

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

“Júlio Mesquita Filho”

Instituto de Arte - Campos São Paulo

GUILHERME BLANCO DOS ANJOS

DESENHANDO SOBRE O FIO:

o brincar no ensino de arte

SÃO PAULO

2021

GUILHERME BLANCO DOS ANJOS

**DESENHANDO SOBRE O FIO:
o brincar no ensino de arte**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no Instituto de Artes da Unesp como requisito básico para a conclusão de Curso de Licenciatura em Artes Visuais.

Orientadora Profa. Dra.: Rejane Galvão Coutinho

SÃO PAULO

2021

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da Unesp. Dados fornecidos pelo autor.

A599d	<p>Anjos, Guilherme Blanco dos, 1997- Desenhando sobre o fio : o brincar no ensino de artes / Guilherme Blanco dos Anjos. - São Paulo, 2021. 51 f. : il.</p> <p>Orientadora: Prof.^a Dra. Rejane Galvão Coutinho Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Visuais) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes</p> <p>1. Jogos na educação artística. 2. Recreação. 3. Brincadeiras. 4. Desenho infantil. 5. Arte - Estudo e ensino. I. Coutinho, Rejane Galvão. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título.</p> <p style="text-align: right;">CDD 741</p>
-------	---

Bibliotecária responsável: Laura M. de Andrade - CRB/8 8666

GUILHERME BLANCO DOS ANJOS

**DESENHANDO SOBRE O FIO:
o brincar no ensino de arte**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado no Instituto de Artes da
Unesp como requisito básico para a
conclusão de Curso de Licenciatura em
Artes Visuais.

Dissertação aprovada em: 25/03/2021

Banca Examinadora:

Rita Luciana Berti Bredariolli

Profa.Dra. Rejane Galvão Coutinho

Dedico este trabalho a todas as crianças do projeto curumim como também aos educadores Regi, Yana e Joyce.

AGRADECIMENTOS

Distanciado das pessoas e lugares que dão graça ao meu viver, me deparo com esse momento de agradecimento. Coisa difícil de fazer em meio a um período de perda, de declínio, e de tristeza. Mas diferente de uma comemoração pessoal, vejo que essa conquista representa um êxito que não é só meu. Esse momento só se faz presente hoje por conta das pessoas que permearam minha história de sentido. Nada disso seria possível sem o amor de meus pais, que sempre me deram atenção e conforto, que desde pequeno incentivaram minha paixão pelo desenho. Nunca consegui gostar tanto de desenhar quanto quando era criança. Nesse período eu era um verdadeiro artista. Pai e mãe obrigado por fazerem essa criança feliz.

Além de meus pais gostaria de agradecer aos meus quatro irmãos, Marcelo, o mais velho, Daniel, meu gêmeo, João, o que mais briguei, e Renan, o caçula. Sem vocês jamais brincar seria tão bom. Por mais que a vida nos sobrecarregue e dê pouco tempo para nos reencontrarmos, espero poder sempre contar com vocês para uma próxima brincadeira.

Saindo do âmbito familiar gostaria de agradecer Julia, minha parceira. Não seria possível passar esse período distante de ti. Amadurecemos muito juntos durante a pandemia.

E assim como essa pesquisa é resultado das brincadeiras vivenciadas junto às crianças durante o estágio no Curumim, não teria como não desejar dar um grande abraço em todas elas. Tomara que um dia possamos estar em roda novamente, para quem sabe eu possa me despedir adequadamente já que o vírus não deixou. Também desejo muito carinho e proteção aos educadores e educadoras do projeto. Muito obrigado por essas maravilhosas tardes de terça e quinta.

Bem, de qualquer forma espero que essa lembrança se presentifique como um abraço a todos e todas vocês.

Resumo

Desenhando sobre o fio é um telefone sem fio que ouvidos e boca dão vez à olhos e mãos. Uma recriação que convida a brincarmos pela primeira vez um jogo já experienciado quando criança, ou para a novíssima geração, ter um primeiro contato de modo um tanto diferente. A troca dessas estruturas sensoriais implica uma mudança tanto no modo como é passada a mensagem quanto no próprio conteúdo dessa. Através do desenho e da escrita, num cambaleante processo de tradução do signo, todos somos interlocutores e emissores de uma mensagem que se renova a cada contato. Por fim, considerando seu todo, a brincadeira além de ser um momento de descontração é um convite à reflexão estética à medida que sua prática é por si só um exercício de transição entre diferentes linguagens e suas respectivas semióticas.

Palavras chave: Arte-educação, brincar, desenho, tradução, abordagem triangular.

Abstract

Drawing on the wire is a cordless phone that ears and mouth give way to eyes and hands. A recreation that invites us to play for the first time a game already play when they were child, or for a brand new generation, to have a first contact in a somewhat different way. The exchange of these sensory structures implies a change both in the way the message is passed and in its own content. Through drawing and writing, in a staggering process of translation of the sign, we are all interlocutors and emitters of a message that is renewed with each contact. Finally, considering the whole, the game besides being a moment of recreation is an invitation to aesthetic reflection as its practice is itself an exercise in transition between different languages and their respective semiotics.

Keywords: Art education, game, playing, drawing, dialogue, translation, triangular approach.

Sumário

Introdução	p. 10
Justificativa	p. 12
1. Capítulo I Desenhando sobre o fio e a semiótica	p. 14
1.1 Apresentação do jogo “Desenhando sobre o fio”	p. 14
1.2 Desenhando sobre o fio e a semiose	p. 15
1.3 O ato de ler e sua particularidade	p. 19
1.4 O dilema da tradução	p. 25
1.5 Tradução Intralingual, e sua aplicabilidade	p. 26
1.6 Tradução Interlingual, o idioma em semiose	p. 27
1.7 Tradução Intersemiótica, um intercurso das sensorialidades...	p. 30
2. Capítulo II Desenhando sobre o fio, uma brincadeira arte educadora	p. 38
2.1 O ensino Curumim	p. 38
2.2 A prática da brincadeira, um relato	p. 39
2.3 A obra aberta e o brincar	p. 44
2.4 O brincar e sua potência como educação	p. 48
3. Conclusão	p. 50
4. Referências bibliográficas	p. 51

INTRODUÇÃO

Este trabalho é, antes de tudo, resultado de uma prática, mas é também a tentativa ou esforço de uma reflexão endereçada à arte-educação e sua relação com o brincar. É prática, pois surge de uma ação, mais especificamente de uma brincadeira. Durante uma tarde junto às crianças do projeto Curumim, propus um jogo corriqueiro de minha infância, o telefone sem fio, só que de uma nova maneira, ao invés da fala, a comunicação se dá pela escrita e pelo desenho, o que repercute em um diferente caminho de assimilação e formação da mensagem.

Num primeiro momento, no capítulo inicial, será apresentado a brincadeira em si, com seu formato, regras e dinâmica, como também será analisada sua estrutura semiótica visando distingui-la da prática originária, isto é, buscando diferenciar as estruturas do telefone sem fio tradicional da nova brincadeira, e mostrando as implicações lógicas dessas alterações. Essa análise terá como base a linha de pensamento do filósofo e linguista estadunidense Charles Sanders Peirce (1839-1914), como também do artista visual, crítico de arte e professor Julio Plaza (1938-2003) que ao se utilizar de Peirce busca entender o signo enquanto tradução entre linguagens de diferentes naturezas, traduções intersemióticas. Sendo assim de grande ajuda para compreender a transição entre palavra e imagem existente na trama do jogo.

No segundo capítulo, sanadas as questões relativas à estrutura do jogo e suas implicações lógicas, temos um redirecionamento do olhar. Visa-se a partir dessas páginas relatar como foi a prática, a vivência que deu início à pesquisa, tanto o lugar, o contexto, os participantes, enfim, um registro geral da atividade em si; quanto uma reflexão sobre o jogo como atividade arte educadora. Para isso, utilizarei uma breve análise historiográfica feita pela arte educadora Ana Mae Barbosa (1936-) em “Arte/Educação como mediação cultural e social” (2009). Também oriundo da mesma pensadora, me apoiei sobre o raciocínio dinâmico proveniente da Abordagem Triangular, para elaborar a experiência do jogo. As dimensões da prática, da leitura e da contextualização serão abordadas à maneira que as evidências no desenvolvimento da brincadeira.

Ao final, uma conclusão que retoma os conceitos norteadores da reflexão sobre o brincar e sua relação com a arte e a educação.

Justificativa

O jogo como um dever da educação

Quando podemos brincar, fazemos isso por inteiro, porque, durante esse momento, não há nada que importe além daquilo que se está fazendo. Imergimos em um outro tempo-espaço. Brinca-se com brinquedos ou sem; com pessoas que conhecemos ou que não conhecemos; em lugares espaçosos ou apertados; de modo geral brincamos sem pensar no que vem depois, brincamos por brincar.

Essa atividade está comumente atrelada com a ideia de entretenimento, mais especificamente no sentido de esvaziamento e fuga da realidade. Por isso mesmo que a brincadeira e a educação parecem em um primeiro momento tão opostas. Como Paulo Freire (1993) nos mostra em um de seus textos, a brincadeira, além de ser brincadeira e já bastar por si só, é uma facilitadora das interações da criança com o meio. Isto é, é um outro espaço, um lugar onde são catalisadas as trocas do eu com o outro e do eu com o mundo. Um terreno de ampliação do diálogo por outras sensorialidades, incluindo a corporeidade tão proeminente na infância e adolescência, estimulando diferentes situações de fala e escuta que a experiência convencional de aula dificilmente traria à tona. Entretanto, continuando com o raciocínio do pensador, embora se tenha uma grande gama de possibilidades de se aproveitar da ludicidade proveniente dos jogos, a escola não o faz, e quando o faz explora pouco de seu potencial.

Nesse sentido devemos olhar com atenção esse profícuo ambiente como uma oportunidade de trazer mais humanidade aos espaços de educação. A brincadeira deve ser pensada então não como uma ferramenta a qual utilizamos para chegar a algum ponto específico em relação ao que se busca ensinar, mas sim como uma experiência independente, que vai além das salas de aula. Como presenciamos nas escolas, a brincadeira não é uma atividade in loco, que é controlável. Ela invade os fundos das classes, ocupa os intervalos, é a protagonista dos recreios, e sai das escolas. E faz tudo isso pois a medida que se repete, se propaga, e aos poucos se torna cultura. Essa perpetuação do jogo já pressupõe o ensino. Explicar o jogo para

um próximo, por si só, já é um exercício pedagógico, já provoca uma situação educativa. O que expõe a contradição existente na premissa de que estas áreas do conhecimento se opõem, que não conseguem conviver.

Enfim, é algo evidente a validade do brincar como educação. É um dever da escola propiciar essas vivências. Tanto dando vazão ao que já se brinca, quanto propondo intercâmbios com outras culturas do brincar. Nesse intuito, a seguinte pesquisa surge como uma propositora desses intercâmbios apresentando um jogo tradicional às novas gerações à maneira que reinventa-o.

CAPÍTULO I

1. Desenhando sobre o fio: Uma análise sobre sua estrutura semiótica

1.1 Apresentação do jogo “Desenhando sobre o fio”

Um pouco diferente do telefone sem fio tradicional esta brincadeira ganha um outro formato. Ao invés da audição e da fala, ler, ver, e rabiscar, são os meios de comunicação dessa nova versão do jogo. Tal mudança conjectura um caminho diferente de perceber e pensar os signos. E são essas diferenças entre os canais comunicativos, e de forma geral, sobre o funcionamento da estrutura comunicativa do jogo que nos debruçaremos com maior atenção neste capítulo. Para isso é necessário explicar seu funcionamento básico, regras e demais detalhes, como veremos a seguir.

Começando o jogo é disposto no meio da roda, já formada pelo grupo, uma pilha de sulfite de tamanho confortável para desenho além de um lápis. A princípio é necessário ser escolhido o emissor original da mensagem, o primeiro da roda. Este deverá, sigilosamente, escrever ou desenhar algo, seja um ser, objeto ou ação, nada tão complexo.

