

Percursos semióticos e discursivos  
em gêneros textuais contemporâneos

Copyright © Neiva M M Soares e Socorro Viana de Almeida (Organizadoras), 2020

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei nº 9.610, de 19/02/1998.

Nenhuma parte deste livro pode ser reproduzida ou transmitida,  
sejam quais forem os meios empregados, sem a autorização  
prévia e expressa do autor.

EDITOR

João Baptista Pinto

PROJETO GRÁFICO E CAPA

Rian Narcizo Mariano

REVISÃO

DOS AUTORES

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO-NA-FONTE  
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

---

P484

Percursos semióticos e discursivos em gêneros textuais contemporâneos [recurso eletrônico]  
/ organização Neiva M M Soares, Socorro Viana de Almeida. - 1. ed. - Rio de Janeiro : Letra  
Capital, 2020.

recurso digital ; 5 MB

Formato: epub

Requisitos do sistema: adobe digital editions

Modo de acesso: world wide web

Inclui bibliografia

ISBN 9788577857234 (recurso eletrônico)

1. Semiótica e literatura. 2. Análise do discurso literário. 3. Análise do discurso  
- Aspectos sociais. 4. Livros eletrônicos. I. Soares, Neiva M M. II. Almeida, Socorro Viana de.

20-62823

CDD: 801.95

CDU: 81'42:82

---

Meri Gleice Rodrigues de Souza - Bibliotecária CRB-7/6439

LETRA CAPITAL EDITORA  
Tels. (21) 3553-2236 / 2215-3781  
www.letracapital.com.br

Neiva M M Soares  
Socorro Viana de Almeida  
*Organizadoras*

Percursos semióticos e discursivos  
em gêneros textuais contemporâneos

LETRAPITAL

## COMITÊ CIENTÍFICO

Dra Elizete de Azevedo Kreutz – Univates- RS

Dra Edite Santos Corrêa UFAM

Dra Izabella da Silva Trajano – Secretaria de Educação- DF

Dra Silvana Andrade Martins - UEA

Dr. Marcos Frederico Krüger Aleixo - UEA

# Apresentação

Descobri que a leitura é uma espécie de sonho escravizador, se devo sonhar porque não sonhar os meus próprios sonhos.

*Fernando Pessoa*

Em mais uma produção, **PERCURSOS SEMIÓTICOS E DISCURSIVOS EM GÊNEROS TEXTUAIS CONTEMPORÂNEOS**, fruto do Grupo de Pesquisa- SDISCON-Múltiplas Linguagens, Semiótica e Discurso na Contemporaneidade, da Universidade do Estado do Amazonas-UEA, gostaríamos de agradecer ao esforço compensador dos inúmeros parceiros que se somam a nós nesta edição, somente com todos vocês essa publicação, em suporte unicamente digital, ganha a dimensão que merece e torna-se realidade.

Na segunda edição do evento SDISCON, em 2019, com participantes de renomadas instituições nacionais e internacionais, tivemos a oportunidade de revelar o quão frutífero e infinitas são as possibilidades de pesquisa em Letras, Linguística e Literatura, e demais áreas que de forma transdisciplinar pudemos dialogar.

Neste e-book, há 11 artigos, resultante de um trabalho intelectual que envolve a pesquisa, a reflexão, o debate e a construção do conhecimento, com domínios que perpassam e atravessam campos da linguagem em suas dimensões, humanas, sociais e linguísticas, se concretiza. Cada texto foi pensado por seu autor ou autores para apresentar uma proposta de discussão contextualizada e convergente com os temas abordados no evento SDISCON que abarcou questões como: estudos semióticos, gêneros discursivos e ensino na contemporaneidade. Logo, os diversos trabalhos aqui apresentados surgiram por meio do olhar de pesquisadores, com atuação em campos distintos da linguagem e oriundos de inúmeras universidades de norte a sul do país. Fato que enriquece esta publicação, destaca a sua relevância e reforça nossa gratidão.

Desejamos que o livro forneça aos seus leitores incursões em áreas que de forma transdisciplinar se completam e lançam luz a

temáticas que despertam ou começam a despertar interesse em pesquisadores da área de linguística, semiótica, análise de discurso crítica dentre outras tão importantes no cenário contemporâneo.

