

DIÁLOGOS

13ª BIENAL DO MERCOSUL

DIÁLOGOS

13ª BIENAL DO MERCOSUL

Material Pedagógico



© Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul

Nesta edição, respeitou-se o Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Diálogos : material pedagógico 13ª Bienal do Mercosul / [organização Germana Konrath, Bruno Salvaterra Treiguer, Cristina Ackermann Barros; curadoria Marcello Dantas, Germana Konrath]. -- Porto Alegre : Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul, 2021.

Bibliografia

ISBN 978-65-992728-3-7

1. Arte 2. Arte contemporânea 3. Arte moderna - Exposições - Século 21 4. Bienal Mercosul
I. Konrath, Germana. II. Treiguer, Bruno Salvaterra.
III. Barros, Cristina Ackermann. IV. Dantas, Marcello.

21-89646

CDD-709.07

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte contemporânea : Material pedagógico 709.07

Maria Alice Ferreira - Bibliotecária - CRB-8/7964

SUMÁRIO

- 04 APRESENTAÇÃO**
CARMEN FERRÃO
- 06 O LUGAR DO INDIZÍVEL**
MARCELLO DANTAS
- 08 COMO DIALOGAR SOBRE O IMPENSADO?**
GERMANA KONRATH
- 12 DESVIO**
BRUNO SALVATERRA
- 16 MODOS DE USAR**
EQUIPE DO PROJETO EDUCATIVO
- 23 REFERÊNCIAS CITADAS**
- 26 FICHA TÉCNICA**
- 27 CRÉDITOS DO MATERIAL PEDAGÓGICO**

APRESENTAÇÃO

Vivemos um momento ímpar, e talvez único, para o mundo das artes visuais. A história nos mostra que, após grandes tragédias da humanidade, a arte surge com todo seu vigor, como um turbilhão de criatividade. O ano de 2022 será, ainda, de muitos acontecimentos no Brasil, como os 100 anos da Semana de Arte Moderna e os 200 anos da independência do país. A 13ª Bienal do Mercosul acontece em meio a esse cenário, em um contexto de mudanças e novos paradigmas. Será, portanto, uma bienal disruptiva e, ao mesmo tempo, inclusiva.

Diante desse contexto, chegamos ao tema Trauma, Sonho e Fuga. Cito aqui o curador geral da 13ª Bienal, Marcello Dantas, que diz: "O trauma é o maior combustível da arte de todos os tempos e os sonhos são um estratagema para a fuga. A vivência de um trauma coletivo como a pandemia

impulsiona a criação artística para um território novo. O impacto no imaginário comum, através da ativação do onírico, dos sonhos e delírios, abre portas para o escape de uma condição imposta a todos nós. A sequência dessas três palavras — trauma, sonho e fuga — forma a linha narrativa que estamos buscando nas obras de artistas para esta Bienal”.

CARMEN FERRÃO

Presidente
13ª Bienal do Mercosul



O LUGAR DO INDIZÍVEL

Talvez a principal matéria prima da arte seja aquilo que não conseguimos expressar de outra forma: esse terreno super fértil que é o indizível. A articulação de três conceitos que possuem uma enorme carga de inefável dentro deles é a premissa do pensamento para a curadoria da Bienal do Mercosul. Trauma, Sonho e Fuga.

Trauma se define pela nossa incapacidade de falar sobre um acontecimento em nossas vidas. Sonho é a manifestação do subconsciente de coisas que não ousamos verbalizar ou sequer pensar. Fuga é a arquitetura de um plano que não pode ser dito, pois sua expressão o dilui no ar.

Criar sobre o que não pode ser dito é a proposição que gostaria de oferecer aos artistas e ao projeto

educativo da Bienal. Aí se incluem propostas ousadas de como se comunicar com diferentes espécies, revelar outros estados de consciência, amplificar as conexões neurológicas e criar dinâmicas de trocas colaborativas entre públicos e artistas. O indizível é algo que vai muito além do não dito — é um destino fascinante para uma pesquisa, pois se um dia chegarmos a ele, deixará de existir.

MARCELLO DANTAS

Curador Geral
13ª Bienal do Mercosul



COMO DIALOGAR SOBRE O IMPENSADO?