Finalizando a tarefa tem de passar o lápis e o bloco de sulfite com a folha preenchida acima do monte para o próximo da roda, seja em sentido horário ou anti-horário, a sua preferência. Tal interlocutor, o segundo da roda, recebe a mensagem no papel, observando-a se for uma figura, tendo que traduzi-la, por meio de uma ou mais palavras, de maneira sucinta e objetiva; ou lendo-a, sendo esta uma palavra, precisando desenhá-la. Brevemente deve colocar a folha preenchida em cima do bloco e a folha do primeiro da roda no final da pilha, de maneira que o próximo da roda só veja a mensagem mais recente. Conseqüentemente o terceiro participante repete o processo já descrito anteriormente e assim sucessivamente até chegar ao emissor original, dando a volta inteira pela roda.

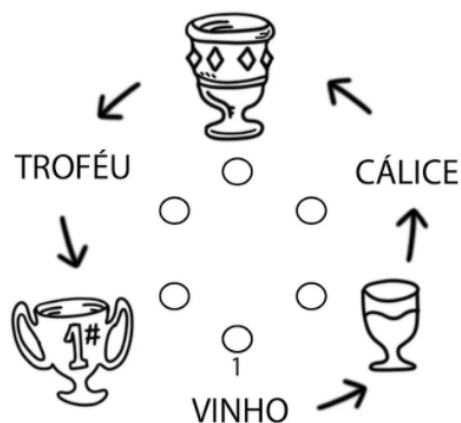


Imagem ilustrativa da dinâmica do jogo em roda

E, por fim, os papéis poderão ser dispostos ao chão e organizados de maneira cronológica. Logo, todas as figuras e palavras elaboradas serão expostas possibilitando uma visualização integral da articulação das ideias no tempo do jogo. Formando assim uma linha do tempo da comunicação.

1.2 Desenhando sobre o fio e a semiose

Visando a compreensão da estrutura do jogo surge a necessidade da análise de sua base fundante, o processo de transformação do signo. Para isso me utilizo da semiótica peirciana para pensar a comunicação no jogo em foco e a comunicação em si. Por aqui serão desdobrados os seguintes eixos: O jogo e a semiose; A leitura e sua arbitrariedade; a Tradução intralingual e interlingual e, por final, a Tradução intersemiótica.

Lembrando que por hora nos restringiremos somente a análise semiótica, ou seja, da lógica do processo comunicativo do jogo, deixando as questões relativas a sua execução, sua dimensão lúdica e demais questões pedagógicas referentes à arte educação para o segundo capítulo.

Antes de mais nada, para termos um panorama básico sobre o funcionamento do processo comunicativo na brincadeira em questão devemos inicialmente entender como se articula a reprodução do signo. Para isso se vê necessário a compreensão

da tríade semiótica identificada por Charles Sanders Peirce (1839-1914), filósofo, matemático e linguista estadunidense o qual utilizaremos da sua vertente de pensamento, a teoria do signo como Semiose, ao longo de toda a pesquisa. Entretanto objetivando uma discussão em torno da tradução intersemiótica estarei trazendo uma análise por via do posicionamento teórico de arte, professor e artista visual Julio Plaza (1938-2003).

A tríade semiótica se estrutura em signo, objeto e interpretante. Sendo o signo representação do objeto, este é significante e o objeto significado; já o interpretante é o surgimento de um novo signo a partir do signo em foco. Em outras palavras:

“O signo é algo que, sob certo aspecto, representa alguma coisa para alguém, dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo mais desenvolvido. Este signo é o significado ou interpretante do primeiro signo.” (PLAZA, J. apud PEIRCE, C.S, 2010, p.21)

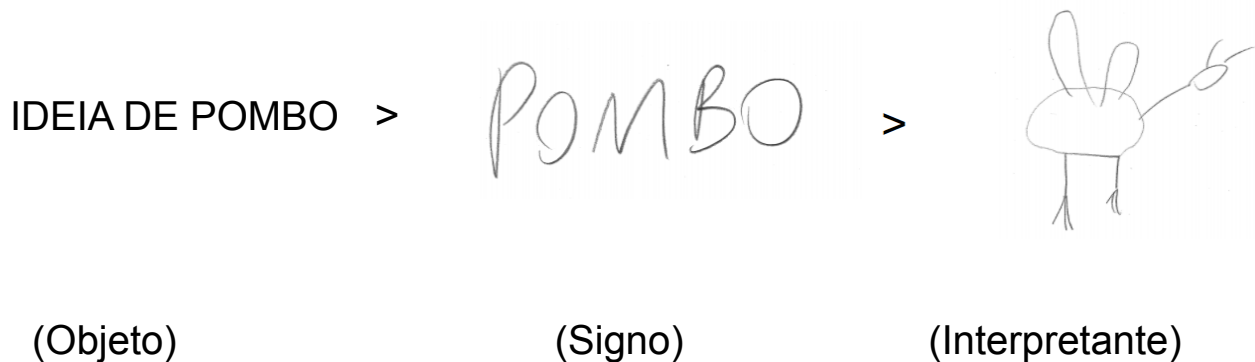
Essa noção de desenvolvimento do signo é fundada na premissa de que um signo traz consigo alguma qualidade de seu objeto, logo, o representa de maneira parcial, mostrando certos aspectos deste em detrimento de outros. Quando a representação leva em conta alguma qualidade sensorial do objeto, seja cor, forma, textura, temperatura, o que for relativo a descrição deste, este é um signo icônico, caracterizando uma relação de primeiridade; Já se o signo apresenta-se como um rastro do objeto, sendo de alguma forma um indício da coisa a que se refere, este é um signo Indicial, o que retrata uma relação de secundidade; E, por fim, quando este se complementa somente aos olhos de uma cultura, ou melhor, de uma convenção, apelando ao conhecimento prévio de um intérprete para sua leitura, este signo possui conteúdo simbólico, edificando uma relação de terceiridade.

Essas três formas do signo se apresentar não são auto excludentes, a presença de uma qualidade não exclui a existência de outra, podendo coabitarem uma mesma representação, um mesmo signo. Tais qualidades são referenciadas como primeiridades e de certa forma há uma hierarquia em que a terceiridade, o signo como símbolo, se apresenta como mais complexo, logo, também como mais objetivo. Desta maneira segue-se o signo indicial como o segundo mais objetivo, e

por final, signo como ícone, o mais simples e arbitrário. Entretanto, tal hierarquia é relativa, como defendido por Plaza:

Peirce criou a classificação semiótica dos signos que se inserem numa hierarquia relativa, pois, para ele (via Jakobson), “os mais perfeitos dos signos” são aqueles nos quais o icônico, o indicativo e o simbólico estão amalgamados em proporções tão iguais quanto possível. (PLAZA, J. 2010, p.22)

Dando seguimento, podemos aplicar o raciocínio lógico semiótico, para entender parte por parte, o encadeamento triádico de cada ciclo comunicativo do jogo. Começando, vejamos o início da sequência:



Como vemos, o signo inicial, o primeiro da cadeia comunicativa, é a palavra pombo. O significado desta, oculto, a ideia pombo, é seu objeto. Há uma relação de dependência construída até então, em que “o objeto determina o signo”, entretanto, “o objeto só é logicamente acessível pela mediação do signo” (PLAZA, 2010, p.20). A partir disso vemos que o signo não se confunde com objeto, pois se encontra fora deste, sendo sua representação.

Tendo o desenho do pombo como representação da palavra pombo, classificamos este como interpretante desta palavra. Assim como na relação de mútua dependência objeto-signo a de signo-interpretante não é diferente. De certa maneira o signo delimita o interpretante, todavia, este é mais do que uma cópia do signo. Pois a atividade de representar, a qual o signo exerce, “só se consuma no efeito que produz numa mente, na qual se desenvolverá” (PLAZA, 2010, p.20). Em outras palavras, de certa forma o signo tem sua razão de ser em seu interpretante². Este por sua vez escapa do signo à medida que o renova, desenvolvendo-o, integrando

novas possibilidades de sentido em seu comunicado, diferenciando-se de uma cópia.

Como vemos há uma continuidade no processo comunicativo. Tal movimento se perpetua pela necessidade de complementação do signo num próximo, visando uma evolução da cadeia comunicativa. Sendo assim, podemos inferir que a incompletude do signo induz sua continuidade em outro signo. Com isso, voltando ao exemplo em análise, a palavra “pombo” tem continuidade à medida que busca completar-se no “desenho pombo”, seu interpretante. Tal movimentação é bem apontada por Lúcia Santaella quando diz que até o símbolo³, signo de maior complexidade, está a mercê desse processo de sucessão contínua em busca de aprimoração: “Qualquer signo em plenitude tricotômica ou símbolo ‘é inevitavelmente incompleto’. Sua ação própria é a de crescer, desenvolvendo-se em um outro signo”. (SANTAELLA, L. 1985)

Essa ação dialética do signo de transformar-se em outro a maneira que é lido, é identificada e defendida por Peirce como semiose, como aponta Lúcia Santaella:

É justamente a terceira categoria fenomenológica (crescimento contínuo) que irá corresponder à definição de signo genuíno como processo relacional a três termos ou mediação, o que conduz à noção de semiose infinita ou ação dialética do signo. [...] Peirce definiu essa relação como sendo aquela própria da ação do signo ou semiose, ou seja, a de gerar ou produzir e se desenvolver num outro signo, este chamado de ‘interpretante do primeiro’, e assim ad infinitum[...]. (SANTAELLA, 2008, p.8)

²Contudo, tal razão do signo, de estar sempre disposto e aberto à renovação pelo interpretante, não barra a determinação indireta que o objeto sujeita o interpretante; já que o signo é determinado pelo objeto e é por este signo que o objeto irá se fazer presente no interpretante. Como bem aponta Lúcia Santaella em Teoria geral do signos: “ [...] o modo lógico - e não físico - da ação de um objeto e, portanto, o modo de ação de um signo se dá por causação lógica” (SANTAELLA, L. “A Teoria geral dos signos: Como as linguagens significam as coisas: Cengage Learning, 2008, p.24)

³Um Signo Genuíno é um Signo Transaccional, ou Símbolo, que é um signo cuja virtude significativa se deve a um caráter que só pode ser compreendido com a ajuda de seu Interpretante [...]” (C.S.PEIRCE, “Semiótica” - São Paulo: Perspectiva: 2005, p.29)

Percebemos então que o jogo é um exercício de semiose, como também sua metáfora. O sequencial-sucessivo-ininterrupto ato semiótico, perpetuado no mundo, alcança infinitude à medida que toda representação gera outra representação. Quem sabe, e porque não, não poderíamos pensar nesse trabalho de conclusão de curso como um desdobramento signico da brincadeira dando continuidade na mente de vocês leitores, gerando consecutivos desdobramentos. De qualquer forma disponho espaço aqui ao mapeamento da semiose em seu caminho sem fim:

“A ideia mais simples de terceiridade dotada de interesse filosófico é a ideia de um signo ou representação. Um signo “representa” algo para a ideia que provoca ou modifica. Ou assim é um veículo que comunica à mente algo do exterior. O “representado” é seu objeto; o comunicado, a significação; a idéia que provoca, o seu interpretante. O objeto da representação é uma representação que a primeira representação interpreta. Pode conceber-se que uma série sem fim de representações, cada uma delas representando a anterior, encontre um objeto absoluto como limite. A significação de uma representação é outra representação. Consiste, de fato na representação despida de roupagens relevantes;mas nunca se conseguirá despi-la por completo; muda-se apenas de roupa mais diáfana.Lidamos apenas, então, com uma regressão infinita. Finalmente, o interpretante é outra representação a cujas mãos passa o facho da verdade;e como representação também possui interpretante. Aí está nova série infinita!” (PLAZA, J. 2010, p.17)

Para pensarmos a infinitude das transformações do signo de forma prática basta lembrarmos como funciona o dicionário, como exemplificado por Lafuente:

“[...] qualquer verbete de dicionário pode ser um exemplo de semiose infinita, pois o significado de uma palavra só pode ser explicado por meio de outras palavras, as quais, por sua vez, poderão necessitar de outras palavras para serem entendidas, e assim sucessivamente, o que potencialmente poderia exaurir todas as palavras de uma língua, porém como o conhecimento está em constante crescimento, agregando novos conceitos e novas palavras a uma língua, esse processo poderia não ter fim”. (LAFUENTE, L. 1974, p.99)

1.3 O ato de ler e sua particularidade

É no transcurso da leitura que se orienta a reprodução do signo. Neste instante é fixado o que se conserva ou se ignora na coisa interpretada. A partir desse arremate que se filtra o objeto visando sua sucessão em outro signo. Os atributos do objeto que estão presentes no signo, se projetam neste para representar o objeto, sendo assim nomeado como objeto imediato. Já o objeto em si, no mundo, compreendendo

tanto o que foi incluso quanto o que foi descartado na semiose, é objeto dinâmico. Em outras palavras:

“O signo representa alguma coisa, seu objeto, coloca-se em lugar desse objeto ‘ e algum espírito o tratará como se fosse aquele outro’. Contudo, para Peirce, o signo tem dois objetos, seu objeto tal como é representado (Objeto Imediato) e seu objeto no mundo (Objeto Dinâmico).” (PLAZA, J. 2010, p.21)

Logo podemos inferir que: assim como o signo representa seu objeto (objeto dinâmico) resguardando certas qualidades, partes dele (objeto imediato) seu Interpretante conservará partes do signo repetindo o processo de fragmentação da coisa primeira. Mas qual seria o crivo dessa seleção, a bússola desse caminho de leitura? O que nos faz escolher certos aspectos de um signo ao invés de outros, no caminho de construção desse interpretante?

