

LEITURA VISUAL DOS ORNAMENTOS DOS FORROS DE ESTUQUE DO CASARÃO 8, PELOTAS/RS: UMA ABORDAGEM LÚDICA

EMILY LOPES FARINHA¹; ANNA CLARA CARVALHO FERNANDES²;
LUÍZA CAROLINA SCHENK FREITAS³; SAMANTA QUEVEDO DA SILVA⁴;
KARINE CHALMES BRAGA⁵; ADRIANE BORDA⁶

¹Universidade Federal de Pelotas – emily.farinha18@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – annaclara.c.fernandes2005@gmail.com

³Universidade do Vale do Rio dos Sinos - luizafreitas@edu.unisinos.br

⁴Universidade Federal de Pelotas – samantaq@outlook.com

⁵Universidade Federal de Pelotas - chalmes-karine@hotmail.com

⁶Universidade Federal de Pelotas - adribord@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Os forros de estuque decorados do Casarão 8, de acordo com Rozisky (2017), compõem conjuntos ornamentais elaborados, que apresentam diversidade simbólica significativa com iconografias que dialogam com a função original de cada ambiente e com os valores sociais da elite pelotense oitocentista. Localizado em Pelotas/RS, o edifício atualmente sedia o Museu do Doce, instituição universitária que, em suas expografias, busca contemplar o desenho universal em acessibilidade e mediação (Salasar e Michelon, 2021). Dentre as narrativas que o museu apresenta, estão as que traduzem elementos da arquitetura do Casarão para a linguagem tátil. Embora os ornamentos apresentem figuras de caráter literal, a quantidade de elementos e o hábito restrito de observação - em geral voltada ao conjunto estético - fazem com que o público visitante raramente se detenha na interpretação das iconografias e em suas relações com os usos originais dos espaços. Esse cenário tem motivado representações por meio de modelos táteis como apoio à atividade de mediação (Borda, 2017), ampliando a experiência de visita sem depender exclusivamente de visitas guiadas.

Schmidt *et al.* (2021) apontam que os jogos podem ser utilizados como ferramentas facilitadoras de ensino-aprendizagem em experiências que envolvem o patrimônio cultural na expectativa de contribuir para o diálogo, visto que, só se preserva aquilo que se conhece. De acordo com Flusser (1967), o jogo constitui uma estrutura comunicacional que organiza relações por meio de regras, repertórios e margens de abertura. Os jogos podem se configurar como fechados, quando as regras são fixas e previsíveis, ou como abertos, quando permitem variações e invenções. Essa concepção, aprofundada por interpretações contemporâneas (Luama, 2023), situa o jogo não apenas como entretenimento, mas como design simbólico que possibilita a emergência de novas formas de comunicação e interpretação.

O Museu do Doce, de responsabilidade da Universidade Federal de Pelotas, funciona como um espaço formativo e interdisciplinar, operando como campo de experimentação para práticas de ensino, pesquisa e extensão. Permite um espaço de trocas de conhecimentos e experiências, tanto no âmbito acadêmico como para os visitantes (Silva e Gastaud, 2017). Considerando esse aporte, este estudo apresenta a aplicação de dinâmicas lúdicas baseadas em cartas, concebidas a partir dos ornamentos do Casarão 8, e analisa sua potência enquanto mediadores expográficos. O objetivo é verificar de que modo essas estruturas de jogo podem estimular a curiosidade e a observação atenta dos

visitantes, favorecendo interpretações que transcendam a apreciação estética imediata.

2. METODOLOGIA

O estudo foi desenvolvido no Museu do Doce, a partir da análise dos ornamentos de cinco forros de estuque: escritório, sala de música, sala de visitas, sala de jantar e quarto das meninas. A investigação dá prosseguimento à pesquisa anterior (Pereira, Silva e Borda, 2024), que havia sistematizado os significados iconográficos apenas do quarto do casal. Nesta nova etapa, a abrangência foi ampliada e contou com a participação de um grupo de doze estudantes da graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Pelotas.

