tempo, motivadas por manterem vínculos de semelhança com aquilo que representam [...]” (p. 248).

Em uma peça da arte do antigo Egito, a Paleta de Narmer (Figura 31), “[...] O rei é representado em relação aos seus súditos na forma de uma figura maior e, além disso, colocada no centro. Assim, o tamanho e a posição da figura na imagem correspondem ao seu poder maior e à sua posição social central (SANTAELLA, Lucia e NÖTH, Winfried. *Imagem. Cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 1998, 153)” (p. 249).

Figura 31 - Ambas as faces da Paleta de Narmer



Fonte: Paleta de Narmer ficheiro

Nota: Ambas as faces da Paleta de Narmer, ca 3000 a.C. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Paleta\\_de\\_Narmer#/media/Ficheiro:Narmer\\_Palette.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Paleta_de_Narmer#/media/Ficheiro:Narmer_Palette.jpg). Acesso em: 28 out. 2022.

Submodalidades da modalidade (2.3.1) Representação por analogia: a semelhança

2.3.1.1 Representação imitativa

2.3.1.2 Representação figurada

2.3.1.3 Representação ideativa

### 2.3.2 Representação por figuração: a cifra

“Numa extensão do sentido original do termo “cifra”, a presente modalidade das formas visuais quer se referir às figuras que não guardam mais qualquer analogia com o objeto representado, de modo que essas figuras adquirem a natureza hermética e críptica. Trata-se de figuras individuais aparentemente singulares. No entanto, elas não se referem nem às coisas singulares, nem à generalização do singular que as figuras poderiam indicar, mas a ideias gerais enigmáticas. É o caso do sonho [frame da sequência do sonho em *Morangos silvestres*, de Ingmar Bergman: <https://cineimaginario.wordpress.com/2014/12/10/morangos-silvestres/> (Figura

32)], das imagens surrealistas e das alegorias, onde figuras parecem indicativas, mas na realidade não se referem aos individuais para os quais elas aparentemente apontam, visto que funcionam como símbolos de ideias gerais e abstratas, que só podem ser entendidas depois de decifradas ” (p. 253).

Figura 32 - Morangos silvestres



Fonte: Ingmar Bergman.

Nota: Frame de Morangos silvestres, 1957.

Disponível em:

<https://cineimaginario.wordpress.com/2014/12/10/morangos-silvestres/>. Acesso em: 28 out. 2022

Submodalidades da modalidade (2.3.2) Representação por figuração: a cifra

2.3.2.1 Cifra por analogia

2.3.2.2 Cifra de relações existenciais

2.3.2.3 Cifra por codificação

### **2.3.3 Representação por convenção: o sistema**

Esta terceira modalidade das formas representativas (2.3.3) “[...] tem seu protótipo na escrita alfabética, prolongando-se nos sistemas culturalmente convencionais de notação musical, de símbolos químicos, lógicos e matemáticos. Todos estes apresentam analogias com os sistemas convencionais de escrita, pois são precisamente codificados e neles cada

elemento cumpre sua função significativa pela posição que ocupa no sistema inteiro” (p. 256).

Submodalidades da modalidade (2.3.3) Representação por convenção: o sistema

2.3.3.1 Sistemas convencionais analógicos

2.3.3.2 Sistemas convencionais indiciais

2.3.3.3 Sistemas convencionais arbitrários

## **A MATRIZ VERBAL, SUAS MODALIDADES E SUBMODALIDADES**

O verbal no domínio do legi-signo simbólico, argumental

O discurso como eixo da matriz verbal

### **3.1 A Descrição**

#### **3.1.1 A descrição qualitativa**

“A modalidade da descrição (3.1) em nível de primeiridade aparece como (3.1.1) descrição qualitativa. Os exemplos mais flagrantes desse tipo de descrição se encontram na linguagem poética, especialmente nos poemas que, no ato de descrever verbalmente, transformam o costumeiro caráter linear da sintaxe verbal, rompem com a contiguidade cronológica, sujeito-predicado-complemento, de sua estrutura para criar uma *gestalt* de relações inusitadas. Essas relações, o mais das vezes, isomorfas às relações presentes no referente, acabam por recuperar analogicamente, em termos concretos, qualidades físicas, sensíveis daquilo que é descrito, do objeto da descrição. Sendo o ícone um tipo de signo cujas qualidades sensíveis se assemelham às qualidades do objeto e, por isso mesmo, um signo capaz de excitar na mente receptora sensações análogas às que o objeto excita, não é difícil perceber por que o discurso descritivo qualitativo manifesta a linguagem verbal em seu modo de primeiridade — a descrição — em nível de primeiro — ícone de qualidade — portanto, primeiro do primeiro [...]” (p. 296).

Como exemplo, temos este poema de Oswald de Andrade:

Relógio

As coisas são  
 As coisas vêm  
 As coisas vão  
 As coisas  
 Vão e vêm  
 Não em vão  
 As horas  
 Vão e vêm  
 Não em vão

“O movimento de ida e vinda das palavras-sons, no campo de relações que estabelecem umas com as outras, acaba sendo analógico ao movimento dos ponteiros de um relógio na sua dinâmica de eterno retorno. As palavras-ponteiros recriam, sensível e concretamente, efeitos físicos do movimento pendular do relógio. Daí a linguagem ser qualitativa. A descrição não diseca o relógio nos seus elementos componentes, mas flagra uma estrutura cíclica à maneira do movimento cíclico do relógio. Com isto, o leitor redescobre o relógio descobrindo a linguagem. Descoberta de caracteres meramente qualitativos da linguagem que se faz relógio e do relógio que se faz linguagem ” (p. 296-297).

Submodalidades da modalidade (3.1.1) A descrição qualitativa

3.1.1.1 Qualidade imagética

3.1.1.2 Qualidade diagramática:

3.1.1.3 Qualidade metafórica

### **3.1.2 A descrição indicial**

“A segunda modalidade da descrição (3.1.2) nos leva a descrição indicial [...]” (p. 306).

“A descrição indicial é reveladora do embate que se trava entre a apreensão perceptiva que temos das coisas na sua instantaneidade global e os limites da linguagem verbal para traduzir essa instantaneidade. Ao descrever qualquer coisa que se apresenta diante dos nossos sentidos, pela própria natureza da linguagem que se desenrola no tempo, uma palavra depois da outra, somos obrigados a ir quebrando o objeto em partes, detalhe por detalhe,



seguindo um itinerário temporal que seja capaz de ir pouco a pouco recuperando a apreensão sensória que é sempre simultânea. A temporalidade cronológica da linguagem verbal é radicalmente distinta da instantaneidade da percepção [...]” (p. 306).

#### Submodalidades da modalidade (3.1.2) A descrição indicial

3.1.2.1 O índice sugestivo

3.1.2.2 *Pars pro totu*

3.1.2.3 O índice denotativo

#### **3.1.3 A descrição conceitual**

“A questão do conceito foi fundamentalmente tratada por Peirce dentro de sua teoria dos signos, em especial na tríade do legi-signo, símbolo e, dentro deste, na tríade que lhe é própria do rema, dicente e argumento [...]” (p. 312). (ver a subseção 3.2.1 – O signo peirceano)

“Para definir o perfil da descrição conceitual devemos lembrar que, no contexto do legi-signo simbólico, as coisas existentes acomodam-se em espécies de coisas, em tipos, classes de coisas. Enquanto os existentes são singulares, as classes são gerais. O existente se conforma aos princípios gerais que dão fundamento às classes. Esses princípios gerais são leis que recebem o nome técnico de legi-signos. Assim sendo, um legi-signo é uma lei que é um signo que tem por natureza reunir singulares em classes. Esse é o princípio que está na base da descrição conceitual ” (p. 312-313).

#### Submodalidades da modalidade (3.1.3) A descrição conceitual

3.1.3.1 Forma e aparência

3.1.3.2 Função e finalidade

3.1.3.3 Definição geral

#### **3.2 A Narração**

### **3.2.1 A narrativa espacial**

“[...] pode-se definir a narrativa espacial como aquela em que a linearidade — começo, meio, fim — da história narrada é rompida, isto é, os eventos não se encadeiam sequencialmente, uns após os outros, em direção a um fim, superação de relações conflitantes. Em vez de relações de contiguidade entre as seqüências do acontecimento, estabelecem-se relações mais complexas, ou seja, organizações paralelísticas — simetrias, gradações, antíteses — responsáveis por uma multiplicidade simultânea de visões de um mesmo evento. Desse modo, a narrativa espacial põe em relevo o aspecto mais puramente qualitativo das configurações possíveis do entrecho narrativo ” (p. 326).

Submodalidades da modalidade (3.2.1) A narrativa espacial

3.2.1.1 Espacialização icônica

3.2.1.2 Espacialização indicial

3.2.1.3 Espacialização simbólica

### **3.2.2 A narrativa sucessiva**

“Na sua segunda modalidade, a narração (3.2) apresenta-se sob a forma (3.2.2) da narrativa sucessiva. Neste caso, a relação entre as seqüências da história é de ordem cronológica. As ações se sucedem no tempo, num encadeamento linear, umas depois das outras [...]” (p. 331).

Santaella nos coloca que “Há, entretanto, vários complicadores nesse postulado encadeamento linear de ações, complicadores para cuja discussão temos de recorrer à questão da temporalidade discursiva. Um discurso organizado apresenta problemas de temporalidade que são relativamente independentes dos tempos gramaticais [...]” (p. 331-332).

Submodalidades da modalidade (3.2.2) A narrativa sucessiva

3.2.2.1 Descompasso temporal

3.2.2.2 Grau zero narrativo

### 3.2.2.3 Sucessividade cronológica

### **3.2.3 A narrativa causal**

“A terceira modalidade da narração (3.2) apresenta-se como (3.2.3) narrativa causal. Neste caso, há entre as partes narrativas uma ligação de determinação mais lógica do que meramente cronológica. Há nela um enlaçamento entre a consecução e a consequência, o tempo e a lógica [...]” (p. 336).

Submodalidades da modalidade (3.2.3) A narrativa causal

3.2.3.1 Causalidade difusa

3.2.3.2 Causalidade imediata

3.2.3.3 Causalidade mediatizada

## **3.3 A Dissertação**

### **3.3.1 A dissertação conjectural**

“A modalidade dissertativa do discurso verbal (3.3), no seu primeiro nível, isto é, nível de primeiridade, nasce do raciocínio abduativo e recebe o nome de (3.3.1) dissertação conjectural ou meramente hipotética. A abdução consiste basicamente nas operações do raciocínio, ou melhor, quase-raciocínio responsáveis pela formulação de hipóteses explicativas para as coisas, consistindo em examinar uma massa de fatos e permitir que esses fatos sugiram uma teoria (CP 8.209). Por isso, a abdução está mais próxima da conjectura do que do raciocínio propriamente dito. Nela não há força probativa. A abdução faz uma mera sugestão de que algo pode ser” (p. 351).

Submodalidades da modalidade (3.3.1) A dissertação conjectural

3.3.1.1 Conjectura flutuante

3.3.1.2 Conjectura factual

### 3.3.1.3 Conjectura conceitual

## 3.3.2 A dissertação relacional

“Em seu nível de secundidade, a dissertação (3.3) aparece sob o nome de (3.3.2) dissertação relacional cuja caracterização está fundada na correspondência que apresenta com as operações do raciocínio indutivo. Este consiste em se partir de dados teóricos e se medir o grau de concordância da teoria com fatos concretos. [...]” (p. 357).

Submodalidades da modalidade (3.3.2) A dissertação relacional

### 3.3.2.1 Comentário dos fatos

### 3.3.2.2 Uso dos exemplos

### 3.3.2.3 Generalização empírica

## 3.3.3 A dissertação argumentativa

“[...] em seu nível de terceiridade, a dissertação (3.3) aparece na sua forma mais legítima, ou seja, (3.3.3) a dissertação argumentativa, quando o discurso verbal se encontra intimamente ligado aos mecanismos do raciocínio dedutivo” (p. 361).

Submodalidades da modalidade (3.3.3) A dissertação argumentativa

### 3.3.3.1 Argumentação opinativa

### 3.3.3.2 Argumentação comparativa

### 3.3.3.3 Argumentação interpretativa

Após a apresentação das nove modalidades básicas de cada uma das matrizes, cujos conteúdos estão compreendidos nos capítulos IV, V e VI, passo a considerações detalhadas do capítulo VII, o penúltimo de *Matrizes*, intitulado *Linguagens híbridas* (p. 369 a 388).

### 3.3.3 Linguagens Híbridas

Este capítulo nos traz um aprofundamento sobre como as relações do sonoro, do visual e do verbal com as categorias da fenomenologia peirceana podem ser compreendidas desde os primeiros princípios da sonoridade, da visualidade e da discursividade verbal

Esses estados nascentes da linguagem, que muito podem nos levar a reflexões sobre as conduções de professoras e professores de Arte, são claramente expostos, na abertura do referido capítulo VII, a partir de um ensaio dedicado por Lucia Santaella (2001, p. 369) a *Poesia Abstrata*, obra da artista brasileira Betty Leirner (SANTAELLA, 2014).

Vamos a esses primeiros princípios:

O primeiro princípio da sonoridade está na sua evanescência, algo que a passagem do tempo leva à desapareição, pelo simples fato de que o som foi feito para passar, aquilo que acontece no tempo para ser levado junto com o tempo.

O primeiro princípio da visualidade está na forma, mesmo quando informe, forma que se presentifica diante de nossos olhos. Algo que se impregna de matéria, mesmo quando essa matéria é onírica.

O primeiro princípio da discursividade verbal está na inscrição, na intenção de imprimir um traço, que pode não passar de uma garatuja, capaz de nos transportar para outras fronteiras da realidade, do concomitante, do passado e do futuro, marca primordial da fala, o traço, o grama, a letra (Santaella, 2001, p. 369)

É imprescindível, portanto, ser sensível ao estado germinal da linguagem, ou seja, ao antes do antes do ritmo, da melodia, da harmonia; ao antes do antes da circularidade, das representações do sol, das frutas, das pessoas, dos lugares; ao antes do antes da letra, da sílaba, da palavra, da frase, dos parágrafos.

Alguns exemplos desses “antes do antes”: a sequencialidade inerente ao gesto de passar as páginas de um livro e as linhas onduladas horizontais traçadas sobre o papel são ações realizadas pelas crianças antes da alfabetização. Tais ações sinalizam, respectivamente, a compreensões primeiras do ato de ler um livro e do aspecto linear da escrita cursiva.

Esse estado germinal da linguagem, algo que, a princípio, é identificado mais precisamente na Educação Infantil, encontra-se presente e deve ser cultivado nos segmentos que lhes são posteriores. Isso se faz necessário em função de metodologias que buscam acelerar as gradações que vão da *primeiridade à terceiridade*, ou seja, ao território das regras e dos conceitos.

Após a exposição desses primeiros princípios, Santaella apresenta-nos, neste capítulo VII, um cartograma das linguagens híbridas. Trata-se do “[...] esqueleto de um itinerário [que] tem aqui a intenção de marcar apenas os cruzamentos principais entre as matrizes que se processam nos sistemas de signos mais conhecidos [...]” Santaella acrescenta que “[...] Cruzamentos mais detalhados, que passem pelo pente fino das submodalidades das matrizes, são não só possíveis como necessários se quisermos ter uma caracterização mais fiel à complexidade de cada sistema de signos [...]” (p. 381).

Diante do que demanda esses cruzamentos detalhados, Santaella nos deixa, a título de sugestão, as seguintes dez sinalizações não-exaustivas, que poderão, portanto, ser futuramente ampliadas: *linguagens sonoras*; *linguagens sonoro-verbais (orais)*; *linguagens sonoro-visuais*; *linguagens visuais*; *linguagens visuais-sonoras*; *linguagens visuais-verbais*; *linguagens verbais*; *linguagens verbo-sonoras*; *linguagens verbo-visuais*; *linguagens verbo-visuais-sonoras*.

Esse cartograma nos traz desde linguagens sonoras em seu estado de pureza, no seu primeiríssimo nível de puro jogo do acaso, até a multiplicidade de linguagens postas em hibridização.

Definições relacionadas à dança, que nos fazem compreender mais claramente aspectos da poética de Merce Cunningham, também se encontram neste cartograma das linguagens híbridas:

Quando tem caráter narrativo, mesmo sem fala, a dança também se caracteriza como uma linguagem verbo-visual-sonora. É duplamente sonora, quando está acompanhada por som, o que é muito mais comum. Continua sonora, entretanto, mesmo sem som. Esse aspecto da dança [...] é ilustrativo para se compreender que a matriz sonora não precisa estar necessariamente expressa em som. Há, na sonoridade, uma lógica da temporalidade, que chamei de eixo da sintaxe, que pode se manifestar em um corpo em movimento. Se a dança for narrativa, ou seja, se contar uma história através do mero movimento dos dançarinos-personagens, ela será verbal,

mesmo na ausência de uma fala explícita. Esses dois aspectos da dança ajudam a entender a lógica semiótica que também se faz presente no caso do cinema, televisão, vídeo (Santaella, 2001, p. 386).

Para Cunningham, como visto na seção 2 desta tese, a música não precisa servir de suporte para a dança. Sons e movimentos têm vida própria, mesmo quando apresentados em um mesmo palco. O mesmo se dá com o cenário. Não há, portanto, no processo de elaboração de uma obra de Cunningham, subserviência de uma linguagem a outras linguagens (Pavlova, 2003).

Os aspectos essenciais dessas dez sinalizações serão apresentados em seguida, a partir de excertos que trazem exemplos expostos por Santaella e outros por mim acrescentados.

## **1 Linguagens sonoras**

“Estas se referem-se à música no sentido lato, incorporando inclusive o ruído e as filigranas do som. Contudo, é sempre música sem fala. Mesmo sendo estritamente sonora, essa linguagem só é pura no seu nível primeiríssimo de puro jogo do acaso (1.1.1), e, mesmo neste, limita-se ao nível (1.1.1.1) do acaso como pura possibilidade, pois todas as outras modalidades da matriz sonora, em nível profundo, já são híbridas da lógica visual e da verbal, hibridização que vai se acentuando quanto mais os níveis de secundidade e terceiridade vão se insinuando. A excepcional pureza do acaso como possibilidade sonora explica-se pelo fato de que, nesse nível, a música não passaria de um possível em aberto, ainda não realizado” (p. 381).

## **2 Linguagens sonoro-verbais (orais)**

“Neste cruzamento, encontra-se a linguagem da canção. A fala que se engendra em música ou a música engendrando-se na fala. Inseparável da letra, o som limita-se a acompanhar o potencial sonoro da fala: suas durações, articulações, entonações e ritmos [...]” (p. 381) [ouça o *Soneto da separação*, de Vinícius de Moraes, musicado por Antônio Carlos Jobim. Em *Tom canta Vinícius*,

o maestro, ao término da execução da peça, diz: '[...] eu tentei não atrapalhar o soneto com a música [...]': <https://youtu.be/xzoB91PeY8A>].

### 3 Linguagens sonoro-visuais

Cruzamentos do sonoro com o visual tem sido objetos da música contemporânea: “[...] As colocações da sonoridade em cena são de tipos variados, recebendo os nomes de música instalação, performance sonora, teatro instrumental etc.” (p. 382)

Ver Chelipa ferro: <https://volumemorto.com.br/embaralhar-os-sentidos-a-arte-sonora-do-chelipa-ferro/>; Ver Janet Cardiff: <https://youtu.be/aSnyZ8XqmiQ>; Ver Bruce Nauman: <https://youtu.be/vA2SUjTmCR0>

### 4 Linguagens visuais

São linguagens visuais o desenho, a pintura, a gravura, a escultura, mapas, diagramas, pictogramas, dentre outras (p. 382).

Quando visualidades guardam em si as marcas do gesto de sua execução, essas se apresentam como linguagens híbridas entre o visual e o gestual (p. 383). Isso pode ser verificado em obras de Mira Schendel (Figura 33) e Iole de Freitas (Figura 34).

Figura 33 – Desenho



Fonte: Mira Schendel

Nota: Desenho. Disponível em: <https://www.guiadasartes.com.br/mira-schendel/bibliografia>. Acesso em: 30 out. 2022.



Figura 34 – Escultura



Fonte: Iole de Freitas

Nota: Sem título. 2017.

Disponível em: <https://www.meer.com/en/27739-iole-de-freitas>.

Acesso em: 30 out. 2022.

## 5 Linguagens visuais-sonoras

A dança, quando não é narrativa, apresenta-se como linguagem visual sonora: “[...] a dança é visual-sonora porque, em si mesma, ela dá corpo à lógica da sonoridade, mesmo se não vier acompanhada de música” (p. 384). [ver Grupo Corpo, *Sete ou oito peças para um balé*, Figura 35]

Figura 35 - Grupo Corpo



Fonte: Grupo Corpo

Nota: *Sete ou oito peças para um ballet*, 1994.

Disponível em:

<https://youtu.be/Md1aZ7kZooA/https://grupocorpo.com.br/obra/sete-ou-oito-pecas-para-um-ballet/>.

Acesso em: 30 out. 2022.

## 6 Linguagens visuais-verbais

“A primeira dentre as linguagens visuais-verbais é a escrita, todas as formas de escrita, inclusive as pictográficas, ideográficas até atingir sua forma mais convencional e arbitrária na escrita alfabética. Também visual-verbal é a poesia visual [Figura 36] [...]” (p. 384)

“[...] A poesia é uma cápsula condensada das matrizes sonora, visual e verbal. No caso da poesia visual, entretanto, a ênfase no visual pode chegar ao limite da perda do relevo do aspecto sonoro das palavras porque a própria palavra se impõe na sua natureza de imagem até o ponto de quase se transformar em linguagem visual com leves reminiscências do verbal ” (p. 384).

[Ver: <http://www.poesiaconcreta.com.br/imagem.php>]

Figura 36 - O Pulsar



Fonte: Augusto de Campos.

Nota: O pulsar, 1975. Disponível em:

<http://www.poesiaconcreta.com.br/imagem.php>. Acesso em: 30 out. 2022.

Aspectos das linguagens visuais-verbais encontram-se também em obras de Mira Schendel (Figura 37) e Cy Twombly (Figura 38).



“Estas se referem às linguagens verbais escritas, ou seja, tudo aquilo que, no capítulo VI [dedicado à matriz verbal], foi definido como discurso em todas as suas modalidades e submodalidades, algumas delas mais híbridas do que outras” (p. 385).

## 8 Linguagens verbo-sonoras

“A mais proeminente dentre as linguagens verbo-sonoras é a fala. Não é preciso reafirmar aquilo que os compositores do século XX exploraram em todo o seu potencial: a voz humana como instrumento sonoro [...]” (p. 385).

Ver *Palavra falada*

[https://soundcloud.com/mariana-muniz-288105407/palavra-falada-7o-episodio-renata-lanier-matheus-gepeto-ronaldo-auad-e-ines-peixoto?utm\\_source=clipboard&utm\\_medium=text&utm\\_campaign=social\\_sharing](https://soundcloud.com/mariana-muniz-288105407/palavra-falada-7o-episodio-renata-lanier-matheus-gepeto-ronaldo-auad-e-ines-peixoto?utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing)

## 9 Linguagens verbo-visuais

“O gesto como acompanhamento inseparável da fala se constitui em uma linguagem verbo-visual, linguagem vicária da fala. Nas paisagens do rosto, na postura do corpo, nos movimentos do pescoço, braços e mãos, na proximidade ou distância que o falante mantém com o interlocutor, a gestualidade vai desenhando contornos plásticos, visuais para a sonoridade da fala. Embora sem fala, a mímica também é linguagem verbo-visual porque guarda indelevelmente a memória da fala. A *performance* e o *happening* mesmo se não acompanhados de fala, são prolongamentos do gesto, mais propriamente gesto teatralizado, gesto posto em cena, encenado. Essa encenação do gesto é, via de regra, ritualizada, sendo, portanto, narrativa, na medida em que, por se constituir em uma sequência temporal de atos, no ritual se encontra a origem da narrativa. Mesmo na ausência da fala, performances e happenings têm uma raiz narrativa, e, conseqüentemente, verbal. Quando acompanhados do som, o que é bastante comum, tornam-se linguagens verbo-visuais-sonoras” (p. 385).

Ver as performances *Pancake* (<https://fb.watch/m2f-XN4ruu/>) e *Alviceleste* (<https://www.porto.pt/pt/noticia/porto-ve-a-partir-de-hoje-a-performance-alviceleste-da-artista-brasileira-marcia-x>), de Márcia X (Figuras 39 e 40).

Figura 39 - Pancake



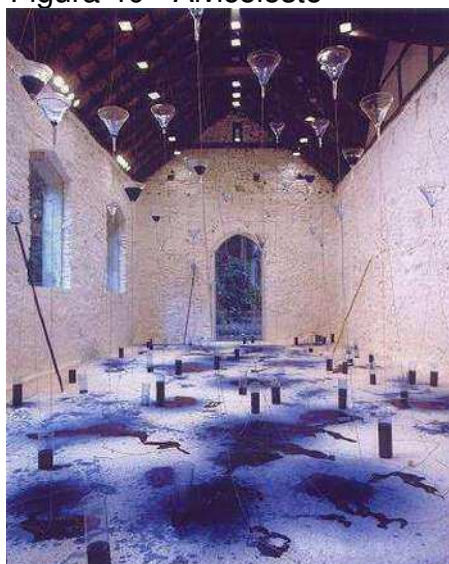
Fonte: Marcia X

Nota: Pancake. Disponível em:

<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/492/4922272003/movil/>.

Acesso em: 30 out. 2022.

Figura 40 - Alviceleste



Fonte: Marcia X

Nota: *Alviceleste*. Disponível em:

<https://comunicacaoeartes20122.files.wordpress.com/2013/02/img5.jpg>. Acesso em: 30 out. 2022.

## 10 Linguagens verbo-visuais-sonoras

“Quando tem caráter narrativo, mesmo sem fala, a dança também se caracteriza como uma linguagem verbo-visual-sonora. É duplamente sonora, quando está acompanhada por som, o que é muito mais comum. Continua sonora, entretanto, mesmo sem som. Esse aspecto da dança, como já vimos, é ilustrativo para se compreender que a matriz sonora não precisa estar necessariamente expressa em som. Há, na sonoridade, uma lógica da



temporalidade, que chamei de eixo da sintaxe, que pode se manifestar em um corpo em movimento [ver Merce Cunningham: Um jour ou Deux: <https://www.youtube.com/watch?v=ZgFjS-K-zll&t=861s>]. Se a dança for narrativa, ou seja, se contar uma história através do mero movimento dos dançarinos-personagens, ela será verbal, mesmo na ausência de uma fala explícita [...]” (p. 386) [ver *Maria, Maria* (Figura 41), Grupo Corpo Cia de dança: <https://youtu.be/LiJj9ajKhQ>].

Figura 41 - Maria, Maria



Fonte: Grupo Corpo

Nota: Cena de “Maria, Maria”, o primeiro espetáculo montado pelo Grupo Corpo, em 1976. Foto: José Luiz Pederneiras / Divulgação.

Disponível em: <https://www.terra.com.br/diversao/arte-e-cultura/danca/espetaculos-que-fizeram-a-historia-do-grupocorpo,96d07b5ccf83c410VqnVCM4000009bcceb0aRCRD.html>.

Acesso em: 1 nov. 2022

Além da dança, Santaella aborda o cinema, no âmbito das linguagens verbo-visuais-sonoras: “Por se tratar de imagens em movimento, mesmo quando não acompanhado de trilha sonora ou de qualquer tipo de som, o cinema já traz a lógica da sonoridade dentro de si, na sintaxe das durações de seus planos, nos seus cortes, nos ritmos que impõe às sequências. Se for narrativo, o que, na imensa maioria das vezes, ele é, mesmo quando mudo, o cinema já traz também implícitas as características do verbal [Ver *O encouraçado Potemkin*, de Serguei Eisenstein <https://www.youtube.com/watch?v=TrEmh2UGzwl>]. Por isso mesmo, cinema pressupõe roteiro. Esse nível verbal que está implícito no trecho narrativo e que o roteiro explicita não é o mesmo verbal que está explícito nos

diálogos das personagens, pois diálogo é fala, linguagem verbal oral, enquanto narrativa é uma das matrizes da discursividade verbal escrita. É por isso que roteiros são sempre escritos, mesmo que essa escrita apareça sob forma estenográfica ou até diagramatizada” (p. 386).

“Há muitos vídeos que substituem o caráter narrativo pelo descritivo, quando as imagens não contam uma história, mas descrevem uma dada situação. Assim é a maior parte dos vídeos clips, nos quais a música geralmente cantada se constitui no fio condutor do conjunto, sendo acompanhada por imagens ilustrativas. Essa função ilustrativa se mantém mesmo quando as imagens alargam o campo denotativo das letras das canções em cenários ou situações metafóricas, paródicas, imaginárias ” (p. 386) [sobre este aspecto, ver Caetano veloso, *O Estrangeiro* (Figura 42) clipe oficial, 1989: <https://youtu.be/jiwalMeRmDAj>]

Figura 42 - Frame do clip O estrangeiro



Fonte: Caetano Veloso.

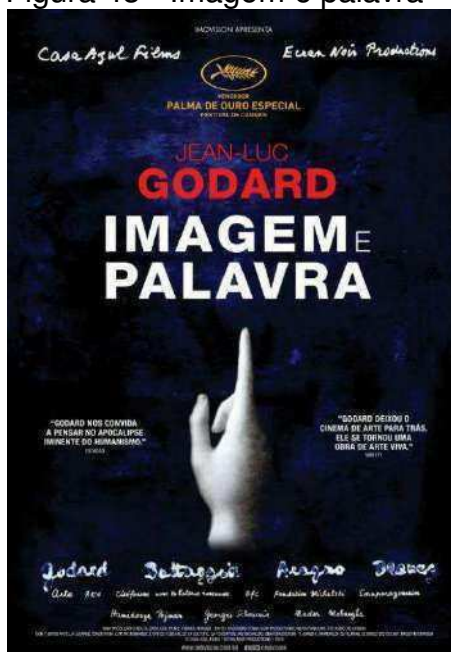
Nota: Frame do clip o Estrangeiro. Disponível em: [https://caetanoendetalle.blogspot.com/2017/05/1989-o-estrangeiro\\_25.html](https://caetanoendetalle.blogspot.com/2017/05/1989-o-estrangeiro_25.html). Acesso em: 1 nov. 2022

“Além disso, meios audiovisuais, através da imagem em movimento, manifestam a semiose [ação do signo] que é própria da sonoridade, não apenas naquilo que é neles audível, mas também na ausência de som, isto é, nos movimentos, durações, enfim, nos ritmos de suas imagens. Na realidade, cinema, vídeo e mesmo a televisão apresentam dois tipos de ritmos que não podem ser confundidos. Em um nível, o ritmo da história, ou daquilo que é

narrado. Este depende da relação entre o tempo real da projeção (normalmente por volta de 100 minutos) e o tempo suposto da história que é contada. Os ajustamentos do tempo do filme com o tempo do que se conta, feito de elipses, supressões, *flash backs* e avanços se constitui no ritmo da história filmada ” (p. 387).

“Em um segundo nível, aquele que apresenta analogias com o ritmo que é próprio da sonoridade, o tempo de duração das tomadas, dos diferentes movimentos da câmera, dos planos e seus cortes, das acelerações e desacelerações que vai configurando ritmos puros, das imagens em si mesmas. São essas configurações que se apresentam como contraparte no universo das imagens daquilo que se constitui em um dos aspectos mais fundamentais da organização sonora ” (p. 387) [sobre este aspecto ver Jean-Luc Godard, *Le livre d'image* ou *Imagem e palavra* (Figura 43): [https://youtu.be/CZVH4G5m\\_VU\\_e](https://youtu.be/CZVH4G5m_VU_e) e <https://youtu.be/JAXMVkV3idE>]

Figura 43 - Imagem e palavra



Fonte: Jean-Luc Godard:

Nota: Imagem e palavra.

Disponível em:

<https://tantasfolhas.com/imagem-e-palavra-de-jean-luc-godard-um-apologo/>.

Acesso em: 3 nov. 2022

“Também verbo-visuais-sonoros são o teatro [Figura 44], a ópera [Ver Akhnaten, de Philip Glass: [https://www.youtube.com/watch?v=tdNcjTS1apY\\_e](https://www.youtube.com/watch?v=tdNcjTS1apY_e)



<https://youtu.be/5PcgXev7VIUJ> e o circo [Figura 45], cada um deles misturando essas três matrizes de uma maneira que lhe é própria [...]” (p. 387).

Figura 44 - Os gigantes da montanha



Fonte: Grupo Galpão

Nota: Os gigantes da montanha. Disponível em:

<https://oglobo.globo.com/cultura/de-volta-as-ruas-do-rio-grupo-galpao-estreia-os-gigantes-da-montanha-10315459>. Acesso em: 3

nov. 2022

Figura 45 - Circo Luso-Africano



Fonte: Circo Luso-Africano

Nota: Circo Luso-Africano. Disponível em:

<https://www.facebook.com/cbhistoriasememorias/posts/819859411425448/>. Acesso em: 3 nov. 2022

Após a apresentação de aspectos das linguagens que constituem o cartograma das linguagens híbridas, passo às considerações sobre o capítulo

VIII, o último de *Matrizes*, intitulado *As linguagens da hipermídia* — (Santaella, 2001, p. 389-411).

Neste capítulo, professoras e professores poderão encontrar bases para reflexões sobre a presença dos processos digitais no âmbito educacional e para análises de hipermídias que são adotadas pelas escolas.

A descrição e análise de como ocorre o predomínio da matriz sonora, o predomínio da matriz visual, o predomínio da matriz verbal e o predomínio do equilíbrio entre as três matrizes em mídias interativas, são operações importantes para elaborações de proposições dedicadas ao ensino de arte. Esses predomínios poderão ser identificados no momento da apresentação das variações dos jogos, na próxima seção desta tese.

Após a apresentação sucinta de *Matrizes*, é possível compreender que a presença dessa teoria no processo de formação continuada de professoras e professores de arte enfatiza a impureza da linguagem. A consciência desse estado de impureza poderá levar, gradativamente, a dissolução de separatismos entre as disciplinas de um currículo.

Na introdução do primeiro capítulo de *Matrizes*, denominado *Fontes e propósitos das matrizes e classificações*, Santaella (2001, p. 27) nos esclarece sobre os danos que tais separatismos entre as linguagens, inscritos em currículos escolares de diferentes segmentos, podem causar a Educação. Tais separatismos parecem desconsiderar o permanente crescimento e mutação das linguagens.

O permanente crescimento e a mutação das linguagens fomentam a elaboração de cartografias cognitivas autônomas, cada vez mais demandadas por processos computacionais. Isso, a meu ver, ocorre à revelia dos separatismos impostos pela escola.

Ao término desta seção, chamo a atenção para o subtítulo de *Matrizes – aplicações na hipermídia* –, que firma a competência desta teoria para desvelar o universo que se apresenta como fonte para alunos e professores da área de Arte, onde ocorrem hibridizações incessantes entre linguagens advindas do sonoro, do visual e do verbal.

