

FE
CS
TA
#5



EXPOSIÇÃO:

**TUDO QUE SE MOVE
OU PARECE QUE SE MOVE**

Material Educativo

Olá, professora e professor!

Você tem exercitado seu olhar? Nos caminhos que você percorre cotidianamente, o que te faz parar e prestar atenção? Sons? Imagens? Objetos? A arquitetura? A natureza? Os corpos que transitam por esses espaços?

Você tem parado para observar seus caminhos, suas trajetórias? Tem feito sempre o mesmo caminho ou trilha caminhos outros, que te convocam, convidam, mobilizam a olhar e sentir sinestesticamente o seu entorno?

O que te convoca, então, a perceber o movimento nos percursos cotidianos, em busca de uma experiência singular, única, que os corpos podem experimentar quando se movem? Conseguimos perceber, sentir, ouvir, nos afetar com nossos caminhos? Caminhar proporciona a invasão de espaços plurais, mas também singulares e muitas vezes inacessíveis...

Estamos preparadas e preparados para a experiência de deambular, ou isso significa perder tempo? Movimentar nossos corpos no ambiente requer audácia, liberdade, autonomia, insolência e criatividade. Sair da rota requer coragem! Entretanto, não basta mudar o caminho, é preciso parar para sentir estesticamente os percursos que traçamos, e isso requer sensibilidade! Parar nossos corpos para olhar, sentir, ver e ouvir a novidade diante das rotas de fuga que se abrem é de-li-ci-o-sa-men-te humano!

Diante desses caminhos, é preciso se mover! “Mover-se” significa (re)escrever a sua/nossa história em/por diferentes territórios afetivos, culturais e geográficos.

Inspirado na exposição “Tudo que Se Move ou Parece que Se Move”, este material educativo surge no deambular cartográfico em que as ações educativas propostas se sustentam, a partir da tríade “Corpo-Movimento-Ambiente”, levando-nos a perceber essas relações, de modo que os percursos criativos nos ajudem a exercitar um “olhar em movimento”, provocando um deslocamento no nosso “olhar trivial cotidiano”. Pensando a cartografia dos corpos em deslocamento no ambiente, ao acessar esse material educativo, você é convidada e convidado a traçar uma cartografia afetiva, na medida em que escolhe seus caminhos por meio da reflexão e da arte.

Mova-se!

Margarete Sacht Góes

Curadora do Educativo

Neste material educativo, os dispositivos para a mediação são propostos a partir de três ações pedagógicas: a primeira acontece por meio da intervenção “Mova-se!”, a segunda por meio do jogo “Percurso de artista” e a terceira com o do jogo de adivinhação “O que tem no chão em que você pisa?”