. Sabemos que o leitor sintoniza o que vem e o que fica quase que de maneira instantânea. Tal leitura rápida é baseada nos sentidos e catalisada pelas afinidades. Podemos inferir a partir disso que a forma como construímos os signos vem de um movimento de empatia. Logo, o signo se renova em cada mente, pois, a maneira que lemos algo, este mesmo algo é sobrepujado às nossas experiências sensíveis prévias, denotando assim a afinidade eletiva presente no ato de ler.

“ [...] mas não é tudo que se traduz. Traduz-se aquilo que nos interessa dentro de um projeto criativo (tradução como arte), aquilo que em nós suscita empatia e simpatia como primeira qualidade de sentimento, presente à consciência de modo instantâneo e ineliminável, no sentido em que uma coisa está a outra conforme os princípios da analogia e da ressonância. Pela empatia, possuímos a totalidade sem partes do signo por instantes imperceptíveis. Não se traduz qualquer coisa, mas aquilo que conosco sintoniza como eleição da sensibilidade, como ‘afinidade eletiva’.” (PLAZA, J. 2010, p.34)

É a partir dessa leitura permeada pelas sensibilidades que se traceja e é dada forma ao interpretante. Este, agora como imagem, confere características similares, análogas, isto é, icônicas ao signo palavra pombo, sendo um correspondente indireto do objeto ideia pombo.

Mas há ainda um outro fator que deve ser enfatizado na análise da elaboração do caminho de leitura. Vamos dizer assim, voltando à brincadeira, mesmo que os

jogadores busquem separar o joio do trigo visando comunicar somente o essencial, o trigo que um come é diferente do que o outro está acostumado. Isto é, além da afinidade eletiva que conduz uma leitura atenta à partes específicas de um signo, filtrando-o; o signo também é lido a partir de uma expectativa, à luz de uma experiência prévia. De certa forma o intérprete lê algo a partir do que seus olhos buscam enxergar. Há um choque entre o repertório imagético e o signo ali exposto.

Quero dizer, que mesmo se um signo for enxuto e coeso a ponto de comunicar somente o essencial, impossibilitando uma leitura fragmentada (superando a implicação da afinidade eletiva), já existe uma expectativa por parte do leitor a qual modificará o signo. Este leitor detém uma imagem cognitiva ímpar do signo ou da coisa em si. Tal expectativa também é construída pelas sensorialidades, edificada na experiência e organizada na memória de cada ser pensante produtor e leitor de signos. Essa imagem na cabeça se chama interpretamem e ela influencia não somente na leitura como também na elaboração de um novo signo. Cada pessoa tem um interpretamem particular de um mesmo signo.

O interpretamem por si só já é uma reação cognitiva ao signo, sendo assim é um interpretante. Mesmo não estando registrado no papel, esse signo é produzido na mente dos jogadores antes de ser escrito ou desenhado algo.

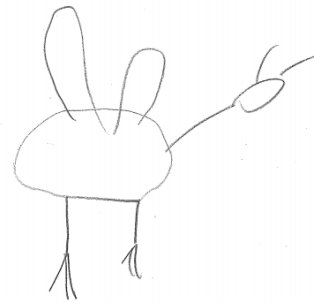
Podemos identificar esse processo na tradução da palavra para o desenho pombo. A palavra pombo repercute numa ideia de pombo na cabeça do leitor, um interpretamem, o qual busca expressá-la visualmente por meio de lápis e papel. Sendo assim há uma dupla criação no jogo: aquilo que é pretendido, imaterial, na mente do jogador e aquilo que é expresso em matéria, na folha¹. Segue-se então o processo comunicativo tanto o registrado em papel quanto aquele em sua totalidade, incluindo tais imagens mentais:

¹ Essa disparidade entre o que se quer e o que se consegue expressar se vê mais presente na realização de um desenho do que na escrita devido a iconicidade presente da imagem, ainda mais agravada quando nos debruçamos sobre um desenho de criança, em que a convenção, a cultura do simbólico ainda não se solidificou no modo de representação visual da criança. Isto é, há um agravante que torna o desenho mais icônico, mais individual, mais arbitrário, relativo a compreensão particular de mundo da criança.

Processo registrado (**visível**) da cadeia comunicativa no jogo

POMBO

>



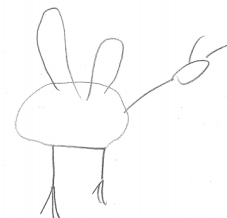
Processo levando em conta o interpretamem (**não visível**)

POMBO

>



>



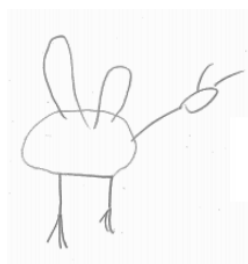
PALAVRA POMBO

INTERPRETAMEM

INTERPRETANTE

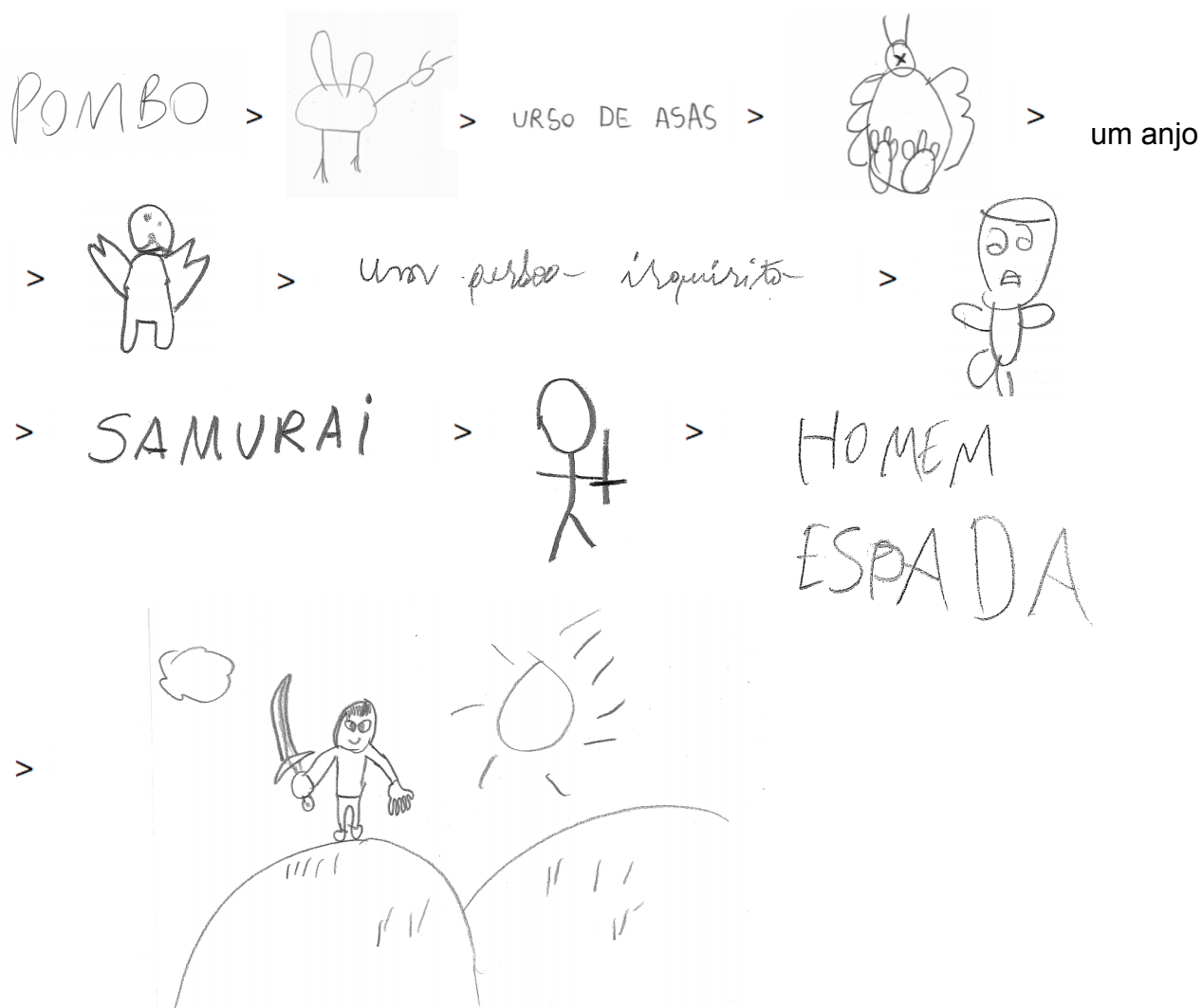
(OCULTO/ NÃO REGISTRADO NO JOGO)

E como qualquer trabalho visual o desenho pode estar a par ou não das expectativas tanto de seu autor quanto de seu interlocutor. No caso, não temos registro do juízo do artista ao fazer o desenho de pombo, se ele achou bom ou ruim, compatível ou incompatível ao que queria representar. Entretanto, percebemos que não correspondeu às expectativas de seu leitor, que, sem acesso a palavra pombo, só tendo em mãos o desenho, viu um “urso de asas”.