A metodologia concentrou-se na concepção de dinâmicas lúdicas como dispositivos expográficos, estruturadas de modo a mobilizar a curiosidade e a interpretação dos visitantes. Para isso, realizou-se a sistematização dos repertórios iconográficos identificados nos forros, organizados em categorias de figuras e significados associados aos usos originais dos espaços. Esses repertórios foram traduzidos em cartas, constituindo suportes visuais e textuais simplificados. Cada equipe responsável por um ambiente concebeu a lógica de funcionamento da dinâmica, definindo suas regras, objetivos e margens de abertura. Mais do que a execução material, privilegiou-se o desenho simbólico das dinâmicas, em consonância com a concepção de Flusser (1967), segundo a qual o jogo se estrutura por relações de regras e possibilidades. Nesse sentido, foram exploradas diferentes modalidades — como jogos de memória, associações entre imagem e significado e jogos de busca — a tabela 1 mostra cada um com níveis distintos de fechamento e abertura. Essa variação visava testar como a estrutura interna poderia influenciar a participação e a interpretação dos visitantes.

Nº	CÔMODO	NOME DO JOGO	OBJETIVOS	CLASSIFICAÇÃO
J1	Sala de Jantar	Caça ao Estuque	Etapa 1: através da dica procurar e localizar os ornamentos no forro de estuque; Etapa 2: diante da dica interpretar o significado dos ornamentos encontrados	Jogo Aberto
J2	Sala de Música	Cartuque	Reunir quatro cartas de cores diferentes de um mesmo ornamento com a sua nomenclatura; ou quatro cartas de uma mesma cor com ornamentos diferentes	Jogo Fechado
J3	Sala de Visitas	Estuquiz	Etapa 1: relacionar a imagem com a nomenclatura do ornamento; Etapa 2: relacionar a imagem e a nomenclatura com o seu significado	Jogo Fechado
J4	Quarto das Meninas	Jogo da memória	Relacionar a imagem do ornamento com o significado	Jogo Fechado
J5	Escritório	Memória e Significado	Relacionar a imagem do ornamento e a nomenclatura com o significado	Jogo Fechado

Tabela 1: jogos produzidos com o objetivo de instigar o visitante a interpretação dos ornamentos dos forros em estuque. Fonte: Autoras, 2025.

A aplicação experimental ocorreu durante a Semana do Patrimônio, em agosto de 2025, quando mesas expositivas foram dispostas junto a modelos tridimensionais dos forros, integrando as cartas como recursos de mediação. O objetivo foi observar em que medida as dinâmicas projetadas funcionariam como mediadoras expográficas, estimulando leituras mais atentas e interpretativas por parte do público.

3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

A aplicação das dinâmicas gerou diferentes formas de participação entre os visitantes. Em situações coletivas, como famílias e grupos de amigos, observou-se colaboração: os participantes se ajudavam mutuamente a localizar ornamentos, prolongando a permanência e trocas de interpretação. No caso de visitantes individuais, o interesse concentrou-se em identificar poucos elementos, mas ainda assim se manteve a curiosidade em experimentar a atividade. A figura 1 ilustra um exemplo de um tipo de carta frente e verso da primeira etapa do J1. Na frente, a carta ilustra a representação de um elemento e no verso sugere uma dica de onde localizar no forro de estuque. A interação 1 representa como foi a dinâmica, primeiro o visitante escolhia uma carta e depois tentava encontrar o elemento. Pode-se observar, que quando os visitantes estavam em família ou com grupo de amigos, todos queriam encontrar os oito ornamentos presentes nas cartas (interação 2).

Os relatos também evidenciam a mobilização do corpo e do olhar. Diversos visitantes expressaram o desejo de permanecer deitados ou reclinados para observar melhor os detalhes dos forros, sugerindo que a dinâmica provocou uma atenção prolongada e não habitual ao espaço. Houve ainda episódios em que emergiram memórias pessoais, como no caso de um visitante que havia trabalhado no casarão (interação 3) e reconheceu facilmente os ornamentos representados nas cartas, estimulando a companheira a participar da busca.



Figura 1: jogo caça ao estuque referente a sala de jantar. Fonte: Autoras, 2025.

Essas experiências mostram que as dinâmicas atuaram como estímulo inicial para deslocar o olhar e instigar interpretações. Mesmo quando a atividade não avançou para etapas mais complexas, foi possível perceber que os jogos despertaram a curiosidade e favoreceram leituras atentas, ultrapassando a contemplação imediata do conjunto ornamental.

4. CONSIDERAÇÕES

A experiência demonstrou que as dinâmicas lúdicas aplicadas no Museu do Doce funcionaram como dispositivos de mediação, capazes de instigar a curiosidade, prolongar a observação e favorecer a troca entre visitantes. Embora os jogos tenham sido concebidos em diferentes modalidades — memória, associação ou busca —, todas partilharam a lógica de estruturar repertórios de elementos e significados que orientaram as interações.