Este e-book contribuirá também com estudantes de graduação e pós-graduação por fornecer, via suporte digital, acesso ao conhecimento, o que leva à democratização da informação.

É com este espírito que prestamos contas à sociedade de um pouco do muito que se faz nas universidades públicas. Por fim, agradecemos também à Universidade do Estado do Amazonas e à FAPEAM por terem sido nossas parcerias no II SDISCON que tem como fruto a presente publicação.

Neiva M M Soares  
Socorro Viana de Almeida  
*Organizadoras*

## Sumário

Jogos com o sonoro, o visual, o verbal .....	9
<i>Ronaldo Auad Moreira</i>	
Estratégias semiótico-discursivas na (re)construção de identidades de marcas territoriais.....	26
<i>Gorete Marques</i>	
<i>Gigante Figura</i> . Arqueologia das mídias, transficionalidade e experimentação narrativa.....	53
<i>Fabício Silveira</i>	
Gênero emergente na cibercultura: o fenômeno fanfiction .....	71
<i>Josenia Antunes Vieira e Stella Hadassa França</i>	
A verbo-visualidade e o simbolismo na Campanha da ONU, “Rios limpos para Mares limpos” .....	91
<i>Socorro Viana de Almeida</i>	
Análise de discurso: a crítica.....	120
<i>Neiva Maria Machado Soares</i>	
Letramento literário na perspectiva das representações étnico-raciais: um olhar sobre obras de Conceição Evaristo e Ana Maria Gonçalves .....	140
<i>Devair Antonio Fiorotti, Gislene Maria Barral Lima Felipe da Silva e Maria Aparecida Cruz de Oliveira</i>	
O papel da negra escrava e sua representação como objeto sexual no nordeste patriarcal-escravocrata a partir da obra <i>Casa-grande &amp; Senzala</i> .....	159
<i>Adelson Florêncio de Barros e Regina Célia Pagliuchi da Silveira</i>	
As amantes no período da extração do látex na Amazônia.....	178
<i>Francisca de Lourdes Souza Louro e Auricléa Oliveira das Neves</i>	

Abuso de poder e discurso de ódio em um debate eleitoral  
e em um debate em rede social ..... 197  
*Andreia Turolo da Silva e Natyelle Guedes Sousa*

Marx e Baudrillard: a crítica do fetichismo e suas reverberações  
na análise dos processos de virtualização..... 219  
*Victor Leandro da Silva*



# Jogos com o sonoro, o visual, o verbal

Ronaldo Auad Moreira<sup>1</sup>

## Introdução

*Jogos com o sonoro, o visual, o verbal* é uma pesquisa que compreende a elaboração contínua de jogos que desarmem os sentidos e dissolvam procedimentos sintáticos, formais e discursivos que se superpõem às reais necessidades de processos de criação de linguagens da arte, bem como à expansão de concepções metodológicas vinculadas ao Ensino de Arte.

*Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal – aplicações na hipermídia* (Figura 1), teoria de Maria Lucia Santaella Braga, se apresenta como norteadora da pesquisa em questão. Isso pode ser verificado desde o título a ela atribuído.

O músico e compositor John Cage (1912-1992) e o bailarino e coreógrafo Merce Cunningham (1919-2009) são as principais referências processuais e estéticas para a criação dos *Jogos com o sonoro, o visual, o verbal*.

Em *Matrizes*, as poéticas de Cage (2011, 2013) e Cunningham (2014), que compreendem hibridizações resultantes de um não-governo de uma linguagem sobre outras linguagens, têm alguns de seus aspectos contemplados em *As sintaxes do acaso e Linguagens*



Fig. 1: Capa do livro Matrizes da Linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal; aplicações na hipermídia. Disponível em: <<https://www.editorailuminuras.com.br/>>. Acesso em 20/05/2019.

<sup>1</sup> Artista Visual, Professor e Pesquisador do Instituto de Ciências Humanas e Letras da Universidade Federal de Alfenas – UNIFAL-MG. ronaldoauad@gmail.com

*verbo-visuais-sonoras* (SANTAELLA, 2001, p. 120 e 385).