O processo de criação deste material pedagógico foi extremamente coletivo, poroso e inventivo. Nossa atenção esteve voltada à possibilidade de incentivar diálogos, encontros, abertura e empatia diante daquilo que, muitas vezes, ainda não foi elaborado pelo pensamento e que é mote de práticas artísticas contemporâneas. Privilegiamos, assim, uma relação ampla com a linha narrativa criada para a 13ª Bienal (Trauma, Sonho e Fuga), operando a partir desses três conceitos em diversos contextos.

Este material foge, deliberadamente, do tradicional formato de fichas de obra de arte em exposição. Escapamos de imagens prontas e, em vez disso,

incitamos à criação de novos sentidos, buscando esgarçar ao máximo a trama do texto, das ilustrações e de suas infindáveis conexões. Acreditamos no potencial da arte não como entrega, produto ou obra acabada, mas sim enquanto disparadora de sensibilidades e reverberações imprevisíveis em cada um(a) de nós. Neste sentido, antecipamos o desenvolvimento e a destinação deste material, permitindo seu uso (e consequentes desdobramentos no tempo), ao longo dos vários meses que antecedem a Bienal.



Os três grandes temas (Trauma, Sonho e Fuga) estão aqui apresentados em 13 cartas cada um, expressos a partir de distintas linguagens e perspectivas.

Buscamos, com isso, não a hierarquização de saberes ou a cristalização de conhecimentos prévios, mas sim a confluência de pontos de vista plurais, potencialmente dissensuais e, ainda assim, coexistentes.

Esperamos que a dinâmica das cartas e das interações por elas provocadas possa desestabilizar identidades e desfazer preconceitos, numa apologia à indisciplina do próprio pensar. É preciso, como diria Deleuze¹, não confundir pensar com reconhecer. Assim, a ideia do jogo, com suas ambiguidades e golpes de sorte, nos foi cara desde o princípio. Nossa intenção foi a de manter a tensão existente no próprio termo educar (*educare + educere*), mesclando conhecimentos existentes àqueles em latência, que ainda estão por vir.

¹Cf. DELEUZE, 2018.

Gostaríamos que, ao jogar, vocês se sentissem livres para imaginar e inventar, impelidos(as) pela polissemia dos sonhos e das fugas, mas também à vontade e em segurança para revelar e compartilhar medos, traumas, segredos e desejos, tanto de maneira individual quanto coletiva. As cartas foram elaboradas com todo cuidado, dedicação e comprometimento, visando explorar o viés ético e estético, poético e político que envolve uma bienal de artes como esta. Bom jogo!

GERMANA KONRATH

Curadora e Coordenadora
do Projeto Educativo
13ª Bienal do Mercosul



DESVIO

- *O que vocês imaginam que vão encontrar aqui no museu?*
- *Dinossauros!!! (em coro)*
- *Ah é? Será?*

Este é o início de uma conversa, vivida incontáveis vezes em encontros com crianças em exposições de arte, que sempre nos levou por caminhos inusitados a lugares inesperados. As pessoas que chegaram ao fim desses trajetos não eram mais as mesmas do começo.