#### 4 GÊNESE E HISTÓRICO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO DOS JOGOS COM O SONORO, O VISUAL, O VERBAL

Esta seção apresenta a gênese e o histórico detalhado do processo de criação dos *Jogos com o sonoro, o visual, o verbal*, e a percepção das possibilidades em aberto dessa proposição.<sup>28</sup>

Os jogos são sistemas dinâmicos, estruturados a partir de dois ou mais blocos de possibilidades, cada um com seis ou mais opções. Suas variações físicas e digitais compreendem diferentes níveis de complexidade. A formação da discursividade se inicia após os lançamentos de dados que irão definir uma combinatória a partir da qual se irá gerar, por exemplo, uma linguagem predominantemente sonora, visual, verbal.

Como exposto na seção 3 desta tese, a elaboração contínua de variações dos jogos, bem como a análise das linguagens resultantes das combinatórias definidas por lances de dados, é norteadada por *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal – aplicações na hipermídia*, teoria de Lucia Santaella (2001) cuja presença inscreve-se desde o título atribuído a essa proposição: *Jogos com o sonoro, o visual, o verbal*.

Quanto às principais referências processuais e estéticas para a criação desses jogos e de suas variações, essas incluem os textos do mestre zenbudista Shunryu Suzuki (1904-1971) e as poéticas do músico e compositor John Cage (1912-1992) e do bailarino e coreógrafo Merce Cunningham (1919-2009), expostas na seção 2 desta tese.

Nas obras individuais, bem como nas parcerias entre esses dois importantes nomes da arte contemporânea, processos de hibridizações de linguagens são movidos por operações que compreendem o acaso e o aleatório (Eco, 2005; Terra, 2000). Lances de dados de seis e de oito faces, abordados em uma dessas operações, impulsionam o desenvolvimento das variações dos

---

<sup>28</sup> A exposição, nesta seção, de aspectos gerais sobre os Jogos com o sonoro, o visual e o verbal, teve como base um texto de minha autoria, intitulado *Jogos com o sonoro, o visual, o verbal* (MOREIRA, 2020).

jogos com o sonoro, o visual e o verbal, e suscitam o inusitado, as surpresas reveladoras de novas situações, de novos problemas, de novos significados.

Essas bases processuais e estéticas encontram-se em diálogo com *Matrizes*. No corpo da teoria, as poéticas de Cage (2011, 2013) e Cunningham (2014) que compreendem hibridizações resultantes de um não-governo de uma linguagem sobre outras linguagens e têm alguns de seus aspectos contemplados em *As sintaxes do acaso e Linguagens verbo-visuais-sonoras* (Santaella, 2001, p. 120 e 385).

A elaboração contínua de jogos e de suas variações que envolvem linguagens da arte advindas das matrizes sonora, visual e verbal é determinada pela identificação de problemas que impedem a formação de discursos estéticos expressivos e pela inserção dos problemas como objetos dos jogos, visando suas desconstruções. A partir dessa inserção, propõe-se a convivência dos problemas com outras referências estéticas e processuais, o que possibilitará a geração de outros discursos.

Em variações dos jogos em questão, podemos dar como exemplo problemas relacionados a limitações de experiências com meios (desenho, pintura, gravura), materiais expressivos (lápiz, têmperas diversas) e suportes (papéis, tela, madeira). Algumas combinatórias, definidas pelos lances de dados, instauram a coexistência e interpenetração de materiais distintos como, por exemplo, caneta esferográfica, tinta acrílica e carvão (Figura 46). Tal coexistência vem romper com normas pré-estabelecidas relacionadas à utilização de meios e materiais que não permitem experimentações e subversões demandadas por processos de criação.

Figura 46 - Momento do processo de criação no âmbito do Jogo MAM II



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: momento de um processo de criação fomentado por uma combinatória definida pelos lances do dado cúbico no âmbito do Jogo MAM II.

#### 4.1 O NASCIMENTO DOS JOGOS COM O SONORO, O VISUAL E O VERBAL EM MINHA TRAJETÓRIA DOCENTE

Em 2002, sob as já citadas influências dos textos do mestre zen-budista Shunryu Suzuki (Suzuki, 2004, 2003), das obras de Merce Cunningham (2014) e de John Cage (Terra, 2000; Cage, 2006, 2011, 2013) e da teoria *Matrizes da linguagem e pensamento* (Santaella, 2001), iniciei para crianças, durante as sessões de criação promovidas em meu ateliê, a elaboração de um trabalho em progresso que denominei inicialmente de *Jogos com a visualidade*. Desde o início, instaurou-se uma interdependência entre os textos voláteis de Shunryu Suzuki, os aspectos processuais e estéticos das poéticas de Cage e Cunningham, e os princípios teóricos de *Matrizes*.

*Os Jogos com a visualidade*, posteriormente denominados *Jogos com o sonoro, o visual, o verbal*, têm como propósito o hibridizar, o desorganizar, o suspender certezas, o desconstruir sintaxes, formas e discursos previsíveis – operações que são próprias da realidade determinada por múltiplas e infinitas

semioses (ações de signos de diferentes naturezas) geradas a partir de estímulos diversos<sup>29</sup>.

Diagramas – constituídos de blocos contendo de 6 a 64 possibilidades – dão corpo a variações dos jogos postas em desenvolvimento a partir de lances de dados (Figuras 47 e 48) que resultam em combinatórias geradoras de hibridizações que promovem fluxos entre múltiplas instâncias consonantes e dissonantes

Figura 47 - dado de seis faces



Fonte: Ronaldo Auad Moreira  
Nota: dado de seis faces.

Figura 48 - dados de oito faces



Fonte: Ronaldo Auad Moreira  
Nota: dados de oito faces.

As combinatórias exigirão dos envolvidos tempos diferentes para resoluções dos problemas por elas enunciados, ou seja, numa sessão de criação estarão presentes diferentes processos que demandam diferentes tempos,

---

<sup>29</sup> Tais operações são compreendidas pelo zen-budismo, pelas poéticas de Cage e Cunningham, pelo conceito de realidade peirceano - algo que existe à revelia das nossas vontades, que se impõe a nós.

mesmo quando, em determinados jogos, as combinatórias possíveis enunciarem graus similares de complexidade. Tudo entra, portanto, em harmonia com as realidades cognitivas de um contexto formal e informal de Educação.

Esses tipos de resoluções, próximos ao sentido de jogo inscrito em processos de criação artística, como ocorre nas poéticas de Cage e Cunningham, não excluem sistemas que envolvam vencedores e perdedores, algo que também impulsiona os processos de construção de conhecimento. Mas o que essa pesquisa prioriza é a presença do primeiro caso, ou seja, aspectos que determinam o jogo na arte.

Em *Matrizes*, a construção dos diagramas correspondentes a variações dos jogos, está embasada na modalidade *O acaso como busca* (1.1.2) – e em sua submodalidade *Métodos para a emergência do acaso* (1.1.2.3) –, ambas pertencentes a matriz sonora (Santaella, 2001, p. 123-124 e p. 125 126). Tais modalidade e submodalidade expõem operações compreendidas por John Cage, que envolvem a utilização do oráculo chinês I Ching, em sua *Música de mutações*, de 1951 [<https://youtu.be/CPGxiWssKbl>],

“[...] ou de métodos anárquicos como o lance de dados, a observação das imperfeições no papel, como no seu *Concerto para piano*, de 1957-58 [<https://youtu.be/fkegwudJo4Y>], ou a utilização de um atlas astronômico (*Atlas eclipticalis*). Nas *Variações* ou *Cartridge music* [<https://youtu.be/iXa5OqukcrI>], Cage se descarta de qualquer referência à grafia musical tradicional [<https://jareckiworld.tumblr.com/post/166217277505/john-cage-cartridge-music-music-score>] deixando ao intérprete a tarefa de decidir por si mesmo a definição do material musical que ele irá associar ao processo proposto [...]” (Santaella, 2001, p. 125).

Na próxima subseção, passo a apresentar a primeira fase de criação dos jogos que compreende variações em que predominam estímulos verbais e suas traduções em visualidades. Essas traduções estão contempladas na matriz verbal, em Qualidade *imagética* (3.1.1.1), submodalidade da modalidade *A descrição qualitativa* (3.1.1). Nela reside o sentido expandido de imagem. Esse sentido pode ser compreendido quando os efeitos causados por um estímulo verbal, por exemplo, *cabelos*, faça gerar, na mente de um envolvido com o jogo, uma imagem vaga, em aberto.



## 4.2 A PRIMEIRA FASE DE CRIAÇÃO DOS JOGOS

Na primeira fase relativa à criação dos jogos que compreende a tradução de estímulos verbais em visualidades, iniciei a escrita de orientações gerais dedicadas aos participantes, com vistas à proposição e aplicação de suas variações.

Nessas orientações gerais eu expunha, inicialmente, que os *Jogos com a visualidade* são sistemas dinâmicos, estruturados a partir de dois ou mais blocos de possibilidades, contendo, cada um, seis ou mais opções. E que esses sistemas – dedicados a crianças, jovens e adultos – compreendem diferentes níveis de complexidade.

Em seguida, eu esclarecia sobre os blocos de possibilidades e expunha os seguintes conteúdos e operações que poderiam estar presentes em cada um deles: qualidades, formatos e dimensões dos suportes, bem como os procedimentos motores e os instrumentos utilizados para a redefinição da formatação dos mesmos (cortar com a tesoura, rasgar); a presença do não-figurativo, do figurativo e as infinitas gradações entre esses dois polos; os materiais e os procedimentos motores utilizados para as inscrições das presenças; as localizações e direções espaciais dessas presenças; os intervalos, os movimentos rítmicos e não rítmicos a serem inscritos nas visualidades elaboradas; as relações figura e fundo; as partes do espaço a serem ocupadas, definidas a partir de interações entre os participantes.

Sobre a formação da visualidade, eu esclareci que seria iniciada após os lances do dado cúbico – para variações com blocos formados por seis possibilidades (um lançamento para cada bloco de possibilidades), e após o lançamento de oito dados de oito faces – para variações com blocos formados por sessenta e quatro possibilidades. Pontuei também sobre a importância de se imaginar o contexto visual decorrente das combinatórias definidas pelos lances dos dados, antes da primeira inscrição ser realizada sobre o suporte, pois, dentre as muitas circunstâncias, as inscrições referentes ao fundo teriam que ser realizadas antes das inscrições das figuras ou simultaneamente.

O último ponto dessas orientações gerais enfatizava que, ao final de cada sessão de trabalho, deveriam ser realizadas leituras das visualidades resultantes das combinatórias estabelecidas, e que, no momento dessas leituras, infinitas



particularidades referentes, por exemplo, à linguagem visual e à História da Arte, inscritas nas visualidades, poderiam ser levantadas.

Algumas das variações que seguem foram elaboradas no âmbito dessa primeira fase de criação dos jogos. Antes, é importante dizer que muitas foram criadas a partir de aspectos dos contextos em que foram aplicadas. Esses aspectos poderão ser observados no momento da exposição de uma das variações concebidas para o curso dedicado ao setor educativo do Museu de Arte Moderna de São Paulo.

#### 4.2.1 Variações da primeira fase de criação dos jogos

As primeiras variações da primeira fase de criação dos jogos foram elaboradas no âmbito das sessões de criação promovidas em meu ateliê e propostas a crianças em fase dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Após uma conversa com as crianças sobre a elaboração do diagrama de um jogo que deveria compreender três blocos de seis possibilidades, cada um deles referindo-se a formatos espaciais, figuras, fundos ou materiais, propus a elas que criassem e experimentassem os seus próprios jogos. O *Jogo Anaïs* representa uma dessas criações (Figura 49).

Figura 49 - Diagrama do Jogo Anaïs

| Jogo Anaïs |                   |   |   |
|------------|-------------------|---|---|
|            | Formato espacial  | Figura                                  | Fundo   |
| 1          | Vertical estreito | Morcego                                 | Divido ao meio: o lado esquerdo, vermelho; o lado direito, amarelo. |
| 2          | Rasgado           | Tartaruga com pincel no lugar da orelha | Amarelo   |
| 3          | Círculo           | Dinossauro                              | Marrom  |
| 4          | Quadrado          | Boneca                                  | Rosa escuro   |
| 5          | Retângulo regular | Peixe                                   | Azul  |
| 6          | Triângulo         | Barco de papel                          | Laranja   |

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: Diagrama original do Jogo Anaïs

Nesse jogo, podemos ver as seis possibilidades referentes aos seus três blocos, denominados, por Anaïs, de Formato espacial, Figura e Fundo.

Apresento aqui duas pinturas resultantes de duas combinações definidas pelos lançamentos de um dado cúbico.

A primeira pintura, realizada por Anaïs (Figura 50), compreende a combinação 5 (retângulo regular) – 2 (tartaruga com pincel no lugar da orelha) – 1 (fundo dividido ao meio: o lado esquerdo, vermelho; o lado direito, amarelo).

Figura 50 - Pintura a partir da combinação 5-2-1



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: Pintura realizada por Anaïs Barros Auad Moreira.

A segunda pintura, realizada por Gabriel (Figura 51), compreende a combinação 4 (quadrado) – 1 (morcego) – 6 (laranja).

Figura 51 - Pintura a partir da combinação 4-1-6



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: Pintura realizada por Gabriel Silva.

Observamos nas duas pinturas como os estímulos verbais postos nas combinatórias triádicas foram visualmente traduzidos pelas duas crianças. Tais traduções não contaram, portanto, com nenhuma referência visual a figuras e a espaços, e, sim, com as imagens causadas em suas mentes pelos estímulos verbais. Nas pinturas, também é possível observar o repertório construído por essas duas crianças, a partir de suas convivências com os aspectos sintáticos, formais e discursivos determinados em reproduções de obras de arte fixadas nas dependências do meu ateliê.

Essas reproduções foram por mim pautadas como estímulos diretos – quando eu as tomava como propostas para uma sessão de criação, e indiretos — quando eu as mantinha, junto às crianças, sem chamar a atenção para elas, durante, por exemplo, uma sessão de desenho. Ao término da sessão, eu procurava perceber, nos desenhos realizados, traduções visuais das reações das crianças a essas reproduções.

As crianças envolvidas na criação de variações dos jogos compreenderam a dinâmica própria dos jogos por elas criados, ou seja, que a cada três lançamentos do dado cúbico – um lançamento para cada bloco de possibilidades –, novas combinatórias seriam definidas e demandariam a geração de novas visualidades. É importante dizer que as influências dos textos do mestre zen-budista Shunryu Suzuki, e das poéticas de Cage e Cunningham começaram a se estabelecer nessas sessões de criação promovidas em meu ateliê.

As influências podem ser identificadas em proposições que buscavam dissolver dicotomias limitadoras da expressão. Exemplo: a atitude “eu vou desenhar para depois pintar” era afastada quando percebida como um fator inibidor que pudesse também anular o alto grau expressivo do gesto registrado pelo lápis sobre o papel. Nesse caso, eu percebia que a presença do lápis era muitas vezes aliada à presença da borracha e, conseqüentemente, do erro, do ter de apagar. Tal fato levou-me à concepção de propostas que visavam à tradução de objetos a partir de pincel e tinta, cuja condição irreversível do gesto praticado se presentifica desde a primeira inscrição sobre o papel. A compreensão disso foi enunciada por Gabriel, um menino de 8 anos: *“Com a tinta não existe erro. Existe você fazendo só”*.

O fortalecimento gradativo do processo de criação dos jogos levou-me a variações de níveis mais complexos, representadas inicialmente pelos *Jogos Cage e Cunningham* (Figura 52), dedicados a jovens e adultos.

Figura 52 - Diagrama do Jogo Cage e Cunningham

JOGO CAGE E CUNNINGHAM

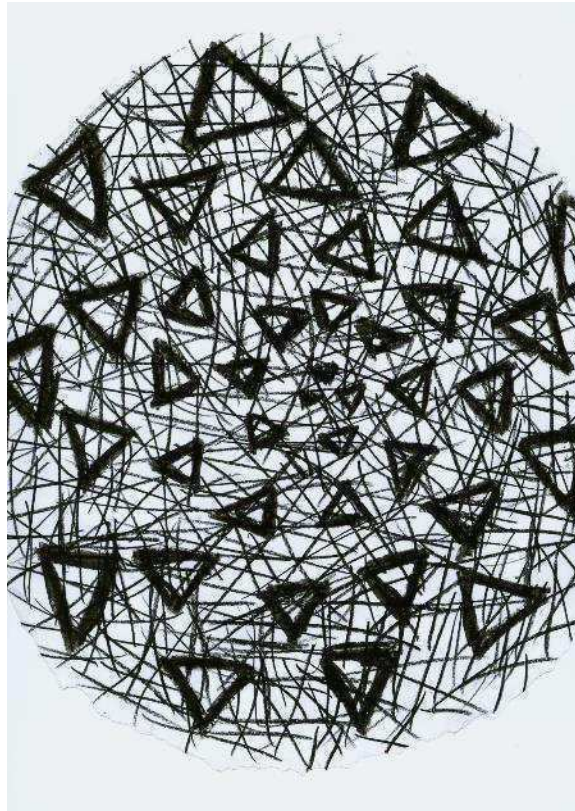
|   | Bloco 1  | Bloco 2  | Bloco 3   |
|---|--|--|---|
|   | <b>Formato, dimensões e qualidade do suporte. Definição dos instrumentos ou outros procedimentos para a formatação do suporte.</b> | <b>Elementos figurativos e não-figurativos. Tamanhos desses elementos e dos intervalos entre eles. Localizações e direções espaciais. Movimentos rítmicos e não rítmicos. Definição dos materiais.</b>   | <b>Fundo simples: base homogênea onde pousa a figura; fundo complexo: base heterogênea que se mistura à figura e outras infinitas situações. Definição dos materiais.</b>   |
| 1 | Retangular: A 4 vertical, 29 x 21 cm. Sulfite.   | Traços curtos verticais, em gestos rápidos, formando seqüências no espaço (em diferentes direções). Material: lápis de cor (em diferentes cores).  | Fundo em trama linear fechada. Material: lápis de cor preto.  |
| 2 | Retangular: A 4 horizontal, 21 x 29 cm. Sulfite.   | Triângulos equiláteros: o primeiro triângulo, em tamanho mínimo, iniciará, a partir do centro do espaço, uma seqüência, em espiral, de triângulos gradativamente maiores que extrapolará o espaço do suporte. Materiais: lápis de cor ou giz de cera preto.  | Todo o fundo com motivos da composição realizada por você (Ex: triângulos equiláteros), dispostos de modo não rítmico (aleatório), em diferentes tamanhos. Materiais: lápis de cor ou giz de cera em cores análogas quentes. (Amarelo puro e alaranjado, laranjas, vermelhos e roxos avermelhados). |
| 3 | Circular irregular concebido por rasgo, a partir do formato A 3. Sulfite.  | Formas cúbicas (tamanho médio em relação ao espaço do suporte) inscritas em única seqüência horizontal, com intervalos curtos entre elas; a passar pelo meio do espaço (como se vinda de um lugar e indo para outro lugar). Material: lápis de cor vermelho. | Todo o fundo com pequenas, médias e grandes manchas em disposições não rítmicas. Material: giz de cera em cores análogas frias (amarelo puro e esverdeado, verdes, azuis e roxos azulados).   |
| 4 | Triangular irregular, concebido por rasgos a partir do formato A 3. Sulfite.   | As letras do nosso alfabeto, desenhadas a partir de diferentes formas, tamanhos, cores e texturas, dispostas aleatoriamente por todo o espaço do suporte. Materiais: lápis de cor, giz de cera ou ambos.   | Formação de uma malha linear de três camadas, a ocupar todo o fundo: malha amarela, superposta pela malha vermelha e, esta, superposta pela malha azul. Motivo da malha linear: a primeira letra de seu nome em forma e tamanho semelhantes. Material: lápis de cor.                                |
| 5 | Irregular livre concebido por rasgos a partir do formato A3. Sulfite.  | Formas vegetais lineares, traçadas em tamanhos semelhantes e dispostas em simetria. Material: lápis de cor nas cores amarelo, vermelho, azul, laranja, roxo, verde.  | Fundo composto por três faixas horizontais justapostas, de tamanhos semelhantes. Da cima para baixo: a primeira faixa em amarelo, a segunda em vermelho e a terceira em azul. Material: giz de cera.  |
| 6 | Díptico – retangular A 4 vertical 29 x 21 cm (duas folhas justapostas). Sulfite.   | Seis pássaros luminosos que só existem na sua imaginação; em tamanhos e disposições espaciais a serem definidos por você. Material: lápis de cor, giz de cera ou ambos.  | Todo o fundo vazio.   |

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: Diagrama original do Jogo Cage e Cunningham

Duas visualidades resultantes desse jogo estão aqui expostas. A primeira delas (Figura 53) foi gerada sob o efeito dos estímulos verbais da combinatória 1 (Retangular. A4 vertical, 29 x 21 cm. Sulfite) – 2 (Triângulos equiláteros lineares. O primeiro triângulo em tamanho mínimo inicia, a partir do centro do espaço, uma seqüência, em espiral, de triângulos gradativamente maiores que extrapola o espaço do suporte. Materiais: lápis de cor ou giz de cera preto), e – 3 (Fundo em trama linear fechada. Material: lápis de cor preto).

Figura 53 - Desenho resultante do Jogo Cage e Cunningham



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: desenho resultante da combinatória 1-2-3

A segunda visualidade (Figura 54) foi gerada sob o efeito dos estímulos verbais da combinatória 2 (Retangular. A4 horizontal, 21 x 29 cm. Sulfite.), – 2 (Triângulos equiláteros: o primeiro triângulo, em tamanho mínimo, inicia, a partir do centro do espaço, uma sequência, em espiral, de triângulos gradativamente maiores que extrapolam o espaço do suporte. Materiais: lápis de cor ou giz de cera preto), e – 5 (Fundo composto por três faixas horizontais justapostas, de tamanhos semelhantes. De cima para baixo: a primeira faixa em amarelo, a segunda em vermelho e a terceira em azul. Material: giz de cera).

Figura 54 - Desenho resultante do Jogo Cage e Cunningham



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: desenho resultante da combinatória 2-2-5

Enunciados verbais mais complexos visam a compreender, nessa variação, conteúdos vinculados aos repertórios das vertentes não-representativas geométricas e gestuais, bem como conteúdos vinculados ao surrealismo.

A minha dedicação a variações mais complexas dos jogos levou-me a propô-las ao Setor Educativo do Museu de Arte Moderna de São Paulo. A partir da confirmação por esse setor da realização do curso por mim proposto, iniciei a elaboração de variações que compreendessem os conteúdos de obras presentes em seu acervo. Foram três sessões de criação, ocorridas respectivamente nas tardes dos dias 21, 22 e 23 de fevereiro de 2006, no ateliê de artes visuais do MAM.

Uma dessas variações encontra-se exposta em seguida. Trata-se do *Jogo MAM I* (Figura 55). As possibilidades do bloco 2 referem-se a títulos e características físicas de obras do acervo deste museu.



Figura 55 - Diagrama do Jogo MAM I

## Jogo MAM I

|   | Bloco 1<br>Suportes: qualidades, formações; dimensões; procedimentos para redefinições das formações.              | Bloco 2<br>Inscrições: formas não-figurativas, figurativas, e as infinitas gradações entre estes dois extremos; os materiais utilizados para as inscrições. | Bloco 3<br>Fundos: formas não-figurativas, figurativas, e as infinitas gradações entre estes dois extremos; os materiais utilizados para as inscrições. |
|---|--|---|---|
| 1 | Cartolina branca; formato retangular vertical; A 4.  | Fragmentos de uma cidade. Material: lápis de cor.   | Listas verticais em diversas cores. Materiais: lápis de cor e giz de cera.  |
| 2 | Cartolina branca; formato retangular horizontal; A 4.  | Um rosto azul. Materiais: lápis de cor e giz de cera.   | Muitos azuis. Materiais: lápis de cor e giz de cera.  |
| 3 | Cartolina branca; formato circular irregular concebido por rasgo a partir de folha inteira.                        | Luzes. Materiais: lápis de cor e giz de cera.   | Linhas da mão. Material: lápis de cor.  |
| 4 | Cartolina branca; formato triangular concebido com tesoura (sem linha auxiliar a lápis) a partir de folha inteira. | Um detalhe de um brinquedo. Materiais: lápis de cor.  | Um fundo musical. Materiais: lápis de cor e giz de cera.  |
| 5 | Cartolina branca; formato irregular livre concebido por rasgo a partir de folha inteira.                           | A aranha. Materiais: lápis de cor e giz de cera.  | Voo sobre o Parque do Ibirapuera. Materiais: lápis de cor e giz de cera.  |
| 6 | Cartolina branca; formato retangular vertical a partir de 2 folhas A 4 justapostas (díptico).                      | Sombra peluda. Materiais: lápis de cor e giz de cera.   | Círculos, quadrados, triângulos em diversas cores e bem pequenininhos. Material: Lápis de cor.  |

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: Diagrama original do Jogo MAM I

Em seguida, exponho o registro do processo de realização de uma visualidade resultante da combinatória 6 (cartolina branca; formato retangular vertical a partir de 2 folhas A 4 justapostas - díptico), – 3 (Luzes. Materiais: lápis de cor e giz de cera), e, — 2 (Muitos azuis. Materiais: lápis de cor e giz de cera) (Figura 56).

Figura 56 - participante realiza um desenho a partir da combinatória 6-3-2



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: participante executa a visualidade sugerida pela combinatória 6-3-2 do Jogo MAM I

As reações desse participante à combinatória 6 — 3 — 2 resultaram na iconização das palavras luz e azul. Essa iconização fez fundir figuras (visualidades de palavras) e fundo (muitos azuis) (Figura 57). Como posto no cartograma das linguagens híbridas, no resultado apresentado, manifestaram aspectos presentes nas linguagens visuais-verbais. Aqui, podemos verificar [...] a própria palavra [se impondo] na sua natureza de imagem até o ponto de quase se transformar em linguagem visual com leves reminiscências do verbal. ” (Santaella, 2001, p. 384).



Figura 57 - Visualidade (folha a esquerda do díptico sugerida pela combinatória 6-3-2



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: folha à esquerda do díptico sugerida pela combinatória 6-3-2 do Jogo MAM I

A experiência do curso realizado no MAM de São Paulo estendeu-se a eventos como o *XI Festival de Artes de Goiás arte, filosofia e experiências estéticas*, ocorrido na cidade de Goiás Velho.

Destaco aqui um dos jogos propostos no âmbito desse festival: *Jogo campos de reações: títulos de Drummond* (Figura 58). Trata-se de uma variação, cujo desenvolvimento se dá em duas partes.

Figura 58 - Diagrama do Jogo campos de reações: títulos de Drummond

## Jogo campos de reações: títulos de Drummond

|   | <b>Bloco 1</b><br>Suporte; posição     | <b>Bloco 2</b><br>Concepção de espaços a partir de uma ou mais dobras; após a realização da dobra ou das dobras, reabrir a folha de cartolina, planificando-a | <b>Bloco 3</b><br>Inscrições: em um dos dois espaços; em dois dos três espaços; em dois dos quatro espaços concebidos pelas dobras | <b>Bloco 4</b><br>Materiais   |
|---|--|---|--|---|
| 1 | Cartolina branca na posição horizontal | Concepção de dois espaços iguais  | "A casa do tempo perdido"  | Guache, Lápis de Cor e Giz de Cera  |
| 2 | Cartolina branca na posição vertical   | Concepção de três espaços iguais  | "Imagem, terra, memória"   | Guache  |
| 3 | Cartolina branca na posição horizontal | Concepção de quatro espaços iguais  | "Restos"   | Guache e Giz de Cera (predominância do Guache)  |
| 4 | Cartolina branca na posição vertical   | Concepção de dois espaços desiguais   | "Um boi vê os homens"  | Guache e Lápis de Cor (predominância do Guache)   |
| 5 | Cartolina branca na posição horizontal | Concepção de três espaços desiguais   | "A mesa"   | Guache e Lápis Grafite 6B ou N° 1 (predominância do Guache)   |
| 6 | Cartolina branca na posição vertical   | Concepção de quatro espaços desiguais   | "O quarto em desordem"   | Guache, Lápis de Cor, Giz de Cera, Lápis Grafite 6B ou N° 1 (predominância do Lápis de Cor e do Guache) |

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: diagrama original do Jogo Campo de reações: títulos de Drummond

Na primeira parte, cada participante fez lançamentos de um dado de seis faces (um lançamento para cada um dos quatro blocos de possibilidades), para a definição de uma combinatória.

A visualidade, exposta em seguida (Figura 59), é resultante da combinatória 2 (cartolina branca na posição vertical) – 6 (concepção, por dobras, de quatro espaços desiguais) - 5 ("A mesa", figura inscrita em dois dos quatro espaços concebidos pelas dobras) e - 2 (guache, o material definido para a realização das visualidades).

Figura 59 - visualidade resultante da combinatória 2-6-5-2 do  
Jogo campos de reações: títulos de Drummond



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: visualidade resultante da combinatória 2-6-5-2 do Jogo campo de reações: títulos de Drummond.

A segunda parte do desenvolvimento desse jogo compreende interações entre pares, definidas por sorteio. No momento da definição, houve a troca de visualidades entre os pares.

Na primeira parte deste jogo, a elaboração de visualidades foi impulsionada por reações dos participantes aos estímulos verbais pertencentes às combinatórias definidas pelos lances do dado. Na segunda parte, a elaboração de visualidades se deu a partir das reações dos participantes às visualidades elaboradas pelos seus pares (Figura 60).

Figura 60 - Visualidade resultante das reações de um dos participantes às visualidades elaboradas pelo seu par.



Fonte: Ronaldo Auad Moreira.

Nota: visualidade resultante da segunda parte do jogo

A interatividade proposta no *Jogo campos de reações: títulos de Drummond* foi expandida na variação *Jogo dos Pedacos*, desenvolvido no âmbito da disciplina *Ensino e Aprendizagem da Arte nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental*, do Curso de Pedagogia da UNIFAL-MG.

No jogo (Figura 61), o participante que deu início à construção da superfície, bem como o participante que nela agregou os últimos elementos não foram considerados vencedores e perdedores. Quem iniciou, iniciou um gesto incompleto, expandido pelo gesto do participante seguinte. Quem concluiu, não concluiu nada, apenas sinalizou a continuidade de um vir-a-ser.

Figura 61 - Diagrama do Jogo dos pedaços

**Jogo dos pedaços**

|   | <b>Bloco 1</b><br>Número de pedaços de cartolina branca concebidos por rasgos. | <b>Bloco 2</b><br>O que será desenhado sobre cada pedaço | <b>Bloco 3</b><br>Materiais que serão utilizados |
|---|--|--|--|
| 1 | 6  | Uma flor   | Materiais de desenho                             |
| 2 | 5  | Um rosto   | Materiais de desenho                             |
| 3 | 4  | Um brinquedo   | Materiais de desenho                             |
| 4 | 3  | Um animal  | Materiais de desenho                             |
| 5 | 2  | Um objeto  | Materiais de desenho                             |
| 6 | 1  | Uma palavra  | Materiais de desenho                             |

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: diagrama original do Jogo dos pedaços.

A primeira parte desse jogo compreendeu o lançamento pelo participante de um dado de seis faces - um lançamento para cada um dos dois primeiros blocos de possibilidades, considerando que, no terceiro bloco, não houvesse variações de indicação de materiais. A operação definiu uma combinatória triádica. Se a combinatória definida fosse 4 – 5 – 3, corresponderia a 3 pedaços de cartolina concebidos por rasgos (possibilidade 4 do bloco 1); sobre cada um desses pedaços seria desenhado um objeto (possibilidade 5 do bloco 2) com materiais de desenho (possibilidade 3 do bloco 3).

A segunda parte do jogo seria iniciada quando os desenhos sobre os pedaços fossem concluídos. Teve início, de modo colaborativo, a formação de uma superfície sobre o piso do espaço definido para esse fim. A sequência da participação de cada um dos envolvidos na formação da superfície foi definida por sorteio. Fixou-se a interligação dos pedaços a partir de cola ou grampeador.

A forma dessa superfície não foi definida a priori. Como salientou Paul Klee (apud Wick, 1989, p. 320): “...não pensar na forma, mas na formação”; ou: ao artista “interessam mais as forças formadoras do que as formas finais” (Figuras 62 e 63).



Figura 62 - Desenvolvimento do Jogo dos pedaços



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: desenvolvimento do Jogo dos pedaços pelo 6º período do Curso de Pedagogia, no âmbito da disciplina Ensino e Aprendizagem da Arte nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Figura 63 - Jogo dos pedaços (concluído)



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: conclusão da elaboração do Jogo dos pedaços pelo 6º período do Curso de Pedagogia, no âmbito da disciplina Ensino e Aprendizagem da Arte nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

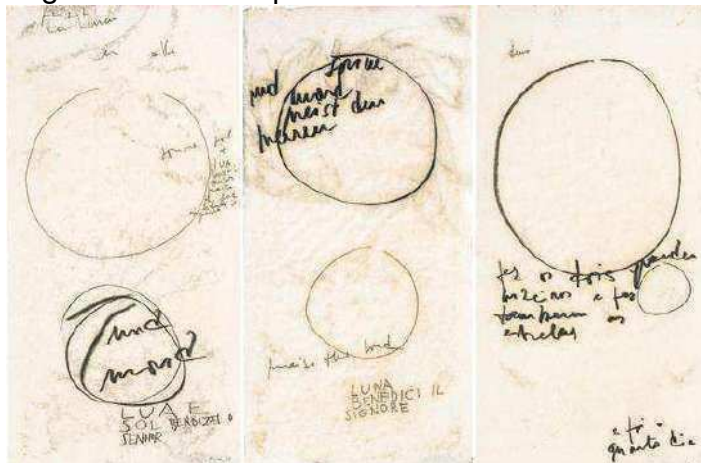
Após a elaboração de variações em que dei início a processos de interatividade entre os participantes, passei a me dedicar a jogos que pudessem sensibilizar a apreensão de poéticas próximas de uma iconicidade pura que compreendem o vazio e o silêncio. Essas poéticas, que nos pedem tempos dilatados de percepção, levaram-me a criação de um jogo dedicado à Mira Schendel (1919-1988), artista que desenvolveu, a partir dos anos 1950, um caminho singular na arte contemporânea brasileira e internacional.

Trata-se de um jogo sem diagrama, denominado *Mira: A Estética do Sem Fim: do Silêncio ao Silêncio*.