Nas obras individuais de Cage e Cunningham (Figura 2), bem como nas parcerias entre esses dois importantes nomes da arte contemporânea, processos de hibridizações de linguagens são movidos por operações que compreendem o acaso e o aleatório (ECO, 2005; TERRA, 2000). Esses importantes criadores incorporaram o lance de dados a seus processos de criação. Tal ato, presente nos jogos em questão, suscita o inusitado, as surpresas reveladoras de novas situações, de novos problemas, de novos significados. Trata-se de algo próximo dos koans zen-budistas:

“histórias curtas, paradoxais, destinadas a desafiar a racionalidade do praticante” (SUZUKI, 2004, p. 75).

O norteamento teórico de *Matrizes* e as poéticas de Cage e Cunningham nutrem a elaboração contínua dos *Jogos com o sonoro, o visual, o verbal*, cujo objeto é a complexidade inscrita nos discursos da arte, e não a pedagogização dessa complexidade.

### *Matrizes*

O contato contínuo com a teoria *Matrizes da linguagem e pensamento* (SANTAELLA, 2001) só faz expandir o processo de elaboração de proposições por mim dedicadas a artistas e ao Ensino de Arte.

O fundamento fenomenológico e semiótico de *Matrizes* se encontra nas três categorias estabelecidas pelo matemático, cientista, lógico e filósofo norte-americano Charles Sanders Peirce (1839-1914): primeiridade, secundidade e terceiridade. Winfried Nöth<sup>2</sup>, em seu texto de apresentação de *Matrizes*, observa que

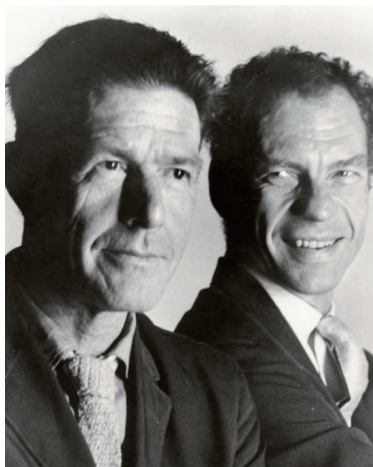


Fig. 2: John Cage e Merce Cunningham. Disponível em: <<https://newmusicmn.org/event/merce-cunningham-common-time-featuring-john-keston-graham-obrien/>>. Acesso em 20/05/2019.

<sup>2</sup> Livre-docente em Semiótica pela Ruhr Universität de Bochum/Alemanha. Professor do Programa de Pós-Graduação em *Tecnologias da Inteligência e Design Digital* da PUC de São Paulo.

A hipótese inovadora [desta teoria] é a de que há uma correspondência básica entre essas categorias [fenomenológicas] e a percepção e linguagens humanas: a sonora [por sua evanescência] pertencente à matriz da primeiridade, a visual [por sua presentificação] à da secundidade e a verbal [por sua convencionalidade] à da terceiridade. Daí se segue a surpreendente reinterpretação do mundo sonoro como o domínio do signo icônico, do mundo visual como o domínio do signo indicial e do mundo verbal como o domínio do signo simbólico (...)

Em *Matrizes*, as relações do sonoro, do visual e do verbal com as categorias da fenomenologia peirceana são compreendidas desde os seus primeiros princípios. Esses estados nascentes da linguagem são claramente expostos no ensaio dedicado por Lucia Santaella a *Poesia Abstrata*, obra da artista brasileira Betty Leirner, ensaio que abre o capítulo VII desta publicação (SANTAELLA, 2001, p. 369):

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

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

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

A teoria *Matrizes da linguagem e pensamento* compreende a natureza híbrida de toda linguagem manifesta, ou seja, nela se inscreve a tese de que toda linguagem resulta de misturas entre linguagens advindas das matrizes sonora, visual e verbal. Nesse sentido, *Matrizes* nos faz compreender que

(...) Não há linguagens puras. Apenas a sonoridade alcançaria um certo grau de pureza se o ouvido não fosse tátil e se não se ouvisse com o corpo todo. A visualidade, mesmo nas imagens fixas, também é tátil, além de que absorve a lógica da sintaxe, que vem do domínio do sonoro. A verbal é a mais misturada de todas as linguagens, pois absorve a sintaxe do domínio sonoro e a forma do domínio visual (...) (SANTAELLA, 2001, p. 371).