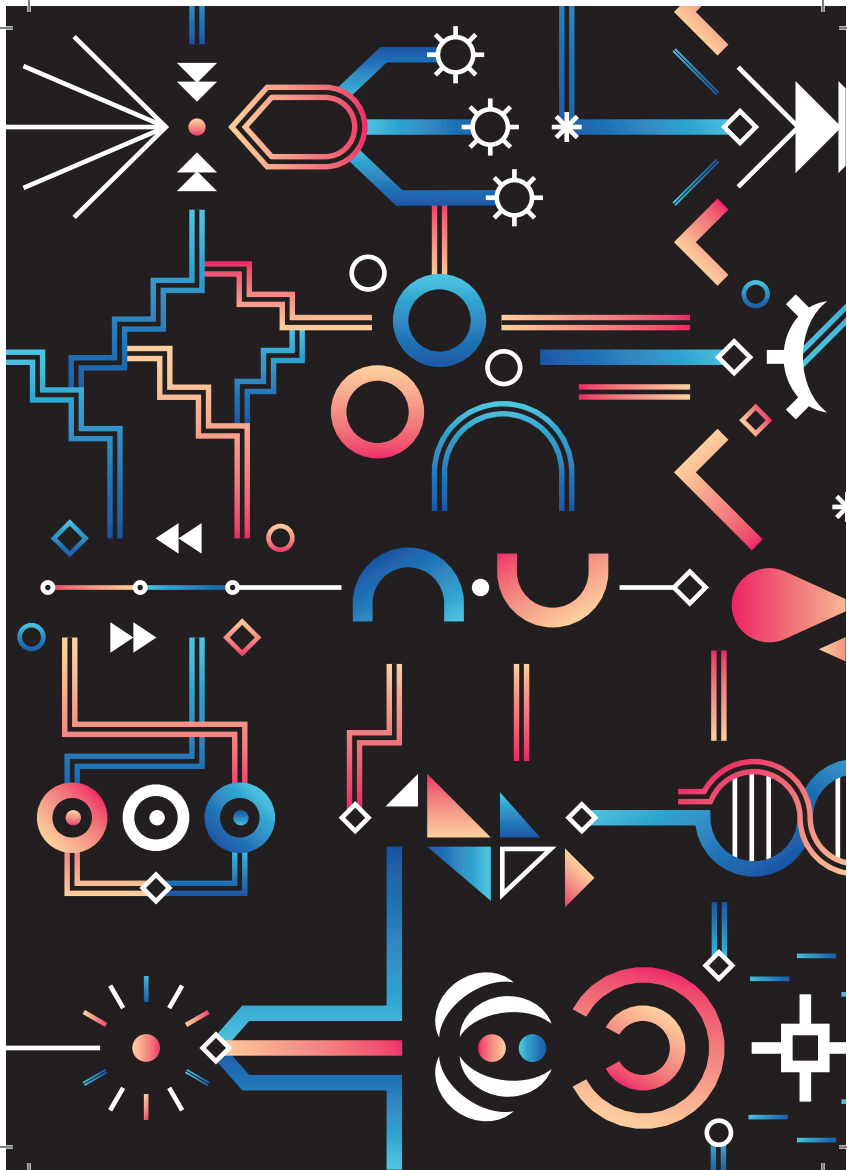
Diálogos são situações de encontro nas quais, por meio da articulação de discursos, perspectivas e saberes, divide-se uma experiência que produz repercussões objetivas e subjetivas naqueles(as) que tomam parte dela. Este material foi concebido desta forma, em diálogo, com o objetivo de ser um jogo de imaginação, fala e escuta, entendimento e, por que não (?), desentendimento.

Diálogo é a estratégia que propomos para uma possível aproximação com Trauma, Sonho e Fuga e também com a produção artística contemporânea que será apresentada na 13ª Bienal do Mercosul. Este é um convite para conversar. Esperamos que você aceite e permita-se envolver e ser transformado(a) pela experiência que vamos dividir. Quem sabe o que encontraremos?

BRUNO SALVATERRA

Assistente de Coordenação
do Projeto Educativo
13ª Bienal do Mercosul








MODOS DE USAR

CONHECER O JOGO

DIÁLOGOS é um jogo composto por 40 cartas, formado por 3 conjuntos temáticos: Trauma, Sonho e Fuga, que constituem a linha narrativa da 13ª Bienal. Cada conjunto tem 13 cartas, que apresentam vozes diversas a partir desses temas; além de uma carta coringa. Algumas cartas trazem o ícone  **ALERTA GATILHO** por tratarem de assuntos considerados sensíveis pela equipe do Projeto Educativo. Cabe a você decidir sobre a adequação das cartas em cada contexto.



TRAUMA



SONHO



FUGA

CONHECER AS CARTAS

Antes de jogar, dedique um tempo para conhecer as cartas e apresentá-las ao grupo, sem se preocupar com sua leitura. Observem símbolos, cores, ilustrações e a maneira como o texto está organizado. Por fim, abram espaço para comentários suscitados por essa aproximação.

ESCOLHER O BARALHO

DIÁLOGOS pode ser jogado usando o baralho completo ou você pode criar seu *deck*, selecionando

as cartas a partir de critérios que lhe pareçam pertinentes em relação ao grupo com que trabalha ou ao objetivo que vai estabelecer para o jogo. O critério pode ser a separação por temas, por densidade das reflexões, por áreas do conhecimento ou ainda outro.



DEFINIR O OBJETIVO

DIÁLOGOS pretende ser um dispositivo propositivo de encontros e aprofundamentos a partir dos temas Trauma, Sonho e Fuga. Os objetivos do jogo podem ser tão variados como os de uma conversa: expor e esmiuçar diferentes pontos de vista com o propósito de construir, nesse processo, uma

perspectiva ampla a respeito de um assunto; exercitar argumentação e escuta, empatia e diferenciação; chegar a um consenso ou dissenso; ou produzir algo novo a partir dessa situação.