A elaboração desse jogo, dedicado aos meus alunos do período final da Licenciatura em Artes Visuais do Centro Universitário de Barra Mansa — RJ, teve como fontes de inspiração o texto *Cartas do vazio*, do mestre zen-budista Shunruy Suzuki (2002, p. 61-68); reflexões sobre a “primeiridade” peirceana, sobre os níveis e subníveis da iconicidade apresentados por Lucia Santaella e Winfried Nöth em *Imagem: cognição, semiótica, mídia* (1999, p. 59-62); o ensaio *O movimento das margens*, escrito por Agnaldo Farias (1990) para a retrospectiva de Mira Schendel realizada pelo Museu de Arte Contemporânea de São Paulo; a entrevista de Haroldo de Campos concedida a Sônia Salzstein, em que o poeta sinaliza a familiaridade de Mira Schendel com a (...) *estética búdica do vazio, do zero significante do suniata. O zero significativo, que reporta também ao mundo hebraico, da cabala, daquilo que se chama cabalisticamente ein sof (sem fim)* (Salzstein, 1996, p. 233 apud Marques, 2001, p. 45-47). De Haroldo de Campos também a *Pequena antologia bensiana*, que integra a publicação em português de *Pequena estética*, de Max Bense (Campos, 2003, p. 153-233). Nela encontra-se o poema *Mira Schendel: reduções gráficas*, de Haroldo, e um texto sobre a artista realizado por Bense.

O jogo pode ser lido como uma forma de introduzir o participante em uma ambiência próxima à obra de Mira Schendel (Figura 64). Sua elaboração se deu em função de uma obra cujos aspectos escapam a explicações, muitas vezes simplistas, vindas de docentes e de monitores de pequenos, médios e grandes eventos de artes visuais.

Figura 64 - Monotipias



Fonte: Mira Schendel

Nota: Mira Schendel. Monotipias.

Disponível em: <https://artlyst.com/reviews/mira-schendel-monotypes-fluttering-between-fragility-and-permanence/>.

Acesso em: 21 jul. 2023

Próximas à “primeiridade”, à iconicidade pura – instâncias que compreendem o acaso e o aleatório –, as hibridizações sem fim entre linguagens advindas das matrizes sonora, visual e verbal, processadas por Mira Schendel que resultaram em espaços nos quais se inscrevem linhas, letras, números, quase caligrafias, palavras – elementos dispostos isoladamente ou em superposições.

O desenvolvimento de *Mira: a estética do sem fim: do silêncio ao silêncio* dá-se em uma sessão de trabalho em que, a partir de cem folhas de papel sulfite branco A4, pincel, água e nanquim, uma gestualidade irrepetível<sup>30</sup> é inscrita em crescendos e decrescendos tonais que compreendem presentificações de silêncios, estridências gráficas e reações inusitadas do suporte, este não considerado como um elemento a suportar passivamente a materialidade nele depositada, e, sim, como um elemento ativo que reage e participa das qualidades da visualidade resultante<sup>31</sup> (Figura 65).

<sup>30</sup> O gesto em si, sem a intenção de mimetizar um objeto a ele externo.

<sup>31</sup> Este fenômeno é um dos aspectos presentes na obra de Mira Schendel, quando a artista inscreve linhas e formas com tinta óleo em superfícies de papel de arroz. A incompatibilidade da matéria densa e pesada da tinta óleo com a leveza e a baixa gramatura do papel de arroz, torna-se uma chave de leitura para este aspecto (Farias, 1990, p. 12).



Figura 65 - Círculo inscrito com pincel e água sobre papel



Fonte: Ronaldo Auad moreira

Nota: primeira inscrição, com pincel e água, sobre folha de sulfite A4.

A gestualidade irrepitível, aqui mencionada, é compreendida, em *Matrizes*, na modalidade *A dinâmica das gestualidades sonoras* (1.2.2): “Gestos são irreversíveis, únicos. Repetir um gesto já é um outro gesto, nunca igual, pois gesto é energia viva. Por isso, os gestos ocupam o coração mesmo da categoria da secundidade, universo das ações singulares ” (Santaella, 2001, p.15).

As palavras evanescência e irreversibilidade traduzem o sentido desse jogo. Tal processo compreendeu, inicialmente, uma inscrição com pincel e água (ver Figura 65), seguida de gradações crescentes de cinzas até o preto (Figura 66). Após atingir o estágio de saturação, partiu-se para decrescendos tonais a caminho de um registro gestual ocasionado por pincel e água, registro que se fez presente pela reação produzida pelo papel, como revelado na primeira inscrição.

Figura 66 - Inscrições geradas a partir do Jogo Mira



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: inscrições geradas a partir do jogo Mira: a estética do sem fim: do silêncio ao silêncio.

Os aspectos evanescência e irreversibilidade, anteriormente mencionados, foram firmados em uma espécie de prelúdio para o jogo: em uma placa de cerâmica, com pincel de pêlo e água, os participantes inscreveram gestos, nomes, figuras, e perceberam a evanescência, a impermanência dessas configurações (Figura 67).

Figura 67 - Inscrição volátil da palavra luz



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: Evanescência da inscrição da palavra luz, com pincel e água sobre placa de cerâmica.

O ato de registrar percursos do gesto entrou aqui em consonância com a natureza icônica da escrita ideogrâmica, onde o visual e o verbal encontram-se hibridizados (Figura 68). Os próprios instrumentos e materiais envolvidos –

pincéis de pêlo, água, nanquim preto e papel de leve gramatura — são índices da escrita e pintura orientais. A obra de Mira Schendel apresenta uma vinculação clara com esse universo, tanto pelos materiais quanto pelo modo como suas inscrições esvaziam, silenciam o espaço.

Figura 68 - Jogo Mira



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: inscrições geradas a partir do jogo *Mira*: a estética do sem fim: do silêncio ao silêncio.

Em muitos dos resultados apresentados pelos envolvidos com o *Jogo Mira*, podem-se observar registros que transitam do puro gesto à quase palavra (Figuras 69 e 70), e, desta, a palavras inteiras e sugestões de frases.

Figura 69 - Gesto puro



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: registro do processo de inscrições no âmbito do Jogo Mira: a estética do sem fim: do silêncio ao silêncio.

Figura 70 - Quase palavra



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: registro do processo de inscrições no âmbito do Jogo Mira: a estética do sem fim: do silêncio ao silêncio.

Para a acentuação da hibridização entre gestualidade, linguagens visuais e visuais-verbais, proposta pelo *Jogo Mira*, pediu-se que cada um dos participantes elaborasse um lugar que pudesse acomodar as inúmeras folhas soltas que compusessem as sequências geradas (aqui uma referência clara ao livro como *objeto*, ao *livro de artista*). Esse lugar — uma pasta, uma caixa — deveria ser pensado a partir de uma coerência icônica, não devendo ser, portanto, uma simples proteção destituída do sentido da referida proposição.

Acredito que o *jogo Mira: a estética do sem fim: do silêncio ao silêncio*, possa chamar a atenção dos docentes das linguagens da arte para a necessidade de se conviver com obras que compreendem, como em Mira Schendel, signos auto referenciais próximos da evanescência, signos autológicos “(...) que não precisam referir-se a mais nada a não ser a si mesmos, à sua própria materialidade e à sua estrutura composicional” (Santaella; Nöth, 1999, p. 147-1478).

Após a apresentação de variações da primeira fase de criação dos jogos, em que predominaram estímulos verbais traduzidos em visualidades, passo a abordar, na próxima subseção, as variações da segunda fase desse processo.

### 4.3 A SEGUNDA FASE DE CRIAÇÃO DOS JOGOS

Na segunda fase de criação dos jogos – estímulos verbais e visuais – apresentaram-se em variações que compreendiam blocos de seis e sessenta e quatro possibilidades.

#### 4.3.1 Variações da segunda fase de criação dos jogos

Na primeira variação dessa segunda fase foram incluídos os *Jogos erráticos*, dedicados a Ana Luisa Flores, uma artista visual que tem como objetos a não fixação de territórios, a ausência de ancoragens, as camadas efêmeras de temporalidades.

Nesses jogos, convivem, nas 64 possibilidades de seus dois blocos, indicações verbais de operações que envolvem procedimentos gráficos e abordagens de reproduções de obras de arte.

O sentido errático desses jogos é impulsionado pela proposta de que se visualize a localização espacial “correta” de cada signo, e que seja imediatamente substituída pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar. Essa localização “correta” se refere aos vícios que se efetivam ao longo de processos de criação, causados por convenções composicionais não postas em questão.

A curadoria das imagens, inscritas nos *Jogos erráticos*, pautou-se por uma seleção de reproduções de obras bidimensionais que compreendem da Pré-história ao Modernismo. Muitas dessas imagens são amplamente difundidas por traduzirem potencialmente o pensamento dos períodos aos quais elas se vinculam.

A curadoria evitou pautar em reproduções de obras tridimensionais, pois isso resultaria em um segundo problema relativo à elaboração de variações dos *Jogos erráticos*. O primeiro, reside no fato de já se estar trabalhando a partir de reproduções de obras bidimensionais, pois sabemos que são distintos os qualisignos apreendidos e descritos a partir de um original e de uma reprodução, ou seja, o impacto diante de uma obra, em sua realidade, não seria o mesmo diante de sua reprodução em papel (Santaella, 2002, p. 90).

Em se tratando de obras tridimensionais, o fator reprodução fica ainda mais complicado, como pode ocorrer, por exemplo, no momento da análise de uma escultura, mesmo que se analise a obra a partir de fotografias de seus vários ângulos. Além disso, tais registros representam a substituição do olhar do intérprete pelo olhar de quem a fotografou (a intenção do ângulo, a exploração da luz, das sombras próprias e projetadas)<sup>32</sup>.

Apresento aqui o *Jogo errático I* que compreende dois blocos de sessenta e quatro possibilidades.

O Bloco 1 refere-se a suportes, inscrições e localizações espaciais, assim descritos: suportes bidimensionais: verticais (a partir de 112 x 76 cm), ou horizontais (a partir de 76 x 112 cm); inscrições: aberturas, incisões e outros procedimentos gráficos realizadas com diversos instrumentos; localizações espaciais.

No Bloco 1, encontra-se também a seguinte observação: os suportes utilizados deverão possibilitar incisões e outros procedimentos gráficos realizados com diversos instrumentos, bem como suportar diversos tipos de materialidade (tintas espessas e líquidas).

O Bloco 2 refere-se a inscrições de signos visuais diversos e de imagens da História da Arte, inseridas em algumas das 64 possibilidades que poderão ser abordadas integralmente ou a partir de suas partes, detalhes, microdetalhes. Todas as reproduções das obras de arte, presentes neste bloco 2, estão em um arquivo digital disponibilizado aos participantes deste jogo.

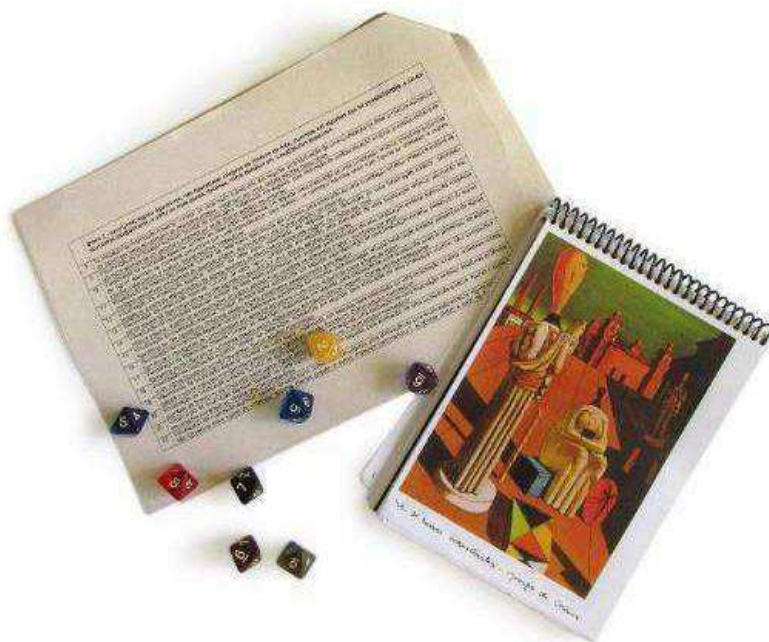
A combinatória que dará origem a visualidade será definida a partir do lançamento de 8 dados de oito faces (um lançamento para cada bloco de possibilidades) (Figura 71).

---

<sup>32</sup> Estes problemas foram apontados por mim em *Ler os signos*, in MOREIRA, Ronaldo Auad; CARLAN, Claudio Umpierre; FUNARI, Pedro Paulo. **Iconografia e semiótica: uma abordagem histórica**. São Paulo: Annablume, 2015. p. 29



Figura 71 - Jogo Errático I



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: diagrama, os 8 dados de 8 faces, e a reprodução de uma das obras compreendidas em Jogo errático I. Foto: Ana Luisa Flores.

Em seguida, exponho as primeiras páginas referentes aos Blocos 1 e 2 do diagrama de *Jogos erráticos I* (Figuras 72 e 73). Devido à sua extensão, a integralidade do diagrama encontra-se no Anexo A desta tese.

Figura 72 - Primeira página do Bloco 1 do diagrama do Jogo errático I

|    |  |
|----|--|
|    | <p><b>Bloco 1:</b><br/> <b>Suportes bidimensionais: verticais (a partir de 112 x 76 cm); horizontais (a partir de 76 x 112 cm).</b><br/> <b>Incisões e outros procedimentos gráficos que serão realizados por diversos instrumentos.</b></p> |
| 8  | Vertical, com buraco feito com qualquer instrumento cortante, na região central.   |
| 9  | Vertical, com buraco feito com qualquer instrumento cortante, na região lateral esquerda.  |
| 10 | Díptico vertical, com buraco feito com qualquer instrumento cortante, na região lateral direita.   |
| 11 | Vertical, com buraco feito com qualquer instrumento cortante, na região inferior.  |
| 12 | Horizontal, com buraco feito com qualquer instrumento cortante, na região central.   |
| 13 | Díptico horizontal, com buraco feito com qualquer instrumento cortante, na região lateral esquerda.  |
| 14 | Horizontal, com buraco feito com qualquer instrumento cortante, na região lateral direita.   |
| 15 | Horizontal, com buraco feito com qualquer instrumento cortante, na região superior.  |
| 16 | Vertical, com linhas curtas arritmicas sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), na região central.   |
| 17 | Vertical, com linhas curtas arritmicas sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), na região lateral esquerda.  |
| 18 | Triptico vertical, com linhas curtas arritmicas sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), na região lateral direita.  |
| 19 | Vertical, com linhas curtas arritmicas sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), na região superior.  |
| 20 | Horizontal, com linhas curtas arritmicas sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), na região central.   |

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: primeira página do Bloco 1 do diagrama original do Jogo errático I.

Figura 73 - Primeira página do Bloco 2 do diagrama do Jogo errático I

|    |  |
|----|--|
|    | <p><b>Bloco 2: Inscrições</b><br/> <b>Observação: as imagens da História da Arte, inseridas em algumas das 64 possibilidades, poderão ser abordadas integralmente ou a partir de suas partes, detalhes, micro detalhes etc.</b></p>  |
| 8  | Visualização da localização espacial "correta" de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: presença numerosa de signos advindos de carimbos de diferentes origens por você recolhidos. Outras adições necessárias.   |
| 9  | Visualização da localização espacial "correta" de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: presença unitária de um signo advindo de um carimbo concebido por você. Outras adições necessárias.   |
| 10 | Visualização da localização espacial "correta" de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: presença numerosa de signos advindos de carimbos concebidos por você (considerando aqui também os carimbos híbridos onde suas figuras se misturam a clichês infantis, institucionais e outros). Outras adições necessárias. |
| 11 | Visualização da localização espacial "correta" de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: presença unitária de um signo advindo de um carimbo de qualquer origem recolhido por você. Outras adições necessárias.  |
| 12 | Visualização da localização espacial "correta" de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: saturação imagética, a partir de sobreposições de signos advindos de carimbos de diferentes origens recolhidos por você.  |
| 13 | Visualização da localização espacial "correta" de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: afirmação dos pesos visuais de signos figurativos ou não figurativos na parte inferior do espaço. Outras adições necessárias.   |
| 14 | Visualização da localização espacial "correta" de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: saturação imagética intensa (rasura), a partir de sobreposições de signos advindos de carimbos de diferentes origens recolhidos por você.   |
| 15 | Visualização da localização espacial "correta" de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: presenças de signos figurativos ou não figurativos com seus contornos deslocados em arritmias.  |

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

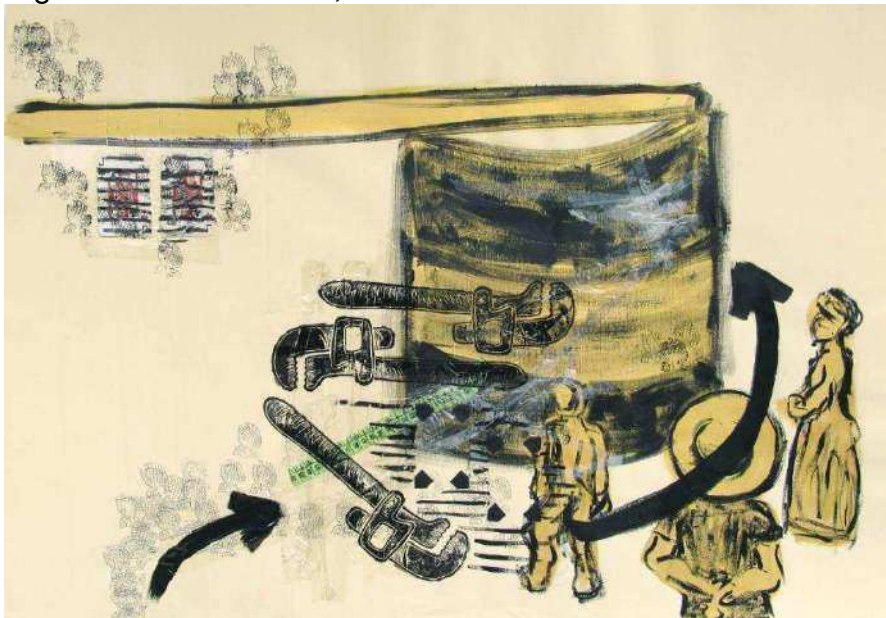
Nota: primeira página do Bloco 2 do diagrama original do Jogo errático I.



Exponho, em seguida, duas visualidades elaboradas por Ana Luisa Flores.

A primeira visualidade (Figura 74) foi realizada a partir da seguinte combinatória: Bloco 1 - possibilidade 37 (Horizontal, com linhas verticais sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), de ponta a ponta do espaço, na região lateral esquerda) — Bloco 2 - possibilidade 32 (Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: *A rua embandeirada*, de Raoul Dufy e outras adições necessárias.).

Figura 74 - Trabalho 02, resultante da combinatória 37-32



Fonte: Ana Luisa Flores

Nota: Trabalho 02: Suporte nº 37 + Inscrição nº 32. Acrílico, desenho e colagem sobre papel. 66 x 96 cm. 2009. Foto: Ana Luisa Flores.

Nessa visualidade, podemos observar como Ana Luisa desenvolveu sua sintaxe na horizontalidade do suporte e como ela substituiu a localização espacial “correta” de cada signo pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar, de partes de *A rua embandeirada*, de Raoul Dufy (Figura 75), e de outras adições visuais.

Figura 75 - A rua embandeirada



Fonte: Raul Dufy

Nota: *A rua embandeirada*. 1906. Óleo sobre tela. 0,81 x 0,65 cm.

Disponível em:

<https://criacaoevida.wordpress.com/2010/05/22/pintores-modernos/>. Acesso em: 4 nov. 2022

A segunda visualidade (Figura 76) foi realizada a partir da seguinte combinatória: Bloco 1- possibilidade 30 (Vertical, com linhas horizontais sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), de ponta a ponta do espaço, na região lateral direita) — Bloco 2 - possibilidade 41 (Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: *Retrato do cardeal Fernando Nino de Guevara*, de El Greco. Outras adições necessárias).

Figura 76 - Trabalho 04, resultante da combinatória 30-41



Fonte: Ana Luisa Flores

Nota: Trabalho 04: Suporte nº 30 + Inscrição nº 41. Acrílica, desenho e colagem sobre papel. 96 x 66 cm. 2009. Foto: Ana Luisa Flores.

Na visualidade, podemos observar como Ana Luisa desenvolveu sua sintaxe na verticalidade do suporte, e como ela substituiu a localização espacial “correta” de cada signo pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar, de algumas partes do *Retrato do Cardeal Fernando Nino de Guevara*, de El Greco (Figura 77), e de outras adições visuais.

Figura 77 - Retrato do Cardeal Fernando Nino de Guevara



Fonte: El Greco (Domenikos Theotokopoulos)

Nota: Retrato do Cardeal Fernando Nino de Guevara.

Ca 1600. Óleo sobre tela. 170,0 x 107,9 cm. Nova York, Metropolitan Museum. Disponível em:

[https://www.metmuseum.org/pt/art/collection/search/43\\_6573](https://www.metmuseum.org/pt/art/collection/search/43_6573).

Acesso em: 4 nov. 2022

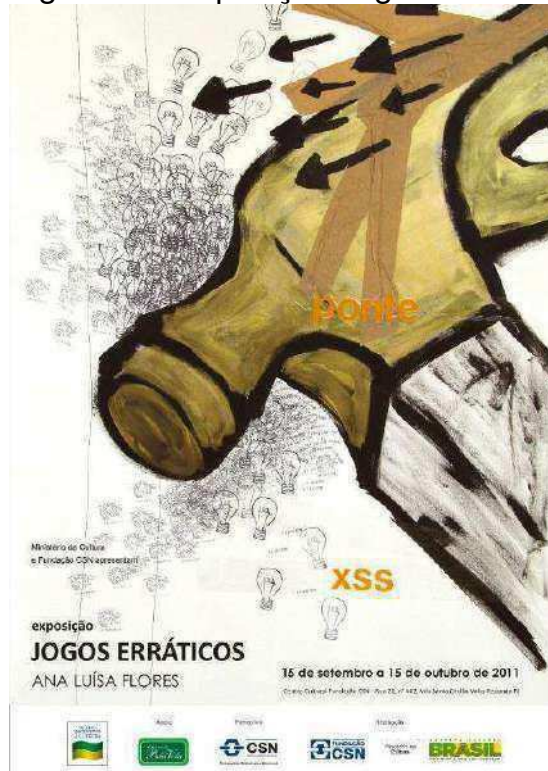
Nos dois resultados apresentados, observam-se as sintaxes elaboradas por Ana Luisa Flores a partir das combinatórias definidas pelos lances dos oito dados de oito faces. A condição errática, determinada em *Jogo errático I*, entrou em diálogo com os aspectos presentes na poética da artista: a não fixação de territórios, a ausência de ancoragens, as camadas efêmeras de temporalidades.

Pode-se também identificar, na elaboração dos *Jogos Erráticos*, a influência de aspectos de uma obra de Merce Cunningham, citada na seção 2 desta tese. Trata-se de *Sounddance* que compreende a organização, a partir da forma acelerada, nervosa, bem-humorada e aparentemente errática dos corpos em trânsito, corpos que não se fixam em figuras, e que esboçam desenhos que imediatamente se desmancham (Soter, 2004).



As duas visualidades resultantes desse jogo, aqui analisadas, somam-se às dezesseis visualidades apresentadas na exposição *Jogos erráticos – Ana Luisa Flores*, realizada na Galeria de Arte do Centro Cultural Fundação CSN — Volta Redonda-RJ, de 15 de setembro a 15 de outubro de 2011 (Figura 78). Nessa exposição, além das dezoito visualidades, o processo relacionado a *Jogos erráticos I* foi apresentado em detalhes.

Figura 78 - Exposição Jogos erráticos



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: cartaz-convite da exposição  
*Jogos erráticos – Ana Luisa Flores*.

Uma outra variação, presente nesta segunda fase de criação dos jogos, que compreende estímulos verbais e visuais, denomina-se *Jogo Formação de superfícies*.

O diagrama do jogo se estrutura a partir de um único bloco de seis possibilidades que enunciam operações a serem feitas com os diversos materiais trazidos pelos participantes (Figura 79).

A variação foi dedicada a turmas, sob minha regência, da disciplina Ensino e Aprendizagem da Arte nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Observa-se,

na variação, a influência das sintaxes advindas das vertentes construtivas, com ênfase nas especificidades próprias das materialidades postas em jogo.

A construção dessas superfícies não se fará sobre um suporte, e, sim, a partir de papéis rasgados, de quadrados, de círculos, de triângulos, de tramas com tiras de papel, bem como a partir do envolvimento de três dessas cinco possibilidades.

Figura 79 - Diagrama do Jogo Formação de superfícies

Jogo: Formação de superfícies

|   | Possibilidades de formação de superfícies  |
|---|--|
| 1 | Formação de uma superfície a partir de partes de papéis rasgados                                     |
| 2 | Formação de uma superfície a partir de quadrados   |
| 3 | Formação de uma superfície a partir de círculos  |
| 4 | Formação de uma superfície a partir de triângulos  |
| 5 | Formação de uma superfície a partir de tramas com tiras de papel                                     |
| 6 | Formação de uma superfície envolvendo três das cinco possibilidades de formação inscritas neste jogo |

Materiais: papéis de gramaturas, texturas e cores diversas; tesoura; cola em bastão

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: diagrama original do Jogo Formação de superfícies

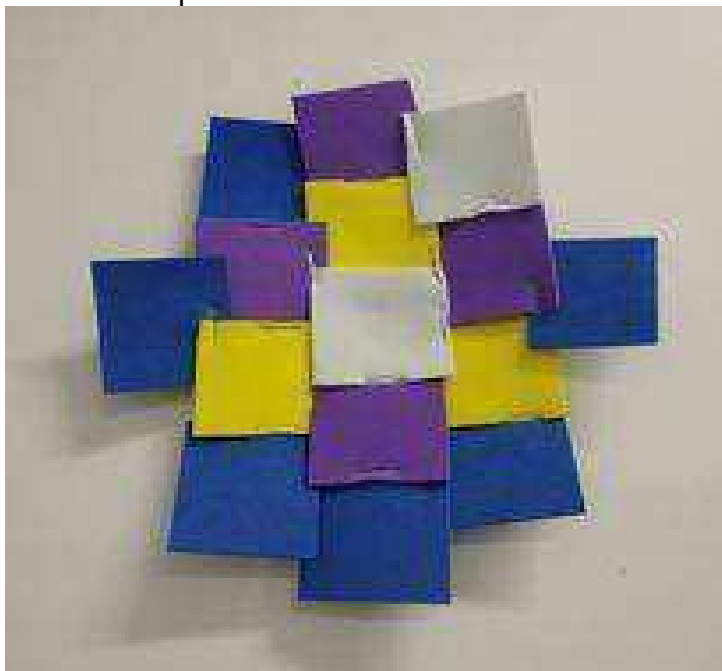
Superfícies formadas por algumas das possibilidades definidas pelo lance do dado cúbico estão expostas em seguida (Figuras 80, 81 e 82).

Figura 80 - formação de uma superfície a partir de quadrados



Fonte: Ronaldo Auad Moreira  
Nota: possibilidade 2: formação de uma superfície a partir de quadrados.

Figura 81 - formação de uma superfície a partir de quadrados



Fonte: Ronaldo Auad Moreira  
Nota: possibilidade 2: formação de uma superfície a partir de quadrados.

Figura 82 - formação de uma superfície a partir de tramas



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: possibilidade 5: formação de uma superfície a partir de tramas com tiras de papel.

Após a abordagem dos *Jogos erráticos* e do *Jogo formação de superfícies*, nos quais predominam estímulos verbais e visuais, passo a apresentar a terceira fase de criação dos jogos.

#### 4.4 A TERCEIRA FASE DE CRIAÇÃO DOS JOGOS

Na terceira fase de criação dos jogos, passo a propor variações das quais resultam linguagens em estados avançados de hibridização. Neste momento, se dá a substituição da nomenclatura *Jogos com a visualidade*, por uma nomenclatura mais condizente com as operações propostas por essas variações: *Jogos com o sonoro, o visual, o verbal*.

As variações dessa terceira fase compreendem a presença do vídeo, uma linguagem eminentemente híbrida que, no cartograma elaborado por Lucia Santaella está sob as caracterizações *linguagens visuais-sonoras* e *verbo-visuais-sonoras*.



#### 4.4.1 Variações da terceira fase de criação dos jogos

As variações da terceira fase, no âmbito dos *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal*, compreendem a modalidade vídeos-jogos que demandam buscas de linguagens sonoras, visuais e verbais em fontes físicas, em arquivos digitais e na hipermídia. Os diagramas elaborados para variações dos vídeos-jogos compreendem, como nas variações expostas nas fases anteriores, dois ou mais blocos de seis ou de sessenta e quatro possibilidades.

O videogame *MinasLíbano* pode aqui ser dado como exemplo. Dedicado ao processo de criação do autor desta tese, é composto de três blocos de possibilidades (Figura 83). Em cada bloco residem seis possibilidades. O primeiro, o segundo e o terceiro blocos compreendem, respectivamente, seis possibilidades de conteúdo sonoro, seis possibilidades de conteúdo visual e seis possibilidades de conteúdo verbal.

Figura 83 - Diagrama do Vídeo-Jogo Minas Líbano

**VIDEOJOGO MINASLIBANO**

|   | <b>Sonoro</b>  | <b>Visual</b>   | <b>Verbal</b> |
|---|--|---|---------------|
| 1 | Micro fragmento  | Álbuns da família mineira                             | Duas          |
| 2 | Fragmento maior  | Álbuns da família libanesa                            | Coração       |
| 3 | Som direto   | Álbuns da família mineira e imagens de outras fontes  | Das janelas   |
| 4 | Repetições de micro fragmento                          | Álbuns da família libanesa e imagens de outras fontes | Dos silêncios |
| 5 | Repetições de fragmento maior                          | Álbuns das famílias mineira e libanesa                | Insônia       |
| 6 | Superposições de micro fragmentos e fragmentos maiores | Imagens de outras fontes                              | Jamel         |

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: diagrama original do Vídeo-Jogo MinasLíbano

Os lances do dado de seis faces — um lançamento para cada bloco de possibilidades — definem uma combinatória triádica que compreende uma das possibilidades de conteúdo sonoro, uma das possibilidades de conteúdo visual

e uma das possibilidades de conteúdo verbal. Em seguida, tais possibilidades serão hibridizadas a partir de um programa digital de edição de vídeo.

É importante observar que, no videogame *MinasLíbano*, estão em pauta hibridizações de conteúdos estéticos e culturais. Tais hibridizações podem ser continuamente expandidas a cada nova combinatória definida pelos três lançamentos do dado cúbico. Cada nova combinatória, portanto, revela uma discursividade híbrida, fruto de misturas entre linguagens sonoras, visuais e verbais relacionadas à estética e à cultura de Minas Gerais e do Líbano.

A criação dos vídeos – relacionados ao conceito de *MinasLíbano* – teve início em 2009, impulsionada pela coexistência e hibridização das culturas mineira e libanesa, aspectos presentes em minha poética. Os signos advindos dessas coexistências e hibridizações apresentam-se como metonímias dos imaginários dessas duas culturas. As principais fontes visuais utilizadas são álbuns de fotografias pertencentes às minhas avós maternas e paternas.

Nos vídeos, fragmentos sonoros advindos de peças do repertório musical das igrejas cristãs orientais, do Barroco, do Modernismo e do Contemporâneo pontuam fluxos sonoros (som direto) e silenciosos de imagens, bem como repetições que parecem enunciar estados de angústia, de urgência, de alarme, como em *Jamel*. São obras breves, geradas a partir de reflexões sobre tempo, memória e esquecimento.

Análises dos vídeos estão embasadas no cartograma das linguagens híbridas, subdivisão do capítulo VII de *Matrizes* (Santaella, 2001, p. 381-388): linguagens sonoras; linguagens sonoro-verbais (orais); linguagens sonoro-visuais; linguagens visuais; linguagens visuais-sonoras; linguagens visuais-verbais; linguagens verbais; linguagens verbo-sonoras; linguagens verbo-visuais; linguagens verbo-visuais-sonoras.

Exponho aqui quatro dos quarenta vídeos resultantes da variação *MinasLíbano*, que poderão ser visualizados no *Vimeo*.

O primeiro deles é *Coração* (<https://vimeo.com/201734090>), gerado a partir da combinatória que compreende a possibilidade 4 do Bloco 1 – sonoro: repetições de micro fragmento; a possibilidade 6 do Bloco 2 – visual: imagens de outras fontes; e a possibilidade 2 do Bloco 3 – verbal: a palavra coração.

A palavra coração, que foi o mote para a criação deste vídeo (Figura 84), mantém uma relação concreta com o signo visual coração, advindo da fotografia

de um detalhe de uma imagem tridimensional de Santa Margarida, exposto em pulsação rítmica pontuada por um micro fragmento sonoro árabe em repetição.

Figura 84 - frame do vídeo Coração



Fonte: Ronaldo Auad Moreira  
Nota: frame do vídeo Coração

O segundo vídeo, intitulado *Das janelas* (<https://vimeo.com/201734257>) (Figura 85), foi gerado a partir da combinatória que compreende a possibilidade 1 do Bloco 1 – sonoro: micro fragmento; a possibilidade 4 do Bloco 2 — visual: álbuns da família libanesa e imagens de outras fontes; a possibilidade 3 do Bloco 3 — verbal: *Das janelas*.

Nesse vídeo, a criação foi impulsionada por reações à expressão *Das janelas*. Podemos ver hibridizações que resultaram no surgimento, ao som de um microacorde final de um coral barroco, de uma fotografia que registra os meus bisavôs libaneses maternos, Roque Nacif e Maria Jacob, junto às suas filhas Nagila e Maura Manira (minha avó). Essa fotografia evanesce e a primeira figura que se apaga é a do meu bisavô, emoldurada por uma janela espelhada pelo vidro de uma cristaleira. A segunda fotografia também evanesce e deixa surgir um campo vermelho. A sequência se repete ao longo dos 44 segundos do vídeo.

Figura 85 - frame do vídeo Das janelas



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: frame do vídeo Das janelas

Em *Duas* (<https://vimeo.com/201734852>), o terceiro vídeo, podemos ver como se deu a hibridização entre a possibilidade 3 do Bloco 1 — sonoro: som direto; a possibilidade 4 do Bloco 2 – visual: álbuns da família libanesa e imagens de outras fontes, e a possibilidade 1 do Bloco 3 — verbal: a palavra *Duas*.

A criação desse vídeo também foi impulsionada por um signo verbal: a expressão *Duas*, presente na possibilidade 1 do Bloco 3. Reações à expressão levaram-me à busca e ao encontro de uma imagem de duas mulheres (Figura 86). Trata-se de um detalhe, modificado digitalmente, de uma fotografia do álbum de família de minha avó libanesa. Ao longo do vídeo, a imagem pontua uma sequência composta de outras imagens fixas — detalhes, também modificados digitalmente, de fotografias do álbum de família de minha avó libanesa – e de imagens em movimento. Som direto e silêncios constituem a rítmica acelerada dessa sintaxe.

Figura 86 - frame do vídeo Duas



Fonte: Ronaldo Auad Moreira  
Nota: frame do vídeo Duas

*Jamel* (<https://vimeo.com/200224215>), o último dos quatro vídeos aqui expostos (Figura 87), foi gerado a partir da combinatória que compreende a possibilidade 4 do Bloco 1 – sonoro (micro fragmento), a possibilidade 2 do Bloco 2 — visual (álbums da família libanesa) e a possibilidade 6 do Bloco 3 — verbal (*Jamel*).