A análise sob a perspectiva de Flusser (1967) permite compreender que o potencial dessas dinâmicas não reside apenas em seu caráter lúdico, mas no fato de se configurarem como jogos enquanto estruturas simbólicas. Segundo o autor, o jogo organiza possibilidades de ação a partir de regras e margens de abertura, sendo, portanto, um modelo de relações. Ao serem inseridas no espaço expositivo, as dinâmicas projetadas não apenas entretêm, mas provocam

deslocamentos do olhar, acionam memórias e instauram relações comunicacionais entre sujeitos, objetos e espaço arquitetônico.

Nessa direção, considera-se que os jogos funcionam como mediadores expográficos que ampliam a interpretação dos ornamentos além da apreciação estética imediata, aproximando os visitantes dos significados associados aos usos originais dos ambientes. O desafio para etapas futuras da pesquisa consiste em refinar a estrutura das dinâmicas de modo a favorecer maior autonomia interpretativa, explorando o equilíbrio entre regras estabelecidas e abertura à invenção.

Agradecimentos: à CAPES pelo financiamento de bolsa de estudo e aos estudantes de graduação que participaram das atividades.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORDA, A. Tactile narratives about an architecture's ornaments In: **XXI CONGRESSO INTERNACIONAL DE LA SOCIEDAD IBEROAMERICANA DE GRÁFICA DIGITAL**, 3., Concepción. Blucher Design Proceedings. São Paulo: Editora Blucher, 2017. v.3. p.439-444.

FLUSSER, Vilém. **Jogos**. Suplemento Literário OESP, [S. l.], 9 dez. 1967. Disponível em:

<https://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/FLUSSER%20Vilm/jogos.pdf>. Acesso em: 4 jul. 2025.

IUAMA, T. R. Vilém Flusser, designer de jogos? Um ensaio sobre a ludicidade, no âmbito da Comunicologia. **Revista Sísifo**. N° 16, Vol 1. Janeiro/Junho 2023, p. 16-32.

PEREIRA, H.G.; SILVA, S.Q.; BORDA, A. **Repertório de ornamentações dos forros de estuque do Museu do Doce, Pelotas, RS: narrativas para uma expografia**. In: CONGRESSO DE EXTENSÃO E CULTURA DA UFPEL, 2024, Pelotas. Anais... Pelotas: Universidade Federal de Pelotas, 2024. Online.

ROZISKY, C. J. **Arte decorativa: forros de estuques em relevo Pelotas, 1876/1911**. Pelotas: Ed, UFPel, 2017, v.14, 216 p.

SALASAR, D.; MICHELON, F. Acessibilidade cultural no Museu do Doce da Universidade Federal de Pelotas: a trajetória de uma proposta sensorial. **Revista Interdisciplinar em Cultura e Sociedade**, São Luís, v.7, n.2, p. 191-206, jul./dez., 2021.

SCHMIDT, A. F.; GUSSO, L. C.; CARELLI, M. N.. O patrimônio cultural e os jogos: o estado de fluxo como um facilitador da interface patrimonial. **Revista Confluências Culturais**, [S. l.], v. 9, n. 1, p. 133–143, 2021.

SAUTCHUK, Lucas; ANTIQUEIRA, Lia Maris Orth Ritter. Araucartas: o jogo de cartas como ferramenta de Educação Ambiental para abordagem da biodiversidade. **Revista Brasileira de Educação Ambiental (RevBEA)**, [S. l.], v. 16, n. 4, p. 36–48, 2021.

SILVA, T. O.; GASTAUD, C. R. UM MUSEU ACOLHEDOR: VISITAS MEDIADAS NO MUSEU DO DOCE. In: **IV Congresso de Extensão e Cultura**, 2017, Pelotas. Anais do III Congresso de Extensão e Cultura da UFPel, 2017. p. 366-370.

XAVIER JUNIOR, E.; FREITAS, C.; TAVARES, T.; BORDA, A.B.A.S. Fotogrametria e museus: geração de modelos tridimensionais para a promoção de acessibilidade. In: **I Congresso de Inovação Tecnológica**, 2017, Pelotas. Anais 2017. Pelotas: UFPel, 2017. p. 1-4.