> URSO DE ASAS

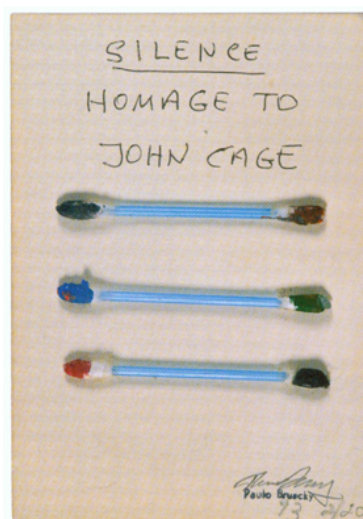
E a partir da palavra urso se asas, essa tragicomédia continua:



Percebemos que no telefone sem fio a tarefa de repassar uma mensagem sem alterações não é tão simples assim, e acaba por tornar-se ainda mais difícil quando essa mensagem deve zigzaguear entre palavra e imagem numa espécie de corredor polonês da tradução. Pois, de terrenos de formalidades opostas uma figura, cheia de adornos, traços, elementos, sugestão de espaços e movimentos, abruptamente, tem de ser reduzida a uma ou poucas palavras, e, logo após, a mesma deve voltar a ser desenho, redimensionando sua linearidade a multidirecionalidade da imagem. Sem clemência, essa compressão e distensão deixam sequelas no interior do comunicado, o que dá toda a graça ao jogo. Concluindo, sobre o aspecto da leitura, o jogo deixa claro seu ponto: A leitura não é

um processo neutro. É carregada de sentido, de pulso. Ao dispormos da tradução, um movimento de poiesis, de criação, é engatado. É só desestabilizar um pouco as amarras da linguagem que percebemos como os signos estão imantados de afetividades. Afetividades estas, que cada um tem sua própria. Pela mesma razão a qual Picasso terá um modo de pintar uma maçã diferente do de Cézanne, nós atribuímos sentidos distintos a um mesmo algo. Por mais que a linguagem seja ponto de mediação do eu com o outro, sendo a única “capaz de transitar entre o que chamamos de mundo exterior e interior” (PLAZA, J. 2010, p.19), nós só vemos o mundo a partir de nossos próprios olhos. Uma vez que se solte as rédeas da linguagem prevalecerá não a convenção, mas sim a subjetividade, a individualidade. O simbólico dissolve-se e o icônico se faz presente.

Paulo Bruscky, renomado artista visual pernambucano, denota de forma astuciosa esse processo, dessa recepção que espera um tipo específico de convidado. Se John Cage nos mostra que o vazio tem seu silêncio, sendo o próprio um som, Bruscky aponta que também tais sons existem em nós. De certa forma nossas orelhas buscam ouvir algo, ou melhor, que nos projetamos para o mundo com determinadas cores:



“Silence: Homage to John Cage” - Paulo Bruscky (1993)
Tinta de esferográfica e cotonetes tingidos sobre cartão 15,3 x 10,9cm

1.4 O dilema da tradução

Observamos até então a inevitabilidade da transformação do signo em outro, constatando a semiose e seu movimento de continuidade em busca de completude. Como também, a partir disso, analisamos o crivo dessas transformações ao nos debruçarmos sobre o processo de leitura do signo, percebendo como as afetividades e visão de mundo do leitor norteiam a formação do novo signo. Todavia, é imprescindível conjecturar a tradução, tanto para compreender seu papel na brincadeira, quanto para delimitá-la no terreno da semiótica.

Do senso comum o tradutor é aquele que transpõe o sentido de um texto para um outro idioma. O que não é mentira. Entretanto está longe de apreender integralmente essa atividade uma vez que o próprio sentido de transpor é ambíguo. Transpor é tanto transportar algo de um ponto ao outro de modo direto e objetivo, como também significa “ir além”, o que indica uma mudança nesse algo transportado.

Transportar e ir além, ao meu ver bem definem traduzir. Atividade dupla que justapõe o movimento de leitura de algo com sua confecção em outra coisa. Decodificar esse algo num primeiro momento, para, num segundo, codificá-lo em outro sistema. Esse receber lendo e remeter transformando juntos configuram a recodificação de um signo de um sistema linguístico para outro.

A tradução se define, pois, como um processo de transformação de um texto construído através de um determinado sistema semiótico em um outro texto, de outro sistema. Isso implica em que, ao decodificar uma informação dada em uma "linguagem" e codificá-la através de um outro sistema semiótico, é necessário mudá-la, nem que seja ligeiramente, pois todo sistema semiótico é caracterizado por qualidades e restrições próprias, e nenhum conteúdo existe independentemente do meio que o incorpora. (DINIZ, T. 1985, p.1)

Dessa maneira temos então a tradução como mediação intersemiótica por natureza. Entretanto, visando uma melhor compreensão do signo como verbo, isto é, quanto palavra, Roman Jakobson mostra como esta categoria de signo possui relação mais ampla com a atividade de traduzir. Existem três conjunturas de

tradução do signo verbal: caso um texto ou uma palavra mantenha conservado seu código linguístico e seu sistema semiótico, essa tradução classifica-se como intralingual, tendo à exemplo, a adaptação de um livro adulto para um público menor de idade. Agora quando temos uma modificação no código linguístico, porém, sem alteração de seu sistema semiótico evidencia-se uma tradução interlingual, haja vista a tradução de um livro de um idioma para outro. Já quando existe modificação tanto do código quanto do sistema, ou seja, saindo do terreno verbal e indo pro não verbal, estamos falando de uma tradução intersemiótica, tal como a adaptação de um livro para um filme, em que a linguagem escrita ganha outras sensorialidades com imagem, cor e som. Ora, sendo essas três categorias de tradução de profunda fecundidade investiguemos de forma mais aprofundada suas relações sógnicas.

1.5 Tradução Intralingual e sua aplicabilidade

De antemão tradução Intralingual, quer dizer antes de tudo tradução dentro da língua; e língua consta como idioma, e não como linguagem, materialidade ou meio. Mas se tudo está no mesmo idioma qual seria o conflito? O que traduzir? Em que instância tradução é pensada aqui?

Mesmo dentro de um mesmo povo, cuja cultura é predominantemente a mesma e o idioma, também, haverá diversidade. Logo, caso seja necessário fazer disseminar uma mensagem para a totalidade desse povo de forma que todos entendam, a mensagem deverá moldar-se às diversidades. Como sabemos, a leitura é uma atividade atenta ao mundo, que projeta sentido às coisas. Para então que se comunique algo verossímil aos diferentes grupos de pessoas, o comunicado deverá adequar-se às expectativas alheias. Haja vista a propaganda eleitoral, que em tempos de eleição, os partidos contratam marqueteiros justamente para pensar a melhor forma de abordar seus diferentes eleitores. Pretendendo criar um vínculo com o público digital, nas redes sociais, os candidatos em suas campanhas adequam sua tática comunicativa, seus textos eleitoreiros incorporam as gírias, dialetos, e trejeitos como também articulam estas mensagens de modo mais sintético correspondendo ao espaço e velocidade de leitura dos internautas. Muito diferente do que se faz na rua, em que durante as passeatas e conversas diretas com os eleitores pode-se alongar as ideias, conversar explicando, e adequando a

abordagem e o que se fala de acordo com o eleitor. Logo a mesma proposta panfletada nas redes para o público jovem poderá ser explicada de forma mais compatível com um público mais idoso, por exemplo, que geralmente não acessa tanto esse meio.

E se pararmos para pensar na própria tradução do plano de governo, o qual detém uma linguagem mais técnica, para um conteúdo panfletário, mais sintético e persuasivo, já estamos no terreno da tradução intralingual.

1.6 Tradução Interlingual, o idioma em semiose

O tradutor como comumente conhecemos busca adequar palavras, frases e construções de ideias em seus respectivos contextos e sentidos em uma outra língua, com a mesma ou diferente grafia. Exemplificando, na tradução do português “mesa” para o inglês “table” permanece com sentido direto e claro, sem grandes desvios é apresentada a palavra no outro idioma. Agora, há certos termos que não necessariamente se adequam a outro logradouro, como exemplo, novamente do português, “saudade”, o qual um dos correspondentes em inglês é “homesick”. Esse por sua vez notadamente não possui o mesmo sentido. Saudade em português é uma moeda de duas faces, pois, ao mesmo tempo que senti-la, subentende as dificuldades causadas pela distância entre sujeito e objeto de tal furor, é ao mesmo tempo, e, primordialmente, um querer bem a pessoa amada, um carinho de longe, um afeto que se expressa em palavra pois em matéria não se encontra possível. Saudade acima da dor de estar longe é vontade de estar junto. Tal positividade, e implícita esperança, não se encontra no termo *homesick*. Este configura não só um aspecto mais pejorativo, patológico, dessa distância do sujeito ao sentimento, como a reduz, restringindo a um único objeto possível, o lar, a sua origem, como consta no dicionário online de cambridge “feeling sad because you are away from your home” (se sentindo mal por estar longe de casa). De modo metafórico podemos entender que na versão inglesa de saudade se sobressai a ideia de estar perdido, longe do cais, distante do logradouro, do berço, do local de origem; muito diferente de saudade como conhecemos. Outra possibilidade de tradução de saudade seria a expressão “miss” de, por exemplo, “I miss you”. Muito mais corriqueira que *homesick*

esse termo é encarregado de representar o sentimento de saudade, entretanto, também é utilizado como verbo de perda, falta, erro, ou evitação, sendo assim um pivô flexível e abrangente que não capta o peso do encargo que é a saudade, a qual só poderia ser captada sendo uma palavra exclusiva para esse sentimento.

Do português para o inglês há muito chão para caminhar, porém os caminhos são parecidos, pois compartilham de uma mesma estrutura comum, sua grafia. Ao nos debruçarmos sobre outros idiomas, cuja escrita difere da latina, perceberemos como a própria experiência de escrever e ler e, concomitantemente, pensar por meio de palavras pode ser subitamente reconstituída.

Ruben Pater, em *Políticas do Design*, nos mostra que nem sempre se lê e escreve da esquerda para a direita, ou só na horizontal olhando ao falar sobre a diversidade dos códigos visuais e linguísticos. No mandarim a grafia é o hanzi podendo ser lida e escrita em várias direções. Em sua versão tradicional, pode ser elaborada da direita para esquerda como o contrário, dependendo do contexto. Além de poder subverter de vez a padronização horizontal da comunicação escrita, com seu desenvolvimento pela vertical. Fora a direcionalidade, também é distinto como e o que se lê nessa grafia. Pois, não se trata somente da leitura da palavra como som, mas sim também como imagem, como figura, o que caracteriza a logografia. Sendo assim, “os caracteres chineses são usados tanto pelo significado pictórico quanto pela pronúncia fonética”. (PATER, R. 2020, p.18)

Tais apontamentos prosseguem com um caso bem interessante de tradução: “Coca-Cola” para “Égua recheada de Cera”, sim isso mesmo. Tal empresa ao lançar seu produto no mercado chinês traduziu seu nome sem muita atenção, espantando assim seus consumidores. A partir de então a empresa investiu em pesquisas que desenvolvessem um nome mais sofisticado, em consonância com a sonoridade de coca-cola na língua local. O que resultou em mais de duzentas combinações de pictogramas e ideogramas. Finalizando a busca em “alegria na boca”, 可口可乐, ou Kěkǒukělè.

Percebemos então uma qualidade importante da tradução, sua flexibilidade, capacidade que torna possível a desarticulação de um componente da palavra em

prol da continuidade de outro. Como presente em Kěkǒukě̀lè, a qual perdura a sonoridade, mas modifica-se o conteúdo da mensagem, de coca-cola para alegria na boca, que possui uma intencionalidade fonética coerente com a palavra de origem, mas significado direto díspar.

A atividade de traduzir se mostra então como ponte entre mundos distintos. O tradutor para o signo a ser traduzido é como um guia que leva uma pessoa para um lugar que nunca pisou. Dando dicas de como as pessoas de lá falam, se vestem, se comportam e se apresentam, modifica a forma que o viajante irá se expor por aquelas bandas. E mais ou menos assim faz o signo. Conforme se passa o tempo, saltando por novas bocas ele se modifica e se internaliza ainda mais ao imaginário local. Se adapta pois a língua se renova com o diferente.