MODOS DE JOGAR

Sugerimos aqui 6 possíveis formas de jogar, considerando uso da frente e do verso das cartas.

1. Roda de conversa:

Proponha que a turma se sente em roda e use as cartas como disparadores de conversa. Selecione, aleatória ou intencionalmente, uma carta e leia o texto para o grupo. A partir daí, abra espaço para considerações e depoimentos que surgirão. Algumas cartas contêm proposições para desdobramentos práticos e, nesse caso, você pode deixar a proposta para um segundo momento, se julgar necessário. Como mediador(a) da conversa, cabe a você decidir quando interferir para direcionar, contrapor ou ressaltar qualquer ponto de vista ou argumento. Quando este momento de diálogo estiver esgotado, ou lhe parecer conveniente, você pode fazer um encerramento ou pedir que outra pessoa do grupo retire uma segunda carta, a fim de iniciar um novo ciclo de conversa. Essa sequência pode seguir uma ordem de roda, em sentido horário, por exemplo.

2. Percurso de conversa:

Esse modo de jogar adiciona ao modelo anterior o deslocamento por um espaço físico, que pode ser a sala de aula, o prédio da escola, o espaço expositivo da Bienal, um parque... Estabeleça qual será o percurso e como será o deslocamento do grupo através dele: todos circulam livremente dentro de um circuito e, ao final de um tempo combinado, se reúnem para conversar; ou o grupo avançará em conjunto percorrendo pontos de parada determinados (por você ou pelo grupo) onde as etapas da conversa vão se desenrolando, como em um tabuleiro imaginário? A partir dessa definição, o modo de jogar funciona da mesma forma que o anterior. Porém, a cada novo ciclo, há um avanço para a próxima parada, onde alguém da turma selecionará uma nova carta e assim sucessivamente.

3. Momento de conversa:

Aqui você pode acrescentar uma determinada periodicidade ou duração ao jogo, usando as cartas para promover uma conversa que se estenderá por um tempo estabelecido. É possível selecionar uma ou mais cartas para cada etapa. A frequência que escolherá para realizar essa dinâmica (uma vez por dia ao longo de alguns dias, ou semanalmente ao longo de um ano, por exemplo), influenciará a cadência e as possíveis repercussões de **DIÁLOGOS**.

4. Perspectiva de conversa:

Neste modo, você pode distribuir aleatoriamente ou pedir ao grupo que escolham, cada um(a), uma carta do baralho com a qual se identificam. A dinâmica da conversa pode seguir uma ordem pré-estabelecida, como no modo Roda, ou mesmo interações encadeadas espontaneamente pela lógica das cartas. Nesse caso, cada participante tomará parte no diálogo quando acreditar ser oportuno, a partir do ponto de vista que o texto de sua carta apresenta. Contrapor, corroborar ou fugir da última perspectiva lançada são alguns dos posicionamentos possíveis e cabe a você, com sua turma, propor como seguir.

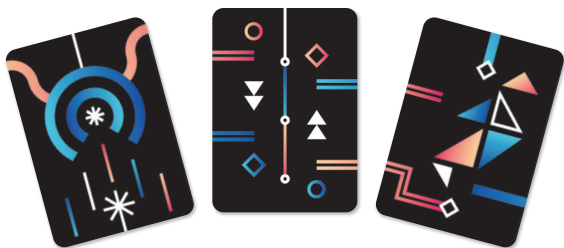
5. Verso da conversa:

Este modo de jogo pode funcionar coletiva ou individualmente e será guiado pelo verso do baralho. Escolha uma carta para ser interpretada pelo grupo ou distribua, aleatória ou intencionalmente, uma carta para cada participante. Dediquem um tempo para observação da ilustração.

Passado esse momento, proponha uma leitura de imagem para ser realizada em três etapas:

- 1 Descrição: Procurem descrever detalhadamente tudo que é possível perceber nessa imagem que diga respeito à forma, cor e composição.

- 2 Análise: Pensem nos significados que pode ter essa imagem. Que histórias ou alegorias estão presentes para vocês?
- 3 Interpretação: Como essa imagem se relaciona com as outras do conjunto? E com os temas propostos? E, finalmente, ao seu contexto atual?