Cada uma das três matrizes possui um eixo - aspecto brevemente enunciado na transcrição anteriormente exposta. A sintaxe estabelece-se como eixo da matriz sonora; a forma, como eixo da matriz visual; o discurso, como eixo da matriz verbal. Sobre esses eixos, Santaella (2001, p. 79) assim nos esclarece:

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

Para esclarecer um pouco mais sobre os eixos sintaxe, forma e discurso, torna-se importante mais uma transcrição:

As matrizes se referem a modalidades de linguagem e de pensamento. O pensamento verbal pode se realizar em sintaxes que o aproximam do pensamento sonoro e em formas que o aproximam do pensamento visual. Este, por sua vez, pode se resolver em quase formas que o colocam nas proximidades do pensamento sonoro ou em convenções tomadas de empréstimo ao pensamento verbal. Da mesma maneira, o pensamento sonoro pode se encarnar em formas plásticas tanto quanto pode absorver princípios que são mais próprios da discursividade. As

três matrizes da linguagem e pensamento não são mutuamente excludentes. Ao contrário, comportam-se como vasos comunicantes, num intercâmbio permanente de recursos e em transmutações incessantes (SANTAELLA, 2001, p. 373).

Em *Um cartograma das linguagens híbridas*, subdivisão de *Linguagens híbridas*, capítulo VII de *Matrizes*, há definições relacionadas à dança que nos fazem compreender mais claramente aspectos da poética de Merce Cunningham:

Quando tem caráter narrativo, mesmo sem fala, a dança também se caracteriza como uma linguagem verbo-visual-sonora. É duplamente sonora, quando está acompanhada por som, o que é muito mais comum. Continua sonora, entretanto, mesmo sem som. Esse aspecto da dança, como já vimos, é ilustrativo para se compreender que a matriz sonora não precisa estar necessariamente expressa em som. Há, na sonoridade, uma lógica da temporalidade, que chamei de eixo da sintaxe, que pode se manifestar em um corpo em movimento. Se a dança for narrativa, ou seja, se contar uma história através do mero movimento dos dançarinos-personagens, ela será verbal, mesmo na ausência de uma fala explícita. Esses dois aspectos da dança ajudam a entender a lógica semiótica que também se faz presente no caso do cinema, televisão, vídeo (SANTAELLA, 2001, p. 386).

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

Antes de prosseguirmos, é importante dizer que *Matrizes da linguagem e pensamento*, teoria elaborada por Lucia Santaella ao longo de quase 27 anos, cumpre, junto às demais publicações contínuas dessa pesquisadora, firmar a potência e a atualidade da obra de Charles Sanders Peirce (1974; 2005) para a compreensão e análise da produção signífica processada na contemporaneidade.

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

*Matrizes* me permite, portanto, compreender e analisar signos externalizados a partir da volatilidade do sonoro, da presentificação do visual, da convencionalidade do verbal e das infinitas linguagens advindas dessas instâncias icônicas, indiciais e simbólicas, que ganham corpo a partir de misturas sem fim.

## Proposições

Como já enunciado anteriormente neste texto, impulsionado pelas poéticas de Cage e Cunningham, por *Matrizes* e também pelos trabalhos seguintes de Lucia Santaella que tratam dos estados crescentes de hibridizações entre linguagens na contemporaneidade, tenho elaborado continuamente proposições dedicadas a artistas e ao Ensino de Arte.

No âmbito predominantemente visual, tenho elaborado também proposições que não compreendem diagramas relacionados aos jogos, e que buscam impulsionar trânsitos contínuos entre procedimentos físicos e digitais.

Uma dessas proposições demanda apreensões de desenhos e pinturas pela fotografia digital ou pelo scanner. Tais discursos, depois de manipulados digitalmente, são impressos e, sobre eles, interferências gráficas e pictóricas são produzidas. Em seguida, esses discursos – em estados crescentes de hibridização – são novamente apreendidos pela fotografia digital ou pelo scanner rumo a novas manipulações digitais e suas posteriores impressões, sobre as quais novas interferências gráficas e pictóricas serão produzidas (Figuras 3 e 4).