01 Intervenção “Mova-se!”

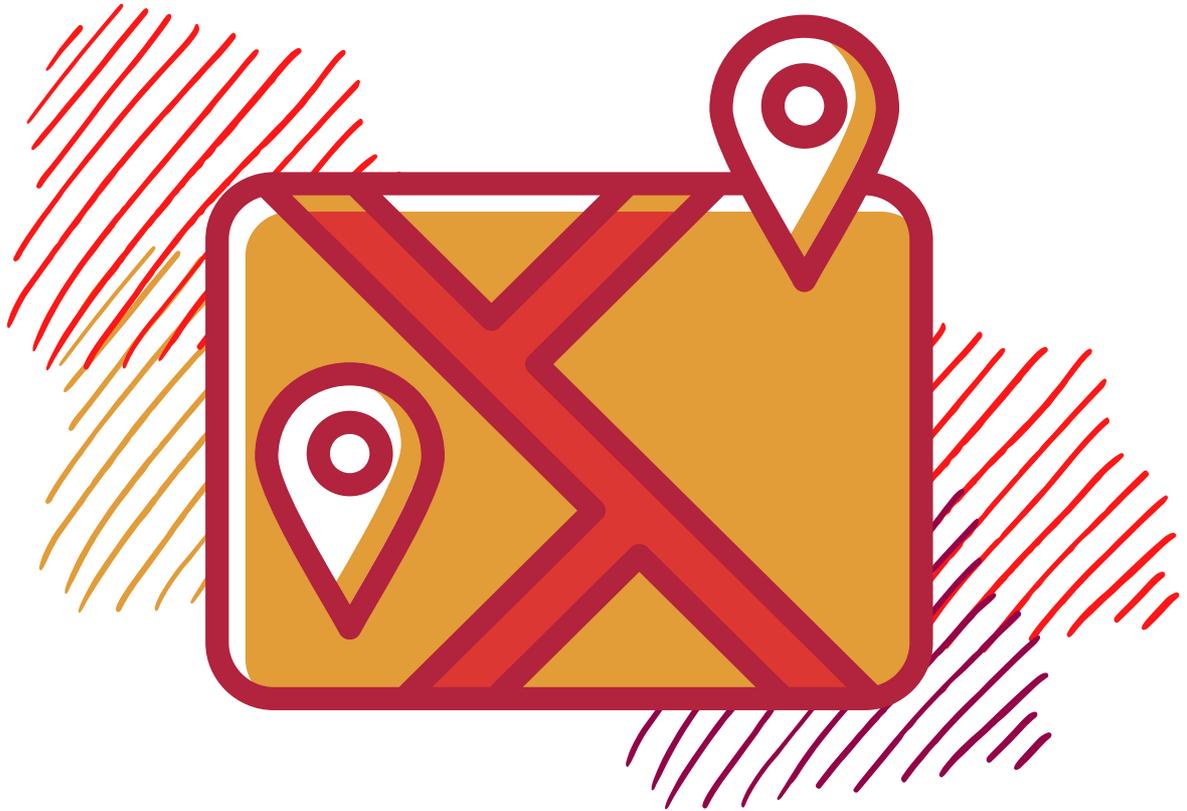


A intervenção “Mova-se!” tem como foco principal mostrar o caminho até a exposição “Tudo que Se Move ou Parece que Se Move”.

Objetivo:

Que o público vivencie, antes de chegar na exposição, um caminho diferente do seu cotidiano.

A passarela principal da Ufes será utilizada como ponto principal para a intervenção. Cartazes serão distribuídos em pontos com maior movimento na Universidade (RU, Biblioteca Central, cantina do Centro de Artes, cantina do Onofre e Teatro Universitário), para maior divulgação da exposição, com as mesmas informações e propostas do caminho principal.



Preparação:

Nesse caminho principal, deve-se disponibilizar Cartazes com QR Code (Imagem 1) contendo informações que darão acesso a um Mapa Cartográfico (Imagem 2) de todo o processo da intervenção, com perguntas disparadoras, dando a entender que em cada ponto existe uma possibilidade, uma maneira diferente de se deslocar, de fazer desvios e movimentar o caminho por meio de formas simples, coisas que levam o público a observar/perceber caminhos outros, para além dos que rotineiramente são percorridos.

JÁ EXPERIMENTOU UM CAMINHO DIFERENTE?



GAEU

**TUDO QUE SE MOVE
PARECE QUE SE MOVE**



VIVA A EXPERIÊNCIA DA EXPOSIÇÃO

SIGA AS PISTAS E MUDE A SUA ROTA!

TUDO QUE SE MOVE OU PARECE QUE SE MOVE



8. Pule a “amarelinha”, experienciando uma interrupção dinâmica no seu caminho.



10. Passe pela “cama de gato”! Ou é melhor contornar o caminho?
9. Finalize seu percurso desviante fazendo uma cartografia afetiva, registrando por meio de desenhos e escritas tudo o que te afetou pelo caminho!



GAEU

VOCÊ CONSEGUIU!!