Esse exercício pode ser realizado verbalmente, por escrito ou no suporte que lhe parecer adequado. Convide a turma a dividir suas leituras, compará-las e comentá-las coletivamente.

6. Conversando por imagens:

Aqui as ilustrações das cartas podem formar conjuntos narrativos de imagens, como frases visuais. Selecione algumas cartas (ou peça ao grupo para fazê-lo) e as componha em um arranjo: lado a lado, formando uma figura ou uma mandala, por exemplo. Use estruturas de tarô como referência, se quiser.

A turma toda pode trabalhar a partir de uma mesma composição, se organizar em grupos menores, duplas ou mesmo individualmente. Caso haja mais de um grupo, peça que apresentem seus critérios compositivos, observações e interpretações. Convide a turma a comentá-los e compará-los.



EXEMPLO DE CONJUNTO

CORINGA

Esta carta funciona como um desvio da dinâmica estabelecida: possibilidade sempre importante de ser considerada quando se trata de um diálogo. Você pode incluí-la, ou não, no jogo.



CARTA CORINGA

REFERÊNCIAS CITADAS

ABREU, Caio Fernando. *Inventário do irremediável*. Porto Alegre: Editora Movimento, 1970.

AMADO, Jorge. *A mãe da bondade ainda é alimento do sonho*. Jornal Folha de São Paulo. São Paulo, 1994. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1994/2/03/ilustrada/21.html>>.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS (ABNT). NBR 9050: *Acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos*. Rio de Janeiro, 2004.

BARROS, Manoel de. *Poesia completa*. São Paulo: LeYa, 2011.

BECKETT, Samuel. *Companhia e outros textos*: Companhia | Pra frente o pior | Sobressaltos | O caminho | Teto | Ouvido no escuro I e II. Rio de Janeiro: Biblioteca Azul, 2012.

BENSIMON, Carol. João Maia, 237. In: PECHANSKY, Rafaela. Org. *Partes de uma casa*. Porto Alegre: TAG, 2021.

BRUSCKY, Paulo. Anúncio de jornal integrante do projeto *Máquina de filmar sonhos*, 1977. Obra de arte.

CARRINGTON, Leonora. *Leche del sueño*. Cidade do México: Fondo de Cultura Económica, 2013.

CARROLL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas*. São Paulo: Editora 34, 2015.

CLARK, Lygia. *Série Bichos, 1960-64; Obra mole, 1964; Caminhando, 1963*. Obras de arte. Disponível em: <<https://portal.lygiaclark.org.br/>>.

COUTO, Mia (prefácio). In: SILVERSTEIN, Shel. *A árvore generosa*. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2017.

- DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. São Paulo: Paz e Terra, 2018.
- FELMAN, Shoshana. *O inconsciente jurídico: Julgamentos e traumas do século XX*. São Paulo: Edripro, 2014.
- FRANK, Anne. *O diário de Anne Frank*. Rio de Janeiro: Editora Record, 2000.
- FRANZ, Kafka. *A metamorfose*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- GAGNEBIN, Jeanne Marie. *Lembrar escrever esquecer*. São Paulo: Editora 34, 2006.
- GAIMAN, Neil. *Sandman, edição definitiva*. São Paulo: Panini Books, 2010.
- GALEANO, Eduardo; BORGES, José. *As palavras andantes*. Porto Alegre: L&PM Editores, 1994.
- GERMANO, Douglas. Maria da Vila Matilde. In: SOARES, Elza. *A Mulher do Fim do Mundo*. São Paulo: Circus Natura Musical, 2015. CD.
- GIL, Gilberto. Vamos fugir. In: *Raça Humana*. Rio de Janeiro: Warner Music Brasil, 1984. LP.
- GOETHE, Johann Wolfgang von. *Máximas e reflexões*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- KILOMBA, Grada. *O racismo é uma problemática branca*. Carta Capital. São Paulo, 2016. Disponível em: <<https://www.cartacapital.com.br/politica/201co-racismo-e-uma-problemativa-branca201d-uma-conversa-com-grada-kilomba/>>.
- KOPENAWA, Davi; ALBERT, Bruce. *A queda do céu: palavras de um xamã yanomami*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

LISPECTOR, Clarice. *O primeiro beijo e outros contos*. São Paulo: Ática, 1997.

MÁRQUEZ, Gabriel Garcia. *Doze contos peregrinos*. Rio de Janeiro: Record, 1992.