Como qualquer atividade semiótica, o idioma se insere no dilema da semiose: na busca pela completude se faz a continuidade do signo em seu interpretante, uma tarefa infinita! Assim a língua permanece viva a maneira que se modifica. Essa continuidade se faz muitas vezes pelos intercâmbios proporcionados pela tradução. A busca do idioma em compreender a realidade de forma integral se apresenta mais próxima com esses intercâmbios como aponta W.Benjamin (1979) segundo Plaza:

“O fato ‘da afinidade das línguas depender do caráter de totalidade de cada uma delas pretender o mesmo que a outra sem conseguir alcançá-lo isoladamente’, leva Benjamin à conclusão de que ‘as línguas complementam uma às outras quanto à totalidade de suas intenções’. Disso decorre que ‘ toda tradução não é mais do que uma maneira provisória de nos ocuparmos a fundo com a disparidade das línguas” (BENJAMIN apud PLAZA, 2010, p.29)

1.7 Tradução Intersemiótica, um intercurso das sensorialidades

Como percebemos o mundo? O que é ser matéria e estabelecer relações imateriais com o nosso arredor? Sentir as coisas e dar a elas significado, por si só já é negar partes de sentido dessa coisa. Representar como sabemos é criação de coisa outra, diferente do objeto de referência. Ao pintarmos uma garrafa de vinho numa tela, negamos certos aspectos sensoriais que ela pode prover, restringimos esta a visualidade. De maneira que a pessoa que vê a pintura não saberia o sabor do vinho, podendo apenas supor, e assim de forma correlata ter seu acesso. O ponto é que organizamos nossa experiência sensorial a compartimentando em sentidos individuais, quando na realidade o que prevalece é a mutualidade e complementaridade dos sentidos na experiência perceptiva. Há sinestesia na experiência de viver. Sentir algo é necessariamente sentir por todos os canais sensoriais que temos à disposição.

“A palavra “sentidos” é tão enganosa quanto o conceito de “sensação”, pois não existem sentidos departamentalizados, mas sinestesia como inter-relação de todos os sentidos. A sinestesia, como sensibilidade integrada ao movimento e inter-relação dos sentidos, garante-nos a apreensão do real. Os receptores no ouvido interno nos informam da nossa posição em equilíbrio durante o movimento, assim como a posição da cabeça e corpo. Os receptores do tato, instalados na pele, nos informam constantemente das qualidades do ambiente e, sobretudo, o movimento sacádico dos olhos está coordenado com o movimento e a manipulação de objetos do mundo.” (PLAZA, 2010, p.46)

E é a partir da capacidade de significar o que se sente e se percebe do mundo que o homem engendra sua subsistência e constitui sua própria natureza:

“O homem, para sobreviver, começa a transmutar o mundo em signos, em palavras e imagens, tomando posicionamentos e delineando as fronteiras da realidade em nosso entendimento. Ao representar, o homem esquematiza o real e materializa seu pensamento em signos os quais são pensados por outros signos em série infinita, pois o próprio ‘homem é signo’. (PLAZA, 2010)

Há uma relação evidente de que o signo representa as coisas no mundo, porém de maneira parcial, pois como seres corporais só compreendemos o mundo a partir das limitações de nosso corpo. “Muito mais do que o real, o que os nossos sentidos captam é o choque das forças físicas com os receptores sensoriais.”(PLAZA, 2010)

E como produto dessa experiência sensorial, que por si só já é fragmentada, são gerados os signos. Estes por sua vez logicamente não apreendem a realidade de maneira integral. Sendo assim, “a incompletude da percepção em relação ao real gera a inevitável incompletude do signo.” (PLAZA, 2010). E mais, os signos, por si só, nem pretendem essa façanha (PEIRCE, C.S. 1974 p.117) O objeto real, ou antes dinâmico, pela natureza das coisas, o signo não consegue expressar, podendo apenas indicar, cabendo ao intérprete descobri-lo por experiência colateral”

E muito antes dos signos se referenciam ao real buscam reportar a outros signos. A exemplo a imagem porta tem seu objeto na palavra porta e esta por sua vez tem seu objeto no som da palavra porta, sua oralidade. Em correlato e fundamentando esse exemplo segue-se Plaza:

“Antes de se referir a alguma coisa que está fora dele (o objeto dinâmico), cada código ou meio referencia-se a um outro código que está embutido nele de forma virtual. Enquanto a linguagem visual figurativa, por exemplo, antes de referir-se ao real, referencia-se com códigos de representação, a linguagem verbal escrita, por seu lado, referencia-se com o próprio código visual e, fundamentalmente, com o código oral do qual é tradução.” (PLAZA, 2010, p.47)

É nesse desdobramento sobre si mesmo, nessa justaposição entre códigos linguísticos que são tecidas as redes que comunicam diferentes sensorialidades. Há um intercurso entre as sensações por meio dos códigos linguísticos. Esse tráfego se dá pela tradução intersemiótica. Logo aquilo que acessamos pelos olhos também, de certa forma, também acessamos pelos ouvidos: o desenho de um cachorro latindo remete a um interpretante sonoro deste.

“É justamente essa rede entre os sentidos (intercurso) e consequente embutimento de um meio dentro de outro, ou seja, é justamente essa rede de referências entre os sentidos e meios - mais imediatamente presente ao signo do que a referência aos objetos dinâmicos - aquilo que dá fundamento e possibilita a TI como intercurso dos sentidos ou trânsito de meios e canais.” (PLAZA, 2010, p.47,48)

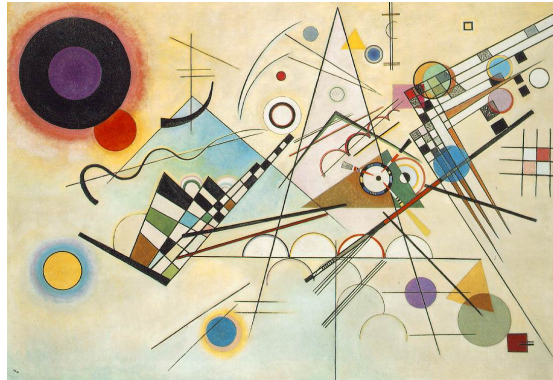
Este intercurso dos sentidos ganha grande notoriedade na discussão estética e filosófica de meados do século XIX e começo do XX. Na história hegemônica das artes, os movimentos vanguardistas propõem uma nova orientação sobre o ato de perceber e representar o mundo, e de forma pujante rompe com os cânones visuais

impostos pela tradição clássica greco-romana. A forma de construção da pintura pautada na verossimilhança naturalista junta às restrições temáticas que reverenciavam a soberania clerical e da realeza tinha seus dias contados. Essa prolongada manutenção da tradição simbólica na pintura europeia é colocada em xeque por uma nova arte.

Nesse contexto são concebidos trabalhos que dão protagonismo a experiência sinestésica que é o viver, que é esse estar no mundo e perceber as coisas por todos os canais sensoriais. Logo, surgem trabalhos artísticos que expressam essa condição sinestésica da existência. E como um signo é limitado pelo meio teremos a sugestão de uma sensorialidade dentro de uma linguagem de outra raiz sensível. Sendo assim, emergem dessas mentes quadros que por meio da visualidade discorrem sobre a sensação de ouvir e cheirar; ou poemas que por meio do verbo buscam falar sobre o som que arrepia e a vista que aquece; e o que mais se pode pensar sobre esse intercurso entre os sentidos.

Wassily Kandinsky, artista e teórico de arte russo ícone do movimento expressionista, escritor da revista *Der Blaue Reiter*, como também fundador da escola Bauhaus um dos pioneiros da arte abstrata, tem como um dos pilares de seu trabalho a potência sinestésica da pintura. Uma vez que as cores e formas se inspiram no fazer imaterial do som tornando-se livres dos encargos da representação, e sua tradição visual. Nesse sentido as composições¹ de kandinsky clamam sua inteireza. Pela abstração, estas não representam algo, são de fato algo por si só.

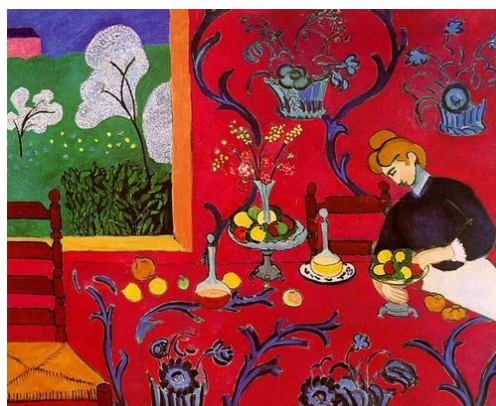
¹ Composições era como o artista concebe e nomeia suas pinturas. Sendo mais um indicador desse grau sinestésico de seus trabalhos.



“Composição VIII” - Wassily Kandinsky (1923)
Óleo sobre tela, 140 x 201 cm

O fazer de Kandinsky, não era uma tradução de um objeto sonoro em signos visuais numa tela. Essa transposição não existe. As formas e cores ali não estão no lugar de algo, são algo. Não há uma tradução direta em que há um objeto, que sonoro, se vê como significado de um signo visual, que é significante. Mas há uma permeabilidade do fazer musical no fazer visual. Essa sobriedade do trabalho, sua independência à uma cultura de códigos simbólicos alheios é vigente na pintura moderna. Matisse seria outro bom exemplo que ressalta esse ponto como explica Rodrigo Naves:

“Numa obra como a de Matisse, as imagens se realizam na mais estrita superficialidade, sem recorrer ao ilusionismo propiciado pela perspectiva. Contudo, a evidência alcançada por suas cores faz com que a percepção apareça como atividade, pois é pela cor - e quase que somente por ela - que o próprio espaço das telas é construído” (NAVES, R. 2007 p.231)



“A mesa de jantar ou Harmonia em vermelho” - Henri Matisse (1908)
Óleo sobre tela, 180 x 220 cm

Como Kandinsky atravessa a visualidade pelo som, Matisse perpassa o espaço pela cor. Ambos atentos à atividade de apontar para fora do quadro, avisando ao intérprete que aquilo se tratava de uma pintura, o primeiro o faz pela irreverência à representação, rompendo com a figuratividade; já o segundo transgredindo com a ilusão de perspectiva. Matisse em “A mesa de jantar” de modo sagaz trata um tema ordinário, como palco para uma discussão sobre a materialidade da pintura. “A inter-relação entre o desenho do papel de parede e o tecido da toalha de mesa e os objetos da mesa é o principal motivo da pintura” (GOMBRICH.E.H, 2013), pois é nessa trama que é construído a planaridade da tela pelo cor vermelha, o que remete a tela em si. De tal maneira que, nessa planificação do espaço elaborada por Matisse, não seria de tão ousado questionar se a paisagem à esquerda é uma janela ou um quadro. O que traz certa ironia à obra.

Mebis/ Caraxia, 1970-1971, trabalho de Cildo Meireles, nos traz diretamente o que seria a tradução intersemiótica num trabalho artístico. Sendo uma escultura sonora e fazendo parte da série Blindhotland, 1970-1975, esta obra consiste num disco de vinil que toca imagens. De maneira bem objetiva a obra se anuncia como uma escultura sonora. Por meio de um oscilador de frequência é construído visualmente a fita moebius. Ambas as faixas do vinil representam a ideia de espiral presente na fita de moebius. Sem começo, meio ou fim o LP nos traz a ideia de “Caraxia”, neologismo criado pelo artista que remete a junção de caracol com galáxia. Esse movimento cíclico e infinito é estampado no disco do vinil por meio da foto do espaço, da Via Láctea.



Fita de moebius



“Mebis/ Caraxia” - Cildo Meireles (1970-71)

Foi a partir dessa transformação do espaço visual em espaço sonoro que o artista conseguiu transmitir essa sensação obtusa, cíclica e imensurável existente na fita de moebius. A tradução intersemiótica está ali como a base estruturante da ideia central do trabalho. Essa inversão sensorial proposta por Cildo nos deixa, num primeiro momento, desamparados diante da fruição da obra. Parece que nossa percepção é revirada de cabeça para baixo. Após algum tempo conseguimos nos adaptar ao ritmo do vinil para assim perceber pelo protagonismo do som sua forma espiral. Como vivemos numa hierarquia das sensações e sabendo disso, o artista nos propõe a atividade de ler a obra por uma sensorialidade subalterna, em que só teríamos a visualidade de forma correlata. Isto é, a maneira que ele fez da coisa material fita moebius um som, nós, ao ouvirmos tal som, o traduzimos de volta em imagem em nossas mentes. Obviamente, esse exercício de leitura pela tradução é algo em aberto. O intérprete não deve estritamente seguir esse caminho, mas há uma sugestão evidente ali articulada no ventre da obra.