Figura 87 - frame do vídeo Jamel



Fonte: Ronaldo Auad Moreira  
Nota: frame do vídeo Jamel

*Jamel* é o nome por mim dado à figura de um menino (um detalhe de uma fotografia do álbum de família de minha avó libanesa), cujo rosto é repetidamente

sobreposto ao rosto de um homem velho (o meu bisavô materno, o libanês Roque Nacif). A rítmica dessa sobreposição é intensa e rápida, a ponto de os dois rostos fundirem-se quase totalmente. Essa rítmica é pontuada por um micro fragmento sonoro – advindo de uma peça para órgão de Johann Sebastian Bach – para intensificar o estado de tensão presente no vídeo.

Com a variação *MinasLíbano*, concluo aqui a exposição das três fases da gênese e do histórico do processo de criação dos *Jogos com a visualidade* e dos *Jogos com o sonoro, o visual, o verbal*.

Na próxima seção, será exposto o processo de criação das variações dos jogos dedicadas à formação continuada de professoras dos anos iniciais do Ensino Fundamental, objeto central desta pesquisa de doutorado.

Essas criações têm como objeto o complexo de museus da Universidade Federal de Alfenas — UNIFAL-MG.

## 5 JOGOS COM O SONORO, O VISUAL E O VERBAL: TEMPO E MEMÓRIA

Esta seção aborda as variações dos *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal* que compreendem conteúdos dos acervos do complexo de museus da Universidade Federal de Alfenas – UNIFAL-MG, dedicadas a formação continuada de docentes dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Essas variações enfatizam aspectos como tempo; camadas de memória; apreensão icônica: o que se apresenta primeiro aos sentidos; tempo extrínseco: o tempo que desgasta, transforma a matéria e; tempo intrínseco: composição da imagem, sua datação, o pensamento e os valores culturais nela determinados.

### 5.1 O INÍCIO

A partir da definição do lugar em que se daria o desenvolvimento desta pesquisa — o complexo dos museus da Universidade Federal de Alfenas — que abriga o Museu da Memória e Patrimônio (MMP) e o Museu de História Natural (MHN) –, contatos foram estabelecidos com a sua direção. O complexo localiza-se em um prédio dos anos 1950, projetado para ser a sede da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas — EFOA (Figura 88).

Figura 88 - Prédio da EFOA



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: fachada do prédio da EFOA – Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas.

Foto: Ronaldo Auad Moreira



Em relação à presente pesquisa e ao espaço definido para a sua realização, verifiquei na BNCC — Base Nacional Comum Curricular (<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>) as seguintes habilidades e competências relacionadas a Patrimônio Cultural/ Artes visuais e Artes Integradas:

Habilidades (EF69AR34): analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas; Competências específicas de Arte para o Ensino Fundamental: analisar e valorizar o patrimônio artístico nacional e internacional, material e imaterial, com suas histórias e diferentes visões de mundo.

#### 5.1.1 As propostas do Museu da Memória e Patrimônio (MMP) e do Museu de História Natural (MHN)

O Museu da Memória e Patrimônio (MMP) propõe, primordialmente, três frentes de ação: tornar-se um instrumento eficaz para uma política de preservação do patrimônio cultural da UNIFAL-MG; tornar-se um espaço de relação entre os discentes, docentes, técnicos-administrativos, ex-alunos e comunidade externa com a memória da Universidade e; disponibilizar, por meio de seus objetos e fotografias (Figuras 89 e 90), material de consulta para pesquisas referentes à memória e patrimônio da UNIFAL-MG e da região do sul de Minas, já que devido aos seus 110 anos de existência teve e tem influência na história desta região.



Figura 89 - Quadro de formatura



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio  
 Nota: quadro de formatura da turma de 1917 da EFOA – Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas.  
 Foto: Ronaldo Auad Moreira

Figura 90 - Quadro de formatura



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio  
 Nota: quadro de formatura da EFOA — Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas.  
 Foto: Ronaldo Auad Moreira

O Museu de História Natural (MHN) apresenta-se como um espaço de produção e divulgação científica, promovendo esse tipo de conhecimento para a comunidade, além de ser um instrumento para o desenvolvimento de políticas

de conservação e preservação do patrimônio biológico, geológico e arqueológico regional (Figuras 91 e 92).

Figura 91 - Patrimônio geológico



Fonte: Museu de História Natural

Nota: rochas

Foto: Ronaldo Auad Moreira

Figura 92 - Patrimônio biológico



Fonte: Museu de História Natural

Nota: esqueleto de um cão

Foto: Ronaldo Auad Moreira

### 5.1.2 Sobre a escola participante da pesquisa

Em março de 2022, teve início o processo de definição da escola e dos docentes que participariam desta pesquisa. Em abril, deste mesmo ano, foi realizado um primeiro contato com a direção da Escola Estadual Doutor Arlindo Silveira Filho, sediada no município de Alfenas-MG, que compreende, exclusivamente, os anos iniciais do Ensino Fundamental.

No primeiro contato, foi agendada, para o dia 5 de abril, uma reunião com as e os docentes, cuja pauta compreendeu a apresentação detalhada da pesquisa, do número de docentes necessário para o seu desenvolvimento, seguida de um espaço para a exposição de questões e esclarecimentos. Ao final da visita, propus, para fins de sensibilização/ambientação, uma visita da direção e de todo o corpo docente ao Museu da Memória e Patrimônio e ao Museu de História Natural da UNIFAL-MG.

Realizada em 10 de maio de 2022, das 18 às 20 horas, com a participação de 27 docentes, essa visita contemplou somente o Museu de História Natural, em função do processo de reestruturação das salas do Museu da Memória e Patrimônio. A realização dessa visita ocorreu a partir de um roteiro especialmente elaborado, embasado pelas categorias fenomenológicas de Charles Sanders Peirce, explicitadas na seção 2 desta tese: *primeiridade* (reações às qualidades dos signos presentes no espaço visitado), *secundidade* (reações aos estados de enigma desses signos), *terceiridade* (gradação desses estados de enigma a estados de inteligibilidade).

A primeira etapa deste roteiro, denominada Experiência fenomenológica, propôs um caminhar livre pelas salas do Museu de História Natural, sem explicações e indicações prévias. Durante essa experiência, que durou aproximadamente 40 minutos, pude perceber as idas e vindas, as linhas virtuais traçadas pelo caminhar de cada uma das visitantes, caminhar impulsionado pelo olhar.

Após esse caminhar, iniciado e concluído pelo toque de um sino budista<sup>33</sup> (Figura 93), deu-se o início da segunda etapa, quando eu me reuni com as participantes na sala central do espaço expositivo, e, a partir de uma escolha aleatória, fiz, a cada uma delas, as seguintes perguntas: qual ou quais itens deste acervo você destacaria?; por que você destacou esse ou esses itens?; qual ou quais aproximações você faria entre o item ou os itens destacados por você com os demais itens presentes neste acervo? Nesse momento, iniciou-se um puxar de linhas virtuais entre os itens.

---

<sup>33</sup> Um signo que indicia, para mim, as presenças de Shunryu Suzuki, John Cage e Merce Cunningham.

Figura 93 - Sino budista



Fonte: Ronaldo Auad Moreira  
Nota: sino budista.

É importante observar o cuidado que se estabeleceu, de minha parte, em não sugerir, a priori, aproximações literais entre os itens presentes a partir de suas categorias, como, por exemplo, fósseis com fósseis.

Em seguida, foi pedido às participantes que argumentassem sobre a aproximação ou as aproximações por elas promovidas. Nesse momento, uma outra questão foi colocada: o item ou os itens por vocês destacados poderiam também ser aproximados a itens ausentes nesse acervo? Por exemplo: fósseis aproximados a literatura ou a filme de ficção.

Mais uma vez foi tomado um cuidado para que aproximações literais não fossem sugeridas. Nesse sentido, pode-se considerar que uma rocha observada poderia remeter, por exemplo, a um lugar geográfico, a uma brincadeira da tradição popular, a obras musicais, visuais, verbais, teatrais, coreográficas, cinematográficas.

Em seguida, abordei, de forma introdutória, questões relacionadas a possíveis conteúdos que pudessem ser identificados nos itens observados e selecionados pelas participantes. Para melhor esclarecer e expandir essa abordagem, acrescentei a seguinte questão: conteúdos vigentes no processo atual de suas regências de turma podem ser identificados nos itens que compõe este acervo?

Algumas respostas a essa questão foram verbalizadas, mas ainda de forma vaga. Diante disso, pedi às docentes que me enviassem, por e-mail, a



partir do dia 20 de maio, os conteúdos identificados em itens que integram o acervo do Museu de História Natural, e que estejam vigentes no processo atual de suas regências. Esclareci que o propósito desses envios seria embasar os exercícios a serem propostos na primeira oficina de criação de jogos. Acrescentei que, caso fosse necessário, elas poderiam retornar ao museu, para a continuidade da identificação desses conteúdos.

A terceira etapa compreendeu questões sobre linguagens advindas do sonoro, do visual e do verbal predominantes nos itens do acervo do Museu de História Natural. A princípio, pode-se identificar a predominância de linguagens advindas do visual e do verbal nos salões do Museu de História Natural. Mas, diante dessa identificação, esclareci às docentes que, linguagens advindas do sonoro, mesmo não estando presentes, podem ser sugeridas pela memória dos sons que são emitidos por bichos.

Quanto a linguagens advindas do verbal, esclareci que, para além dos textos informacionais e científicos que introduzem os visitantes aos salões temáticos, essas linguagens podem também se apresentar no momento da possibilidade de se imaginar narrativas ficcionais, a partir de aproximações entre os itens do acervo: vertebrados e pedras, por exemplo.

No tocante a linguagens advindas do visual, as participantes dessa visita sinalizaram que reações aos itens observados podem ser traduzidas não somente em desenho e pintura, mas também a partir da fotografia e do vídeo digitais. Nesse momento, acresci que o vídeo é, em si, uma linguagem de natureza híbrida, a compreender, portanto, misturas entre as linguagens sonora, visual e verbal.

Após essas considerações, pude introduzir a questão central da teoria que embasa essa pesquisa — *Matrizes da linguagem e pensamento* (SANTAELLA, 2001) — que compreende o fato de que não existem linguagens puras. Nesse sentido, linguagens advindas do sonoro, do visual e do verbal trazem, em si, em maior ou menor grau, a presença de outras linguagens, como observado no exemplo da memória dos sons emitidos por espécies empalhadas.

Durante a realização desta terceira e última etapa, a partir da expansão do conceito de linguagem e de seus estados de hibridização, proposta por *Matrizes*, com base na Teoria Geral do Signos de Charles Sanders Peirce, falei às docentes sobre operações que podem mutuamente expandir o processo de

aprendizagem, apresentando-lhes o seguinte exemplo: uma criança que fotografa imagens em uma sequência, exercita a sintaxe visual, ou seja, a organização sequencial dessas imagens. O que a criança adquire, ao exercitar essa sequencialidade de imagens, se irmana ao exercício da sintaxe verbal, ou seja, a ordenação das palavras em uma frase.<sup>34</sup>

Após essa minha fala, uma docente se manifestou sobre processos de inclusão, a partir das seguintes questões: como mediar o contato de crianças especiais com o ambiente do museu? Qual seria o nível de complexidade dessa mediação? Diante dessa questão, levantei, como hipótese, a presença de uma abordagem mais icônica a ser inserida em um roteiro possível, ou seja, a priorização das qualidades visuais dos itens presentes. Acrescentei também ser necessário um diálogo com docentes e discentes que recebem as visitas de escolas a este museu, levando a eles essa questão.

Ao final da visita, sinalizei que o que atravessaria as abordagens dos acervos do Museu da História Natural e do Museu da Memória e Patrimônio, a partir de variações dos jogos com o sonoro, o visual e o verbal, seriam reflexões sobre tempo, memória e esquecimento.

Em relação à ação do tempo sobre as materialidades do mundo, expus, como um primeiro exemplo, um registro fotográfico (Figura 94), a partir do qual podem ser abordados aspectos como o tempo intrínseco (a pose e a indumentária do professor fotografado) e o tempo extrínseco (o desgaste da nitidez da imagem e as fissuras inscritas no papel fotográfico) (Santaella e Nöth, 1999, p. 73-87).

---

<sup>34</sup> A sintaxe, a forma e o discurso, são, respectivamente, os eixos da matriz sonora, da matriz Visual e da matriz verbal, expostos na seção 3 desta tese.

Figura 94 - Marcas do tempo intrínseco e extrínseco



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio  
Nota: foto do acervo do Museu da Memória e Patrimônio da UNIFAL-MG.  
Reprodução: Ronaldo Auad Moreira

Um segundo exemplo foi também exposto e relacionado a uma ação mais intensa do tempo extrínseco sobre um quadro de formatura (Figuras 95 e 96).

Figura 95 - Marcas do tempo extrínseco



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio  
Nota: detalhe de um quadro de formatura da EFOA.



Figura 96 - Marcas do tempo extrínseco



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio

Nota: detalhe de um quadro de formatura da EFOA.

Foto: Ronaldo Auad Moreira

Sinalizei também, no momento final da visita, que nas variações dos jogos com o sonoro, o visual e o verbal que serão propostas nos ciclos de oficinas dedicados ao processo de formação continuada, ocorrerão relações entre os itens dos acervos do Museu da Memória e Patrimônio e do Museu de História Natural com obras de arte — da antiguidade (Figura 97) ao contemporâneo (Figuras 98 e 99). Essas relações foram expostas, de forma introdutória, na segunda etapa do roteiro proposto para a visita.

Figura 97 - Nossa Senhora entronizada com o Menino



Fonte: Nossa Senhora entronizada com o Menino, c. 1280. Ícone bizantino. Disponível em:

<https://www.pinterest.com.mx/pin/409546159844086806/> Acesso em: 19 jun. 2023.

Figura 98 - Coleta da neblina



Fonte: Brígida Baltar

Nota: Coleta da neblina. Disponível em:

<http://wstutz.blogspot.com/2008/05/brigida-baltar-e-os-instntaneos-do.html>. Acesso em: 21 jun. 2023.

Figura 99 - Coleta da neblina



Fonte: Brígida Baltar

Nota: Coleta da neblina. Disponível em:

<http://wstutz.blogspot.com/2008/05/brigida-baltar-e-os-instntaneos-do.html>. Acesso em: 21 jun. 2023.

## 5.2 CICLOS DE OFICINAS DE EXPERIMENTAÇÃO E CRIAÇÃO DE VARIAÇÕES DOS *JOGOS COM O SONORO, O VISUAL E O VERBAL*

Os ciclos de oficinas de experimentação e criação de variações do *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal*, ocorreram nas dependências do prédio que abriga o complexo de museus da UNIFAL-MG. Desses ciclos, participaram 10 das 27 docentes que integraram a primeira visita ao complexo, e que se apresentaram como participantes efetivas da formação continuada proposta por esta pesquisa.

### 5.2.1 Primeiro Ciclo

O primeiro ciclo compreendeu duas oficinas, realizadas, respectivamente, em 14 de junho e 6 de setembro. Na primeira oficina do primeiro ciclo, deu-se a apresentação do histórico sobre a concepção dos *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal*, com ênfase em suas referências estéticas e teóricas, a saber, as operações do acaso e da indeterminação elaboradas por John Cage e Merce Cunningham, e a teoria *Matrizes da linguagem e pensamento – sonora, visual, verbal*, de Lucia Santaella, objetos, respectivamente, das seções 2 e 3 desta tese.

Nessa primeira oficina, os conteúdos identificados pelas docentes em itens que integram o Museu de História Natural, e que estivessem vigentes no processo atual de suas regências, foram expostos pelas participantes. Após essas exposições, acrescentei que além de conteúdos de natureza científica, outros, relacionados a imaginação e a ficção, também poderiam ser abordados na criação de variações dos jogos. Ainda propus, a cada uma das participantes, a criação de um jogo a partir das relações que elas estabeleceram entre os conteúdos identificados no acervo do Museu de História Natural e os conteúdos vigentes em suas regências.

Para que isso pudesse ser feito, disponibilizei um diagrama impresso, composto de 3 blocos com seis possibilidades (Figura 100).

Figura 100 - Modelo de diagrama impresso

|   | Bloco 1 | Bloco 2 | Bloco 3 |
|---|---------|---------|---------|
| 1 |         |         |         |
| 2 |         |         |         |
| 3 |         |         |         |
| 4 |         |         |         |
| 5 |         |         |         |
| 6 |         |         |         |

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: modelo de diagrama impresso para a elaboração de um jogo com três blocos de seis possibilidades

Durante esse processo de criação, realizei orientações sobre as possibilidades que pertenceriam, respectivamente, aos blocos 1, 2 e 3, bem como a natureza consonante ou dissonante do jogo, fator que definiria o nível de complexidade presente nas combinações resultantes dos 3 lançamentos do dado cúbico.

Ao término dessa primeira oficina, comuniquei à docentes que eu as enviaria, por e-mail, em 15 de junho, o diagrama do jogo em arquivo Word, para que, nele, elas formatassem digitalmente os jogos concebidos a partir dos diagramas impressos. Após a recepção, por e-mail, desses diagramas formatados digitalmente, estes foram por mim impressos com o objetivo de serem pautados e analisados no início da segunda oficina deste ciclo.

No início desta segunda oficina, realizada em 6 de setembro, ocorreram análises dos diagramas dos jogos enviados por e-mail. Essas análises foram realizadas a partir da verificação, nos jogos, de predomínios da linguagem sonora, da linguagem visual e da linguagem verbal, bem como de predomínios semelhantes entre essas linguagens. Esses critérios estão vinculados a *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*, expostos na terceira seção dessa tese.

Embora, nos diagramas enviados, as seis possibilidades de cada bloco estejam expostas verbalmente (Figura 101), elas fomentam discursos visuais a partir da indicação das características específicas de suportes (Bloco 1), da natureza imagética de temas advindos de categorizações científicas apreendidas do Museu de História Natural (Bloco 2) e dos materiais a partir dos quais estes temas serão configurados (Bloco 3).

Figura 101 - diagrama do jogo criado por uma das participantes do primeiro ciclo de oficinas

|   | Bloco 1                        | Bloco 2           | Bloco 3        |
|---|--------------------------------|-------------------|----------------|
| 1 | Sulfite A4 – retrato           | A Terra           | - Giz de cera  |
| 2 | Sulfite A4 - paisagem          | - O Sol           | - Grafite      |
| 3 | ½ Cartolina - paisagem         | - A Lua           | - Tinta Guache |
| 4 | ½ Cartolina – retrato          | - O Sistema Solar | - Canetinha    |
| 5 | - Sulfite A3                   | - Os astros       | - Lápis de cor |
| 6 | Sulfite A3 – em forma circular | - Os asteroides   | - Carvão       |

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: jogo criado por uma das participantes do primeiro ciclo de oficinas, a partir das relações estabelecidas entre os conteúdos identificados no acervo do Museu e História Natural e os conteúdos vigentes em sua regência.

A possibilidade de abordagens de conteúdos relativos a imaginação e a ficção, por mim salientada durante a primeira visita ao complexo de museus da UNIFAL-MG, pode ser identificada em um dos jogos enviados (Figura 102). Em seu Bloco 2, estão presentes espécies da flora e da fauna - Vitória Régia e Boto

Cor de Rosa –, e seres do imaginário popular brasileiro: Iara, Boi tatá, Curupira e Cuca.

Figura 102 - diagrama do jogo criado por uma das participantes do primeiro ciclo de oficinas

|   | Bloco 1                  | Bloco 2            | Bloco 3        |
|---|--------------------------|--------------------|----------------|
| 1 | – ½ Cartolina - paisagem | – Iara             | – Lápis de cor |
| 2 | Sulfite A3 - paisagem    | – Boto cor de rosa | – Giz de cera  |
| 3 | Sulfite a3 - retrato     | – Vitória régia    | – Tinta Guache |
| 4 | ½ CARTOLINA - PAISAGEM   | – Boi Tata         | – Grafite      |
| 5 | – Sulfite a4 - retrato   | – Curupira         | – Carvão       |
| 6 | – Sulfite a4 - retrato   | – Cuca             | – Canetinha    |

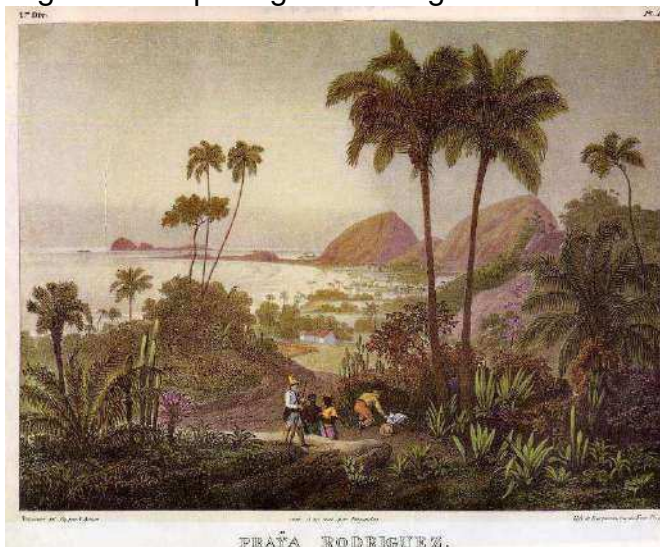
Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: jogo criado por uma das participantes do primeiro ciclo de oficinas, a partir das relações estabelecidas entre os conteúdos identificados no acervo do Museu de História Natural e os conteúdos vigentes em sua regência.

Nos comentários sobre o diagrama acima, sinalizei a possibilidade de se estabelecer relações entre a nossa flora, a nossa fauna e os seres do nosso imaginário popular, com obras de arte de diversos períodos históricos, como os desenhos e aquarelas de artistas naturalistas (Figura 103) e pinturas de artistas modernistas (Figura 104).



Figura 103 - paisagem de Rugendas



Fonte: Johann Moritz Rugendas.

Nota: pintura de Johann Moritz Rugendas.

Disponível em: <https://www.meisterdrucke.pt/impressoes-artisticas-sofisticadas/Johann-Moritz-Rugendas/662524/Pintura-do-artista-Johann-Moritz-Rugendas.html>. Acesso em: 21 jun.2023

Figura 104 - A Cuca



Fonte: Tarsila do Amaral

Nota: A Cuca. Disponível em:

<https://tarsiladoamaral.com.br/cuca-de-tarsila-do-amaral-na-exposicao-jardin-infini-no-centre-pompidou-metz/>. Acesso em: 21 jun. 2023.

A possibilidade de abordagens de conteúdos relativos a imaginação e a ficção, pode também ser observada em alguns dos jogos enviados, nos quais predominam a elaboração de narrativas verbais. É importante observar os

tempos e espaços, enunciados no Bloco 1, as figuras ou personagens, no Bloco 2, e os lugares, no Bloco 3 (Figura 105).

Figura 105 - diagrama do jogo criado por uma das participantes do primeiro ciclo de oficinas

|   | Bloco 1                 | Bloco 2  | Bloco 3      |
|---|-------------------------|----------|--------------|
| 1 | Certa vez...            | Menino   | Castelo      |
| 2 | Há muito tempo...       | Príncipe | Floresta     |
| 3 | Numa noite enluarada... | Princesa | Ilha perdida |
| 4 | Numa tarde de verão...  | Índio    | Montanha     |
| 5 | Era uma vez...          | Menina   | Deserto      |
| 6 | Numa noite chuvosa...   | Sereia   | Museu        |

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: jogo criado por uma das participantes do primeiro ciclo de oficinas, a partir de conteúdos relativos a imaginação e a ficção.

Ao final da segunda oficina, expus outras possibilidades de elaboração de diagramas dos jogos, que poderão compreender mais de 3 blocos de seis ou de mais possibilidades, como nos *Jogos erráticos*, expostos na seção 4 desta tese, que compreendem 64 possibilidades, cujas combinatórias são definidas, portanto, pelos lançamentos de 8 dados de oito faces.

Em relação as possibilidades verbalmente enunciadas nos jogos, outras foram expostas, principalmente aquelas dedicadas a crianças ainda não alfabetizadas. Essas seriam possibilidades visuais (desenhos) em substituição a possibilidades verbais. Essas possibilidades poderiam ser criadas pelas próprias crianças. Fotografias, como possibilidades visuais, também são válidas.

Expus também sobre a condição de se ter, como diagramas, os espaços expositivos do museu, ou seja, os diagramas impressos seriam substituídos por espaços-diagramas. Inicialmente, pensei na definição de seis espaços, números equivalentes às seis faces do dado cúbico. Esses espaços seriam identificados por seus números, expostos em uma placa de papel cartão. Um lançamento do dado cúbico definiria um dos seis espaços a ser explorado pelo participante. Reações a esse espaço seriam corporificadas em desenhos, fotografias, vídeos, textos verbais, sons locais gravados, dentre outras linguagens.

Essa variação possível dos *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal* tem, como base, a variação *Jogos icônicos*, citada na seção 3, dedicada a *Matrizes*.



Compreende, no âmbito dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, narrativas improvisadas com brinquedos advindos de conjuntos dispostos em diferentes pontos do espaço da sala de aula. Os critérios para a seleção e reunião desses brinquedos poderiam compreender princípios de semelhanças (reunião de brinquedos em tons de amarelo) e contrastes (reunião de brinquedos em tons de laranja e azul).

Ao mencionar aqui a variação *Jogos icônicos*, acredito ser importante ressaltar o conceito expandido de ícone, no âmbito da semiótica peirceana, como posto por Santaella em *Matrizes*: “[...] para Peirce, nem todos os signos icônicos são imagens visuais, podendo englobar formas acústicas, táteis, olfativas, formas conceituais de semelhança, ou podendo englobar, com a noção de ícone puro, até mesmo as quase-formas mentais em estado de gestação” (Santaella, 2001, p. 188).

Nesse sentido, relações entre qualidades de sons (aproximações entre sons agudos e sons graves), de cheiros (aproximações entre cheiros de perfumes e cheiros de temperos) e de superfícies (aproximações entre texturas ásperas e texturas lisas) também poderão ser inseridas nos *Jogos icônicos*.

Após essas informações, comuniquei às docentes participantes que, nas oficinas compreendidas pelo segundo ciclo, seriam propostas experimentações de variações dos jogos a partir de estímulos verbais e visuais.

## 5.2.2 Segundo Ciclo

A primeira das duas oficinas do segundo ciclo, ocorrida em 25 de outubro, compreendeu a proposição do *Jogo infância: tempo e memória*. Composto de 3 blocos, cada um deles com seis possibilidades, esta variação (Figura 106), especialmente elaborada e dedicada à formação continuada das professoras vinculadas aos anos iniciais do ensino fundamental é pautada por estímulos verbais, mas repleta de sugestões sonoras e visuais.

Figura 106 - Diagrama do Jogo Infância: tempo e memória

Jogo Infância: tempo e memória

|   | Bloco 1 - Sonoro                          | Bloco 2 - Visual                 | Bloco 3 - Verbal   |
|---|---|----------------------------------|--|
| 1 | Um instrumento musical de brinquedo       | Uma brincadeira de rua           | Uma história que eu lia muito na infância (o nome desta história, um trecho dela)          |
| 2 | Uma cantiga de roda                       | Um brinquedo de armar, de montar | Versos simples ditos em festas da escola   |
| 3 | Uma cantiga de ninar                      | Uma boneca                       | Personagens inesquecíveis de livros, de animações, de filmes e de peças de teatro          |
| 4 | Aquela música que todo mundo sabia cantar | Uma bola                         | A infância traduzida em uma palavra  |
| 5 | O canto de um pássaro                     | As cores de um dia ensolarado    | Uma história sempre contada por alguém na infância (o nome desta história, um trecho dela) |
| 6 | O som de um brinquedo                     | Um carrinho                      | O meu livro de cabeceira   |

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: diagrama original do Jogo infância: tempo e memória.

O Bloco 1 compreende signos remissivos ao sonoro: um instrumento musical de brinquedo; uma cantiga de roda; uma cantiga de ninar; uma música que todo mundo sabe cantar; o canto de um pássaro; o som de um brinquedo. O Bloco 2 compreende signos remissivos ao visual: uma brincadeira de rua; um brinquedo de armar, de montar; uma boneca; uma bola; as cores de um dia ensolarado; um carrinho.

O Bloco 3 compreende signos remissivos ao verbal: uma história muito lida na infância (o nome desta história, um trecho dela); versos simples ditos em festas da escola; personagens inesquecíveis de livros, de animações, de filmes e de peças de teatro; a infância traduzida em uma palavra; uma história sempre contada por alguém na infância (o nome da história, um trecho dela); o livro de cabeceira.

O desenvolvimento do jogo inicia-se com a leitura explicativa de seu diagrama. Em seguida, o modo de sua operacionalização é exposto: três lançamentos do dado cúbico, um lançamento para cada bloco de possibilidades, farão resultar uma combinatória triádica. A partir dos efeitos produzidos por essa combinatória na mente do participante, dá-se início à formação de uma

visualidade que compreenderá hibridizações de aspectos pertinentes a cada uma dessas três possibilidades. A duração da elaboração de cada visualidade dependerá da situação definida pelos lances do dado cúbico. Cada combinação apresenta-se como um problema a ser resolvido visualmente. Em cada uma das visualidades resultantes das combinações definidas pelos lances do dado cúbico, é possível verificar o repertório sonoro, visual e verbal, bem como as soluções sintáticas de cada uma das participantes.

Exponho, em seguida, a análise, norteadas por *Matrizes da linguagem e pensamento*, de uma visualidade elaborada por uma das docentes participantes (Figura 107), resultante da combinação 3 — 6 — 4, sequência numérica que compreende a possibilidade 3 do bloco 1 (Uma cantiga de ninar), a possibilidade 6 do bloco 2 (Um carrinho) e a possibilidade 4 do bloco 3 (a infância traduzida em uma palavra).

Figura 107 - visualidade resultante da combinação 3-6-4



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: visualidade elaborada por uma das participantes a partir da combinação 3-6-4

A visualidade resultante dessa combinação é representativa de uma articulação fluida das três possibilidades definidas pelos lançamentos do dado. A ambiência da visualidade traduz afeto e leveza, a partir da compreensão de um carrinho (não especificado, em aberto) se traduzir em um carrinho de bebê, com um bebê, que se estabelece como signo central a evocar uma cantiga de ninar — *nana neném* — cuja sonoridade é traduzida pela grafia de notas musicais.

Observa-se também a iconização, ou seja, a qualidade do azul macio da palavra amor, que aqui se apresenta como a tradução da infância em uma palavra. Os espaços indefinidos, em aberto – a área em amarelo, que compreende as figuras – e os demais espaços em azul, inscrevem-se na tradução dessa ambiência de flutuação.

Nessa visualidade, podemos observar uma predominância das formas figurativas indiciais envoltas em uma ambiência icônica, ou seja, por qualidades visuais que sugerem leveza, flutuação. Podemos ver, também, estados de hibridização que se referem a linguagens visuais-verbais, quando a natureza imagética da palavra é posta em relevo (a palavra amor), bem como a linguagens sonoro-verbais (orais) que compreendem a linguagem da canção. Aqui, o conteúdo de uma canção de ninar tem seus quali-signos sonoros traduzidos em quali-signos visuais, complementados pela grafia de notas musicais.

Em termos de figuratividade, a tipologia apresentada pode ser analisada com base em *A figura como tipo e estereótipo* (2.2.1.3), submodalidade da modalidade *A figura como qualidade* (2.2.1). Nessa submodalidade, Santaella (2001, p. 230-231) refere-se a Gombrich (1979), ao capítulo de seu *Arte e ilusão*, sobre a questão da verdade e o estereótipo na imagem pictórica.

Gombrich nos esclarece que, ao construirmos qualquer figura, por exemplo, a figura de um castelo, sempre selecionamos uma imagem tópica extraída do conjunto de nossos estereótipos mentais. No processo, esse estereótipo é adaptado para incorporar traços distintivos de um castelo particular. Tudo ocorre na variação do jogo em questão, pautado por estímulos verbais, e que não conta, portanto, com referências visuais para a elaboração de desenhos. Nesse sentido, a visualidade aqui analisada expõe como a participante adaptou um estereótipo mental para incorporar traços distintivos de uma figura particular, no caso, um carrinho de bebê, com um bebê.

Em seguida, passamos à segunda oficina desse segundo ciclo, que compreendeu a variação dos jogos denominada *Campo de reações*, pautada por estímulos visuais correspondentes a reproduções de obras arte do Modernismo e do Contemporâneo. A realização da oficina ocorreu na manhã de 19 de dezembro de 2022, no espaço destinado a cursos do complexo de museus da UNIFAL-MG.

A elaboração da variação *Campo de reações*, teve como propósito exercitar reações a estímulos visuais, ação a ser mantida no âmbito do desenvolvimento dos vídeos-jogos destinados aos acervos do Museu da Memória e Patrimônio e do Museu de História Natural, contemplados na próxima seção desta tese.

A curadoria das imagens presentes nos três blocos de possibilidade de *Campo de reações* teve, como fontes, reproduções impressas advindas de materiais produzidos pelos setores educativos de edições da Bienal Internacional de Arte de São Paulo e do projeto dedicado ao ensino de arte, denominado *Arte Br* (2003), desenvolvido pelo Instituto Arte na Escola ([www.artenaescola.org.br](http://www.artenaescola.org.br)). A recorrência a tais expressivas fontes imagéticas deu-se em função de nem sempre se poder contar com recursos multimídia em escolas públicas que compreendem os anos iniciais do ensino fundamental.

Um outro critério adotado refere-se à priorização de obras da arte brasileira moderna e contemporânea com o objetivo de integrá-las ao repertório das docentes envolvidas neste processo de formação continuada.

Segue, assim, a apresentação da variação *Campo de reações* (Figura 108).

Figura 108 - diagrama do Jogo Campos de reações

**Jogo Campo de Reações**

|          | <b>Bloco 1</b>  | <b>Bloco 2</b>                                     | <b>Bloco 3</b>  |
|----------|---|--|---|
| <b>1</b> | <i>Ceia eucarística</i><br>Vicente do Rego Monteiro, 1925   | <i>Retirantes</i><br>Raimundo Cela, s/d            | <i>Rios de palavras</i><br>Leonilson, 1987                  |
| <b>2</b> | <i>O touro (boi na floresta)</i><br>Tarsila do Amaral, 1928 | <i>Judith</i><br>Klimt, 1909                       | <i>Baile à fantasia</i><br>Rodolfo Chambelland, 1913        |
| <b>3</b> | <i>Pássaro de papelão</i><br>Alfredo Volpi, 1955            | <i>Olaria</i><br>Djanira da Motta e Silva, 1966    | <i>Noite de São João</i><br>Alberto da Veiga Guignard, 1961 |
| <b>4</b> | <i>Retrato Silencioso</i><br>João Câmara, 1975              | <i>Noturno</i><br>Oswaldo Goeldi, 1950             | <i>A luta pela terra</i><br>Sebastião salgado, 1983         |
| <b>5</b> | <i>Regiões dos desejos</i><br>Hugo Denizart, 1984           | <i>Estudo para retrato</i><br>Francis Bacon, 1978  | <i>Rio</i><br>Lívio Abramo, 1951                            |
| <b>6</b> | <i>Malabarismo</i><br>Rubem Grilo, 1984                     | <i>Miriti bonecos dançando</i><br>Luiz Braga, 2001 | <i>Sócrates</i><br>Vik Muniz, 1998                          |

Observação: os materiais requisitados para este jogo serão utilizados a partir das necessidades do processo de criação de cada um dos participantes.