7. Pare! Sinta o vento, a brisa... eles movem os elementos da natureza ao nosso entorno e nos incitam a continuar o caminho.
6. Encontre e cate 5 pedrinhas... Reserve-as! Quando puder, chame um amigo para brincar de “5 Marias”.
5. Observe o céu! Ele não para de se mover!

4. Fotografe algo que de longe você não vê, mas de perto você vê.

3. Filme “Tudo que se move ou parece que se move”!

2. Encontre um objeto que esteja no caminho que você percorreu durante o deslocamento.

1. Registre uma palavra ou frase a partir de algo que você observou.



Ponto de ônibus

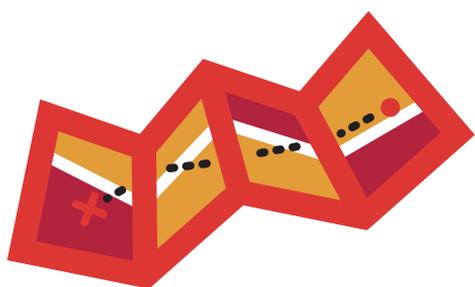
VOCÊ ESTÁ AQUI

SIGA AS PISTAS E MUDE A SUA ROTA



Jogo “Percurso de artista”

Este jogo foi pensado a partir da apropriação de um jogo de cartas já existente chamado “Bandido”, cujo objetivo é impedir a fuga do bandido da cela de uma prisão.



Refletindo sobre a concepção de jogo disruptivo (KA, 2021), adaptamos a estrutura desse jogo para ser um material educativo para a exposição “Tudo que se Move ou Parece que se Move” (Gaeu-Ufes, 2022), cujo objetivo é construir caminhos que partem das obras das artistas expositoras e dos artistas expositores até a Galeria de Arte Espaço Universitário - Gaeu.

O jogo contém cinco cartas, cujas personagens serão obras que representam as artistas Ione Reis e Mariângela Piontkowsky, e os artistas Alexandre Marin, Arthur Meirelles e Marcus Costa, e um ponto central de chegada, a Gaeu.



As demais cartas constituem caminhos possíveis que se complementam e se completam, de modo que se percorra todo o trajeto das artistas e dos artistas até a Gaeu.

"Percurso de artista" é um jogo cooperativo de estratégia e observação no qual você e sua equipe precisam unir forças para ajudar as(os) artistas, representadas(os) por suas obras, a trilhar um caminho até a Galeria de Arte Espaço Universitário - Gaeu, experienciando desvios e construindo trajetos possíveis e criativos. As(os) artistas chegarão até a galeria somente com a colaboração de todas(os).

Número de Jogadores: 5. Cada jogadora ou jogador é representada ou representado por uma obra da exposição.

Principais Mecânicas: cooperação, colocação de peças, construção de rotas.

Classificação: jogos familiares.

Composição:

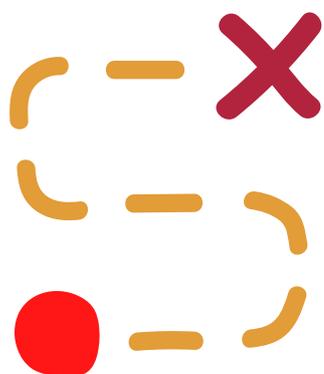
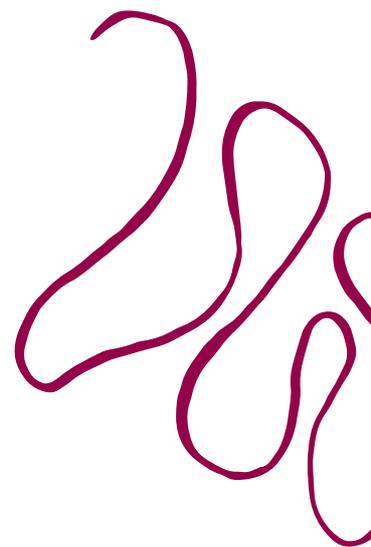
- Folheto de regras;
- Carta principal: imagem da fachada da Galeria de Arte Espaço Universitário - Gaeu (ponto final do jogo);
- 5 Cartas das obras: detalhes das obras dos artistas (ponto inicial do jogo);
- 73 Cartas de caminhos: ligam as obras até a galeria.