Não só as artes visuais se utiliza do labor intersemiótico. Há linguagens artísticas inclusive que tem como base esse fazer. Haja vista o teatro, como percebido pela professora Thais Flores Nogueira Diniz, uma história concebida como um romance, deve ser reescrita como roteiro para posteriormente saltar ao espaço como peça, como atuação. Esse trabalho de tradução deve encarar certas adversidades, pois o livro, que é escrito, como verbo ocupa o abrangente terreno da imaginação, tem em sua imaterialidade tempo e espaço voláteis que se articulam a revelia da mente. Determinadas potências que se encontram agora limitadas pela materialidade do teatro. Entretanto, a palavra, em cena, torna-se coisa, objeto, algo concreto, de fato material, um ato no mundo, corpóreo. O teatro dá vazão às sensorialidades de forma direta. Neste não se sugere o som, ele é de fato ouvido; não se descreve um quarto, a visão nos dá esse quarto pela presença do cenário ou da performance dirigida.

Tive o prazer de ver o espetáculo de “A desumanização”, 2019, dirigida por José Roberto Jardim, o mesmo de “Adeus Palhaços Mortos”, uma reinterpretação de Fernando Paz, da obra do homônimo escritor luso Valter Hugo Mãe, interpretada por Fernanda Nobre, e Maria Chia, idealizadora do projeto. A trama de modo sucinto é desenvolvida durante a passagem solitária da infância à adolescência de Halla, gêmea que perdeu sua metade, Sigridur. Esta passa pelas dores do luto e cresce na

distopia da incompletude. Logo a peça se encontra com um grande enigma a desenvolver em sua materialidade, em seus limites. Como materializar esse duplo em um sem os recursos infinitos da imaterialidade da palavra escrita, livre a dar seus saltos temporais, espaciais à maneira de um deus? Como dar luz em palco a esse personagem elíptico e fracionado? Como traduzir tal enredo?

Em cena, Maria e Fernanda intensificam a questão do luto existente na trama com a dupla interpretação da mesma personagem. Surgindo ali uma espécie de dueto de uma única coisa ou um coro de um, que denota por si só a fragmentação agonizante que vive a protagonista do livro. Contribuindo a tal paradoxo, um grande espelho se apresenta tanto como muralha, quanto faca, dividindo não só o quarto em dois como também metaforicamente a cabeça de Halla que agora também é Sigridur. E além de todos esses arranjos o espetáculo trazia alguns recursos tecnológicos como o projetor e um sistema de som que agregavam a essa dimensão díptica. O projetor emitia a imagem ao vivo dos rostos das atrizes no palco e as caixas de som provocavam um efeito de eco reverberando tudo que era falado.

Com isso, o livro que agora é peça orchestra uma sinfonia entre: o espaço, que é duplo e igual tendo o espelho ao centro, que divide e reflete; o tempo, este manejado pelas artistas, que trajadas com mesmo figurino interpretam o mesmo personagem simultaneamente dividindo o tempo das falas, intercalando-se; o som, que ecoa e multiplica e a projeção que capta, amplia, distorce e promove novas possibilidades de todo jogo cênico. Conferindo a completude, o duplo, o gêmeo e a busca pela inteireza presentes no âmago do livro na peça de teatro. Há uma confluência do escrito e do falado, do narrado com o interpretado, do descrito pelo apresentado. Algo de beleza estrondosa à qual até mesmo o autor do livro se admirou: “É como se meu livro regressasse a mim”.

Assim como o livro retorna ao autor como peça, ressignificado pelos seus leitores, na brincadeira a qual analisamos ao decorrer dessa discussão, o primeiro do jogo, se delicia com os devaneios que permearam a mensagem inicial. A tradução intersemiótica é a chave para a criação, é o catalisador das transformações do signo em ambos os processos. É nessa atividade de decodificar e recodificar que é denotado o posicionamento do tradutor. Cada jogador tem sua individualidade

compartilhada ao fazer parte dessa ciranda. Na arte esse processo se faz de maneira parecida. A roda se faz reta no final do jogo, pois os desenhos e palavras rabiscadas antes ocultas se fazem expostas numa linha do tempo no meio da roda. Esse momento de partilha manifestado composto por risadas sucedidas por explicações de raciocínios particulares em debates descontraídos dão vazão a uma discussão sobre a construção de imagens e de maneira mais ampla como lêmos e representamos as coisas ao nosso redor. Uma iniciação à semiótica e a discussão artística em consonância ao brincar.

Capítulo II

2. Desenhando sobre o fio, uma brincadeira arte educadora

2.1 O Ensino Curumim

O Curumim é um projeto de arte educação do Sesc concebido em 1987 com a finalidade de atender crianças e jovens, de sete a doze anos. Seus princípios pedagógicos visam um ensino democrático, que estimule a autonomia e o pensamento coletivo. Uma qualidade do projeto coerente às suas ambições é sua autogestão, a qual é incentivada ao longo do processo de ensino por meio da atribuição de tarefas e funções quanto à manutenção dos espaços e organização das atividades do dia. Essa postura educativa percebe o educando como capaz e responsável, possibilitando um ambiente de liberdade e escolha que se faz no estímulo à autonomia e ao diálogo. Esse construir em conjunto, em que cada um possui seus direitos e deveres, é a premissa básica para o amadurecimento das vivências. Essa abordagem que une responsabilidade e diversão, educação e lazer, é nomeada pelo projeto como “livre-brincar”, esta funciona como filosofia norteadora do programa.

Durante dois anos estagiei no Sesc Santana, por lá pude integrar a equipe de educadores do projeto. Sendo este um programa pensado para um grande contingente de pessoas, grupos fixos de sessenta a quarenta crianças, é resguardado uma quadra poliesportiva para a realização das atividades. Os encontros são dois por semana, cuja duração compreende uma tarde, aproximadamente quatro horas. Estes são construídos de um modo geral em cinco momentos: A recepção, com a formação de uma grande roda para planejamento e exposição das atividades do dia; O momento de “Descoberta do Dia”, atividade dirigida pelos educadores; A hora do lanche; o momento do “Escolha suas atividades”, em que as crianças podem optar pelo que vão fazer à sua preferência; e, por fim, a despedida, com as considerações finais, além de mediação de conflitos e organização do calendário de atividades.

Além da atividade em sua realização durante os encontros é pensado também sua extensão, a prática educadora junto aos familiares. Há um acompanhamento das crianças e jovens junto aos seus responsáveis. Em reuniões semestrais são desenvolvidas conversas que visam a partilha tanto sobre a experiência educativa, perspectivando a trajetória educacional, olhando para as dificuldades, os desafios pessoais e interpessoais relacionados tanto às experiências no curumim quanto fora, focando na relação familiar como também a vivência escolar dos curumins¹.

Foi durante essa trajetória que dei alguns passos para compreender, na prática, algumas demandas do educar. Durante aquelas tardes cheias de brincadeiras e aprendizados pude ressignificar uma experiência lúdica de um jogo que marcou minha infância, a maneira que pude também passá-lo adiante.

2.2 A prática da brincadeira, um relato

Certo dia, durante o período de ensaios do sarau de artes do curumim, fui encarregado de propor uma atividade às crianças que não iriam se apresentar. Conversei com elas sobre e realmente não queriam fazer nada para o sarau, seja o que fosse, dançar, cantar, um número de teatro, ou expor um desenho, não importava. Não queriam ou porque tinham vergonha demais, medo de palco, ou diziam que não tinham talento, ou que só gostavam de jogar bola. Outros até esboçaram certos preconceitos quanto à arte em si.

Buscando incluí-las ou ao menos incentivá-las a fazer algo artístico, convidei-as para o jogo que na hora apresentei como telefone sem fio visual. Bem, fomos à quadra e fizemos uma roda. Após isso mostrei os materiais e já fui explicando brevemente como seria o jogo. A maneira de um técnico de futebol fui rabiscando um papel enquanto esclarecia as regras.

¹ curumim é o nome comumente usado para se referir aos educandos do projeto.

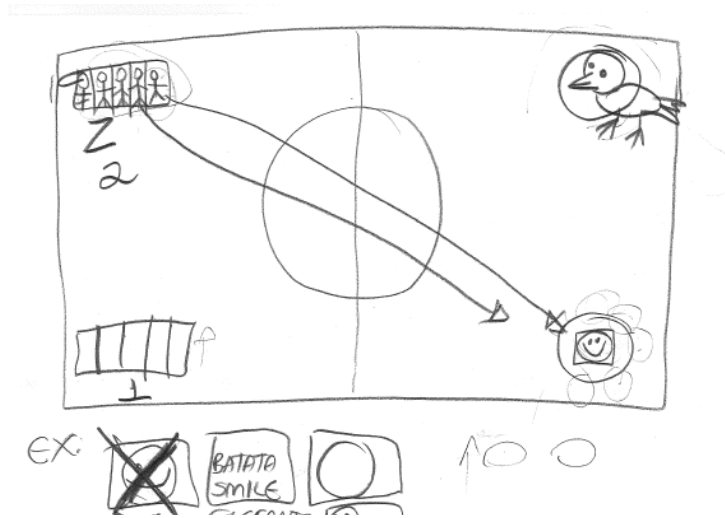


Ilustração feita para explicar como seria o posicionamento das equipes na quadra e onde estariam as estações em que desenhariam

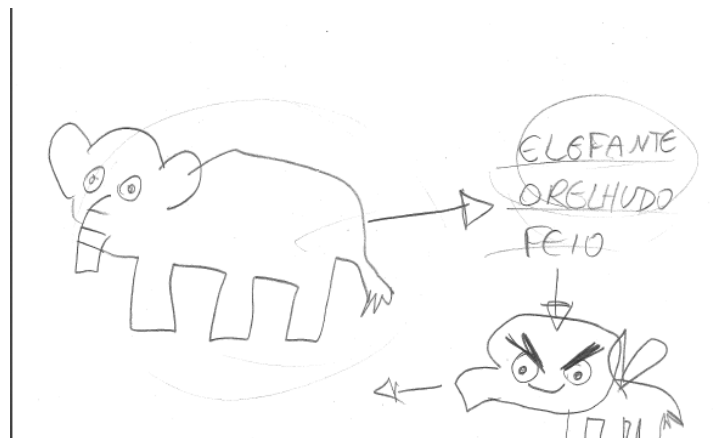


Ilustração explicativa de como funcionaria a dinâmica do jogo

Embora tenha explicado com desenhos e de forma gradual e receptiva não deu certo. Quase ninguém havia compreendido e não entendia o porquê. Talvez não teria explicado de forma coesa, ou não tivesse prendido a atenção deles, ou quem sabe eles só não gostaram imediatamente da ideia. Enfim, vendo que criou-se ali um

impasse, acabei por deixar um tempo de desenho livre, até porque reparei que só de deixar o material no centro da roda alguns já ficaram empolgados para desenhar. Estranhei, não eram os mesmos que estavam fazendo careta a pouco tempo atrás?

