



O material didático-pedagógico do Ciclo de Palestras MALG 30 anos busca potencializar o olhar sobre as obras das coleções do acervo do Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo expandindo a experiência visual para enxergarmos com “todos os olhos” do corpo.

Este livreto de atividades foi elaborado pelo grupo de mediadores do projeto de extensão *Patafísica: mediadores do imaginário* do Centro de Artes da UFPel. O material didático-pedagógico anseia produzir encontros com as imagens de obras das sete coleções do MALG. Assim, contempla um baralho de 28 cartas (14 pares de imagens), 7 lâminas em tamanho A4 contendo em seu verso informações técnicas, históricas e biográficas, e este livreto com cinco propostas de atividades que podem ser desenvolvidas e desdobradas nas escolas e/ou nas visitas ao MALG.

As atividades pretendem criar condições para vermos juntos, pois busca trabalhar o

olhar sobre as obras na mesma medida em que procura tensionar o olhar sobre o cotidiano. Dessa forma, as propostas são pensadas de maneira aberta, podendo desdobrarem-se em outras atividades.

Procuramos jogar com um fio condutor que tende a entrelaçamentos desses olhares e percepções atualizando as obras realizadas em outrora através de um olhar do agora. Nos entrelaçamentos entre tempos e olhares almejamos a construção de experiências artísticas pautadas na partilha, na troca. Produzindo conversações podemos criar uma rede de múltiplos olhares e vozes para a experiência artística e desconstruirmos a ideia de uma verdade absoluta do visível, do vivido. Tendemos para um acontecimento da arte.

**Carolina Rochefort e Caroline Bonilha**  
Elaboração do material didático-pedagógico

1

## Memória Sensível

A memória é um dos melhores dispositivos para nossa representação do mundo. Através da sensibilidade, poderá deixar um pouco de si em tudo que você olhar. Preste bastante atenção e tenha uma boa memória sensível!

### Materiais:

- Baralho com 28 cartas do material didático-pedagógico MALG;
- 28 cartas coringa (pedaços de papel em branco).

### Sugestão de jogo:

O jogo se apresenta em forma de baralho, possuindo 14 pares de imagens iguais e 28 cartas recortadas em papel branco e que serão cartas coringa. Para começar a jogar é preciso embaralhar as cartas do baralho e dispor-las com as imagens das obras voltadas para baixo, sem a possibilidade de visualização. As cartas coringas ficam em um monte separado das demais.

Cada jogador deverá virar duas cartas por vez na tentativa de achar os pares. Não conseguindo virar as duas cartas iguais, o jogador terá a possibilidade de utilizar uma carta coringa. O coringa possibilita ao jogador relacionar as duas imagens diferentes livremente, argumentando para os outros jogadores em voz alta, na tentativa de convencer os outros participantes. Se o argumento for convincente para a maioria dos jogadores, ele ganhará a carta coringa. Se não, passará a sua vez para outro participante. Ganha o jogo quem possuir mais cartas. A carta coringa tem o valor do par das cartas.

2

## Janela Interior

As diferentes maneiras que sentimos o mundo fazem com que a nossa visão sobre ele seja única. Está na hora de abrir sua “janela interior” e sentir as sensações e olhar o que antes era impossível de se enxergar.

### Materiais:

- Folhas diversas A4 ou A5;
- Materiais de desenho.

### Sugestão de jogo:

A atividade tem como proposta fazer com que seja possível ter uma visão particular do espaço em que o jogador se encontra – esse espaço pode ser tanto o museu, a galeria de arte, a sala de aula, ou qualquer outro escolhido pelo professor – através de diferentes enquadramentos. É possível utilizar apenas as próprias mãos. Ou, ainda, com o auxílio de uma folha de papel, recorte uma janela (podendo ter formatos e tamanhos diversos) para fazer o enquadramento desejado do espaço. Após a escolha do enquadramento, o jogador deverá passar a visão da sua “janela interior” para um desenho, sendo livre a forma para se expressar.

3

## Narradores de uma história

Criar histórias é dizer das experiências. As narrativas orais e performáticas podem movimentar as imagens vividas no agora. Ao contar uma história movimentamos imagens e a imaginação partilhando e trocando experiências.

### Materiais:

- Conjunto com 7 lâminas A4 do material didático-pedagógico MALG.

### Sugestão de jogo:

A atividade tem como objetivo a construção de histórias a partir das obras do MALG. É possível dividir a turma em até sete grupos, conforme o número de lâminas do material didático-pedagógico. Cada grupo escolhe uma lâmina. A partir dela cada jogador do grupo escolhe um elemento da imagem para “interpretar” atuando de forma oral e performática conforme o elemento da imagem vai sendo mencionado ao longo da criação da narrativa que será construída de forma coletiva.

# sugestões de jogos

## 4

# Do Plano ao Espaço

Estabelecer relações entre as dimensões bidimensionais e tridimensionais, bem como as reais e imagéticas é um recurso utilizado por diferentes artistas ao longo da história da arte. Movimentar as relações dimensionais nos proporciona um outro modo de perceber o cotidiano.

### **Materiais:**

- Conjunto com 7 lâminas A4 do material didático-pedagógico MALG;
- Materiais diversos (argila, papel, tecido, cordão, etc).

### **Sugestão de jogo:**

A atividade visa a percepção do trânsito das relações entre os elementos visuais das imagens A4 (bidimensionais) para uma outra configuração, agora, espacial (tridimensional) da mesma imagem. Pode-se dividir a turma em sete grupos, conforme o número de lâminas do material didático-pedagógico. Os jogadores podem utilizar diferentes meios e materiais, mantendo ou não a figuração da lâmina escolhida.

## 5

# Obra a Obra

Propomos por meio desse jogo sensibilizar/desenvolver a percepção visual e imaginativa dos jogadores através de perguntas e observações a respeito dos aspectos visuais das obras das coleções do Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo.

### **Materiais:**

- Baralho com 28 cartas do material didático-pedagógico MALG.

### **Sugestão de jogo:**

O jogo começa com formação de duas equipes com 14 jogadores e a escolha de uma pessoa para ser o juiz. Cada grupo recebe 14 cartas, idênticas às 14 cartas do grupo oposto. Após as distribuições das cartas, cada grupo irá escolher uma carta para ser adivinhada pelo grupo oposto, e deverá mostrar somente ao juiz. Posicionando as equipes frente a frente, cada rodada consiste na pergunta de resposta SIM ou NÃO. As perguntas devem contribuir para descobrir qual é a carta selecionada pelo grupo oposto.

Como exemplo, usaremos a seguinte pergunta "Possui alguma flor?". Se o representante do grupo adversário responder que SIM: todos os jogadores do

grupo que fez a pergunta da rodada irão guardar sua carta (que estão segurando) se NÃO POSSUIR alguma flor.

O jogo prossegue com as perguntas até que reste somente uma pessoa segurando a carta em algum dos grupos. O grupo vence desde que a carta restante corresponda a carta selecionada pelo grupo oposto.

### **Regras:**

- . Pode ser feita apenas uma pergunta para cada equipe por rodada.
- . A carta escolhida não pode ser trocada após o início das perguntas.