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: diagrama original do Jogo Campo de reações

Como pode ser visto no diagrama do jogo, em cada um dos seus três blocos de seis possibilidades encontram-se os títulos das obras, os seus autores e o ano em que foram produzidas. Tais obras, aliam-se, a princípio, às formas figurativas, a segunda modalidade da matriz visual.

De posse do diagrama, as participantes localizaram as reproduções das obras relativas a cada um dos três blocos de possibilidades, fixadas nas paredes do espaço, destinado a cursos, do complexo de museus da UNIFAL-MG (Figuras 109, 110 e 111).

Figura 109 - Bloco 1 do Jogo campo de reações



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: fotografia da instalação das seis possibilidades do Bloco 1 na sala dedicada a cursos do complexo de museus da UNIFAL-MG

Figura 110 - Bloco 2 do Campo de reações



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: fotografia da instalação das seis possibilidades do Bloco 2 na sala dedicada a cursos do complexo de museus da UNIFAL-MG

Figura 111 - Bloco 3 do Jogo Campo de reações



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: fotografia da instalação das seis possibilidades do Bloco 3 na sala dedicada a cursos do complexo de museus da UNIFAL-MG

A partir de reações às combinatórias definidas pelos lances do dado cúbico, cada uma das participantes iniciou a elaboração de uma visualidade. Para essa elaboração, foram requisitados materiais relativos ao universo do desenho (lápiz grafite, lápis de cor, giz de cera), papéis de diversas naturezas e gramaturas, tesoura e cola em bastão.

O termo reação aqui se vincula ao interpretante, o terceiro elemento da concepção do signo peirceano, que se divide em interpretante imediato – os efeitos que um signo está apto a causar em seus intérpretes, a partir de uma zona de potência que lhe é própria; interpretante dinâmico — os efeitos, sempre múltiplos e plurais, causados pelo signo em seus intérpretes. Tais efeitos estão corporificados em cada uma das visualidades advindas das combinatórias definidas pelos lançamentos de um dado cúbico. Em seguida, há a exposição das obras pertencentes a cada um dos blocos de possibilidades de *Campo de reações*.

O Bloco 1 compreende, como possibilidades, reproduções das seguintes obras:

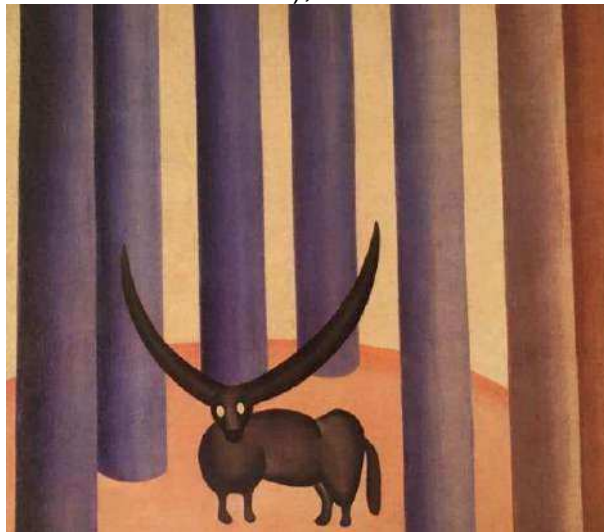


Figura 112 - Possibilidade 1: Ceia Eucarística,  
1925



Fonte: Vicente do Rego Monteiro  
Nota: foto da reprodução impressa que integra  
o Projeto Arte BR.

Figura 113 - Possibilidade 2: O touro (Boi na  
floresta), 1928



Fonte: Tarsila do Amaral  
Nota: foto da reprodução impressa que integra  
o Projeto Arte BR.

Figura 114 - Possibilidade 3: Pássaro de papelão, 1955



Fonte: Alfredo Volpi

Nota: foto da reprodução impressa que integra o Projeto Arte BR.

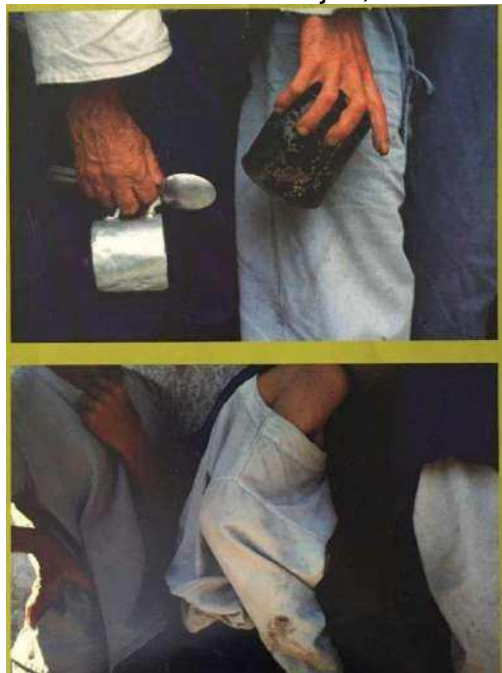
Figura 115 - Possibilidade 4: Retrato Silencioso, 1975



Fonte: João Câmara

Nota: foto da reprodução impressa que integra o Projeto Arte BR.

Figura 116 - Possibilidade 5: Regiões dos desejos, 1984



Fonte: Hugo Denizart

Nota: foto da reprodução impressa que integra o Projeto Arte BR.

Figura 117 - Possibilidade 6: Malabarismo, 1984



Fonte: Rubem Grilo

Nota: foto da reprodução impressa que integra o Projeto Arte BR.

O Bloco 2 compreende, como possibilidades, reproduções das seguintes obras:

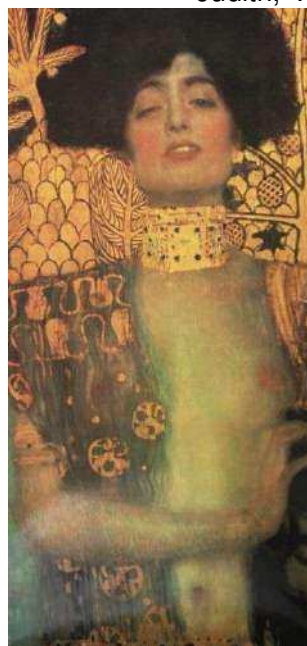
Figura 118 - Possibilidade 1: Retirantes (sem data)



Fonte: Raimundo Cella

Nota: foto da reprodução impressa que integra o Projeto Arte BR.

Figura 119 - Possibilidade 2:  
Judith, 1909

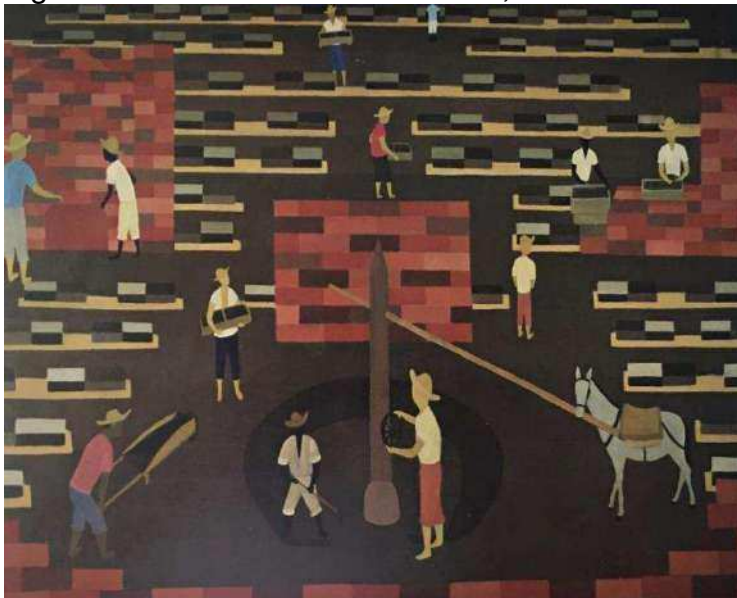


Fonte: Gustav Klimt

Nota: foto da reprodução impressa que integra a coleção Pinacoteca Abril Cultural



Figura 120 - Possibilidade 3: Olaria, 1966



Fonte: Djanira da Motta e Silva

Nota: foto da reprodução impressa que integra o Projeto Arte BR.

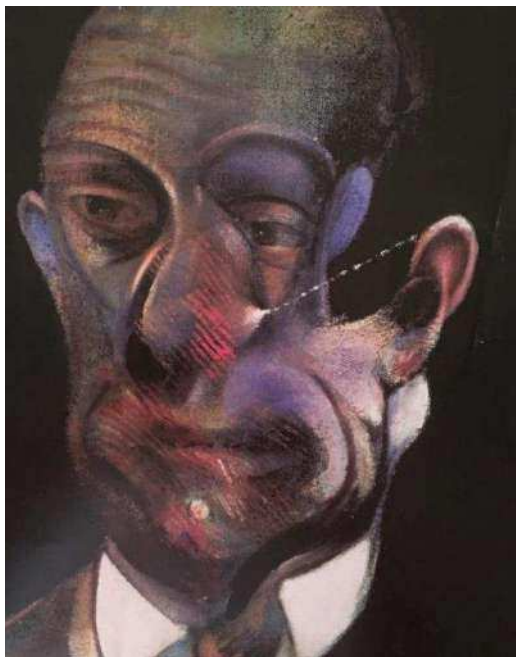
Figura 121 - Possibilidade 4: Noturno, 1950



Fonte: Oswaldo Goeldi

Nota: foto da reprodução impressa que integra o Projeto Arte BR.

Figura 122 - Possibilidade 5: Estudo retrato,  
1978



Fonte: Francis Bacon

Nota: foto da reprodução impressa que integra o material do Núcleo Educação da XXIV Bienal de São Paulo

Figura 123 - Possibilidade 6: Miriti bonecos dançando,  
2001



Fonte: Luiz Braga

Nota: foto da reprodução impressa que integra o Projeto Arte BR.

O Bloco 3 compreende, como possibilidades, reproduções das seguintes obras:

Figura 124 - Possibilidade 1: Rios de palavras, 1987



Fonte: Leonilson

Nota: foto da reprodução impressa que integra o material do Núcleo Educação da XXIV Bienal de São Paulo

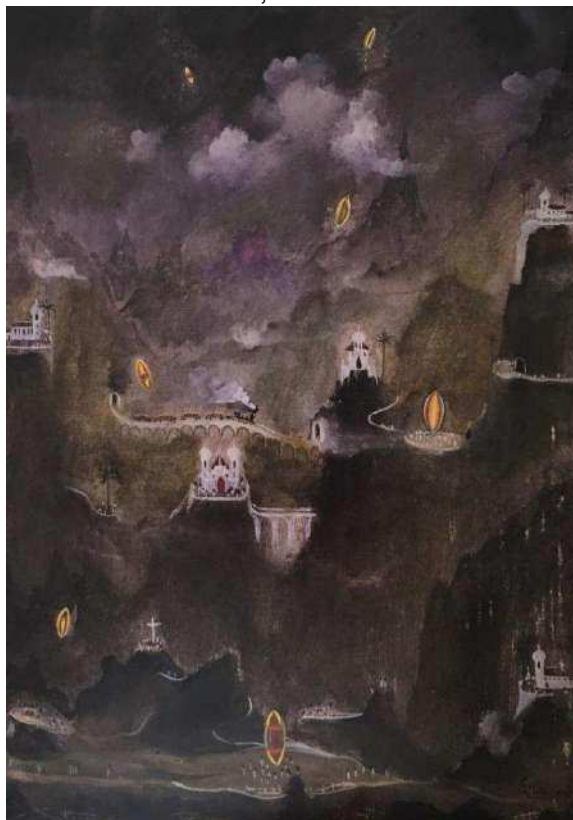
Figura 125 - Possibilidade 2: Baile à fantasia, 1913



Fonte: Rodolfo Chambelland

Nota: foto da reprodução impressa que integra o Projeto Arte BR.

Figura 126 - Possibilidade 3: Noite de São João, 1961



Fonte: Alberto da Veiga Guignard

Nota: foto da reprodução impressa que integra o Projeto Arte BR.

Figura 127 - Possibilidade 4: A luta pela terra, 1983

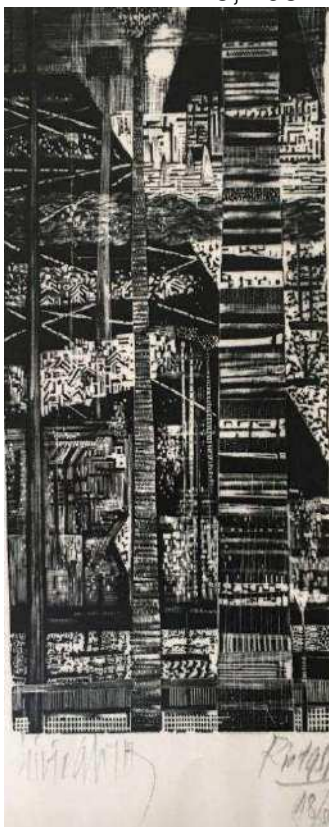


Fonte: Sebastião Salgado

Nota: foto da reprodução impressa que integra o Projeto Arte BR.



Figura 128 - Possibilidade 5:  
Rio, 1951



Fonte: Lívio Abramo

Nota: foto da reprodução impressa  
que integra o Projeto Arte BR.

Figura 129 - Possibilidade 6: Sócrates,  
1988



Fonte: Vik Muniz

Nota: foto da reprodução impressa que integra  
o Projeto Arte BR.

Das dezoito obras presentes no diagrama, duas são de artistas estrangeiros: Gustav Klimt, austríaco, e Francis Bacon, irlandês. A escolha de Klimt se deu a partir do caráter ornamental de sua obra, que gerou dissonâncias com obras de caráter mais sóbrio, como o *Noturno*, de Osvaldo Goeldi (Figura 130). A escolha de Francis Bacon se deu a partir do tom subjetivo que ele confere ao gênero retrato, subjetividade também presente em *Retrato silencioso*, de João Câmara (Figura 131).

Figura 130 - o ornamental, em Klimt, e o tom sóbrio, em Goeldi



Fonte: Gustav Klimt e Osvaldo Goeldi

Nota: reproduções referenciadas, respectivamente, como figuras 119 e 121

Figura 131 - a subjetividade determinada nos retratos Francis Bacon e João Câmara

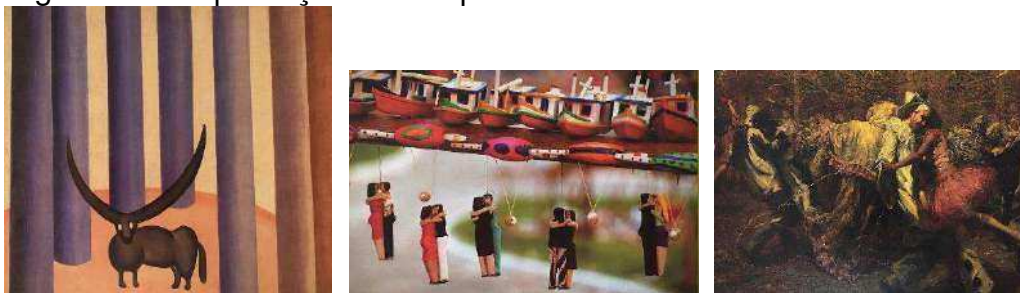


Fonte: Francis Bacon e João Câmara

Nota: reproduções referenciadas, respectivamente, como figuras 122 e 115

A apresentação e análise de uma visualidade elaborada por uma das docentes, a partir da combinatória 2 — 6 — 2 (Figura 132) que compreende as reproduções das obras *O touro (boi na floresta)* (1928), de Tarsila do Amaral; *Miriti bonecos dançando* (2001), de Luiz Braga; e *Baile à fantasia* (1913), de Rodolfo Chambelland é apresentada no parágrafo seguinte.

Figura 132 - reproduções correspondentes a combinatória 2-6-2



Fonte: Tarsila do Amaral, Luiz Braga, Rodolfo Chambelland

Nota: reproduções referenciadas, respectivamente, como figuras 113, 123, 125

Reações a essa combinatória ganharam corpo a partir do recorte e colagem de figuras, que promoveram a hibridização e não a justaposição de elementos advindos de *O touro*, *Miriti bonecos dançando* e *Baile a fantasia* (Figura 133).

Figura 133 - Recorte e colagem resultante da combinatória 2-6-2



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: visualidade elaborada por uma das participantes a partir da combinatória 2-6-2

Há algo de sonoro nessa visualidade, a começar pelo casal advindo de *O baile a fantasia*, aqui configurado a partir de uma tipologia figurativa próxima a de Tarsila do Amaral e a dos bonecos dançando, presentes na foto de Luiz Braga. O casal se apresenta como o motivo principal da composição em relação às presenças dos elementos lago, barco e boi.

Da espacialidade de *O touro (boi na floresta)*, a autora da visualidade trouxe a verticalidade da volumetria dos troncos, aqui substituída por faixas em superfície. A sequencialidade dessas faixas verticais se assemelha à sequencialidade rítmica formulada por Tarsila: da esquerda para a direita, podemos ver os cinco troncos violetas, e o primeiro dos dois troncos marrons que concluem a frase. Nesse sentido, a mencionada sonoridade da colagem, nos faz aproximá-la das partituras icônicas de John Cage, dotadas de signos visuais em aberto e que propõem suas traduções em sonoridades.

Na composição da colagem de figuras recortadas, agrupam-se, por semelhança, o vermelho do barco e do vestido e sapatos da figura feminina; o preto dos sapatos da figura masculina, do cabelo da figura feminina e da figura



do touro; os brancos da boina e da roupa da figura masculina, da faixa e vela do barco, e dos intervalos espaciais entre as faixas verticais; os elementos em marrom – a verticalidade do mastro do barco, o chão e a faixa vertical conclusiva da frase rítmica.

Em relação aos contrastes presentes nesta colagem, podemos ver que a verticalidade das faixas-troncos, tem, como principais contrapontos, a diagonalidade da figura feminina e o caráter orgânico das formas da área marrom e da área azul.

As hibridizações das qualidades dos elementos constituidores das três obras definidas pela combinatória 2 — 6 — 2, presentes nessa colagem, apresentam-se como muito ricas. É interessante ver como o casal da obra de Chambelland aparece transmutado a partir das tipologias da figuratividade de *O touro (boi na floresta)* (1928), e de *Miriti bonecos dançando*. Esta última, talvez possa ter influenciado o caráter construtivo determinado nas ações de recorte e colagem das figuras. Algo próximo aos brinquedos populares de armar.

As análises dos resultados desses dois jogos — *Jogo infância: tempo e memória*, e *Campo de reações* – desenvolvidos nesse segundo ciclo de oficinas, foram apresentadas em uma reunião realizada na Escola Estadual Doutor Arlindo Silveira Filho, em 25 de abril de 2023. A reunião foi antecedida pela reunião do dia 4 de março, quando reiniciei os trabalhos de formação continuada com as docentes dos anos iniciais do ensino fundamental.

Antes da apresentação das análises dos resultados, percebi uma certa inibição de parte de algumas docentes, algo que fez surgir comentários que, mesmo em tom de brincadeira, reduziam a importância das visualidades elaboradas. Mas isso logo se desfez, quando as docentes perceberam a importância de se analisar os resultados a que elas chegaram, ao resolverem os problemas enunciados pelas combinatórias definidas pelos lances do dado cúbico.

Considero este como um dos momentos mais importantes do processo de formação continuada em questão, quando as docentes, cientes da existência, em suas visualidades, dos aspectos contemplados nas análises, compreenderam, mais amplamente, a contribuição das variações dos *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal* para o ensino e aprendizagem das linguagens da arte.

Na reunião do dia 25 de abril, houve também a apresentação dos vídeos-jogos, modalidade até então não proposta no processo de formação continuada em questão. Foram expostos os diagramas de duas variações dessa modalidade, que contemplaram, respectivamente, itens dos acervos do Museu da Memória e Patrimônio e do Museu de História Natural.

O desenvolvimento dessas duas variações compreende a fase final do processo de formação continuada, e será exposto na próxima seção desta tese.

## 6 O PROCESSO DE ELABORAÇÃO E APLICAÇÃO DE VÍDEOS-JOGOS DEDICADOS AO COMPLEXO DE MUSEUS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALFENAS

Esta seção compreende quatro variações dos *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal*, no âmbito da modalidade vídeos-jogos, elaboradas a partir de reações aos conteúdos sonoros, visuais e verbais inscritos nos espaços e nas peças dos acervos do Museu da Memória e Patrimônio e do Museu de História Natural, conteúdos postos em diálogos com obras de arte de diferentes linguagens.

Essas variações – *Tempo, memória e esquecimento 1 e 2* e *Museu de História Natural 1 e 2* – foram dedicadas ao processo de formação continuada de docentes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Nessas quatro variações, é possível observar abordagens dos seguintes aspectos: tempo, memória e esquecimento; camadas de memória; apreensão icônica: qualidades que se apresentam primeiro aos sentidos; tempo extrínseco: o tempo que desgasta, transforma a matéria (as marcas do tempo gravadas nos espaços, nas fotografias, nas pinturas, nos documentos e nos objetos) e; tempo intrínseco: formas de composição, datações e valores culturais determinados nos espaços, nas fotografias, nas pinturas, nos documentos e nos objetos (Santaella e Nöth, 1999).

### 6.1 SOBRE A ELABORAÇÃO DOS VÍDEOS-JOGOS

A modalidade vídeos-jogos, cujas características foram inicialmente expostas na seção 4 desta tese, no momento da apresentação do vídeo-jogo *MinasLíbano*, compreende, como fontes, arquivos digitais sonoros, visuais e verbais. Trata-se, portanto, de uma modalidade geradora de linguagens em estados mais altos de hibridização, considerando que o vídeo é caracterizado, no âmbito do cartograma das linguagens híbridas, como uma linguagem visual-sonora e verbo-visual-sonora (Santaella, 2001, p. 381-388).

A experimentação dos vídeos-jogos *Tempo, memória e esquecimento 1 e 2* e *Museu de História Natural 1 e 2* foi antecedida por imersões das docentes em jogos que compreendem, respectivamente, estímulos verbais – a evocarem

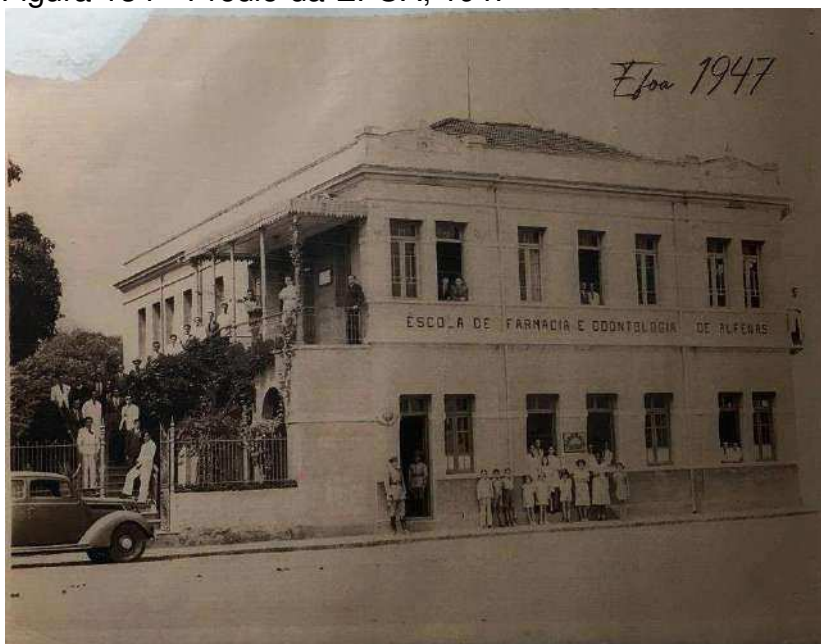


sonoridades e visualidades – e estímulos visuais, a partir de imagens fixas – a evocarem sonoridades e verbalidades.

Para a elaboração desses quatro vídeos-jogos, utilizei-me das anotações realizadas na seleção dos conteúdos dos acervos do Museu da Memória e Patrimônio e no Museu de História Natural. Um conceito chave, advindo de Peirce, norteou essa seleção: a semiose do mundo dos vivos, seus índices, a memória do que existiu.

Do Museu da Memória e Patrimônio, selecionei imagens relacionadas a Escola de Farmácia e de Odontologia de Alfenas – EFOA, impressas em banners. Nesses banners, podemos ver reproduções de projetos e de fotografias dos prédios da EFOA (Figura 134) e reproduções de fotografias de turmas de graduandos das décadas de 1910, 1920, 1940, 1950 e 1970 (Figura 135).

Figura 134 - Prédio da EFOA, 1947



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio

Nota: foto do acervo do Museu da Memória e Patrimônio da UNIFAL-MG.

Figura 135 - Graduandos da primeira turma da EFOA, 1917



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio

Nota: alunas e alunos dos cursos de Farmácia e Odontologia (primeiras turmas -1914-1917)

Foto: acervo do Museu da Memória e Patrimônio da UNIFAL-MG. Reprodução: Ronaldo Auad Moreira

Do museu, também selecionei quadros de formaturas dos graduandos das décadas de 1910, 1920, 1930, 1950 e 1960 (Figuras 136 e 137).

Figura 136 - quadro de formatura dos graduandos de 1931



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio

Nota: quadro (bidimensional) de graduandos de 1931.

Figura 137 - quadro (objeto) dos graduandos de 1960



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio

Nota: quadro (objeto) de graduandos de 1960.

Foto: Ronaldo Auad Moreira.

Do Museu de História Natural, selecionei imagens, objetos, exemplares genuínos e réplicas tridimensionais de espécies presentes em seus seis salões (Figuras 138 e 139). O folder de divulgação deste museu nos informa que esses salões

“[...] foram organizados de acordo com o tempo geológico, obedecendo uma sequência lógica na sucessão dos eventos geológicos e biológicos que ocorreram em nosso planeta. O primeiro salão apresenta a origem do universo, o Sistema Solar e a Terra; o segundo salão contempla a Terra: os minerais e o ciclo das rochas. O terceiro salão do Pré-Cambriano, retrata a origem da vida com o surgimento dos procariontes (bactérias e cianobactérias), dos eucariontes unicelulares e dos primeiros metazoários, representados pela fauna de Ediocara. O quarto salão, do Paleozóico, apresenta a história dos invertebrados, o surgimento das plantas, dos vertebrados e a colonização do continente. O quinto salão, do Mesozóico, representa a diversidade de reptéis — como, por exemplo, dinossauros — e o surgimento das angiospermas, aves e mamíferos. E, finalmente, o sexto salão, o do Cenozóico, apresenta a megafauna do Quaternário e a biodiversidade atual, além de dois dioramas —



Cerrado e Mata Atlântica – representando as paisagens da região.”

Figura 138 - Diorama: cerrado e Mata atlântica



Fonte: Museu de História Natural

Nota: detalhe do Diorama - Cerrado e Mata atlântica. Foto de Ronaldo Auad Moreira.

Figura 139 - Esqueleto de um cachorro



Fonte: Museu de História Natural

Nota: esqueleto de um cachorro  
Foto: Ronaldo Auad Moreira.

Em relação aos diálogos de obras de arte de diferentes linguagens com os acervos desses dois museus, o primeiro deles, no âmbito do Museu de

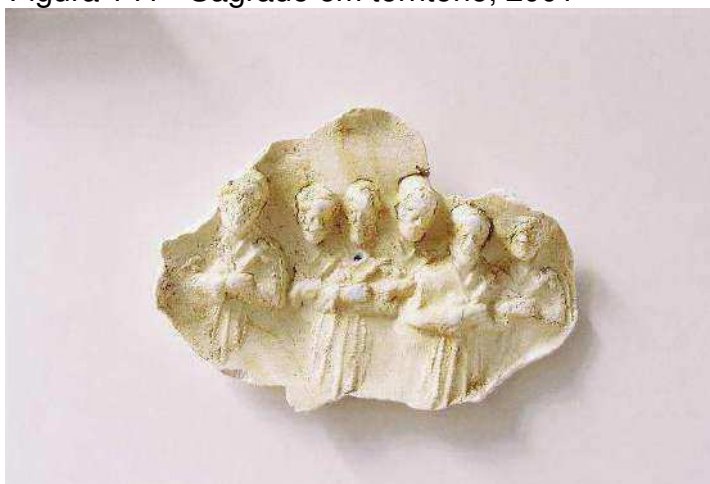
História Natural, deu-se entre as peças que registram gravações de esqueletos e pegadas de espécies (Figura 140), com as gravações de objetos contemporâneos em placas de argila, seguidas de suas positivas em gesso, operações que se inscrevem em *Sagrado em território*, obra de minha autoria (Figura 141).

Figura 140 - Gravação de um esqueleto



Fonte: Museu de História Natural  
Nota: gravação de um esqueleto  
Foto: Ronaldo Auad Moreira

Figura 141 - Sagrado em território, 2001



Fonte: Ronaldo Auad Moreira  
Nota: Gravações de múltiplo de plástico em argila, positivadas em gesso  
Foto: Jesse Chiesse

O segundo diálogo, no âmbito deste museu, compreendeu aproximações de plumagens e esqueletos com os aspectos cromáticos, estruturais e antropológicos presentes, respectivamente, em *Manto Tupinambá*, de Lygia Pape (Figura 142), e em *Vanguarda Viperina*, de Tunga (Figura 143).

Figura 142 - Manto Tupinambá



Fonte: Lygia Pape

Nota: Manto Tupinambá, 2000. Disponível em: <https://www.hauserwirth.com/ursula/34929-manto-tupinamba-emoies-lygia-pape/>. Acesso em: 20 ago. 2021

Figura 143 - Vanguarda viperina



Fonte: Tunga

Nota: Fotografia em preto e branco, 1985

Disponível em:

<http://revistacarbono.com/artigos/01entrevista-com-tunga/>. Acesso em: 22 ago. 2021

No âmbito do Museu da Memória e Patrimônio, o primeiro diálogo entre peças de seu acervo e obras de arte ocorreu no momento de minha visita à

seção de restauração. Nessa seção, observei retratos (em fotografia) de diretores e professores da Escola de Farmácia e Odontologia, e de outras personalidades que fizeram parte da história da instituição. Nas fotografias, mais do que as personalidades retratadas, protagonizam cicatrizes ocasionadas pelo tempo extrínseco (Figura 144).

Figura 144 – ações do tempo sobre a fotografia



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio  
 Nota: retrato (fotografia) em processo de restauração  
 Foto: Ronaldo Auad Moreira

Os desgastes ocasionados pelo tempo extrínseco, presentes nessas fotografias, levaram-me, a princípio, a obras de arte em que esses fatos se inserem como componentes de seus discursos.

Em *A corrosão do tempo*, subseção do capítulo *Peirce e as linguagens da Arte* (Moreira, 2021, p. 298-300), com base nas questões postas por Santaella e Nöth (1999, p. 73-88) em *Imagem, percepção e tempo*, abordo a escultura de Iole de Freitas (Figura 145), instalada desde o início da década de 1990 na entrada principal do Paço Imperial, prédio histórico situado na cidade do Rio de Janeiro.

Hoje, nesta obra, não mais se encontram as qualidades iniciais do cobre e dos prateados das mantas metálicas. Essa obra se tornou algo soturno. A umidade e a maresia agiram sobre ela durante os anos. Trata-se, portanto, de uma obra cujos quali-signos estão fadados a uma transformação contínua.



Figura 145 – Escultura



Fonte: Iole de Freitas, década de 1990

Nota: Escultura instalada na entrada principal do Paço Imperial, Rio de Janeiro

Foto: Ana Luísa Flores

Em seguida, foram sinalizados outros diálogos entre questões que envolvem os tempos extrínseco e intrínseco, presentes nas peças do museu, não propriamente com obras de arte, mas com fotografias de álbuns de família das docentes participantes da formação continuada compreendida nesta tese.

Nos diálogos, aspectos icônicos e documentais dessas fotografias poderão ser enfatizados, como ocorre nos vídeos resultantes do vídeo-jogo *MinasLíbano*, expostos na seção 4 desta tese. Em alguns desses vídeos, é possível ver como fotografias dos álbuns de família de minha avó mineira e de minha avó libanesa suscitaram também narrativas fictícias. Quanto à ênfase de aspectos icônicos das fotografias, apresenta-se, por exemplo, em *Duas* (<https://vimeo.com/201734852>), em que um detalhe de uma fotografia do álbum de família de minha avó libanesa teve os seus quali- signos alterados (Figura 146).

Figura 146 - tratamento cromático digital do detalhe de uma fotografia



Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: tratamento cromático digital do detalhe de uma fotografia do álbum de família de Maura Manira Nacif Auad.

Nas próximas subseções, serão expostos os vídeos-jogos *Tempo, memória e esquecimento 1 e 2* e *Museu de História Natural 1 e 2*, bem como as análises dos vídeos resultantes dessas quatro variações.

## 6.2 AS VARIAÇÕES DOS VÍDEOS-JOGOS TEMPO, MEMÓRIA E ESQUECIMENTO E MUSEU DE HISTÓRIA NATURAL

Nesta subseção serão expostas, em detalhes, as variações dos vídeos-jogos *Tempo, memória e esquecimento* e *Museu de História Natural*. Serão iniciadas pela exposição dos vídeos-jogos *Tempo, memória e esquecimento 1* e *Museu de História Natural 2*.

### 6.2.1 Tempo, memória e esquecimento 1 e Museu de História Natural 1

Os diagramas desses dois vídeos-jogos compreendem 3 blocos de 6 possibilidades: Bloco 1: Sonoro; Bloco 2: Visual; Bloco 3: Verbal.

Os três lançamentos de um dado cúbico – um lançamento para cada um dos três blocos de possibilidades – irão configurar uma combinatória triádica, a partir da qual se irá realizar um vídeo de três minutos. A delimitação dessa duração tem como propósito o exercício da prática da edição. Os participantes poderão definir o programa de criação e edição digital a ser utilizado. Nos

diagramas desses dois vídeos-jogos, há exposições claras dos itens compreendidos em cada uma das seis possibilidades dos seus três blocos.

O Bloco 2 (Visual) de ambos os jogos sinaliza que, além das visualidades fixas indicadas em cada uma de suas seis possibilidades, outras imagens em fotos e vídeos de outras fontes poderão ser ou não acrescentadas.

As seis possibilidades do Bloco 3 (Verbal) de ambos os jogos sinalizam que frases, versos, poemas e prosas poderão ser abordadas visualmente (em fontes diversas, com explorações de cores e tamanhos, dentro de uma diversidade de movimentos, surgimentos e apagamentos) e oralmente (nas vozes de seus próprios criadores e na voz do autor do vídeo). Tais abordagens se referem, respectivamente, no âmbito do cartograma das linguagens híbridas, a linguagens visuais-verbais e verbo-sonoras. Em *Tempo, memória e esquecimento 1*, os seis nomes da literatura brasileira, compreendidos em seu Bloco 3, deverão ser buscados na hipermídia, nos acervos dos participantes ou em outras fontes. Em *Museu de História Natural 1*, cada uma das seis possibilidades do Bloco 3 propõe a criação de uma frase ou de um verso a partir de uma palavra.