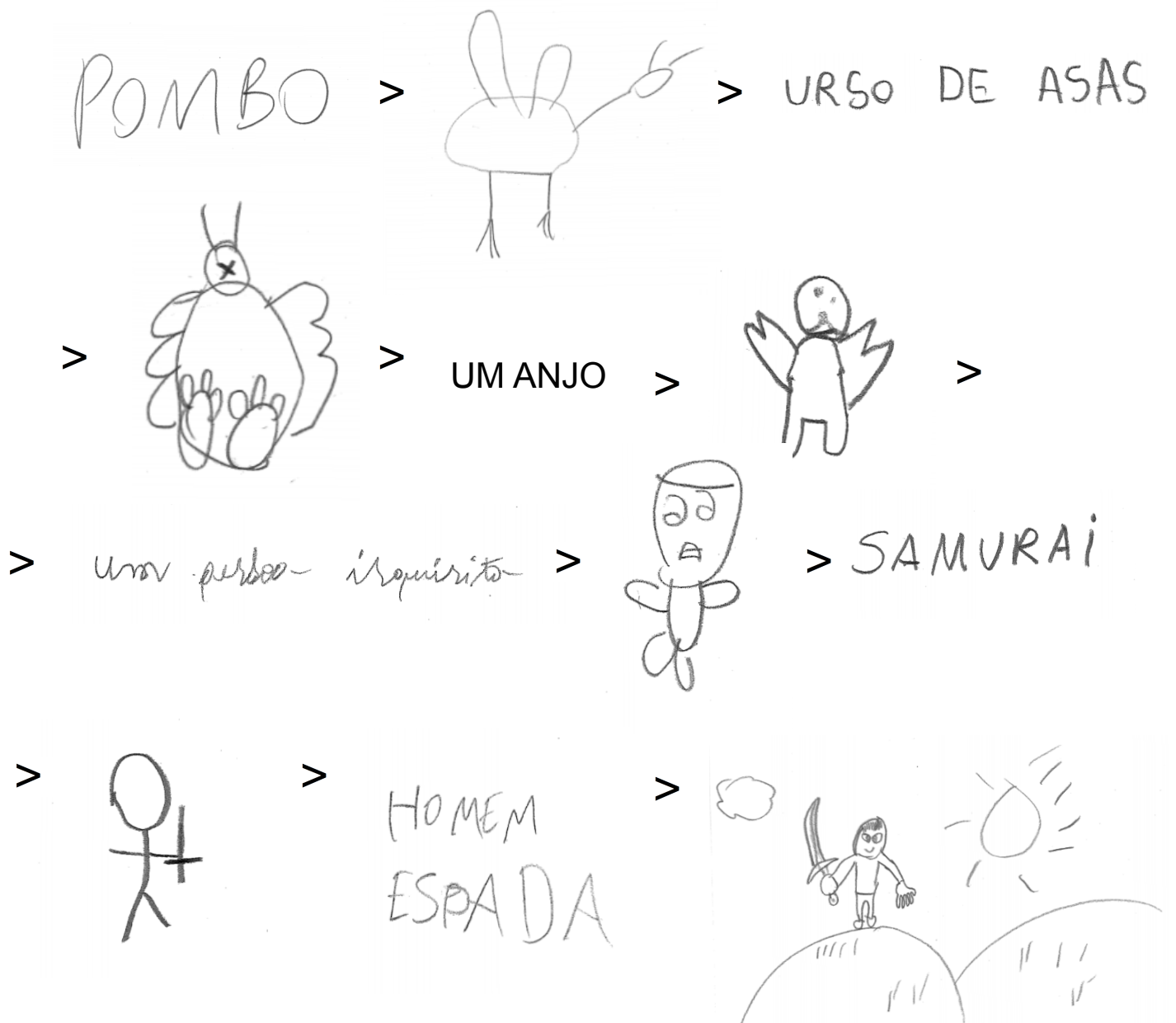
Nesse momento chamei Reginaldo, um dos educadores, para me auxiliar. E passado uns dez minutos de desenho livre chamamos a roda de volta para explicar a dinâmica. E com as perguntas do pessoal ficou tudo mais claro: boa parte da roda não sabia o que era telefone sem fio. E por isso mesmo estava tão difícil de explicar um jogo que é sua ressignificação, o telefone sem fio visual, o “desenhando sobre o fio”.

Visto isso, deixamos os materiais de lado e focamos na brincadeira tradicional. Fizemos algumas partidas e todos se divertiram. Aí sim pedi que já ficassem de pé para a nova brincadeira. Instruí que inicialmente deveriam dividir-se em dois grupos. Feito isso, cada grupo deveria se encaminhar às pontas opostas do mesmo lado da quadra para formar uma fila, ficando a critério coletivo a ordem dos participantes. Após essa organização, expliquei a brincadeira.

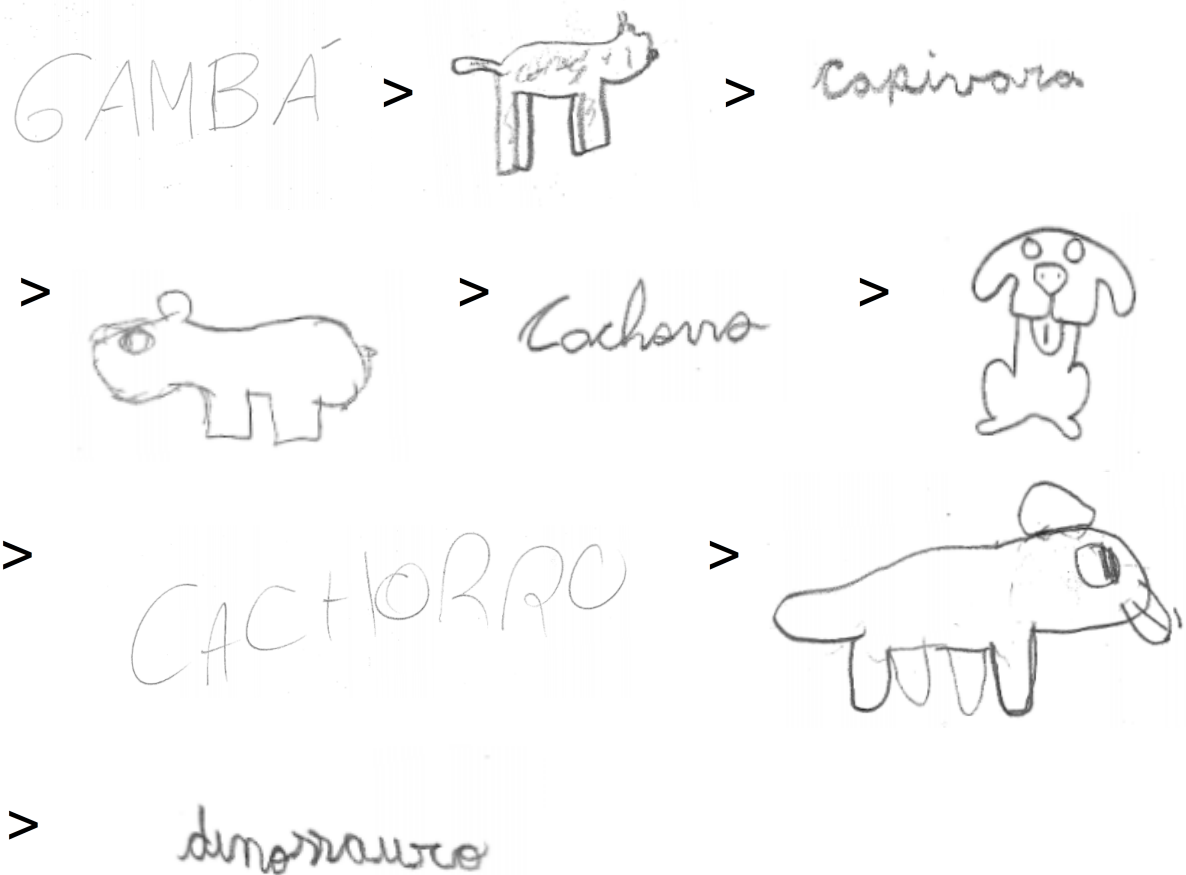
O jogo se deu no seguinte formato: Diferente da forma de roda exposta no primeiro capítulo, a brincadeira se expandiu compreendendo o espaço de uma quadra de esportes inteira. Fiz essa modificação visando ouvi-los, buscando compreender a vontade geral, de jogar algo que envolvesse o corpo, algo mais esportivo. Realizada em forma de gincana, os participantes foram divididos em dois times os quais competiriam entre si para saber quem atravessaria primeiro todos seus integrantes para a outra metade da quadra. Neste outro lado da quadra se encontram duas estações, uma para cada equipe, em que, demarcadas por bambolês, detinham uma pilha de sulfite, lápis e borracha, e por lá se repetiria o processo do jogo já descrito no primeiro capítulo. Como vimos, um primeiro escreve, o próximo desenha, e um terceiro, já sem acesso à primeira palavra, a qual se encontra no final da pilha, deve escrever o que é o desenho, reduzindo este à palavra. E assim palavra e imagem se interpolam até todos atravessarem a quadra e darem sua contribuição.

E foi assim mesmo que aconteceu o jogo. O único detalhe diferente é que a palavra inicial já estava escrita em cada estação, no caso “pombo” e “gambá”. Além

de que, de forma espontânea, os participantes buscaram fazer uma gincana entre os mais velhos contra os mais novos, que gerou tais resultados:



Cadeia de imagens feita pelo grupo das crianças mais novas, de 7 a 10 anos, já exposta no primeiro capítulo.



Cadeia de imagens criada pelo grupo mais velho, de 10 a 12 anos.

Ao dar a largada prevalecia um clima de gincana, os menores queriam vencer os maiores e vice versa. Mas foi ao decorrer do jogo que tal tensão era suavizada pelas risadas, pois os integrantes que já haviam dado sua contribuição, que já haviam corrido para o outro lado da quadra e traduzido o que estivesse lá no papel, ficavam olhando o que o próximo ao cruzar a quadra desenharia ou escreveria. Era um espetáculo aos olhos de todos. O objetivo de vencer parecia se desvanecer em prol da curiosidade sobre o outro, sobre como o próximo iria ler e expressar o que estava vendo.

Novamente em roda, terminada a tarefa, embora a equipe dos mais velhos houvesse completado o objetivo primeiro não havia um rancor dos mais novos, ou uma postura esnobe do grupo vencedor a brincadeira parecia não ter acabado, havia mais alguma coisa a se esperar. Ao colocar os desenhos no chão, além de revelado o caminho inteiro da mensagem do próprio grupo, era um prazer ver o que a outra equipe tinha feito.

Após esse momento de apreciação, e conversa espontânea, chamei a atenção para uma reflexão coletiva, assim pude recapitular com eles a experiência do telefone sem fio comum relacionando esta com o jogo recém jogado. Como o tempo era curto já estávamos atrasados para o horário da refeição, por isso mesmo confesso que esse momento final de reflexão não foi tão elaborado, mas deu para perguntar algumas coisas para as crianças, como: O porquê da graça do jogo; perguntei também se era mais difícil traduzir algo desenhado ou algo escrito; e se era possível a palavra lá do início permanecer a mesma depois de passar por todo o grupo. Questionamentos já implícitos durante o jogo, que durante o momento de reflexão se tornaram mais evidentes. De modo geral foi percebido em conjunto que existe uma identidade presente no olhar de cada um. Que há no movimento de compreensão, de interpretar e significar as coisas do mundo, um ponto de partida individual. Um lugar específico, único, que ao mesmo tempo é uma condição de todos. Adiante na reflexão, essa autocompreensão seria necessária para a aceitação da diversidade, para a troca com o diferente. Imagino que se tivéssemos mais tempo, esse assunto poderia se desenvolver para temas de urgência, como o combate ao racismo, homofobia, transfobia, intolerância religiosa, e demais assuntos pertinentes que envolvem a realidade e permeiam a juventude.

2.3 A obra aberta e o brincar

É a partir da integração do público na construção do sentido do trabalho que a mediação artística que conhecemos hoje se ergue. Pois, unicamente, só após a superação de uma postura dogmática que conseguimos explorar as múltiplas camadas de sentido da arte e seu fazer. A verdade de um trabalho se esquia toda vez que buscamos ata-la, pois a arte, ou um trabalho artístico em si, se renova, pois se encontra em um mundo dinâmico. Há uma evolução permanente, em

consonância aos novos contatos, olhares e temporalidades que se desdobra a arte, como aponta Plaza:

“[...] ela cria sua própria verdade em uma relação fortemente tramada entre seus diversos momentos, ou seja, entre passado-presente-futuro, lugar-tempo onde se processa o movimento de transformação de estruturas e eventos.” (PLAZA, 2003, p.14)

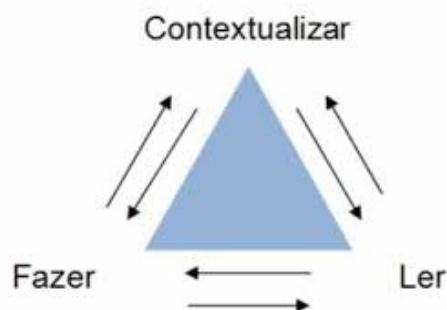
A arte se encontra em transformação justamente pela sua postura de diálogo. Logo, a mediação de arte nada mais deve ser do que a propositora desses diálogos, dessa reconstrução do trabalho à maneira ímpar de cada encontro. Pois é a partir desses reinícios que a arte se faz como obra aberta como disserta Umberto Eco, ao mostrar que até mesmo trabalhos que buscam uma extrema delimitação formal estão também sujeitos a interpretação singular de cada fruidor.