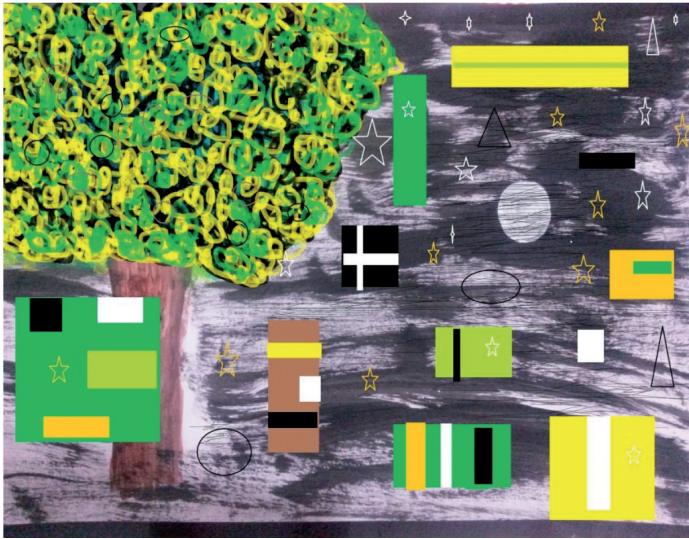


Fig. 3: obra de Sandra Silva Pereira, resultante de experiências iniciais, envolvendo misturas entre visualidades físicas e digitais, propostas por Ronaldo Auad Moreira no âmbito da disciplina *Expressão e Arte na Infância*, do *Curso de Especialização em Docência na Educação Infantil*, promovido pela Universidade Federal de Alfenas - UNIFAL-MG, entre os anos de 2013 e 2014.



Fig. 4: obra de Ana Lucia Martins, resultante de experiências iniciais, envolvendo misturas entre visualidades físicas e digitais, propostas por Ronaldo Auad Moreira no âmbito da disciplina *Expressão e Arte na Infância*, do *Curso de Especialização em Docência na Educação Infantil*, promovido pela Universidade Federal de Alfenas - UNIFAL-MG, entre os anos de 2013 e 2014.

A intensão inscrita nesses trânsitos contínuos é reduzir certa ode à “tecnologia pela tecnologia”, ou seja, à paixão única por artifícios digitais que busca esquecer outros paradigmas de produção visual<sup>3</sup>. Nesse sentido, o que está em pauta é uma reflexão sobre a coexistência e a mistura entre esses paradigmas.

A elaboração contínua da proposição de jogos, objeto principal deste texto, teve o seu início em 2002, durante as sessões de criação promovidas em meu ateliê para crianças e jovens. Inicialmente denominados *Jogos com a Visualidade e outras proposições* (MOREIRA, 2011), hoje, diante de minha apreensão contínua da teoria *Matrizes da linguagem e pensamento*, passei a denominá-los *Jogos com o sonoro, o visual, o verbal* (MOREIRA, 2016).

Esses jogos são sistemas dinâmicos, estruturados a partir de dois ou mais blocos de possibilidades, cada um com seis ou mais opções. As variações físicas e digitais desses jogos, dedicadas a crianças, jovens e adultos, compreendem diferentes níveis de complexidade.

A formação da discursividade – seja ela predominantemente sonora, visual, verbal, híbrida – se inicia após os lançamentos de um dado de seis faces ou de oito dados de oito faces, lançamentos que irão definir uma combinatória a partir da qual se irá gerar uma peça sonora, um desenho, uma escultura, um poema, uma peça teatral, uma coreografia, um vídeo, dentre outras linguagens.

É importante aqui dizer que, desde o início, os jogos por mim elaborados ferem o senso comum, por seus sistemas – físicos, digitais, híbridos – não contemplarem “vencedores” e “perdedores”. Os jogos propõem problemas e não preestabelecem tipos de soluções. Em si, são organismos vivos, abertos ao diálogo.

Podemos tomar como exemplo *O Jogo dos Pedacos* (Figura 5). Trata-se de um jogo de caráter coletivo: o participante que dará início à construção da superfície, bem como o participante que nela irá agregar os últimos elementos, não são considerados vencedores e perdedores. Quem inicia, inicia um gesto incompleto, expandido pelo gesto do participante seguinte. Quem conclui, não conclui nada, apenas sinaliza um vir-a-ser contínuo.