Peças dos seis compositores brasileiros compreendidos no Bloco 1 (Sonoro), do vídeo-jogo *Tempo, memória e esquecimento 1* poderão ser buscadas na hipermídia, nos acervos dos participantes ou em outras fontes. No vídeo-jogo *Museu de História Natural 1*, o Bloco 1 (Sonoro) compreende gravações de seis sonoridades do mundo natural realizadas pelos participantes, ou por eles buscadas na hipermídia.

É importante observar que nenhuma obra específica dos artistas envolvidos no Bloco 1 (Sonoro) e no Bloco 3 (verbal) do vídeo-jogo *Tempo, memória e esquecimento 1*, é enunciada. O que se pretende, com a ausência dessa enunciação, é fomentar encontros dos participantes com os universos desses criadores, levando-os a seleções de obras que serão inseridas nos vídeos.

Nesse vídeo-jogo, diante das seis possibilidades que poderão envolver exposições visuais-verbais ou verbo-sonoras de textos literários, presentes no Bloco 3 (Verbal), cinco das seis possibilidades do Bloco 1 (Sonoro), referem-se a composições instrumentais. No jogo, portanto, não predominam sobreposições de conteúdos verbais. O único ponto de tensão encontra-se na possibilidade 5

do Bloco 1, em que a observação *peça instrumental, sem letra* não se encontra junto ao nome de José Joaquim Emerico Lobo de Mesquita.

Apresento, inicialmente, o diagrama do vídeo-jogo *Tempo, memória e esquecimento 1* (Figura 147), e as imagens correspondentes às seis possibilidades do seu Bloco 2: Visual. Os arquivos digitais dessas imagens foram enviados às docentes participantes por e-mail.

Figura 147 - diagrama do vídeo-jogo Tempo, memória e esquecimento 1

*Jogos com o sonoro, o visual, o verbal: vídeo-jogo Tempo, Memória e Esquecimento 1 (duração de 3 minutos)*

|   | Bloco 1: Sonoro                                   | Bloco 2: Visual  | Bloco 3: Verbal   |
|---|---|--|---|
| 1 | Heitor Villa-Lobos (peça instrumental, sem letra) | Foto das Alunas e dos Alunos das turmas de 1917 da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)             | Pedro Nava (linguagens visuais-verbais, verbo-sonoras ou ambas)                 |
| 2 | Wagner Tiso (peça instrumental, sem letra)        | Quadro de formandos da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)   | Carlos Drummond de Andrade (linguagens visuais-verbais, verbo-sonoras ou ambas) |
| 3 | Francisco Mignone (peça instrumental, sem letra)  | Quadro de formandos da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)   | Paulo Mendes Campos (linguagens visuais-verbais, verbo-sonoras ou ambas)        |
| 4 | Tavinho Moura (peça instrumental, sem letra)      | Fotos dos Alunos da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)  | João Guimarães Rosa (linguagens visuais-verbais, verbo-sonora ou ambas)         |
| 5 | José Joaquim Emerico Lobo de Mesquita             | Retratos com marcas da ação do tempo, pertencentes ao acervo do Museu da Memória e Patrimônio da UNIFAL-MG + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional) | Adélia Prado (linguagens visuais-verbais, verbo-sonoras ou ambas)               |
| 6 | Milton Nascimento (peça instrumental, sem letra)  | Prédio e interiores da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)   | Murilo Mendes (linguagens visuais-verbais, verbo-sonoras ou ambas)              |

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: Diagrama original do vídeo-jogo Tempo, memória e esquecimento 1

Figura 148 - Possibilidade 1 do Bloco 2: Visual: Foto das Alunas e dos Alunos das turmas de 1917 da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio

Nota: foto do acervo do Museu da Memória e Patrimônio da UNIFAL-MG.

Reprodução: Ronaldo Auad Moreira

Figura 149 - Possibilidade 1 do Bloco 2: Visual: Foto das Alunas e dos Alunos das turmas de 1917 da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio

Nota: detalhe da foto do acervo do Museu da Memória e Patrimônio da UNIFAL-MG.

Reprodução: Ronaldo Auad Moreira



Figura 150 - Possibilidade 2 do Bloco 2: Visual: Quadro de formandos da Escola de Farmácia e Odontologia de + imagens de outras fontes (opcional)

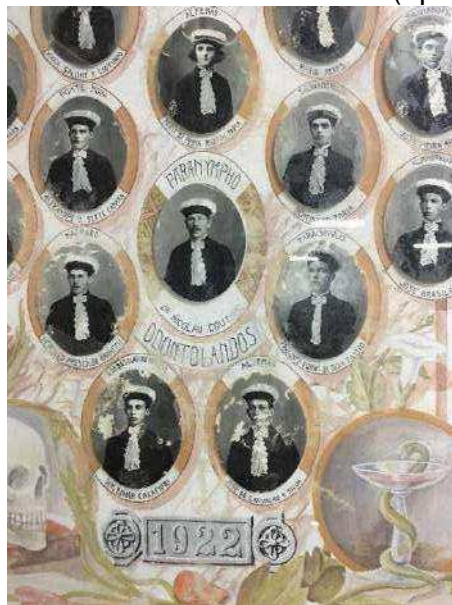


Fonte: Museu da memória e Patrimônio

Nota: Quadro de formandos de 1931 da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas.

Foto: Ronaldo Auad Moreira

Figura 151 - Possibilidade 2 do Bloco 2: Visual: Quadro de formandos da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio

Nota: Quadro de formandos de 1922 da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas. Foto: Ronaldo Auad Moreira

Figura 152 - Possibilidade 3 do Bloco 2: Visual: Quadro de formandos da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio

Nota: detalhe do quadro de formandos da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas.

Foto: Ronaldo Auad Moreira

Figura 153 - Possibilidade 4 do Bloco 2: Visual: Fotos dos Alunos da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio

Nota: Alunos da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas

Reprodução: Ronaldo Auad Moreira



Figura 154 - Possibilidade 4 do Bloco 2: Visual: Fotos dos Alunos da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio

Nota: Alunos da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas

Reprodução: Ronaldo Auad Moreira

Figura 155 - Possibilidade 5 do Bloco 2: Visual: Retratos com marcas da ação do tempo. Acervo do Museu da Memória e Patrimônio da UNIFAL-MG + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio

Nota: retrato (fotografia) em processo

de restauração. Foto: Ronaldo Auad Moreira

Figura 156 - Possibilidade 5 do Bloco 2: Visual: Retratos com marcas da ação do tempo. Acervo do Museu da Memória e Patrimônio da UNIFAL-MG + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio  
Nota: detalhe do retrato (fotografia) em processo de restauração.  
Foto: Ronaldo Auad Moreira

Figura 157 - Possibilidade 5 do Bloco 2: Visual: Retratos com marcas da ação do tempo. Acervo do Museu da Memória e Patrimônio da UNIFAL-MG + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio  
Nota: detalhe de um quadro de formatura  
Foto: Ronaldo Auad Moreira

Figura 158 - Possibilidade 5 do Bloco 2: Visual: Retratos com marcas da ação do tempo. Acervo do Museu da Memória e Patrimônio da UNIFAL-MG + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio  
Nota: detalhe de um quadro de formatura  
Foto: Ronaldo Auad Moreira

Figura 159 - Possibilidade 6 do Bloco 2: Visual: Prédio e interiores da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio  
Nota: fachada do prédio da EFOA, 1950.  
Reprodução: Ronaldo Auad Moreira

Figura 160 - Possibilidade 6 do Bloco 2: Visual: Prédio e interiores da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio

Nota: fachada do prédio da EFOA

Reprodução: Ronaldo Auad Moreira

Figura 161 - Possibilidade 6 do Bloco 2: Visual: Prédio e interiores da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio

Nota: sala de recepção da EFOA

Reprodução: Ronaldo Auad Moreira



Figura 162 - Possibilidade 6 do Bloco 2: Visual: Prédio e interiores da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu da Memória e Patrimônio

Nota: a imagem do fotógrafo desta sala de recepção da EFOA, refletida no espelho da chapeleira

Reprodução: Ronaldo Auad Moreira

Em seguida, apresento o diagrama do vídeo-jogo *Museu de História Natural 1* (Figura 163), bem como as imagens correspondentes às seis possibilidades dos seus Blocos 2: Visual. Os arquivos digitais dessas imagens também foram enviados às docentes participantes por e-mail.

Figura 163 - diagrama do vídeo-jogo Museu de História Natural 1

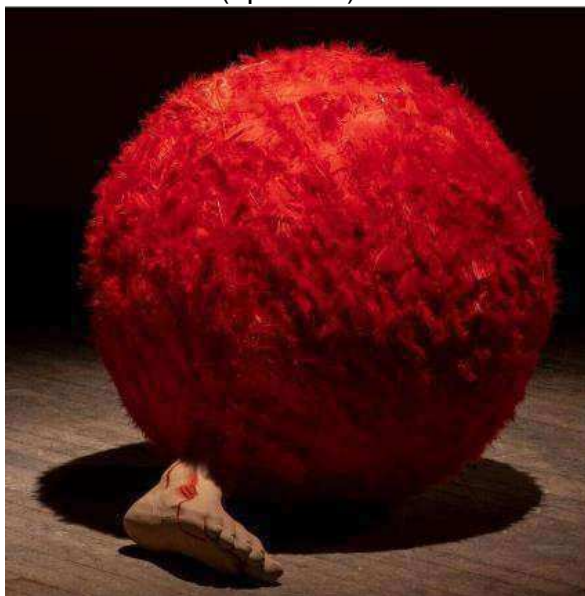
*Jogos com o sonoro, o visual, o verbal: vídeo-jogo Museu de História Natural 1 (duração de 3 minutos)*

|   | Bloco 1: Sonoro   | Bloco 2: Visual   | Bloco 3: Verbal  |
|---|---|---|--|
| 1 | Sons emitidos por aves: gravação feita pelo criador do vídeo ou a partir de arquivos sonoros encontrados na hiperídia                         | <i>Manto Tupinambá</i> , obra de Lygia Pape + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)       | Criação de uma frase ou um verso com a palavra chuva (linguagens visuais-verbais, verbo-sonoras ou ambas). |
| 2 | Sons emitidos por mamíferos: gravação feita pelo criador do vídeo ou a partir de arquivos sonoros encontrados na hiperídia                    | Piton + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)   | Criação de uma frase ou um verso com a palavra bicho (linguagens visuais-verbais, verbo-sonoras ou ambas). |
| 3 | Sons de vento: gravação feita pelo criador do vídeo ou a partir de arquivos sonoros encontrados na hiperídia                                  | <i>Vanguarda Viperina</i> , obra de Tunga + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)         | Criação de uma frase ou um verso com a palavra vento (linguagens visuais-verbais, verbo-sonoras ou ambas). |
| 4 | Sons de chuva, de tempestade: gravação feita pelo criador do vídeo ou a partir de arquivos sonoros encontrados na hiperídia                   | Detalhes do Diorama do Museu de História Natural + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)  | Criação de uma frase ou um verso com a palavra rio (linguagens visuais-verbais, verbo-sonoras ou ambas).   |
| 5 | Sons de rio, de ondas do mar, de quedas d'água: gravação feita pelo criador do vídeo ou a partir de arquivos sonoros encontrados na hiperídia | <i>Coleta da Neblina</i> , obra de Brígida Baltar + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional) | Criação de uma frase ou um verso com a palavra mata (linguagens visuais-verbais, verbo-sonoras ou ambas).  |
| 6 | Sons emitidos por insetos: gravação feita pelo criador do vídeo ou a partir de arquivos sonoros encontrados na hiperídia                      | Ossaturas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)   | Criação de uma frase ou um verso com a palavra mar (linguagens visuais-verbais, verbo-sonoras ou ambas).   |

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: diagrama original do vídeo-jogo Museu da História Natural 1

Figura 164 - Possibilidade 1 do Bloco 2: Visual: *Manto Tupinambá*, obra de Lygia Pape + imagens de outras fontes (opcional)



Fonte: Lygia Pape

Nota: disponível em:

<https://www.hauserwirth.com/ursula/34929-manto-tupinamba-memories-lygia-pape/>. Acesso em: 20 ago. 2021

Figura 165 - Possibilidade 1 do Bloco 2: Visual: Manto Tupinambá, obra de Lygia Pape + imagens de outras fontes (opcional)



Fonte: Lygia Pape

Nota: disponível em:

<https://www.hauserwirth.com/ursula/34929-manto-tupinamba-memories-lygia-pape/>. Acesso em: 20 ago. 2021

Figura 166 - Possibilidade 1 do Bloco 2: Visual: Manto Tupinambá, obra de Lygia Pape + imagens de outras fontes (opcional)

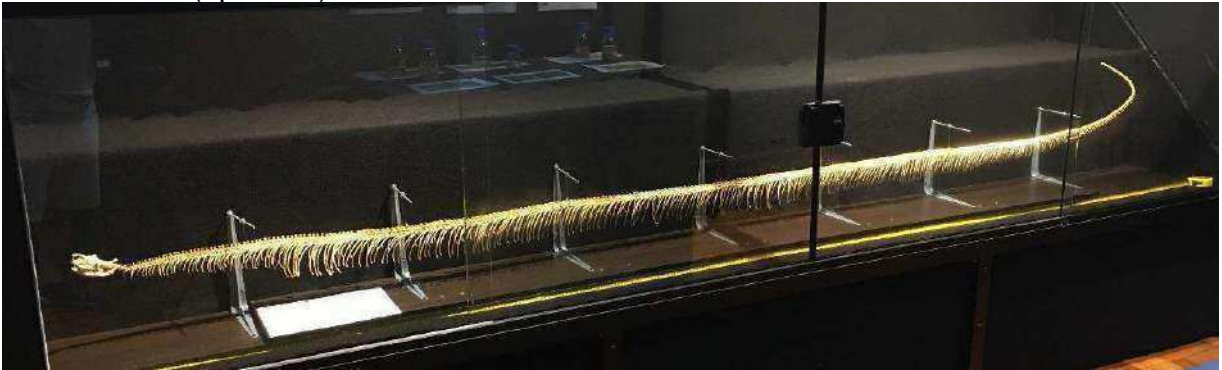


Fonte: Lygia Pape

Nota: disponível em: <https://www.hauserwirth.com/ursula/34929-manto-tupinamba-memories-lygia-pape/>. Acesso em: 20 ago. 2021



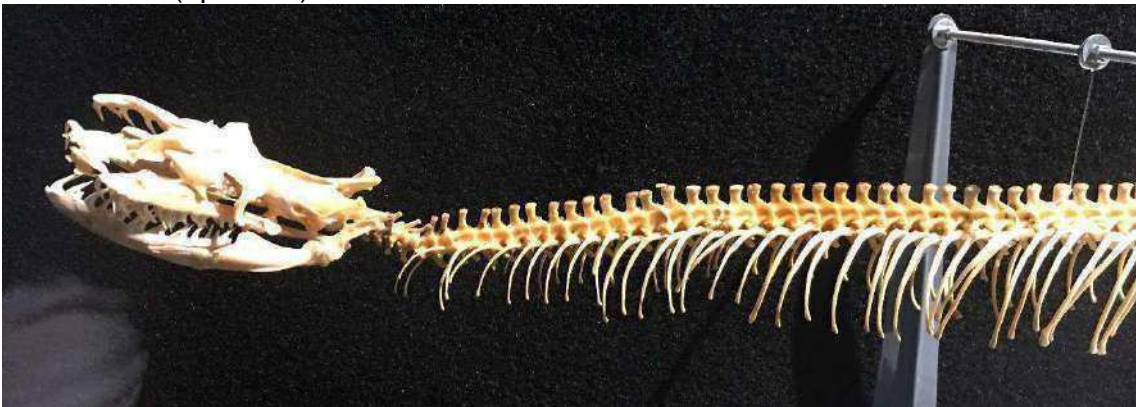
Figura 167 - Possibilidade 2 do Bloco 2: Visual: Píton + imagens de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu de História Natural

Nota: Serpente Píton. Foto: Ronaldo Auad Moreira

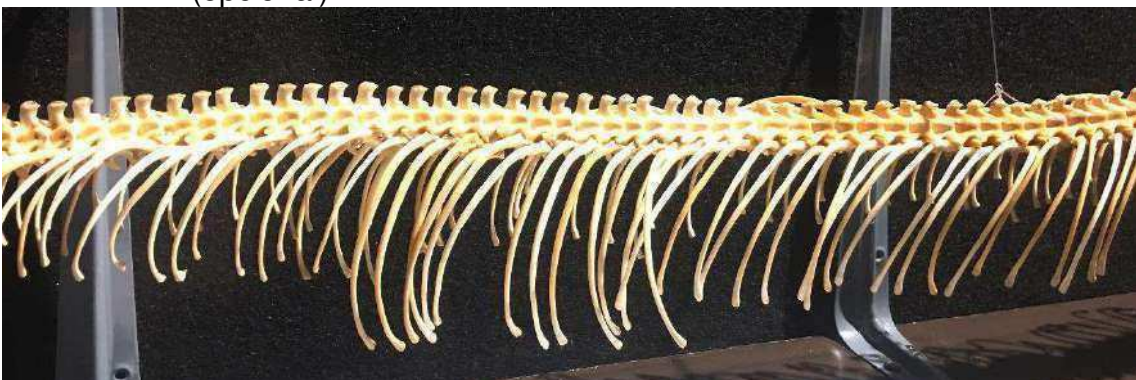
Figura 168 - Possibilidade 2 do Bloco 2: Visual: Píton + imagens de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu de História Natural

Nota: Serpente Píton (detalhe). Foto: Ronaldo Auad Moreira

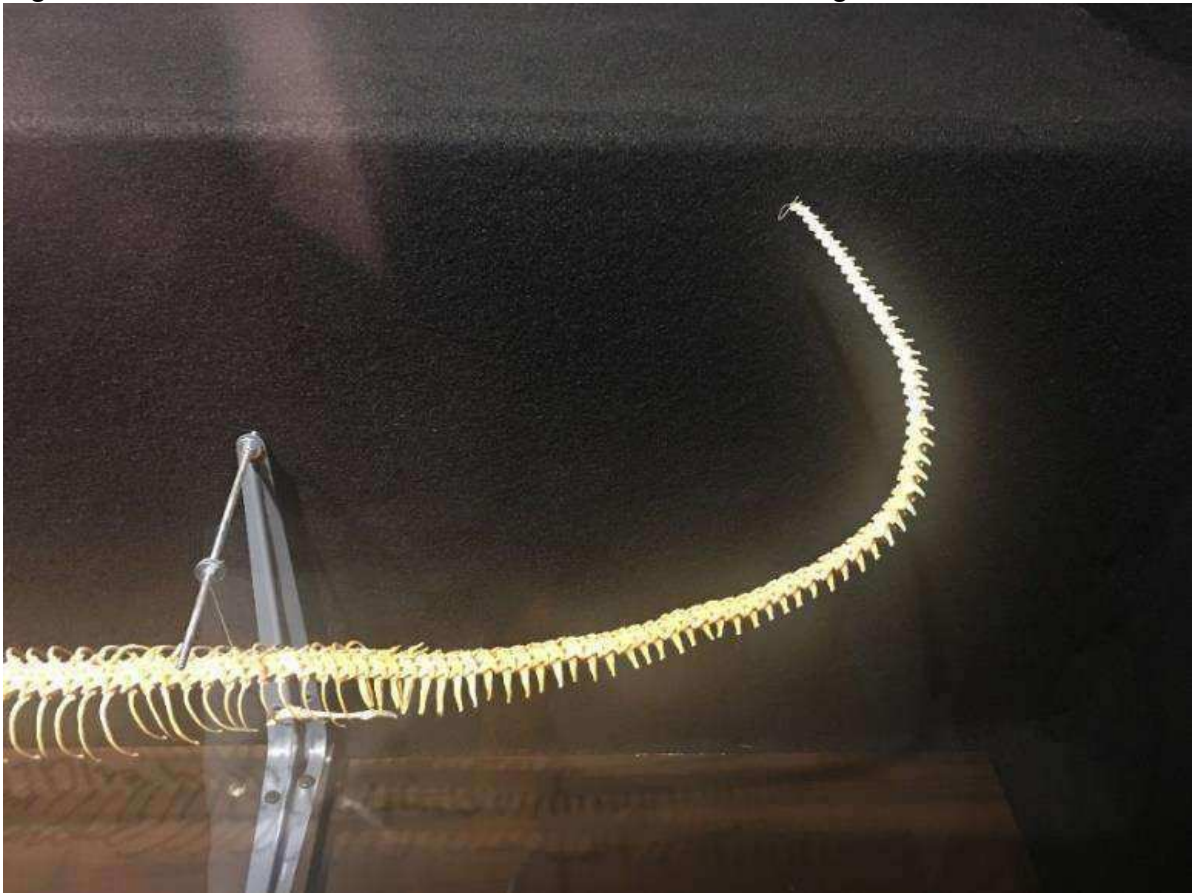
Figura 169 - Possibilidade 2 do Bloco 2: Visual: Píton + imagens de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu de História Natural

Nota: Serpente Píton (detalhe). Foto: Ronaldo Auad Moreira

Figura 170 - Possibilidade 2 do Bloco 2: Visual: Píton + imagens de outras fontes

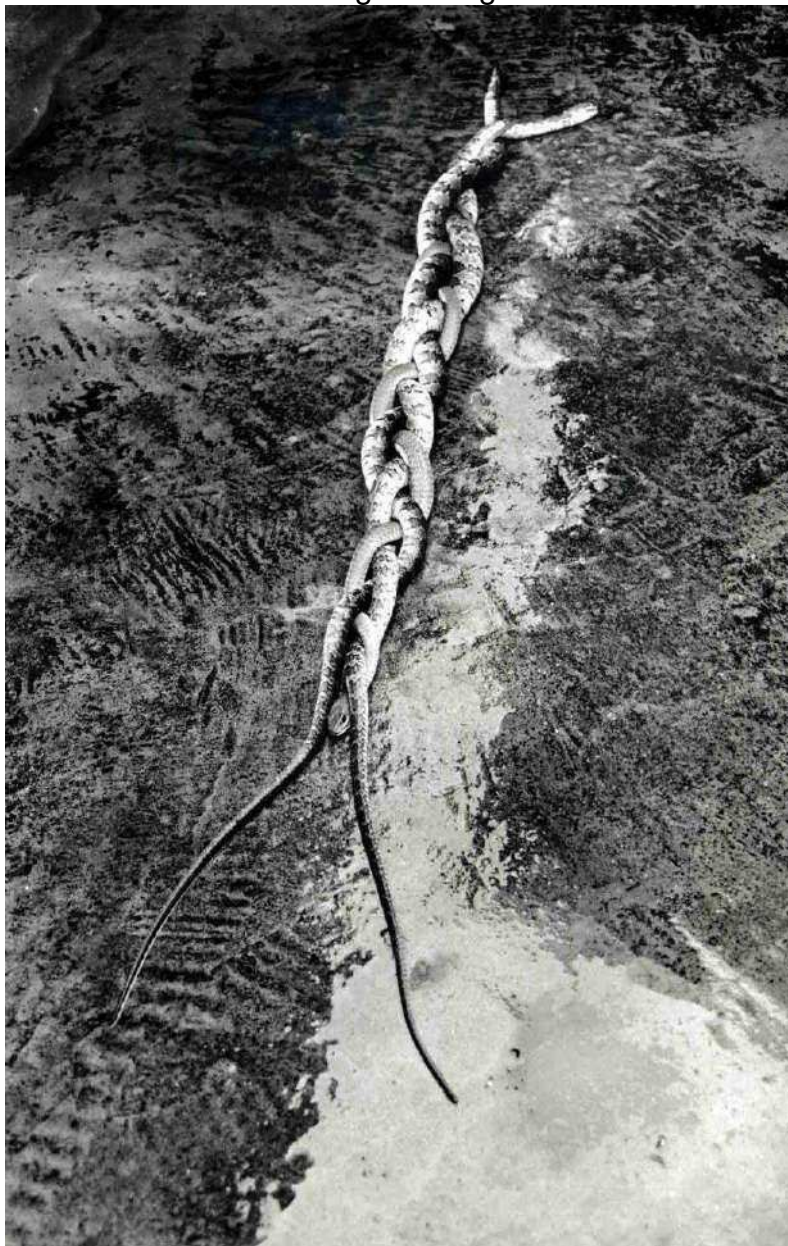


Fonte: Museu de História Natural

Nota: Serpente Píton (detalhe). Foto: Ronaldo Auad Moreira



Figura 171 - Possibilidade 3 do Bloco 2: Visual: Vanguarda Viperina, obra de Tunga + imagens de outras fontes (opcional)



Fonte: Tunga

Nota: Fotografia em preto e branco, 1985. Disponível em:  
<http://revistacarbono.com/artigos/01entrevista-com-tunga/>.  
Acesso em: 23 ago.2021

Figura 172 - Possibilidade 4 do Bloco 2: Visual: Detalhes do Diorama do Museu de História Natural + imagens de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu de História Natural

Nota: Diorama do Museu de História Natural (detalhe)

Foto: Ronaldo Auad Moreira

Figura 173 - Possibilidade 4 do Bloco 2: Visual: Detalhes do Diorama do Museu de História Natural + imagens de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu de História Natural

Nota: Diorama do Museu de História Natural (detalhe)

Foto: Ronaldo Auad Moreira

Figura 174 - Possibilidade 4 do Bloco 2: Visual: Detalhes do Diorama do Museu de História Natural + imagens de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu de História Natural  
Nota: Diorama do Museu de História Natural (detalhe)  
Foto: Ronaldo Auad Moreira

Figura 175 - Possibilidade 4 do Bloco 2: Visual: Detalhes do Diorama do Museu de História Natural + imagens de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu de História Natural  
Nota: Diorama do Museu de História Natural (detalhe)  
Foto: Ronaldo Auad Moreira



Figura 176 - Possibilidade 5 do Bloco 2: Visual: Coleta da Neblina, obra de Brígida Baltar + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)



Fonte: Brígida Baltar

Nota: Disponível em: <https://wstutz.blogspot.com/2008/05/brigida-baltar-e-os-instntaneos-do.html>. Acesso em: 22 jun. 2023

Figura 177 - Possibilidade 5 do Bloco 2: Visual: Coleta da Neblina, obra de Brígida Baltar + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)



Fonte: Brígida Baltar

Nota: Disponível em: <https://wstutz.blogspot.com/2008/05/brigida-baltar-e-os-instntaneos-do.html>. Acesso em: 22 jun. 2023

Figura 178 - Possibilidade 6 do Bloco 2: Visual: Ossaturas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)



Fonte: Museu de História Natural  
 Nota: esqueleto de um cachorro (detalhe)  
 Foto Ronaldo Auad Moreira

Nos diagramas aqui expostos, é possível perceber que esses dois vídeos-jogos foram elaborados a partir de consonâncias entre as possibilidades sonoras, visuais e verbais presentes em seus três blocos.

Em *Tempo, memória e esquecimento 1*, combinatórias definidas pelos três lançamentos do dado cúbico, poderão aproximar, por exemplo, Wagner Tiso (peça instrumental, sem letra) – possibilidade 2 do Bloco 1 (Sonoro); Fotos dos alunos da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional) — possibilidade 4 do Bloco 2 (Visual); Pedro Nava (linguagens visuais-verbais, verbo-sonoras ou ambas) – possibilidade 1 do Bloco 3 (Verbal).

Em *Museu de História Natural 1*, poderão se dar aproximações entre Sons de rio, de ondas do mar, de quedas d'água: gravação feita pelo criador do vídeo ou a partir de arquivos sonoros encontrados na hipermídia — possibilidade 5 do Bloco 1 (Sonoro); Manto Tupinambá, obra de Lygia Pape + imagens em fotos e



vídeos de outras fontes — possibilidade 1 do Bloco 2 (Visual); Criação de uma frase ou um verso com a palavra chuva (linguagens visuais-verbais, verbo-sonoras ou ambas) — possibilidade 1 do Bloco 3 (Verbal).

Após a exposição dos vídeos-jogos *Tempo, memória e esquecimento 1* e *Museu de História Natural 1*, passo agora a apresentar, em detalhes, os vídeos-jogos *Tempo, memória e esquecimento 2* e *Museu de História Natural 2*, também elaborados a partir de consonâncias entre as possibilidades sonoras, visuais e verbais presentes em seus três blocos.

### 6.2.2 Tempo, memória e esquecimento 2 e Museu de História Natural 2.

Por compreenderem, em seus diagramas, um número expressivo de vídeos, níveis mais intensos de hibridização residem nesses dois vídeos-jogos. Entre os Blocos 1 e 3 de *Tempo, memória e esquecimento 2*, encontram-se distribuídos 52 vídeos. Em *Museu de História Natural 2*, encontram-se 29 vídeos, também distribuídos entre os seus Blocos 1 e 3. São vídeos curtíssimos, que duram segundos, e que registram aspectos dos acervos do Museu da Memória e Patrimônio e do Museu de História Natural, abordados, respectivamente, nesses dois vídeos-jogos.

A denominação dos Blocos 1 e 3 dos dois vídeos-jogos advém do cartograma das linguagens híbridas que compreende o vídeo como uma *linguagem verbo-visual-sonora*.

O Bloco 2, de *Tempo, memória e esquecimento 2*, denominado *Linguagem sonora*, também em consonância com o cartograma das linguagens híbridas, compreende, em ordem alterada, os seis compositores brasileiros incluídos em *Tempo, memória e esquecimento 1*. A partir da manutenção desses seis compositores, é possível perceber hibridizações entre a temporalidade de suas composições e a temporalidade dos vídeos. Como sinalizado em *Tempo, memória e esquecimento 1*, peças musicais desses compositores deverão ser buscadas em arquivos digitais disponíveis na hipermídia ou em outras fontes.

O Bloco 2, de *Museu de História Natural 2*, denominado *linguagem visual*, também em consonância com o *cartograma das linguagens híbridas*, compreende obras dos mesmos artistas visuais brasileiros presentes em *Museu de História Natural 1*. Além de *Vanguarda Viperina*, uma outra obra de Tunga é

apresentada, bem como outras obras das séries *Manto Tupinambá*, de Lygia Pape, e *Coleta da neblina*, de Brígida Baltar. A presença de imagens fixas de obras desses mesmos artistas, em *Museu de História Natural 2*, fará com que se perceba suas inserções no fluxo temporal dos vídeos.

Os arquivos digitais dos vídeos compreendidos nos Blocos 1 e 3 de *Tempo, memória e esquecimento 2* e *Museu de História Natural 2*, bem como das reproduções presentes no Bloco 2 de *Museu de História Natural 2*, encontram-se disponíveis, no google drive, nas seguintes pastas: *Vídeos presentes nos Blocos 1 e 3 do vídeo-jogo Tempo, memória e esquecimento 2*, *Vídeos presentes nos Blocos 1 e 3 do vídeo-jogo Museu de História Natural 2*, e *Obras de arte presentes no Bloco 2 do vídeo-jogo Museu de História Natural 2*.

Exponho, em seguida, os diagramas de *Tempo, memória e esquecimento 2* (Figura 179) e de *Museu de História Natural 2* (Figura 180), este último acompanhado de imagens referentes ao seu Bloco 2.

Figura 179 - diagrama do vídeo-jogo Tempo, memória e esquecimento 2

Jogos com o sonoro, o visual, o verbal: vídeo-jogo *Tempo, Memória e Esquecimento 2* (duração de 3 minutos)

|   | Bloco 1: Linguagem verbo-visual-sonora  | Bloco 2: Linguagem sonora                         | Bloco 3: Linguagem verbo-visual sonora  |
|---|---|---|---|
| 1 | Vídeos do Jogo Tempo, Memória e Esquecimento 2: Possibilidade 1 A, Possibilidade 1 B, Possibilidade 1 C, Possibilidade 1 D                    | Francisco Mignone (peça instrumental, sem letra)  | Vídeos do Jogo Tempo, Memória e Esquecimento 2: Possibilidade 6 F, Possibilidade 6 G, Possibilidade 6 H, Possibilidade 6 I, Possibilidade 6 J |
| 2 | Vídeos do Jogo Tempo, Memória e Esquecimento 2: Possibilidade 2 A, Possibilidade 2 B, Possibilidade 2 C, Possibilidade 2 D                    | Wagner Tiso (peça instrumental, sem letra)        | Vídeos do Jogo Tempo, Memória e Esquecimento 2: Possibilidade 5 E, Possibilidade 5 F, Possibilidade 5 G, Possibilidade 5 H, Possibilidade 5 I |
| 3 | Vídeos do Jogo Tempo, Memória e Esquecimento 2: Possibilidade 3 A, Possibilidade 3 B, Possibilidade 3 C, Possibilidade 3 D                    | Heitor Villa-Lobos (peça instrumental, sem letra) | Vídeos do Jogo Tempo, Memória e Esquecimento 2: Possibilidade 4 E, Possibilidade 4 F, Possibilidade 4 G, Possibilidade 4 H, Possibilidade 4 I |
| 4 | Vídeos do Jogo Tempo, Memória e Esquecimento 2: Possibilidade 4 A, Possibilidade 4 B, Possibilidade 4 C, Possibilidade 4 D                    | Milton Nascimento (peça instrumental, sem letra)  | Vídeos do Jogo Tempo, Memória e Esquecimento 2: Possibilidade 3 E, Possibilidade 3 F, Possibilidade 3 G, Possibilidade 3 H, Possibilidade 3 I |
| 5 | Vídeos do Jogo Tempo, Memória e Esquecimento 2: Possibilidade 5 A, Possibilidade 5 B, Possibilidade 5 C, Possibilidade 5 D                    | José Joaquim Emerico Lobo de Mesquita             | Vídeos do Jogo Tempo, Memória e Esquecimento 2: Possibilidade 2 E, Possibilidade 2 F, Possibilidade 2 G, Possibilidade 2 H                    |
| 6 | Vídeos do Jogo Tempo, Memória e Esquecimento 2: Possibilidade 6 A, Possibilidade 6 B, Possibilidade 6 C, Possibilidade 6 D, Possibilidade 6 E | Tavinho Moura (peça instrumental, sem letra)      | Vídeos do Jogo Tempo, Memória e Esquecimento 2: Possibilidade 1 E, Possibilidade 1 F, Possibilidade 1 G                                       |

Os arquivos dos vídeos compreendidos nos Blocos 1 e 3, estão disponíveis, no google drive, na pasta

VÍDEOS DO JOGO TEMPO, MEMÓRIA E ESQUECIMENTO 2

As peças musicais do Bloco 2 deverão ser buscadas em arquivos digitais disponíveis na hiperídia ou em outras fontes

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: diagrama original do vídeo-jogo Tempo, memória e esquecimento 2

Figura 180 - diagrama do vídeo-jogo Museu de História Natural 2.