As cartas do jogo estão em anexo

Como jogar



1- Encontrem a carta principal e centralizem-na no chão ou na mesa. A partir da carta principal, utilizem no mínimo três medidas do folheto de regras na vertical para delimitar o espaço das obras até a galeria. Caso queiram aumentar a dificuldade do jogo, vocês podem utilizar uma distância maior, sempre usando o folheto de regras como medida. ATENÇÃO: para uma obra/artista chegar até a galeria, é necessário formar um caminho com seis ou mais cartas ligadas a ela.



2- Embaralhem as cartas e distribuam seis delas para cada jogadora ou jogador. As cartas restantes devem ser colocadas de cabeça para baixo, de modo que uma pilha de compras seja formada. Escolham uma jogadora ou um jogador para começar e, a partir da carta de obra, comecem a criar seus caminhos até a galeria! Vocês podem interferir no caminho de outras jogadoras ou outros jogadores, desde que não as(os) atrapalhem.

3- As cartas podem ser usadas em qualquer sentido, desde que se encaixem, formando caminhos, e desde que não bloqueiem nada. Além disso, vocês devem ajudar uns aos outros nesse processo, então, não se preocupem com possíveis "espaços" não encaixados, pois eles podem ser usados para entrelaçar caminhos. Vocês podem aumentar a dificuldade do jogo, tentando jogar as cartas em apenas um sentido (vertical ou horizontal).



4- Para vencer, continuem jogando até que todas as obras/artistas cheguem à galeria. Caso alguma obra não tenha conseguido chegar à galeria, o objetivo não é cumprido e todas(os) perdem.

5- Caso sobrem cartas ao final do jogo, vocês podem tentar descobrir outros caminhos a partir dos que já foram formados, criando mais possibilidades de interações entre os caminhos das obras!

Ao fim, levantem-se e observem as possibilidades de caminhos criados. Qual obra caminhou mais? Qual caminhou menos? Alguma obra interferiu no caminho de outra?

03

Jogo de adivinhação: O que tem no chão em que você pisa?

Ao propor o Jogo de adivinhação “O que tem no chão em que você pisa?” o artista Alexandre Marin nos instiga a brincar com o chão cotidiano por meio da sensibilização do olhar para o nosso entorno.



Em seus percursos cotidianos o artista Alexandre Marin capta pormenores do chão em que ele pisa. Seus registros são marcados por experiências singulares e ele nos convida a parar, olhar e observar o chão... suporte que habitamos e que nos sustenta, mas que invisibilizamos.

Você costuma olhar para o chão em que pisa? Observa suas texturas, cores e formas? Que elementos compõem esses suportes que, se observados detalhadamente, se tornam inspirações poéticas?

Olhe para o chão, caminhe, observe, sensibilize-se e brinque com esse jogo!

O jogo é composto por 42 cartas, que representam fotografias da “**cartografia do chão**”, de Alexandre Marin.

As cartas do jogo estão em anexo



Como jogar:

O jogo é realizado em duplas.



Cada jogadora ou jogador pega duas cartas do baralho.

As duplas tiram par ou ímpar para definir quem inicia o jogo (ou outra estratégia que escolherem).

A cada rodada a jogadora ou o jogador tem três chances de descobrir o que tem em uma das cartas da sua adversária ou do seu adversário, em três turnos:

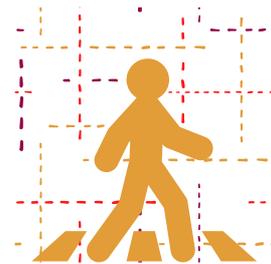
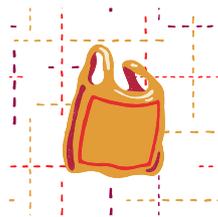
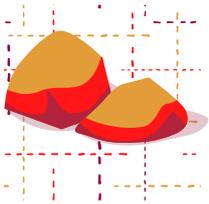
- No primeiro, a jogadora ou o jogador tenta adivinhar o tipo de chão;
- No segundo, uma das cores da imagem;
- No terceiro, algum dos elementos ou características desse chão.