“Nesse sentido, o autor produz uma forma acabada em si, desejando que a forma em questão seja compreendida e fruída tal como a produziu; todavia; no ato de reação à teia dos estímulos e de compreensão de suas relações, cada fruidor traz uma situação existencial concreta, uma sensibilidade particularmente condicionada, uma determinada cultura, gostos, tendências, preconceitos pessoais, de modo que a compreensão da forma originária se verifica segundo uma determinada perspectiva individual. No fundo, a forma torna-se esteticamente válida na medida em que pode ser vista e compreendida segundo múltiplas perspectivas, manifestando riqueza de aspectos e ressonâncias, sem jamais deixar de ser ela própria (um sinal de trânsito, ao invés, se pode ser encarado de maneira única e inequívoca, e se for transfigurado por alguma interpretação fantasiosa deixa de ser aquele sinal com aquele significado específico). Neste sentido, portanto, uma obra de arte, forma acabada e fechada em sua perfeição de organismo perfeitamente calibrado, é também aberta, isto é, passível de múltiplas interpretações diferentes, sem que isso redunde em alteração de sua irreproduzível singularidade. Cada fruição é, assim, uma interpretação e uma execução, pois em cada fruição a obra revive dentro de uma perspectiva original (ECO, 1991 p.40)

É de extrema incoerência guiar o espectador a um único caminho de leitura, pois este não existe. Nem mesmo o autor da obra detém seu sentido por completo. Logo, reproduzir o que se quis dizer sobre o trabalho em um momento passado é não compreender aquilo que este evoca no tempo presente. Essa compreensão só é possível pela contemporaneidade da troca, a atualidade que o diálogo traz. Um contato maior que unidirecional, em que a fala e a escuta é garantida a todos na fruição coletiva de um trabalho artístico.

“O próprio artista, que concebe o trabalho, não o faz arbitrariamente. Este se encontra em um contexto olhando o seu passado presente e futuro, sua realidade material e a dialética de seu tempo. Ao olharmos para a produção artística de um tempo passado nos debruçamos também a esse processo dialético, as coisas somente podem voltar como diferentes.” (PLAZA, 2003)

A Abordagem Triangular compreende a dimensão criadora da arte uma vez que não a delimita a um único desfecho. Não fechando-a, muito pelo contrário, dá vazão ao seu crescimento. O exercício proposto pela abordagem visa apreender a obra pelo que ela é hoje por meio da compreensão de sua história, contextualizando-a. Este exercício direciona também um olhar atento aos aspectos materiais e estruturais da obra. Isto é, busca uma leitura assídua de seus elementos e do que essa expressa direta e indiretamente. Como também, ambiciona uma atividade criativa pela prática, num fazer correlato a atividade poética da obra analisada. Esses três momentos pensados pela Abordagem Triangular podem ser desenvolvidos em sequências diversas, organizadas pelo mediador, seja o professor, educador, ou num geral o propositor da experiência educativa.



“Imagem ilustrativa sobre Abordagem Triangular”

Todas estas etapas da Abordagem Triangular são compreendidas no fazer do desenhando sobre o fio. Com o brincar do jogo temos a dimensão prática do fazer artístico em desenvolvimento. Já com a exposição dos desenhos em roda, temos o momento de leitura do trabalho coletivo. Em seguida temos a contextualização do jogo, em que é trabalhado sua relação com sua origem, o telefone sem fio comum, como também, a relação da comunicação existente no jogo em paralelo à

comunicação no cotidiano, fora da brincadeira, no mundo. E como uma boa discussão sobre arte, tudo é feito a partir de uma postura aberta. O diálogo entre os participantes tracejado durante a brincadeira é o assunto do diálogo pós-brincadeira. De certa forma, essa discussão sobre o jeito de encarar os signos, acaba se tornando uma experiência de fruição artística.

Mas além de encaixar essa experiência de jogo em específico como uma vivência passível ou em congruência ao fazer e fruir artístico e à Abordagem Triangular, vejo que é necessário considerar também o jogo, o brincar em si, como uma área do viver e do conhecimento que se encontra em aberto, em recepção as multiplicidades dispostas no mundo.

A brincadeira detém uma dimensão cultural. E, como cultura, se encontra no tempo. Sua manutenção ao longo das gerações faz parte da história das sociedades, uma vez que o jogo edifica seus respectivos imaginários. As mudanças quanto ao formato, objetivo, regras, espaço, participantes, e porquês de um jogo são rastros que nos dão pistas sobre o passado e seus desdobramentos. Mas essa dimensão temporal que podemos acessar pela análise do jogo não se finda em uma tentativa de compreender o passado. À partir do jogo podemos imaginar um futuro. E esse por vir que nunca chega têm uma certa concretude ao olharmos para a infância, isto é, o que interessa a juventude? O que ganha sua atenção, e cultiva seu desejo? Que ludicidade permeia a geração que irá construir o futuro?

Procurar o que interessa às novas gerações passa por investigar o que estão jogando. A questão é que o jogo permanece, ele se faz presente pois se encontra em diálogo, se funda pela troca, é um saber coletivo em constante mudança. Essa abertura ao outro, ao novo, sua mudança e perpetuação na história além de sua potência como alicerce de um imaginário, são índices da similaridade entre o jogo e a arte.

2.4 O brincar e sua potência como educação

Tanto a arte quanto a brincadeira detêm uma potência singular relativa à educação. A imersão, a situação de projeção colocada no exercício de ambas contêm uma força única. Tanto uma quanto a outra tem sua forma particular de afetar, de alçar a dimensão interior do fruidor, sua afetividade, sua subjetividade, com sua dimensão exterior, o mundo, o outro, a cultura, a linguagem.

Entretanto, como sabemos, o jogo, o brincar e sua ludicidade, são subestimados. Huizinga em sua obra *Homo Ludens*, (2000), analisa o jogo de maneira a afirmar que este surgiria antes mesmo da cultura, e compreende que o jogo como fenômeno cultural pinta a história das civilizações, pois é por ele e nele que a civilização surgiu e se desenvolveu. Para ele, o jogo precederia a cultura, visto que até mesmo os animais brincam. Entretanto salienta que "mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica". Acima de tudo o jogo é um significante. Há uma abstração feita pelo jogador, pois a maneira que este joga também coloca algo "em jogo". Há um exercício de projeção, de metáfora, uma fantasia que coloca a vida à revelia da ludicidade, do brincar.

A atividade lúdica, de forma misteriosa, vai aos poucos nos lapidando. Instiga tanto o desenvolvimento das competências diretas relativas ao jogo, isto é, as noções objetivas relacionadas a brincadeira jogada, como à exemplo, no jogo queimada, quanto mais se joga melhor estrategistas ficamos, ou mais rápido vamos nos tornando; quanto às indiretas, em outras palavras, as noções subjetivas relativas ao jogo, como à exemplo, a implementação às capacidades socioemocionais e psicológicas, que ajudam na manutenção da autoestima do brincante. Como também cognitivas. D. Winnicott (2019) relaciona os objetos de transição da primeira infância e o brincar como mediadores entre o eu interior e o mundo concreto no processo de desenvolvimento cognitivo da criança.

Ao compreendermos a potência do jogo percebemos que sua prática não se constitui como um espaço de negação, de evasão da realidade, mas sim um espaço

de reorganização desta, em que por meio da ludicidade é colocado em diálogo as dimensões interiores e exteriores do brincante. Sendo assim, o jogo é um terreno de presentificação tanto da realidade interior, afetiva, subjetiva do indivíduo, quanto exterior, do outro, do concreto, do coletivo, da cultura e da linguagem. Por isso mesmo que o brincar deve ser encarado como área profícua do conhecimento, e na perspectiva da educação, como um lugar a ser vivido, a ser incluído pois sua reivindicação se faz visível pela juventude.

Conclusão

Concluindo, percebemos ao longo da pesquisa como o jogo pode ser um lugar profícuo para o desenvolvimento da arte educação por meio do estudo e relato da brincadeira em questão, desenhando sobre o fio. Esta, buscando uma reflexão sobre a identidade do olhar, demonstra a arbitrariedade da leitura do signo, uma vez que é metáfora do processo de semiose, o ato do signo se renovar na mente do intérprete.

No primeiro capítulo adentramos no terreno da semiótica para analisar como o jogo põe em destaque essa questão da continuidade do signo e sua transformação num processo de tradução contínua. Também a partir dessa discussão sobre imagem foi mostrado como o recurso da tradução se faz presente na arte.

Já no segundo, foi apresentado a prática da brincadeira, contextualizando onde, como e com quem foi desenvolvida. Como também foi pensado o modo como podemos tornar a experiência arte educadora um lugar de construção conjunta da significância dos trabalhos de arte e da arte em si, defendendo assim a Abordagem Triangular e apresentando a brincadeira como uma alternativa educacional de se expressar a diversidade. A partir disso também é pensado uma abertura da brincadeira e da arte em si e como estas são responsáveis pela construção das mentes e imaginários das sociedades e suas respectivas gerações. Mais a frente, finalizando o capítulo, é defendido também o jogo e sua ludicidade como lugar do saber, como cultura e espaço da educação, mostrando seu potencial articulador entre o eu e o outro, entre o indivíduo e o mundo.

Enfim, espero que esta reflexão possa se fazer aberta, nova a cada leitura. E, quem sabe, presentificada pelo brincar.

Referências bibliográficas

BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão. **Arte/Educação como mediação cultural e social**. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

BENJAMIN, W. **A Tarefa do Tradutor**. Revista Humboldt, nº.40, Munique, Bruckmahn, 1979.

DINIZ, Thais Flores Nogueira. **A tradução Intersemiótica e o Conceito de Equivalência**. IV CONGRESSO DA ABRALIC, 1995.

ECO, Umberto. **Obra Aberta: Forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Ed. Perspectiva 8ª edição, Coleção Debates, 1991.

FREIRE, J. B. **Educação física de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. São Paulo: Scipione, 1993.

GOMBRICH, E.H. **A História da Arte**. Ed.LTC, 2013.

GUIGNON, Charles. **Meaning in the Work of Art: a hermeneutic perspective**. Ed. Midwest studies in philosophy, 2003. v. 27.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento na cultura**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 4ª edição, Coleção Estudos, 2000.

LAFUENTE, Luiz Antonio Mopi. **Semiose: O interpretante e a Inferência de Charles Sanders Peirce**, João Pessoa, 2016.

NAVES, Rodrigo. **O Vento e o Moinho: Ensaios sobre arte moderna e contemporânea**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

PATER, Ruben. **Políticas do Design: Um guia não tão global de comunicação visual**, São Paulo: Ed. UBU, 2020.

PEIRCE, C.S. **Escritos Coligidos**, em Os pensadores, São Paulo: Abril Cultural, 1974.

PEIRCE, C.S. **Semiótica**. São Paulo: Ed.Perspectiva, 2005

PLAZA, J. **Tradução Intersemiótica**, São Paulo: Ed.Perspectiva, 2ª edição, 2010.

SANTAELLA, L. **A Teoria geral dos signos: Como as linguagens significam as coisas**. Cengage Learning, 2008.

SANTAELLA, L. **Dialogismo: Peirce e Bakhtine** no prelo da Revista Cruzeiro Semióticon.2, Porto, Portugal, 1985.

WINNICOTT, Donald W. **O brincar e a realidade**. São Paulo: UBU, 2019.

POMBO

POMBO

POMBO

POMBO

POMBO

POMBO