Jogos com o sonoro, o visual, o verbal: vídeo-jogo Museu de História Natural 2 (duração de 3 minutos)

|   | Bloco 1: Linguagem verbo-visual-sonora  | Bloco 2: Linguagem visual                          | Bloco 3: Linguagem verbo-visual-sonora   |
|---|---|--|--|
| 1 | Vídeos do Jogo Museu de História Natural 2: Possibilidade 1 A, Possibilidade 1 B, Possibilidade 1 C | <i>Manto Tupinambá</i> , obra de Lygia Pape        | Vídeos do Jogo Museu de História Natural 2: Possibilidade 4 C, Possibilidade 4 D                                       |
| 2 | Vídeos do Jogo Museu de História Natural 2: Possibilidade 2 A, Possibilidade 2 B                    | <i>Manto Tupinambá</i> , obra de Lygia Pape        | Vídeos do Jogo Museu de História Natural 2: Possibilidade 6 D, Possibilidade 6 E, Possibilidade 6 F                    |
| 3 | Vídeos do Jogo Museu de História Natural 2: Possibilidade 3 A, Possibilidade 3 B, Possibilidade 3 C | <i>Coleta da Nebliana</i> , obra de Brígida Baltar | Vídeos do Jogo Museu de História Natural 2: Possibilidade 5 A, Possibilidade 5 C                                       |
| 4 | Vídeos do Jogo Museu de História Natural 2: Possibilidade 4 A, Possibilidade 4 B                    | <i>Coleta da Nebliana</i> , obra de Brígida Baltar | Vídeos do Jogo Museu de História Natural 2: Possibilidade 3 D, Possibilidade 5 D, Possibilidade 5 E, Possibilidade 5 F |
| 5 | Vídeos do Jogo Museu de História Natural 2: Possibilidade 6 A, Possibilidade 6 B, Possibilidade 6 C | <i>Entre dois mundos</i> (detalhe), obra de Tunga  | Vídeos do Jogo Museu de História Natural 2: Possibilidade 2 C, Possibilidade 2 D                                       |
| 6 | Vídeos do Jogo Museu de História Natural 2: Possibilidade 5 B                                       | <i>Vanguarda Viperina</i> , obra de Tunga          | Vídeos do Jogo Museu de História Natural 2: Possibilidade 1 D, Possibilidade 1 E                                       |

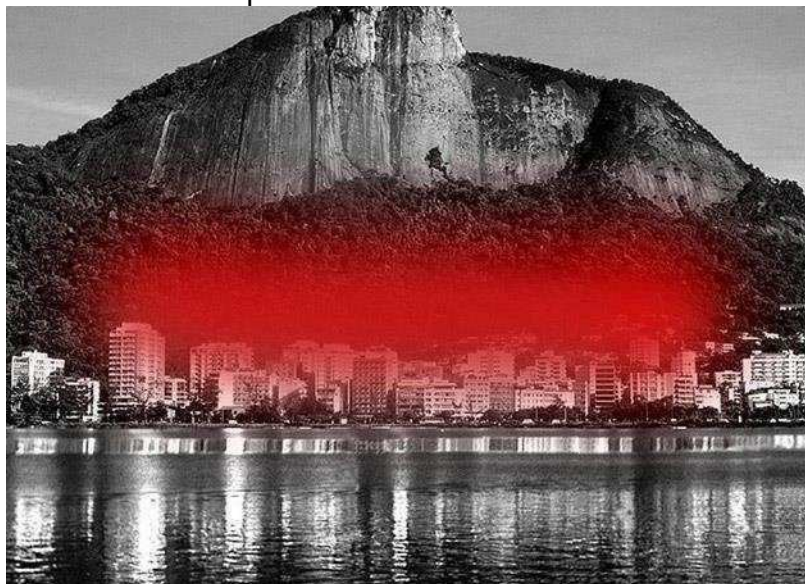
Os arquivos dos vídeos compreendidos nos Blocos 1 e 3, estão disponíveis, no google drive, na pasta VÍDEOS DO JOGO MUSEU DE HISTÓRIA NATURAL 2

As reproduções compreendidas no Bloco 2 estão disponíveis, no google drive, na pasta REPRODUÇÕES DE OBRAS DO JOGO MUSEU DE HISTÓRIA NATURAL 2

Fonte: Ronaldo Auad Moreira

Nota: diagrama original do vídeo-jogo Museu de História Natural 2

Figura 181 - Possibilidade 1 do Bloco 2: Linguagem Visual: Manto Tupinambá



Fonte: Lygia Pape

Nota: Disponível em. <https://www.wikiart.org/en/lygia-pape/manto-upinamb-2000>.

Acesso em: 20 jun. 2023

Figura 182 - Possibilidade 2 do Bloco 2: Linguagem Visual:  
Manto Tupinambá



Fonte: Lygia Pape.

Nota: Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/lygia-pape/manto-tupinamb-2000>. Acesso em: 21 jun. 2023

Figura 183 - Possibilidade 3 do Bloco 2: Linguagem Visual: Coleta da  
Neblina, obra de Brígida Baltar



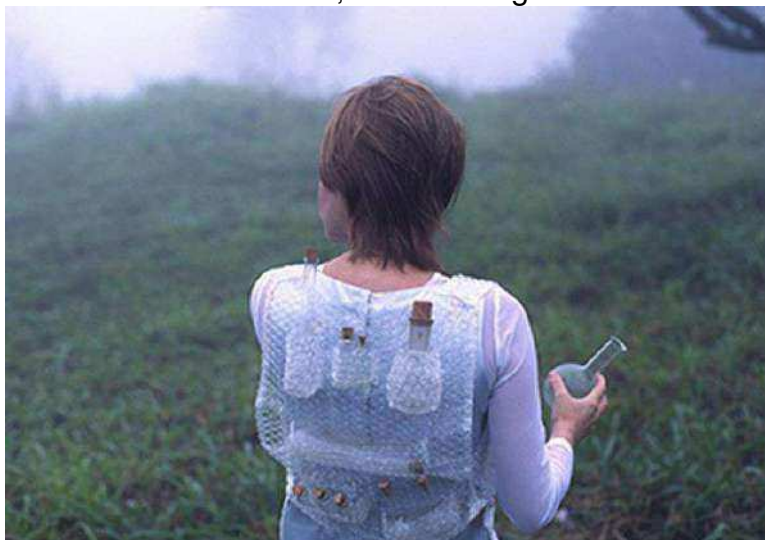
Fonte: Brígida Baltar

Nota: Disponível em: <https://brigidabaltar.com/pt/obras/#380>.

Acesso em: 22 jun. 2023



Figura 184 - Possibilidade 4 do Bloco 2: Linguagem Visual: Coleta da Neblina, obra de Brígida Baltar

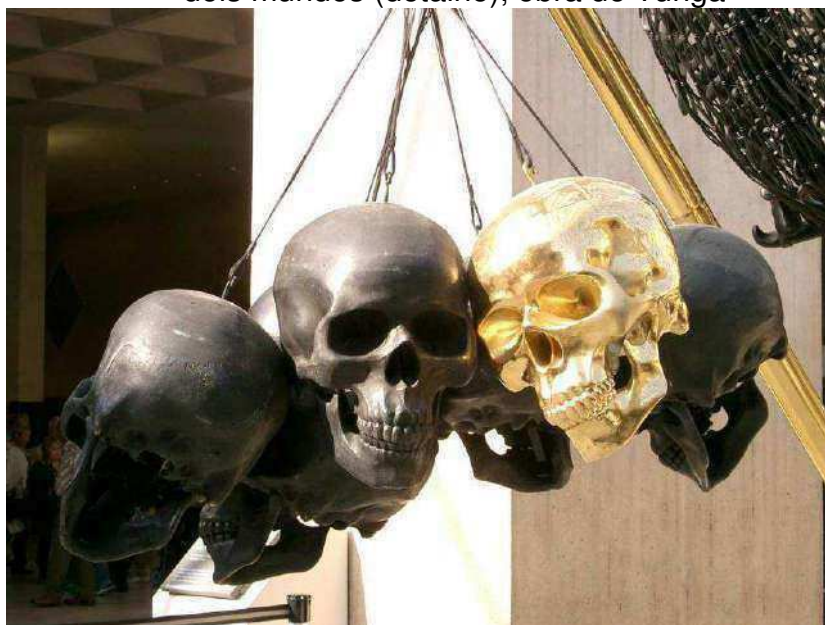


Fonte: Brígida Baltar

Nota: Disponível em: <https://brigidabaltar.com/pt/obras/#380>

Acesso em: 22 jun. 2023

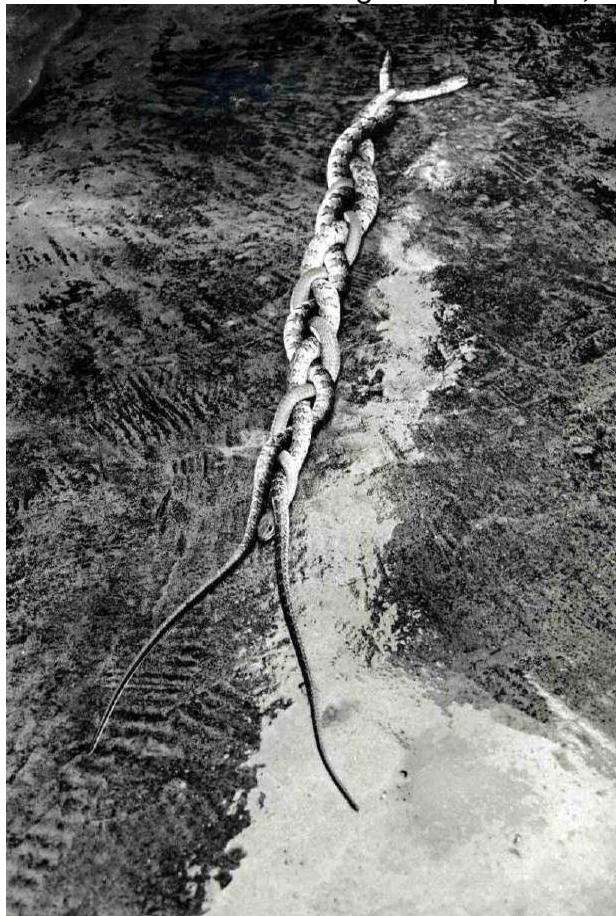
Figura 185 - Possibilidade 5 do Bloco 2: Linguagem Visual: Entre dois mundos (detalhe), obra de Tunga



Fonte: Tunga

Nota: disponível em: <https://www.tungaoficial.com.br/pt/trabalhos/a-la-lumiere-des-deux-mondes/>. Acesso em: 23 jun.2023.

Figura 186 - Possibilidade 6 do Bloco 2: Linguagem Visual: Vanguarda Viperina, obra de Tunga



Fonte: Tunga

Nota: disponível em: <http://revistacarbono.com/artigos/01entrevista-com-tunga/>. Acesso em: 23 ago. 2021

Após a exposição dos vídeos-jogos *Tempo, memória e esquecimento 1 e 2* e *Museu de História Natural 1 e 2* seguem, na próxima subseção, a proposição e o desenvolvimento das variações no âmbito do processo de formação continuada em questão.

### 6.3 PROPOSIÇÃO E DESENVOLVIMENTO DOS VÍDEOS-JOGOS TEMPO, MEMÓRIA E ESQUECIMENTO 1 E 2 E MUSEU DE HISTÓRIA NATURAL 1 E 2

A proposição dos quatro vídeos-jogos às docentes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental ocorreu em treze de junho de dois mil e vinte e três, durante a última etapa do processo de formação continuada realizado na Escola Estadual Dr Arlindo da Silveira, situada em Alfenas-MG.

Esclareci, inicialmente, às docentes que esses quatro vídeos-jogos, denominados *Tempo, memória e esquecimento 1 e 2* e *Museu de História Natural 1 e 2* poderiam ser desenvolvidos no âmbito da referida escola, bem como em suas residências. No momento inicial, expus também que o vídeo é compreendido por *Um cartograma das linguagens híbridas* (Santaella, 2001, 386), como uma linguagem que traz em si a lógica da sonoridade. Acrescentei que, mesmo quando não acompanhado de trilha sonora, podemos perceber, em sua sintaxe, acelerações, desacelerações e pausas, aspectos presentes em outras artes do tempo, como a música, o cinema, a dança e o teatro.

Em seguida, expus, primeiramente, as orientações gerais para o desenvolvimento desses quatro vídeos-jogos. Os aspectos compreendidos nessas orientações encontram-se nas subseções 6.2.1 e 6.2.2. Sobre as análises dos vídeos gerados a partir dos quatro vídeos-jogos propostos, esclareci que elas serão norteadas por *Matrizes da linguagem e pensamento - sonora, visual, verbal*, teoria que também norteou as análises dos desenhos e das colagens resultantes das variações *Jogo infância: tempo e memória* e *Campo de reações*, apresentadas na seção 5 desta tese.

Após a exposição das orientações gerais, as docentes falaram de suas experiências com realizações de vídeos durante a pandemia COVID- 19. Após ouvi-las, disse a elas que essas experiências com a linguagem do vídeo e com os programas de criação e edição digital adotados, poderiam embasar a realização dos vídeos resultantes das combinatórias definidas pelos lances do dado cúbico. Nas próximas subseções, serão apresentadas as análises dos vídeos gerados pelas docentes participantes do processo de formação continuada, a partir dos vídeos-jogos *Tempo, memória e esquecimento 1 e 2* e *Museu de História Natural 1 e 2*.

### 6.3.1 Tempo, memória e esquecimento 1 e Museu de História Natural 1

A primeira análise compreende um dos vídeos realizados a partir do vídeo-jogo *Tempo, Memória e Esquecimento 1*, disponível, no google drive.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Vídeo disponível na pasta *vídeos resultantes dos vídeos-jogos Tempo, memória e esquecimento 1 e Museu de História Natural 1*.



Este vídeo foi gerado a partir da combinatória 2 — 6 — 2 que compreende, respectivamente, a possibilidade 2 do Bloco 1: Sonoro (Wagner Tiso (peça instrumental, sem letra); a possibilidade 6 do Bloco 2: Visual (Prédio e interiores da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional) e; a possibilidade 2 do Bloco 3: Verbal (Carlos Drummond de Andrade (linguagens visuais-verbais, verbo-sonoras ou ambas)). No primeiro quadro, sob um curto silêncio, são apresentadas, em um campo escuro, três fotografias de exteriores e interiores de prédios da Escola de Farmácia e Odontologia de Alfenas (EFOA), parcialmente sobrepostas e alinhadas em diagonal. No surgimento da quarta fotografia, que se insere como o primeiro elemento dessa frase, inicia-se a execução da canção *Luisa*, de Antonio Carlos Jobim, arranjada por Wagner Tiso, canção que passa a coexistir com as visualidades e visuais-verbalidades que se seguem, todas sobre o mesmo campo escuro presente no primeiro quadro.

O segundo quadro compreende um poema de Carlos Drummond de Andrade, à direita, em fonte branca sobre área retangular vertical cinza escuro. Após um curto espaço de tempo, surge, no mesmo quadro, à esquerda, uma fotografia em preto e branco da fachada do prédio da EFOA, de 1950.

No terceiro quadro, *Para sempre*, de Drummond, cujo título apresenta-se em amarelo, e o corpo do poema, em verde, encontra-se à esquerda. Em seguida, no lado direito do campo, surge um quadrado em diagonal que compreende 16 repetições cromatizadas de uma fotografia do poeta: em verdes, na parte superior, e em violeta e azul, na parte inferior.

O quarto quadro apresenta uma fotografia da fachada do prédio da EFOA, anterior a 1950. No quinto quadro, uma reflexão de Drummond sobre a Educação, junto a uma foto do poeta. É quatro vezes repetida em uma sequência temporal. Essas repetições entram em diálogo com as repetições cromatizadas da foto do poeta.

No sexto quadro, à direita, apresenta-se *Parêmia de um cavalo* cujo título e corpo em vermelho estão parcialmente sobrepostos a uma fotografia do interior do prédio da EFOA, à esquerda. Um detalhe dessa fotografia é exposto no sétimo quadro. Trata-se da imagem de um jovem (o fotógrafo) refletida no espelho da chapeleira que pertencia à sala de recepção da escola.

O oitavo quadro traz o poema *A palavra mágica*, à esquerda, junto a uma foto de Drummond, à direita. Sobre o campo escuro, o título do poema, em branco, assume uma qualidade luminosa. Cromatismos são aplicados a cada uma das linhas do poema. A mesma foto da fachada do prédio da EFOA, anterior a 1950, apresenta-se no nono quadro.

Um movimento de queda desta foto ocorre rumo à parte inferior direita do campo escuro, que a faz desaparecer. Esse campo escuro se fixa por um curto espaço de tempo. Em seguida, no mesmo quadro, a execução de *Luisa* transita para a execução de *Eu sei que vou te amar*, também de Antonio Carlos Jobim, em parceria com Vinicius de Moraes, quando surge, acima, à esquerda, a fotografia da fachada anterior a 1950, e, abaixo, à direita, em movimento, a fotografia da escultura do poeta, instalada na faixa litorânea da cidade do Rio de Janeiro.

O décimo quadro nos traz, em sobreposição parcial, a repetição da assinatura do poeta junto à sua foto. O poema *Idade madura*, apresenta-se, no décimo primeiro quadro, junto à rerepresentação da imagem de um jovem (o fotógrafo) refletida no espelho da chapeleira. Esse poema apresenta-se a partir de um registro fotográfico da página de um livro. São, portanto, duas fotografias, a do detalhe e a da página de um livro de Drummond.

No décimo segundo quadro, o último do vídeo, há a repetição do quadro de abertura. Nele reside uma frase em diagonal com quatro fotografias parcialmente sobrepostas. A última foto aparece inscrita no canto inferior direito a da imagem de um jovem (o fotógrafo) refletida no espelho. O movimento parece ser de ascendência, visto que esta última foto (ver Figura 181) nos direciona para a foto que registra a sala de visitas em que se encontra a chapeleira.

O objeto imediato desse jogo, ou seja, o recorte nele determinado de aspectos sobre tempo, memória e esquecimento, que habitam o seu objeto dinâmico, presentificam-se, no vídeo, a partir de hibridizações de linguagens advindas das três matrizes: a sonoridade instrumental de duas canções de Tom Jobim (linguagem sonora), pontuada por fotografias (linguagem visual) e por visualidades do verbal (linguagem visual-verbal).

O tom melancólico presente nos arranjos de Wagner Tiso para as duas canções de Antonio Carlos Jobim, sem as suas respectivas letras, entram em

diálogo com o universo drummondiano, também sóbrio, sem adjetivações. A sintaxe elaborada pela autora do vídeo nos traz, em alguns momentos, cromatismos encarnados em palavras e fotografias, que reduzem um pouco o tom melancólico dos arranjos de Tiso, advindo das vozes do violoncelo e do piano.

Consonâncias e não dissonâncias entre o sonoro, o visual e o verbal se estabelecem, portanto, ao logo do desenvolvimento do vídeo. Os aspectos sintáticos, formais e discursivos nele presentes o aproximam de uma tipologia básica, advinda de experiências com fins didático-pedagógicos. Mas, dentro dessa tipologia, é possível ver como sua autora deu corpo às reações causadas pela combinatória definida pelos lances do dado cúbico. Dar corpo significa resolver um problema posto por essa combinatória.

No plano sintático, podemos ver as transições entre os quadros, o tempo de exposição das imagens isoladas ou conjugadas a poemas de Drummond, selecionados a partir da imersão proposta pelo vídeo-jogo, o que também ocorreu no plano da música, a partir do que foi selecionado no processo de imersão no universo de Wagner Tiso.

A segunda análise compreende o vídeo gerado a partir do vídeo-jogo *Museu de História Natural 1*, disponível no google drive<sup>36</sup>, desenvolvido a partir da combinatória 4 — 2 — 3, que corresponde, respectivamente, a possibilidade 4 do Bloco 1: Sonoro (Sons de chuva, de tempestade: gravação feita pelo criador do vídeo ou a partir de arquivos sonoros encontrados na hipermídia); a possibilidade 2 do Bloco 2: visual (Pítton + imagens em fotos e vídeos de outras fontes (opcional)) e; a possibilidade 3 do Bloco 3: Verbal (Uma frase ou um verso com a palavra vento (linguagens visuais-verbais, verbo-sonoras ou ambas)).

O fluxo temporal do vídeo é pontuado pela abordagem visual-verbal da palavra vento, em destaque ou em versos, em fontes cromáticas gestuais e gráficas de tamanhos diversos, e que, em muitos momentos, parecem dialogar com os quali-signos das imagens apresentadas.

Sons de chuva, em três intensidades, ocorrem no primeiro quadro, junto à imagem fixa de uma serpente verde a ocupar todo o espaço. A palavra vento,

---

<sup>36</sup> Vídeo disponível na pasta *vídeos resultantes dos vídeos-jogos Tempo, memória e esquecimento 1 e Museu de História Natural 1*.

em fonte gestual branca, espessa como uma pincelada, apresenta-se parcialmente sobreposta à fotografia, no canto inferior direito do quadro.

No mesmo primeiro quadro, a palavra vento é substituída por um verso criado pela autora — *vento, vento, ventania* – diagramado em três linhas, em fonte gestual linear vermelha, também no canto inferior direito do quadro. O vermelho dessa fonte linear contrasta com a grande presença verde da serpente exposta. O segundo quadro apresenta um detalhe da imagem fixa do início do esqueleto da serpente píton e, em sua parte superior, observa-se a palavra vento, em branco, alinhada horizontalmente, em consonância com a extensão horizontal do esqueleto. O caráter gráfico da fonte utilizada apresenta-se também em consonância com o caráter também gráfico do esqueleto da serpente. Cada uma das três primeiras letras da palavra vento é seguida de um ponto final, sendo, a última, seguida por reticências.

No quadro, ocorrem, inicialmente, sons do início de uma chuva, opacos, próximos o da chuva caindo sobre um telhado, seguidos de sons de uma chuva mais forte com sons de trovões e, por último, de apenas sons de trovões, ainda mais fortes. Nesse mesmo segundo quadro, a palavra vento apaga-se e é substituída também pela palavra vento, mas em fonte cheia regular, geométrica, em azul claro, seguida por reticências. A sequência das sonoridades do segundo e do primeiro quadro transitam para os demais quadros desse vídeo.

O terceiro quadro compreende a imagem de uma serpente amarela, a ocupar todo o enquadramento. Sobreposta à imagem, em três linhas centralizadas, aparece, respectivamente, a palavra vento em fonte gestual branca - a palavra vento, como exposta no segundo quadro - e reticências. Esse alinhamento de palavras apaga-se e é substituído pela frase *seja como o vento e espalhe amor*, apresentada na mesma fonte azul cheia presente no segundo quadro.

A sequência de sons transita para o quinto quadro que compreende um outro detalhe da fotografia do esqueleto da serpente píton e a palavra *vento*, sobreposta à fotografia, na mesma fonte gráfica presente no segundo quadro, só que alinhada diagonalmente. Neste quadro, a palavra *vento* é substituída por uma outra frase - *seja como o vento e espalhe mudança* - pontuada por reticências, em fonte gestual azul, inserida na parte superior.

No sexto quadro vemos a fotografia de uma serpente enrolada a um tronco, e, em sua parte inferior direita, o acréscimo da palavra *ventania*, em fonte gestual branca. A palavra apaga-se e é substituída pela frase – *a direção que o vento vai ninguém pode mudar* – em fonte regular verde, inserida na parte inferior direita do quadro.

O sétimo e último quadro nos traz o detalhe do final da extensão do esqueleto da serpente píton, com uma frase, sobreposta à imagem, em fonte linear vermelha, manuscrita, pontuada por reticências: *que o vento leve o que for necessário e me traga o suficiente...* A frase se apaga, deixando somente exposto o detalhe do final da extensão do esqueleto da serpente (ver Figura 170).

No vídeo, encontram-se hibridizadas sonoridades, visualidades e verbalidades referentes ao mundo natural. Em relação à visualidade, a autora recorre, a partir de outras fontes, somente a imagens referentes a este universo. Ausentam-se, portanto, imagens de obras de arte que versam sobre a natureza.

Frases e versos criados por sua autora pontuam as sequências de imagens e de sons da natureza. As conjugações entre as explorações icônicas e indiciais das linguagens sonora (variações de intensidades de sons de chuva e de tempestades), da linguagem visual (cores e formas das serpentes) e da linguagem verbal (explorações visuais-verbais de frases e palavras) resultam em um discurso em aberto, não didático, sobre aspectos do mundo natural.

A indeterminação, inerente ao jogo, compreende consonâncias, e não dissonâncias entre as seis possibilidades de seus três blocos. Como visto na análise do vídeo gerado a partir do jogo *Tempo, memória e esquecimento 1*, os aspectos sintáticos, formais e discursivos presentes nesse vídeo o aproximam também de uma tipologia básica, advinda de experiências com fins didático-pedagógicos. Mas, essa tipologia não fez afastar a expressão da subjetividade de sua autora, algo demandado a ela pela própria natureza deste vídeo-jogo.

Na próxima subseção, serão apresentadas as análises dos vídeos-jogos *Tempo, memória e esquecimento 2* e *Museu de História Natural 2*.

### 6.3.2 Tempo, memória e esquecimento 2 e Museu de História Natural 2

A primeira análise refere-se a um dos vídeos realizados a partir do vídeo-jogo *Tempo, Memória e Esquecimento 2*, disponível no google drive.<sup>37</sup> Como já exposto na subseção 6.2.2, trata-se de um vídeo-jogo que compreende 52 vídeos, de curtíssima duração, distribuídos entre os seus Blocos 1 e 3 e que registram aspectos das peças do acervo do Museu da Memória e Patrimônio da UNIFAL-MG.

O vídeo foi gerado a partir da combinatória 2 — 3 — 6, que compreende, respectivamente, a possibilidade 2 do Bloco 1: Linguagem verbo-visual-sonora (Vídeos do Jogo Tempo, Memória e Esquecimento 2: Possibilidade 2 A, Possibilidade 2 B, Possibilidade 2 C, Possibilidade 2 D); a possibilidade 3 do Bloco 2: Linguagem sonora (Heitor Villa-Lobos - peça instrumental, sem letra); a possibilidade 6 do Bloco 3: Linguagem verbo-visual-sonora (Vídeos do Jogo Tempo, Memória e Esquecimento 2: Possibilidade 1 E, Possibilidade 1 F, Possibilidade 1 G).

Uma reflexão sobre o tempo (visual-verbal) se apresenta no início desse vídeo, em fonte manuscrita branca, sobre um campo retangular cinza escuro: “vem o tempo, e já chegou, em que você já não é mais dono do tempo que passou”, de Paulo Lucas Jacinto. A reflexão, como as demais reflexões sobre o tempo presentes no vídeo, advém da série *“Pensador* e de outras fontes disponíveis na hipermídia. A frase permanece fixa, por segundos, sob o som da audiência da gravação ao vivo de uma peça de Heitor Villa-Lobos, cuja execução se dá logo em seguida.

Surge, então, um vídeo que registra o percurso rápido do olhar sobre uma fotografia amarelecida da construção do prédio da EFOA, realizada na década de 1950. Sobre o vídeo, inscreve-se a frase *Tempo...Memória...* em fonte manuscrita vermelha, alinhada em horizontal na parte inferior do campo. Na sequência, apresenta-se uma outra reflexão sobre o tempo, de Soll Alcântara: “Para cada momento há um tempo, para cada tempo um instante”.

---

<sup>37</sup> Vídeo disponível na pasta *vídeos resultantes dos vídeos-jogos Tempo, memória e esquecimento 2 e Museu de História Natural 2*.



Em seguida, é apresentado um vídeo que explora, em movimentos rápidos, closes dos rostos de alunas e alunos da primeira turma de graduandos da EFOA, em fotografia datada de 1917. Sobre os movimentos, surge na mesma fonte manuscrita vermelha, a palavra *Esquecimento*, diagramada em vertical, em toda a extensão da lateral direita do campo. Uma outra frase – *O tempo passa depressa...* – aparece sobre este vídeo, na parte superior do campo, alinhada em horizontal, na mesma fonte manuscrita, só que em amarelo. Outra reflexão sobre o tempo é apresentada em seguida: “Tempo é tudo, porque tudo é tempo”, de William da Gamma.

Na sequência, é apresentado um vídeo que explora, na fotografia datada de 1917, as mãos de alunas e alunos. Sobre este vídeo surge, pontuada por exclamação, a frase *E não volta!*, que complementa a frase *O tempo passa depressa...* A frase se apresenta em verde, na mesma fonte manuscrita, alinhada em horizontal, na parte superior do campo. Uma outra reflexão sobre o tempo é apresentada: “Tenha mais tempo para você”, de Soll Alcântara.

Em seguida, sobre um vídeo que explora fotos de um quadro de formatura, surge, alinhada em horizontal, na mesma fonte manuscrita, em branco, a frase *Lembranças ficam... De um tempo que já se foi!*, seguido da apresentação de um poema, em fonte branca, diagramado sobre o fundo escuro de um quadro retangular vertical: “Tempo. Sem tempo. Contratempo. Corre o tempo. Aliado do vento, que voa com o tempo. Arrume um tempo...Ame-se de qualquer jeito”.

O poema permanece exposto por alguns segundos, seguido de um vídeo que explora, em movimentos mais brandos, fotos de um quadro de formatura. Uma breve reflexão sobre o tempo, de Dirceu Azevedo, sobre uma imagem esfumada em verde, encerra o vídeo: “Os anos correm. Os meses passam batidos. As horas voam. Os minutos são relâmpagos e os segundos nem percebemos mais”.

Embora a exploração de linguagens predominantemente verbais não esteja enunciada nos blocos de possibilidades deste vídeo-jogo, a autora deste vídeo inseriu, na sintaxe elaborada, reflexões sobre o tempo disponíveis na hipermídia. Essas reflexões (visuais-verbais) apresentam-se como pontuações do fluxo temporal dos vídeos advindos dos Blocos 1 e 3 (Linguagem verbo-visual-sonora), e da gravação ao vivo da Introdução (Embolada) da Bachiana nº

1, peça selecionada a partir da imersão da autora do vídeo no universo de Heitor Villa-Lobos, indicado na possibilidade 3, do Bloco 2 (Linguagem sonora).

É possível perceber, ao longo dessa sintaxe, a hibridização do som direto sutil dos vídeos, advindos dos Blocos 1 e 3, com a sonoridade da peça de Heitor Villa-Lobos. Nessa sintaxe, as reflexões visuais-verbais sobre o tempo, trazidas da hipermídia, entram em dissonância com o nível das relações estabelecidas entre as imagens de fotografias e quadros de formandos da EFOA, exploradas nos vídeos e a peça de Villa-Lobos. Essa dissonância não ocorre em relação as frases que se inserem no fluxo dos vídeos.

Diante das reflexões sobre o tempo, advindas da hipermídia, é possível perceber que as referências literárias, presentes em *Tempo, memória e esquecimento 1*, bem como outras referências da literatura brasileira e estrangeira não foram aproximadas do processo de criação do vídeo. Mas isso não retira a poesia dos diálogos entre as temporalidades dos vídeos e da peça de Villa-Lobos. Esse estado de poesia é contemplado por Lucia Santaella em linguagens visuais-sonoras:

Quando não acompanhado de palavras ou de fala, o vídeo também se realiza no cruzamento do visual e sonoro. Aliás, quanto mais intimamente as imagens do vídeo se tecem na dinâmica que é própria da sonoridade, das durações, intensidades, acelerações e retardamentos, maior é a eficácia de suas imagens, pois é nesse cruzamento com os caracteres que são muito próprios da música que o vídeo atinge graus de poeticidade (Santaella, 2001, p. 383).

O resultado do vídeo também sinaliza relações que poderão ser estabelecidas entre os elementos culturais e as convenções de época determinados na Escola de Farmácia e Odontologia e na música de Heitor Villa-Lobos, cujas presenças surgiram no início do século XX.

A segunda análise compreende um dos vídeos realizados a partir de *Museu de História Natural 2*, vídeo-jogo que compreende relações entre as imagens fixas (disponíveis no google drive), presentes em seu Bloco 2: Visual, com os 29 vídeos, de curtíssima duração, distribuídos entre os seus Blocos 1 e 3: Linguagem verbo-visual-sonora. Esses 29 vídeos registram aspectos de peças do acervo do Museu de História Natural da UNIFAL-MG.

Esse vídeo, que se encontra disponível no google drive,<sup>38</sup> foi gerado a partir da combinação 6 — 2 — 3, que compreende, respectivamente, a possibilidade 6 do Bloco 1: Linguagem verbo-visual-sonora (Vídeos do Jogo Museu de História Natural 2: Possibilidade 5 B); a possibilidade 2 do Bloco 2: Linguagem visual (*Manto Tupinambá*, obra de Lygia Pape); e a possibilidade 3 do Bloco 3: Linguagem verbo-visual-sonora (Vídeos do Jogo Museu de História Natural 2: Possibilidade 5 A, Possibilidade 5 C).

O início deste vídeo nos traz, em segundos, a palavra *manto*, alinhada verticalmente na lateral direita do campo, em fonte gestual cromatizada (um azul aquarelado em passagem sutil para um amarelo ou verde limão). Nesse curto espaço de tempo surge, no mesmo quadro, uma das variações da obra *Manto Tupinambá*, de Lygia Pape: uma fotografia em preto e branco cujo único elemento cromático é uma nuvem vermelha que paira sobre a baía de Guanabara.

No mesmo quadro, vemos o apagamento da palavra *manto* e o surgimento, sobre esta obra de Lygia Pape, da expressão *manto tupinambá...*, em fonte manuscrita, alinhada em horizontal, na parte inferior do campo. O vermelho da fonte é semelhante ao “vermelho tupinambá” que paira sobre a baía. Essa imagem permanece exposta por alguns segundos, e, após o apagamento da expressão *manto tupinambá...*, a imagem transita para um vídeo (com som direto) que registra parte do Diorama que compreende espécies do Cerrado e da Mata Atlântica.

Sobre o vídeo aparecem, por duas vezes, a palavra *Manto*, pontuada por reticências, em fonte arial branca e em fonte arial vermelha, também em variações de maiúsculas e minúsculas. Em seguida, surge novamente a obra *Manto Tupinambá*, e, sobre a nuvem vermelha que paira sobre a baía, inscreve-se, em branco, em fonte manuscrita, alinhada em horizontal, a expressão *manto tupinambá*. Esta imagem se fixa por alguns segundos, até que a inscrição *manto tupinambá* desaparece da nuvem vermelha.

Nesse momento, inicia-se um outro vídeo, que apresenta o esqueleto de um peixe. Sobre o vídeo, alinhadas em horizontal, em fonte manuscrita verde,

---

<sup>38</sup> Vídeo disponível na pasta *vídeos resultantes dos vídeos-jogos Tempo, memória e esquecimento 2 e Museu de História Natural 2*.

inscreve-se, por duas vezes, a palavra *manto*, seguida de reticências e entre reticências. Ao término do vídeo, a obra *Manto Tupinambá* reaparece, com a expressão *manto tupinambá* inscrita sobre a nuvem vermelha, em fonte manuscrita verde, alinhada em horizontal. Após os poucos segundos de sua permanência, essa expressão verbal se ausenta da imagem, deixando essa obra de Lygia exposta por alguns segundos.