Quem acertar mais turnos ganha a rodada.

Exemplos de elementos encontrados no chão:



Cimento; bueiro; folhas secas; grama; sombra; faixa de pedestre branca; faixa de pedestre vermelha; faixa de pedestre amarela; faixa ou sinalização de trânsito; meio-fio; piso tátil verde; piso tátil vermelho; piso tátil branco, hidrante; paralelepípedo, pedras; areia, água da chuva; rachaduras; guimbas de cigarro; plástico, fios, terra; gravetos, olho-de-gato; rampa, blocos de cimento; tampa de bueiro; piso de madeira e brita; dentre várias outras possibilidades.



Referências:

ANDERSEN, Martin Nedergaard. **Jogo Bandido**. Papergames Pocket. 2020. Disponível em: <https://papergames.com.br/conheca-stickup/>. Acesso em 20 de junho de 2022.

KA, Sandro. As coisas do mundo como coisas da arte. In: **Arte Contemporânea e docência com crianças: inventários educativos**. (Orgs) CUNHA, Susana Rangel Vieira; CARVALHO, Rodrigo Saballa. Porto Alegre: Zouk, 2021.

Tudo que se move ou parece que se move

Para o projeto idealizado por Alexandre Marin e Rosana Paste, convidamos um coletivo de jovens artistas para pensar questões urgentes da vida capixaba, o cruzamento das relações provocadas, ou mediadas, pelo consumo de mídias e recursos, pelo meio ambiente, pela ancestralidade e pelo trabalho, em consonância com o 5º Fecsta, que traz como tema a arte cinética. Nesse sentido, os artistas construíram seus trabalhos considerando o movimento nas obras, a cinestesia e o objeto participativo para ressignificar a linguagem de cada um.

Portos, praias, rios, campos, cidades. Para além do território que compõe nosso estado, existe o universo social formado por diferentes pessoas e grupos que o habitam e que ao longo do tempo criam marcas que transformam essa paisagem. Nesse sentido, o espaço|tempo é habitado por diferentes gerações que se sucedem na trama de complexas experiências que marcam|transformam territórios, buscando criar referências de visualidades desses territórios que não necessariamente existam em suas configurações físicas, mas que são construídas no imaginário. O objeto de arte se constitui enquanto camada que cada fruidor poderá explorar e cinestésiar a partir de seu repertório.

Os artistas Alexandre Marin, Arthur Meirelles, Ione Reis, Marcus Costa e Mariângela Piontkowsky são personagens viventes desses territórios. Mesmo jovens, carregam um arcabouço de experiências no campo ampliado da

produção artística, em videoinstalação, objetos, pinturas, esculturas, interações, apropriações e sons produzidos pelos artistas, que provocam tensões, convergências, divergências e convivências que reverberam não só no espaço expositivo, mas criam eco na pele de quem desfruta da arte.

Alexandre Marin percorre as ruas de seus percursos cotidianos fotografando cada passo dado em busca de uma experiência singular: pensar o domínio da invisibilidade que esses lugares resguardam em seu espaço|tempo. Esses espaços carregam questões ambientais, sociais, políticas e culturais reveladas por cada clique dado pelo artista. Ao montar essa cartografia com mais de 500 imagens, o artista nos apresenta o que não vemos e não percebemos, mas habitamos cotidianamente. Além desse olhar singular para o ordinário, Marin é por essência um Bricolé. Os objetos comuns em suas rotas cotidianas o convidam a serem colhidos e ressignificados quando unidos a outros objetos ou simplesmente quando são colocados em outros contextos. Pela composição, o artista reinventa e recria seu universo.