---

<sup>3</sup> Sobre esses paradigmas ver *Os três paradigmas da imagem*, in SANTAELLA, Lucia; NÓTH, Winfried. *Imagem, cognição, semiótica, mídia*. 2. ed. São Paulo: Iluminuras, 1999, p. 157-186, e *O quarto paradigma da imagem*, in SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua** – repercussões na cultura e na educação. 1. ed. São Paulo: Paulus, 2013, p. 147-185.



	Bloco 1 Número de pedaços de cartolina branca concebidos por rasgos	Bloco 2 O que será desenhado sobre cada pedaço	Bloco 3 Os materiais que serão utilizados
1	3	Fragmento de uma árvore	Lápis de cor
2	4	Fragmento de um homem	Giz de cera
3	5	Fragmento de uma mulher	Lápis de cor e giz de cera
4	6	Fragmento de um animal	Lápis de cor e giz de cera com predominância do lápis de cor
5	7	Fragmento de um objeto	Lápis de cor e giz de cera com predominância do giz de cera
6	8	Fragmento de uma palavra	Lápis de cor, giz de cera e lápis grafite em proporções semelhantes.

Fig. 5: diagrama de *O Jogo dos pedaços*

**1ª Parte:** lançar o dado de seis faces - um lançamento para cada bloco de possibilidades - para a definição de uma combinatória.

**Observação:** se a combinatória definida for **4-5-3**, esta corresponderá a 6 pedaços de cartolina branca concebidos por rasgos (possibilidade 4 do Bloco 1); sobre cada um desses 6 pedaços o fragmento de um objeto será desenhado (possibilidade 5 do Bloco 2) com lápis de cor e giz de cera (possibilidade 3 do Bloco 3).

## 2ª Parte

Quando os desenhos sobre os pedaços forem concluídos, se dará início à formação de uma superfície sobre o piso do espaço destinado para este fim. Essa formação se dará de modo colaborativo.

A sequência da participação de cada um dos envolvidos na formação da superfície será definida por sorteio.

A interligação dos pedaços será fixada a partir de cola líquida ou cola de bastão.

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

Atualmente, elaborações de variações dos *Jogos com o sonoro, o visual e o verbal* incluem buscas em fontes físicas, em arquivos digitais de som e imagem e na hipermídia. Os diagramas elaborados para essas variações compreendem dois ou mais blocos de

seis ou de sessenta e quatro possibilidades, números equivalentes a um dado de seis faces e a oito dados de oito faces (Figura 6). Cada uma das seis ou das sessenta e quatro possibilidades equivale a um tipo de conteúdo a ser buscado nas fontes acima descritas.

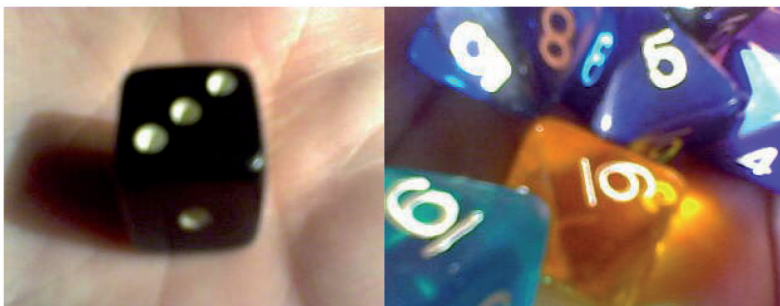


Fig. 6: dados de 6 e de 8 faces utilizados em variações dos *Jogos com o sonoro, o visual, o verbal*.

Fotos: Ronaldo Auad Moreira.

O videogame *MINASLÍBANO* pode aqui ser dado como exemplo. Dedicado ao processo de criação do autor deste texto, é composto de três blocos de possibilidades. Em cada bloco residem seis possibilidades, o equivalente a um dado de seis faces. O primeiro, o segundo e o terceiro blocos compreendem, respectivamente, seis possibilidades de conteúdo sonoro, seis possibilidades de conteúdo visual e seis possibilidades de conteúdo verbal, todas relacionadas a Minas Gerais e ao Líbano.

Os lances do dado de seis faces – um lançamento para cada bloco de possibilidades – definirão uma combinatória triádica que compreenderá uma das possibilidades de conteúdo sonoro, uma das possibilidades de conteúdo visual e uma das possibilidades de conteúdo verbal. Em seguida, tais possibilidades serão hibridizadas a partir de um programa de edição digital como o *Movie Maker*.

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