Um vídeo se inicia em seguida que registra o esqueleto da serpente píton, e que traz, na parte inferior do campo, a palavra *manto*, que aparece, seguidamente, em três cores. Em um movimento rápido, a palavra se ausenta da imagem. Surge, novamente, a obra de Pape com a inscrição *Manto Tupinambá!!!* sobre a nuvem vermelha, na mesma fonte cromatizada que se apresenta no início do vídeo. Logo depois a palavra desaparece da nuvem, e a obra de Pape permanece exposta nos breves segundos finais dos três minutos do vídeo.

Nessa apresentação, predomina a presença da obra de Lygia Pape, uma imagem fixa a partir da qual inserções do visual-verbal que compreendem a palavra *manto* e a expressão *manto tupinambá* passam a ocorrer. Essas inserções também ocorrem no fluxo dos vídeos que registram aspectos do Museu de História Natural. Em grande parte, dos três minutos do vídeo, predomina um silêncio que é somente interrompido pelo som direto, sutil, advindo dos vídeos que o integram.

Essa ambiência, dotada de silêncios e ruídos sutis, parece acentuar a imobilidade de esqueletos e espécies taxidermizadas do cerrado e da manta atlântica. Em contraste com a fisicalidade e silêncio dessas presenças, a vermelhidão posta em *Manto Tupinambá* sugere a dilatação de um grande acorde sonoro.

Ao promover, metonimicamente, a presença de um povo dizimado — os índios tupinambás —, esta obra de Lygia Pape fomenta diálogos com as questões contemporâneas que envolvem os nossos povos originários. A sintaxe formadora do discurso em aberto presente no vídeo se apresenta, também metonimicamente, como uma das portas de entrada para o universo de Lygia Pape.

Após a apresentação do processo de elaboração, proposição e aplicação dos quatro vídeos-jogos compreendidos nesta seção 6, é possível perceber o

envolvimento das participantes da formação continuada em questão, com a resolução dos problemas enunciados pelas combinatórias definidas pelos lançamentos de um dado cúbico. Nesse processo de resolução, também se percebem as características das sintaxes, formas e discursos dessas docentes que se dedicam aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Penso que não há como propor uma formação continuada em Arte, sem que se estabeleça a presença de um território de criação dedicado a docentes deste e dos demais segmentos educacionais. A ausência desse território, causará, a meu ver, danos ao processo de ensino-aprendizagem em Arte, o que afetará o envolvimento mútuo de docentes e discentes com as questões da Arte e das interfaces por elas sinalizadas.

A frequência contínua a esse território poderá reduzir, portanto, a angústia causada por demandas que envolvem a urgência da transposição, para a sala de aula, de experiências superficiais com as linguagens da Arte.

## 7 CONCLUSÃO

Ao longo da formação continuada dedicada às docentes da Escola Estadual Dr. Arlindo da Silveira, foi possível perceber que as variações dos jogos com o sonoro, o visual e o verbal podem contribuir para uma inserção mais efetiva de linguagens da arte no âmbito dos anos iniciais do Ensino Fundamental, bem como para a expansão de concepções metodológicas para o ensino-aprendizagem dessas linguagens.

É possível compreender, desde as seções 5 e 6 desta tese, como ocorreu, gradativamente, o envolvimento das docentes com as variações desses jogos. O processo foi iniciado a partir de exercícios de identificação, nos itens do complexo de museus da Unifal-MG, de conteúdos vigentes em suas regências. Evitou-se, a partir dos exercícios iniciais, a presença de dicotomias entre as regências em andamento e o início de um processo de formação continuada pautado por proposições e experimentações de variações dos jogos com o sonoro, o visual e o verbal.

Em uma sala, dedicada a cursos, do complexo de museus da Unifal-MG, as docentes puderam experimentar, no âmbito dos ciclos de oficinas, variações dos jogos que envolveram, em seus enunciados, estímulos verbais, verbais e visuais, e visuais. Nesses diferentes ciclos, foram observados e analisados, a partir da teoria *Matrizes da Linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*, os resultados de todas as experimentações, com vistas à identificação das transformações demandadas pelo quadro problema enunciado.

Uma dessas transformações refere-se à ampliação da compreensão da arte e do seu ensino como áreas do conhecimento, identificada, mais precisamente, no momento da exposição e da análise dos resultados do *Jogo Infância: tempo e memória* e do *Jogo Campo de reações*. No momento, cientes da existência, em suas visualidades, dos aspectos contemplados nas análises, as docentes enfatizaram a contribuição das variações dos *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal* para o ensino e aprendizagem das linguagens da arte.

Essa contribuição foi exposta como algo que poderá sanar problemas vinculados a graduações em Pedagogia que nem sempre contemplam uma carga horária expressiva dedicada ao ensino de arte, fato que não permite aprofundamentos para que se possa pôr em desenvolvimento um ensino de arte

como conhecimento.

No momento da exposição e da análise dos resultados do *Jogo Infância: tempo e memória* e do *Jogo Campo de reações*, também foi possível perceber a compreensão pelas docentes da dinâmica inscrita nos jogos, pela qual saltaram problemas enunciados por cada uma das combinatórias definidas pelos lances de dados. Um outro aspecto, que deve ser aqui enfatizado, no âmbito da compreensão dessa dinâmica, refere-se a comentários das docentes sobre o modo como cada visualidade foi elaborada. A partir desses comentários, enfatizei sobre os aspectos sintaxe, forma e discurso, que compreendem, respectivamente, a organização dos elementos visuais no espaço, a forma resultante dessa organização, e o discurso (lúdico, lírico, dramático, cômico) inerente a sintaxe e a forma. Enfatizei também que em outras variações dos jogos que compreendem níveis altos de hibridização, como nos vídeos-jogos, esses aspectos sintáticos-formais-discursivos também serão observados e analisados. Essas variações integraram a última etapa do processo de formação continuada, proposta e realizada nos espaços da Escola Estadual Dr Arlindo da Silveira.

As visualidades resultantes das variações *Jogo Infância: tempo e memória*, *Jogo Campo de reações* e dos vídeo-jogos *Tempo, memória e esquecimento 1* e *Museu de História Natural 1* revelaram tipologias advindas dos repertórios de cada uma das participantes. Foi a partir dessas tipologias, e com a intenção de expandi-las, que eu elaborei os vídeos-jogos *Tempo, memória e esquecimento 2* e *Museu de História Natural 2*. São duas variações mais complexas, compostas de vídeos curtos que registram aspectos do Museu da Memória e Patrimônio e do Museu de História Natural. Na seção 6 desta tese, as análises apresentadas revelam essa expansão tipológica.

Enfim, o processo de formação continuada compreendeu o desenvolvimento de operações regidas pelo acaso e pela indeterminação, a partir de variações dos jogos que propuseram imersões das docentes participantes no universo de linguagens advindas das matrizes sonora, visual e verbal. Podemos ver, no processo em questão, que os estados de hibridização compreendidos em cada matriz se intensificam no momento dos cruzamentos entre as submodalidades de duas ou três matrizes. Nesse processo de imersão, os conteúdos do Museu da Memória e Patrimônio e do Museu de História Natural



foram postos em diálogo com obras de arte em que predominam o sonoro, o visual e o verbal, bem como misturas entre esses predomínios.

A partir dos resultados observados e analisados ao longo das seções 5 e 6 desta tese, é possível identificar a formação de uma base a partir da qual as docentes participantes poderão elaborar proposições dedicadas às suas turmas dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Percebo que a problematização enunciada pela combinatória definida pelos lances de dados possa afastar fórmulas e atividades senso-comum presentes em situações de ensino-aprendizagem determinadas não por uma imersão, mas por visitas superficiais a conteúdos de Arte, seguidas de uma transposição imediata para a sala de aula.

## REFERÊNCIAS

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna: do iluminismo a arte contemporânea**. 6. reimpr. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

AVELAR, Thais Fernanda Alves. **Espaços museológicos: a questão do acesso pela ótica das identidades culturais**. 2015. Dissertação (Mestrado em Interunidades em Museologia) — Universidade de São Paulo, 2015. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/103/103131/tde-16032015-151959/pt-br.php>. Acesso em: 10 nov. 2021.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

BARBOSA, Ana Mae; SALES, Heloisa Margarido (org.). **3º Simpósio Internacional sobre o Ensino da Arte e sua História**. São Paulo: MAC/USP, 1990.

BARBOSA, Ana Mae. Um lugar para a história da arte/educação nas universidades. **Rebento**, São Paulo, n. 11, p. 6-29, dez. 2019. Disponível em: <https://www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/rebento/article/view/432>. Acesso em: 15 ago. 2022.

BELTING, Hans. **O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 8 ago. 2020.

BRITO, Ronaldo. **O moderno e o contemporâneo (o novo e o outro novo)**. Rio de Janeiro: FUNARTE, 1980. Coleção Arte brasileira contemporânea — Caderno de textos 1. p. 5-9

BRITO Ronaldo. **Neoconcretismo: vértice e ruptura do projeto construtivo brasileiro**. Rio de Janeiro: Funarte, 1985.

BROWN, Ismene. O sacerdote do movimento mais puro – o coreógrafo Merce Cunningham festeja 50 anos à frente de seu grupo. **Daily Telegraph**. Publicação em português em **O Globo**, Rio de Janeiro, 20 de setembro de 2002. Segundo Caderno, p. 2.

CAGE, John. **De segunda a um ano**. 2. ed. Rio de Janeiro: Cobogó, 2013.

CAGE, John. **Visual Art – John Cage en conversación con Joan Retallack**. Santiago de Chile: Ediciones/Metales Pesados, 2011.

CAMPOS, Augusto. Cage: Chance: Change – prefácio preparado por Augusto de Campos. *In*: CAGE, John. **De segunda a um ano**. 2. ed. Rio de Janeiro: Cobogó, 2013. p. 13-27.

CAMPOS, Augusto. Introdução à segunda edição. *In*: CAGE, John. **De segunda a um ano**. 2. ed. Rio de Janeiro: Cobogó, 2013. p. 9-12.

CAMPOS, Haroldo de. Pequena antologia bensiana. *In*: BENSE, Max. **Pequena estética**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003. p. 153-233.

CARVALHO, Núbia Agustinha. **Museu e escola: uma experiência de mediação entre as crianças de educação infantil e o espaço museológico**. 2016. Dissertação (Mestrado em Educação Brasileira) — Universidade Federal do Ceará, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/3176>. Acesso em: 10 nov. 2021.

CUNNINGHAM, Merce. **O dançarino e a dança**: conversas com Jacqueline Lesschaeve. Rio de Janeiro: Cobogó, 2014.

CUNNINGHAM CRIA DANÇA NUM LANCE DE DADOS - Splitte Sides, que estreia hoje, pode ter 32 versões diferentes. **New York Times**, 14 de outubro de 2003.

ECO, Umberto. **Obra aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

FARIAS, Agnaldo. O movimento das margens. *In*: **Mira Schendel**. Catálogo da exposição retrospectiva realizada no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo. São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 1990. p. 11-13.

JUNQUEIRA, Fernanda Maziero. **Arte contemporânea: experiências poéticas**. 2016. Dissertação (Mestrado Profissional Educação e Docência da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais,) — Universidade Federal de Minas Gerais, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/BUBD-ANHP8M>. Acesso em: 11 nov. 2021.

KATZ, Helena. Cunningham explode fronteiras - *Biped*, de 1999, dilata os limites de espaço convencionados pela perspectiva renascentista - Companhia, que mostrou *Biped* e *Sounddance*, rompe com as relações de espaço e tempo. **Estado de São Paulo**, São Paulo, 8 de julho de 2004. Caderno 2, p.5.

LEONEL, Priscila de Medeiros Pereira. **Um encontro com a mediação cultural**: 40 Museus em 40 semanas. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2017. Disponível em: <https://www.culturaacademica.com.br/catalogo/um-encontro-com-a-mediacao-cultural/>. Acesso em: 12 nov. 2021.

MILLER, Hug M. Introduction to music – a guide to good listening. 2 ed. New York: Harper & Row, 1978. p. 19-20

MILLER, Hug M. **Introduction to music – a guide to good listening**. 2 ed. New York: Harper & Row, 1978, p. 25 *apud* SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento** — sonora, visual, verbal; aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras, 2001. p.173.

MOREIRA, Ronaldo Auad. A contribuição de Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal para o ensino das linguagens da arte. *In*: SOUZA, Ana Cristina Gonçalves de Abreu (org.). **Formação de professores** — pesquisas sobre processos e travessias. São Paulo: Mentis Abertas, 2021. p. 115-133.

MOREIRA, Ronaldo Auad; CARLAN, Claudio Umpierre; FUNARI, Pedro Paulo. **Iconografia e semiótica: uma abordagem histórica**. São Paulo: Annablume, 2015.

MOREIRA, Ronaldo Auad. Jogos com o sonoro, o visual, o verbal. *In*: Neiva M M Soares e Socorro Viana de Almeida (org.). **Percursos semióticos e discursivos em gêneros textuais contemporâneos**. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2020, p. 9-25.

MOREIRA, Ronaldo Auad. Peirce e as linguagens da arte. *In*: SANTAELLA, Lucia; BORGES, Priscila (org.). **A relevância de C. S. Peirce na atualidade** — implicações semióticas. Barueri-SP: Estação das Letras e Cores, 2021. p. 298- 300.

MOREIRA, Ronaldo Auad. O tempo da obra de arte, o tempo do intérprete. *In*: **Olhares cruzados: percursos interpretativos**. Campinas: Pontes Editores, 2014. P. 157 — 169.

MÜLLER, Christine. Educação em museus: as exposições interativas como um desafio pedagógico aos investigadores do patrimônio histórico-educativo. Campinas-SP: Novas Edições Acadêmicas, 2021.

NÖTH, Winfried. Panorama da Semiótica: de Platão a Peirce. 4. ed. São Paulo: Ana Blume, 2005.

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas artes visuais**. São Paulo: Perspectiva, 1973

PAVLOVA, Adriana. A dança sempre nova de Merce. **O Globo**, Rio de Janeiro, 26 de fevereiro de 2003. Segundo Caderno, p. 1.

PAZ, Octavio. **Signos em rotação**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PEIRCE, Charles Sanders. **Escritos coligidos**. São Paulo: Abril Cultural, 1974. Coleção Os Pensadores, v. 34.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

RIBEIRO, Tatiana Avanço. John Cage e Merce Cunningham: colaborativismo e as novas relações entre música e dança. **Revista PET 04 - Instituto de Artes da Unesp**, São Paulo, n. 4, p. 19-26, 2017.

RUBIN, Nani. A dança num lance de dados. **O Globo**, Rio de Janeiro, 5 de junho de 2004. Segundo Caderno, p. 1-2.

SACCOL, Débora Matiuzzi Pacheco. A composição em Merce Cunningham. *In: VII CONGRESSO DA ABRACE — ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS: TEMPOS DE MEMÓRIA: VESTÍGIOS, RESSONÂNCIAS E MUTAÇÕES*, 2012, Porto Alegre. **Anais**. Florianópolis: Udesc, 2012.

SALZSTEIN, Sônia. No vazio do mundo. São Paulo: Galeria do Sesi, 1996. p. 233 *apud* MARQUES, Maria Eduarda. **Mira Schendel – a estética da expressividade mínima**. São Paulo: Cosac e Naify, 2001, p. 46-47.

SANTAELLA, Lucia. **Betty Leirner – Arte aquém e além da Arte: Lucia Santaella**. São Paulo: Cosac e Naify, 2014.  
SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal – aplicações na hipermídia**. 1. ed. São Paulo: FAPESP/Iluminuras, 2001.

SANTAELLA, Lucia. **Percepção: fenomenologia, ecologia, semiótica**. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1985.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

SANTAELLA, Lucia. **A teoria geral dos signos — como as linguagens significam as coisas**. São Paulo: Pioneira, 2000.

SANTAELLA, Lucia; WINFRIED, Nöth. **Imagem, cognição, semiótica, mídia**. 2. ed. Iluminuras, 1999.

SANTANA, Cristiane Batista. **De(legando) o futuro: mediações e educomunicação nas relações entre museus e públicos**. 2017. Dissertação (Mestrado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Universidade de São Paulo, 2017. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-20022017-144925/pt-br.php>. Acesso em: 12 nov. 2021.

SOTER, Silvia. Depois de 50 anos, ainda novas maneiras de ver e criar dança. **O Globo**, Rio de Janeiro, 12 de julho de 2004. Segundo caderno, p. 2.

STABER, Margit. **Concrete painting and Structural painting**. *Structure in art and science*. Gyorky Kepes (ed.). New York: George Braziller, 1965, p. 172

apud Santaella, Lucia. Matrizes da linguagem e pensamento – sonora, visual, verbal; aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras, 2001, p. 221)

SUZUKI, Daisetz Teitaro. **Introdução ao Zen-Budismo**. São Paulo: Pensamento, 2005.

SUZUKI, Shunryu. **Mente zen, mente de principiante**. 5. ed. São Paulo: Palas Athena, 2004.

SUZUKI, Shunryu. **Nem sempre é assim**: praticando o verdadeiro espírito do zen. São Paulo: Religare, 2002.

TERRA, Vera. **Acaso e aleatório na música**: um estudo da indeterminação nas poéticas de Cage e Boulez. São Paulo: EDUC: FAPESP, 2000.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALFENAS. Museu de História Natural. **Uma viagem ao túnel do tempo**: do big bang ao homem. Alfenas, [2019]. Folder de apresentação do Museu de História Natural, UNIFAL-MG. Disponível em: <https://www.unifal-mg.edu.br/museump/sobre/>. Acesso em: 8 de fev. 2022.

VASCONCELLOS, Camilo de Mello e SILVA, Mauricio André. A mediação comunitária colaborativa: novas perspectivas para educação em museus. **ETD-Educação Temática Digital**, Campinas, SP, v.20, n.3, p. 623-639, jul./set. 2018. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/326629724\\_A\\_mediacao\\_comunitaria\\_colaborativa\\_novas\\_perspectivas\\_para\\_educacao\\_em\\_museus](https://www.researchgate.net/publication/326629724_A_mediacao_comunitaria_colaborativa_novas_perspectivas_para_educacao_em_museus). Acesso em: 14 dez. 2021.

WICK, Rainer. **Pedagogia da Bauhaus**. São Paulo: Martins Fontes, 1989. p. 320

WISHART, Trevor. *Audible design*. York: Orpheus the Pantomime, 1994, p. 11 apud Santaella, Lucia. Santaella, Lucia. Matrizes da linguagem e pensamento – sonora, visual, verbal; aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras, 2001, p. 137

## Setores Educativos de Museus e Centros Culturais

Bienal Internacional de Arte de São Paulo  
<http://34.bienal.org.br/educacao>

Centro Cultural Banco do Brasil — Rio de Janeiro <https://ccbb.com.br/rio-de-janeiro/ccbb-educativo/>

Centro Cultural Banco do Brasil — Belo Horizonte <https://ccbb.com.br/belo-horizonte/ccbb-educativo/>

Fundação Municipal de Cultura de Belo Horizonte  
<https://prefeitura.pbh.gov.br/fundacao-municipal-de-cultura/museus/mhab>

Instituto Inhotim – Museu de Arte Contemporânea

<https://www.inhotim.org.br/institucional/educativo/>

Museu de Arte Contemporânea – MAC- USP

[http://www.mac.usp.br/mac/conteudo/institucional/institucional\\_edu2.asp](http://www.mac.usp.br/mac/conteudo/institucional/institucional_edu2.asp)

Museu de Arte da Pampulha — Belo Horizonte

<https://prefeitura.pbh.gov.br/noticias/museu-de-arte-da-pampulha-promove-atividade-educativa-com-sensibilidade-e-afeto>

Museu de Artes e Ofícios – Belo Horizonte

<http://mao.org.br/>

Museu de Arte de São Paulo - MASP

<https://masp.org.br/mediacao>

Museu de Arte do Rio - MAR

<https://museudeartedorio.org.br/o-mar/escola-do-olhar/>

Museu de Arte Moderna de São Paulo - MAM

<https://mam.org.br/visitas-educativas/>

Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro - MAM

<https://mam.rio/educacao/>

Pinacoteca do Estado de São Paulo

<https://museu.pinacoteca.org.br/programas-desenvolvidos/>

Secretaria da Cultura de Minas Gerais – Instituições/Museus

<https://www.secult.mg.gov.br/instituicoes/museus/dimus/110-instituicoes?layout=>



## ANEXO A – DIAGRAMA ORIGINAL DO JOGO ERRÁTICO 1

|    |  |
|----|--|
|    | <p><b>Bloco 1:</b></p> <p><b>Suportes bidimensionais: verticais (a partir de 112 x 76 cm); horizontais (a partir de 76 x 112 cm).</b></p> <p><b>Incisões e outros procedimentos gráficos que serão realizados por diversos instrumentos.</b></p> |
| 8  | Vertical, com buraco feito com qualquer instrumento cortante, na região central.   |
| 9  | Vertical, com buraco feito com qualquer instrumento cortante, na região lateral esquerda.  |
| 10 | Díptico vertical, com buraco feito com qualquer instrumento cortante, na região lateral direita.   |
| 11 | Vertical, com buraco feito com qualquer instrumento cortante, na região inferior.  |
| 12 | Horizontal, com buraco feito com qualquer instrumento cortante, na região central.   |
| 13 | Díptico horizontal, com buraco feito com qualquer instrumento cortante, na região lateral esquerda.  |
| 14 | Horizontal, com buraco feito com qualquer instrumento cortante, na região lateral direita.   |
| 15 | Horizontal, com buraco feito com qualquer instrumento cortante, na região superior.  |
| 16 | Vertical, com linhas curtas arrítmicas sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), na região central.   |
| 17 | Vertical, com linhas curtas arrítmicas sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), na região lateral esquerda.  |
| 18 | Tríptico vertical, com linhas curtas arrítmicas sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), na região lateral direita.  |
| 19 | Vertical, com linhas curtas arrítmicas sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), na região superior.  |
| 20 | Horizontal, com linhas curtas arrítmicas sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), na região central.   |

|           |  |
|-----------|--|
| <b>21</b> | Horizontal, com linhas curtas arrítmicas sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), na região lateral esquerda.                          |
| <b>22</b> | Horizontal, com linhas curtas arrítmicas sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), na região lateral direita.                           |
| <b>23</b> | Tríptico horizontal, com linhas curtas arrítmicas sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), na região inferior.                         |
| <b>24</b> | Vertical, com linhas verticais sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), de ponta a ponta do espaço, na região central.                 |
| <b>25</b> | Vertical, com linhas verticais sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), de ponta a ponta do espaço, na região lateral esquerda.        |
| <b>26</b> | Díptico vertical, com linhas verticais sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), de ponta a ponta do espaço, na região lateral direita. |
| <b>27</b> | Vertical, com linhas verticais sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), de ponta a ponta do espaço, na região superior.                |
| <b>28</b> | Vertical, com linhas horizontais sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), de ponta a ponta do espaço, na região central.               |
| <b>29</b> | Vertical, com linhas horizontais sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), de ponta a ponta do espaço, na região lateral esquerda.      |
| <b>30</b> | Vertical, com linhas horizontais sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), de ponta a ponta do espaço, na região lateral direita.       |
| <b>31</b> | Vertical, com linhas horizontais sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), de ponta a ponta do espaço, na região inferior.              |
| <b>32</b> | Díptico horizontal, com linhas horizontais sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), de ponta a ponta do espaço, na região central.     |
| <b>33</b> | Horizontal, com linhas horizontais sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), de ponta a ponta do espaço, na região lateral esquerda.    |

|           |  |
|-----------|--|
| <b>34</b> | Horizontal, com linhas horizontais sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), de ponta a ponta do espaço, na região lateral direita. |
| <b>35</b> | Horizontal, com linhas horizontais sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), de ponta a ponta do espaço, na região inferior.        |
| <b>36</b> | Horizontal, com linhas verticais sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), de ponta a ponta do espaço, na região central.           |
| <b>37</b> | Horizontal, com linhas verticais sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), de ponta a ponta do espaço, na região lateral esquerda.  |
| <b>38</b> | Horizontal, com linhas verticais sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), de ponta a ponta do espaço, na região lateral direita.   |
| <b>39</b> | Horizontal, com linhas verticais sulcadas com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.), de ponta a ponta do espaço, na região superior.          |
| <b>40</b> | Vertical, com uma linha vertical traçada, de ponta a ponta do espaço, na região central.   |
| <b>41</b> | Tríptico vertical, com uma linha vertical traçada de ponta a ponta do espaço, na região lateral esquerda.  |
| <b>42</b> | Vertical, com uma linha vertical traçada de ponta a ponta do espaço, na região lateral direita.  |
| <b>43</b> | Vertical, com uma linha vertical traçada de ponta a ponta do espaço, na região inferior.   |
| <b>44</b> | Horizontal, com uma linha horizontal traçada de ponta a ponta do espaço, na região central.  |
| <b>45</b> | Horizontal, com uma linha horizontal traçada de ponta a ponta do espaço, na região lateral esquerda.   |
| <b>46</b> | Horizontal, com uma linha horizontal traçada de ponta a ponta do espaço, na região lateral direita.  |
| <b>47</b> | Horizontal, com uma linha horizontal traçada de ponta a ponta do espaço, na região superior.   |
| <b>48</b> | Vertical, com três linhas verticais traçadas, de ponta a ponta do espaço, na região central.   |

|           |  |
|-----------|--|
| <b>49</b> | Vertical, com duas linhas verticais traçadas, de ponta a ponta do espaço, na região lateral esquerda.                |
| <b>50</b> | Vertical, com sete linhas verticais traçadas, de ponta a ponta do espaço, na região lateral direita.                 |
| <b>51</b> | Tríptico vertical, com oito linhas verticais traçadas de ponta a ponta do espaço, na região superior.                |
| <b>52</b> | Horizontal, com três linhas verticais traçadas, de ponta a ponta do espaço, na região central.                       |
| <b>53</b> | Horizontal, com duas linhas verticais traçadas, de ponta a ponta do espaço, na região lateral esquerda.              |
| <b>54</b> | Horizontal, com sete linhas verticais traçadas, de ponta a ponta do espaço, na região lateral direita.               |
| <b>55</b> | Horizontal, com nove linhas horizontais traçadas de ponta a ponta do espaço, na região inferior.                     |
| <b>56</b> | Vertical, com três furos feitos com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.) na região central.                    |
| <b>57</b> | Vertical, com seis furos feitos com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.) na região lateral esquerda.           |
| <b>58</b> | Vertical, com sete furos feitos com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.) na região lateral direita.            |
| <b>59</b> | Vertical, com oito furos feitos com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.) na região superior.                   |
| <b>60</b> | Horizontal, com dois furos feitos com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.) na região central.                  |
| <b>61</b> | Díptico horizontal, com nove furos feitos com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.) na região lateral esquerda. |
| <b>62</b> | Horizontal, com três furos feitos com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.) na região lateral direita.          |
| <b>63</b> | Horizontal, com um furo feito com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.) na região inferior.                     |
| <b>64</b> | Horizontal, com vinte furos feitos com qualquer ponta (de metal, de madeira etc.) na região superior.                |

|    |  |
|----|--|
|    | <p><b>Bloco 2: Incrições</b></p> <p><b>Observação: as imagens da História da Arte, inseridas em algumas das 64 possibilidades, poderão ser abordadas integralmente ou a partir de suas partes, detalhes, micro detalhes etc.</b></p>   |
| 8  | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: presença numerosa de signos advindos de carimbos de diferentes origens por você recolhidos. Outras adições necessárias.   |
| 9  | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: presença unitária de um signo advindo de um carimbo concebido por você. Outras adições necessárias.   |
| 10 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: presença numerosa de signos advindos de carimbos concebidos por você (considerando aqui também os carimbos híbridos onde suas figuras se misturam a clichês infantis, institucionais e outros). Outras adições necessárias. |
| 11 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: presença unitária de um signo advindo de um carimbo de qualquer origem recolhido por você. Outras adições necessárias.  |
| 12 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: saturação imagética, a partir de sobreposições de signos advindos de carimbos de diferentes origens recolhidos por você.  |
| 13 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: afirmação dos pesos visuais de signos figurativos ou não figurativos na parte inferior do espaço. Outras adições necessárias.   |
| 14 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: saturação imagética intensa (rasura), a partir de sobreposições de signos advindos de carimbos de diferentes origens recolhidos por você.   |
| 15 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: presenças de signos figurativos ou não figurativos com seus contornos deslocados em arritmias.  |

|    |  |
|----|--|
| 16 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: presenças de signos figurativos e não-figurativos em aguadas de branco.   |
| 17 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: presenças de signos figurativos ou não figurativos com seus contornos deslocados em frases rítmicas legíveis. Outras adições necessárias.   |
| 18 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: fator compositivo: corte. Signos figurativos ou não figurativos. Outras adições necessárias.  |
| 19 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: veladuras físicas sobre signos figurativos ou não figurativos. Outras adições necessárias.  |
| 20 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: veladuras pictóricas (aguadas de branco etc) sobre signos figurativos ou não figurativos. Outras adições necessárias.                       |
| 21 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: figuras e espaços em relações <i>morandianas</i> . Outras adições necessárias.  |
| 22 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: signos figurativos ou não figurativos entre capas de veladuras brancas. Outras adições necessárias.   |
| 23 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: repetições em diferentes dimensões do <i>Touro de Lascaux</i> . Outras adições necessárias.   |
| 24 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>Nu na contraluz</i> , de Pierre Bonnard, junto a signos advindos de carimbo ou carimbos concebidos por você. Outras adições necessárias. |
| 25 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>Crispim e Sacapim</i> , de Daumier. Outras adições necessárias.  |
| 26 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>Esqueleto entre fotografias</i> , de James Ensor. Outras adições necessárias.  |

|    |   |
|----|---|
| 27 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: saturação imagética, a partir de sobreposições de <i>A deusa Maat</i> (Egito). Outras adições necessárias.         |
| 28 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>Mulher doente com chapéu</i> , de Ludwig Kirchner. Outras adições necessárias.                                  |
| 29 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>A bailarina do Rat Mort</i> , de Maurice Vlaminck. Outras adições necessárias.                                  |
| 30 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>O dilúvio universal</i> , de Miguel Ângelo; contornos deslocados em arritmias. Outras adições necessárias.      |
| 31 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>A Madona com o Menino e Sant’ Ana</i> , de Caravaggio em aguadas de branco e cinza. Outras adições necessárias. |
| 32 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>A rua embandeirada</i> , de Raoul Dufy. Outras adições necessárias.   |
| 33 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: fator compositivo: corte: <i>Retrato Fúnebre (De Faim, Egito, Século I d.C)</i> . Outras adições necessárias.      |
| 34 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: veladuras físicas sobre <i>Cristo em casa de Marta e de Maria</i> , de Velázquez. Outras adições necessárias.      |
| 35 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>A Senhora Roulin</i> , de van Gogh. Outras adições necessárias.   |
| 36 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>O livro</i> , de Juan Gris. Outras adições necessárias.   |
| 37 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: entre capas de veladuras brancas, <i>O fim do mundo</i> , de Luca Signorelli. Outras adições necessárias.          |



|    |   |
|----|---|
| 38 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>Herwarth Walden</i> , de Oskar Kokoschka. Outras adições necessárias.   |
| 39 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>Lécito do “Pintor de Aquiles”. Cena de despedida (detalhe)</i> . Outras adições necessárias.  |
| 40 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>Retábulo de São Bernardino (detalhe)</i> , de Lorenzo Lotto. Outras adições necessárias.  |
| 41 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>Retrato do cardeal Fernando Nino de Guevara</i> , de El Greco. Outras adições necessárias.  |
| 42 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: saturação imagética intensa a partir de sobreposições de signos de <i>Natureza-morta</i> , de Claude Monet. Outras adições necessárias.                  |
| 43 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>As musas inquietantes</i> , de Giorgio de Chirico. Explorar a parte inferior do espaço. Outras adições necessárias.                                   |
| 44 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: saturação imagética intensa (rasura), a partir de sobreposições de signos de <i>O encontro de Joaquim e Ana</i> , de Giotto. Outras adições necessárias. |
| 45 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>Nu</i> , de Henri Matisse, com seus contornos deslocados em arritmias. Outras adições necessárias.  |
| 46 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>Ícone do Século V (Roma)</i> . Outras adições necessárias.  |
| 47 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>O soldado bebe</i> , de Marc Chagall. Outras adições necessárias.   |
| 48 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: fator compositivo: corte. <i>Retrato da mulher com os dois filhos maiores</i> , de Hans Holbein, O Jovem. Outras adições necessárias.                    |

|    |   |
|----|---|
| 49 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>A adúltera</i> , de Rembrandt. Outras adições necessárias.  |
| 50 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>Duas moças da família Lake</i> , de Peter Lely. Outras adições necessárias.   |
| 51 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>O sol inclina-se na direção da moça para festejar sua alegria</i> , de Juan Miró. Outras adições necessárias.   |
| 52 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>A morte e a jovem</i> , de Hans Baldung-Grien. Outras adições necessárias.  |
| 53 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>A rendeira</i> , de Vermeer, junto a signos advindos de carimbos de diferentes origens recolhidos por você. Outras adições necessárias.   |
| 54 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>Natureza-morta com livros e alaúde</i> , de Jan Davidszoon. Outras adições necessárias.   |
| 55 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>A Virgem dos Rochedos</i> , de Leonardo da Vinci, junto a signos advindos de carimbos concebidos por você (considerando aqui também os carimbos híbridos onde as suas figuras se misturam a clichês infantis, institucionais e outros). Outras adições necessárias. |
| 56 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>A ponte de Westminster</i> , de André Derain sob um carimbo de qualquer origem recolhido por você. Outras adições necessárias.  |
| 57 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: saturação imagética intensa (rasura), a partir de sobreposições de signos de <i>Pogron</i> , de Lasar Segall. Outras adições necessárias.  |
| 58 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>Remoção do corpo de São Marcos</i> , de Tintoretto. Outras adições necessárias.   |

|    |   |
|----|---|
| 59 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>John Biglon remando em uma canoa</i> , de Thomas Eakins. Outras adições necessárias.  |
| 60 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>Gótico americano</i> , de Grant Wood, com seus contornos deslocados em arritmias.   |
| 61 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>A expulsão de adão e Eva do Éden</i> , de Masaccio em aguadas de branco. Outras adições necessárias.                                |
| 62 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>Órfã no cemitério</i> , de Eugène Delacroix, com seus contornos deslocados em frases rítmicas legíveis. Outras adições necessárias. |
| 63 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>Época</i> , de Ben Shahn. Fator compositivo: em corte. Outras adições necessárias.  |
| 64 | Visualização da localização espacial “correta” de cada signo, substituída, em seguida, pela efetivação de uma localização errática, fora de lugar: <i>O funeral da sardinha</i> , de Goya. Outras adições necessárias.  |