Para Meirelles, o tempo não é linear, mas sim um plano de imanência em que cotidianos se apresentam juntos e ao mesmo tempo. Seu pensamento está em constante sobrevoo para traçar os contornos de sua geolocalização. Numa pesquisa aprofundada das trincas e fendas da superfície da crosta terrestre no estado do Espírito Santo, Arthur busca rastros e marcas deixadas pelo grande Big Bang para constituir seus desenhos. A partir

de terras colhidas em diversos territórios afetivos, o artista produz sua tinta e re-marca as marcas feitas pela grande explosão. O suporte é a própria finca sobre ou sob uma pedra, agigantando seus desenhos. Esses desenhos passam a fazer parte da paisagem e carregam a virtude da efemeridade, assim como todos os seres viventes deste planeta. São territórios reterritorializados pelo caminho da produção artística. Ao fruidor de arte, o trabalho é visto por meio de fotografias, vídeos, pinturas. A decolonização é pauta. Todo movimento para seguirmos na (re)escrita de nossa história é urgente e necessário. O corpo e o espírito, cansados de tantos anos colonialistas, se naturalizaram e nem sentem os efeitos desse crime bárbaro. Ione Reis, mulher preta, sabe muito bem o quanto o social, político, cultural de mais de 500 anos tentou apagar e neutralizar os costumes e tradições de seu povo. Porém todo território se constitui com planos de experiências compartilhadas, onde as singularidades dos encontros potencializam a multiplicação das possibilidades de conexão. Com a força de sua ancestralidade e da oralidade, Ione vem atuando e constituindo um vasto repertório em diversos territórios, dando visibilidade à vida comum por meio de pinturas em paredes, narrando a cultura e o modo de vida de quem realmente é brasileiro. Ione afeta e é afetada por esses indivíduos, onde afeto Afeta!

Para Marcus Costa, o objeto de arte é construído nas relações entre o sujeito criador, a matéria-prima e também o seu ambiente. A complexidade proposta por esse artista na construção de seu objeto passa por

adentrar na mitologia dos povos originários brasileiros, ameríndios, estudos da geologia, a alquimia do oleiro, para respeitosamente cultuar a terra como matéria-prima para sua criação. Indo além, estabelece um diálogo permanente com a água, o ar e o fogo para que os quatro elementos sejam parceiros, e não detonadores na feitura de seus trabalhos, vivendo o instante da efemeridade que por natureza possuem. Entre muitas de suas produções, o pote feito de cerâmica domando os quatro elementos é em sua magnitude a tecnologia avançada que a humanidade alcançou e até o momento contemporâneo!

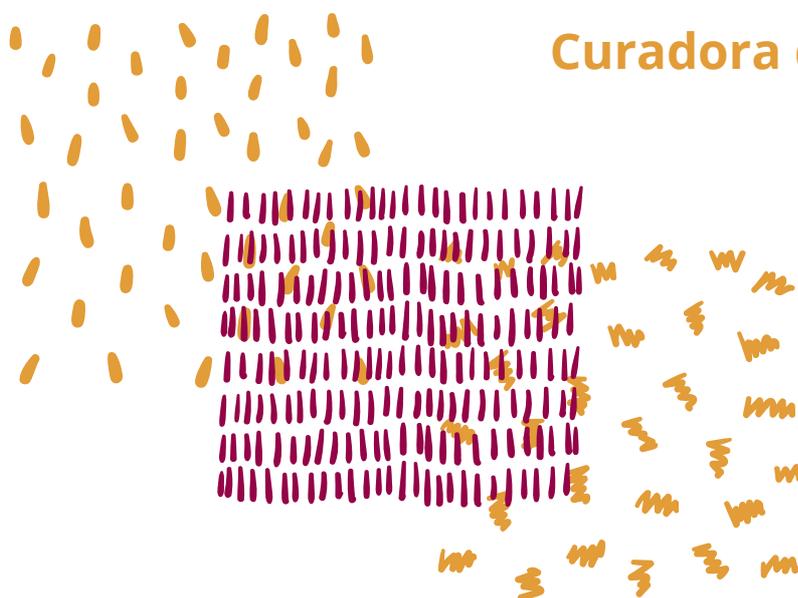
Mariângela Piontkowsky utiliza do desenho em pequenas e grandes dimensões para criar cartografias dos corpos que invariavelmente transitam em seu olhar. Absorve como matéria e como territórios de qualquer procedência, gênero, etnia, criando tensionamentos e possibilidades de existência e resistência para que a passagem das intensidades, que percorrem seu corpo, encontre reverberação nos corpos desenhados. Nosso corpo fala e estamos a gritar de maneiras diferentes. Olhar para o mundo é algo que precisamos aprender constantemente e, ao decorrer do dia a dia, há sempre uma história a ser contada. Como uma constituição de fragmentos que muda a cada momento.

Em “Tudo que se move ou parece que se move”, os corpos saem dos desenhos de Mariângela, ganhando vida e se espalhando pelo chão da galeria, indo de encontro à traquitana montada por Marcus, em que esses corpos só aparecem quando o fruidor da

exposição o aciona. Ambos os trabalhos ganham autonomia, saindo do domínio de quem o fez. Ainda nesse fluxo, Alexandre convida qualquer corpo “que se move” a pisar no lugar ordinário de uma rua e trazer o registro para a parede que “parece que se move” junto aos olhos de gato ali expostos numa função plástica de materialidade, quase uma pintura. Ione e Arthur trazem as memórias afetivas desses corpos que nos habitam, deixando transparecer que somos muitos deles, contrariando a física e instituindo a possibilidade de que vários corpos habitam um mesmo lugar. Leituras possíveis e tantas outras que cada um fará a partir de suas singularidades, e os artistas propõem que o público performe com seus trabalhos, criando um ambiente sinestésico, vivo, mutante e móvel com trabalhos vestíveis, que precisam ser sentidos, acionados, escutados para serem completos.

Rosana Paste

Curadora da Exposição



Exposição **“Tudo que Se Move ou Parece que Se Move”**

A exposição é parte do Festival de Cinema de Santa Teresa (Fecsta).

Reitor

Paulo Sérgio de Paula Vargas

Vice-Reitor

Roney Pignaton da Silva

Secretário da Cultura

Rogério Borges

Coordenação da Gaeu

Ananda Carvalho

Curadora do Educativo

Margarete Sacht Góes

Educativo

Kênia Tinelli (Coordenação)

Administrativo

Lucas Martins

Museologia

Pedro Ibsen Aragão

Preservação e Conservação de Obras

Angélica Reckel

Produção Cultural (Secult)

Ana Paula Gusmão (Coordenação)

Estratégias de Mediação e Material Educativo

Margarete Sacht Góes

Kênia Tinelli

Danielly Tintori

Daysa Falqueto

Flávia Souza

Guilherme Brasil

Julia Fachetti

Káren Nascimento

Maria Fernanda Santana

Mariana Lacerda

Thalia Silva Decarli

Diagramação

Flávia Souza

Revisão

Pedro Alves de Oliveira Brito

Curadora da exposição

Rosana Paste

Artistas

Alexandre Marin

Arthur Meirelles

Ione Reis

Marcus Costa

Mariângela Piontkowsky

Realização

Festival de Cinema de Santa Teresa

Apoio

Grupo de Estudos e Pesquisas em

Arte na Educação Infantil - Gepaei

TV Ufes

Secretaria de Cultura da Universidade

Federal do Espírito Santo - Secult

Visitação

 de segunda a sexta, das 10h às 17h,
de 30 de junho a 5 de agosto de 2022

 Gaeu - Campus de Goiabeiras



gaeu.ufes



educativogaleria.secult@ufes.br



(27) 4009-2371