Matrix. Direção e roteiro: Lana Wachowski, Lilly Wachowski, 1999. Filme.

RODRIGUES, Miguel Videira. *É (só) realidade virtual, mas vai querer fugir*. Site Observador. Lisboa, 2017. Disponível em: <<https://observador.pt/2017/06/17/e-so-realidade-virtual-mas-vai-querer-fugir/>>.

RUDGE, Ana Maria. *Trauma*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

TÜRCKE, Christoph. *Sociedade excitada: filosofia da sensação*. Campinas: Editora da Unicamp, 2010.

VARO, Remedios. Para provocar sueños eróticos. Texto manuscrito da artista Remedios Varo, 1959. In: CASTELLS, Isabel. *Remedios Varo. Cartas, sueños y otros textos*. Cidade do México: Era, 1997.

VARO, Remedios. Para soñar que sois rey de Inglaterra. Texto manuscrito da artista Remedios Varo, 1959. In: BOLIO, Edith Mendoza. *A veces escribo como si trazara un boceto: los escritos de Remedios Varo*. Madri: Iberoamericana Libros/ Editorial Vervuert, 2010.

FICHA TÉCNICA

PRESIDÊNCIA

DIRETORA PRESIDENTE
Carmen Ferrão

DIRETOR VICE-PRESIDENTE
Alexandre Brandão
Skowronsky

CURADORIA

CURADOR GERAL
Marcello Dantas

CURADORES ADJUNTOS
Carollina Lauriano
Laura Cattani
Munir Klamt
Tarsila Riso

PROJETO EDUCATIVO

CURADORA E COORDENADORA GERAL
Germana Konrath

ASSISTENTES DE COORDENAÇÃO
Bruno Salvaterra Treiguer
Cristina A. Barros

PRODUÇÃO

DIRETORA DE PRODUÇÃO EXECUTIVA
Carina Dias

PRODUTORAS EXECUTIVAS
Carolina Grippa
Taís Cardoso

ASSISTENTES DE PRODUÇÃO
Daniela Barbosa
Fernanda Marczak
Patrick Arozi

COMUNICAÇÃO

COORDENADORA GERAL
Roberta Araújo Manaa

ASSESSORA DE IMPRENSA
Cristine Rocha Penna

GESTÃO DE PARCERIAS

COORDENADORA
Camila Thormann Farina

ADMINISTRAÇÃO

COORDENADOR GERAL
Volmir Luiz Gilioli

FINANCEIRO
Luísa Schneider
João Reus do Nascimento da Silva

ASSESSORIA JURÍDICA

Faraco de Azevedo - Advogados

CONSULTORIA JURÍDICA EM PROPRIEDADE INTELECTUAL

Rodrigo Azevedo
- Silveiro Advogados

AUDITORIA

Capital Auditores e Consultores
Empresariais S/S

EXPOGRAFIA

H Estúdio

CRÉDITOS DO MATERIAL PEDAGÓGICO

CONCEPÇÃO, PESQUISA, TEXTOS E ORGANIZAÇÃO

Germana Konrath
Bruno Salvaterra Treiguer
Cristina Ackermann Barros

ESCOLHA E VALIDAÇÃO DE CONTEÚDOS

CURADOR GERAL

Marcello Dantas

CÂMARA CONSULTIVA DE
PROFESSORES(AS):

Estevão da Fontoura Haeser
Ilana Peres Azevedo Machado
Lenira Costa dos Santos
Maria Margarita Santi de Kremer
Mari Lucie da Silva Loreto
Natalia Brock Reginato
Raquel Sampaio Alberti
Rejane Reckziegel Ledur
Renan Silva do Espírito Santo
Walter Karwatzki

DESIGN E ILUSTRAÇÕES

Néktar Design

IMPRESSÃO

Comunicação Impressa

TIPOGRAFIA

Fonte Averta Std

PAPÉIS

Capa Livreto - Couche fosco 250g
Miolo Livreto - Off-set 90g
Cartas - Supremo Duo 300g
Caixa - Supremo Duo 300g

TIRAGEM

700

DIÁLOGOS é um material pedagógico composto por 1 caixa, 1 livreto e 40 cartas desenvolvidas pela equipe do Projeto Educativo da Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul, como parte das ações da 13ª Bienal do Mercosul. Sua distribuição é gratuita e destinada a professores da rede pública.







TRAUMA, SONHO E FUGA
13º BIENAL DO MERCOSUL

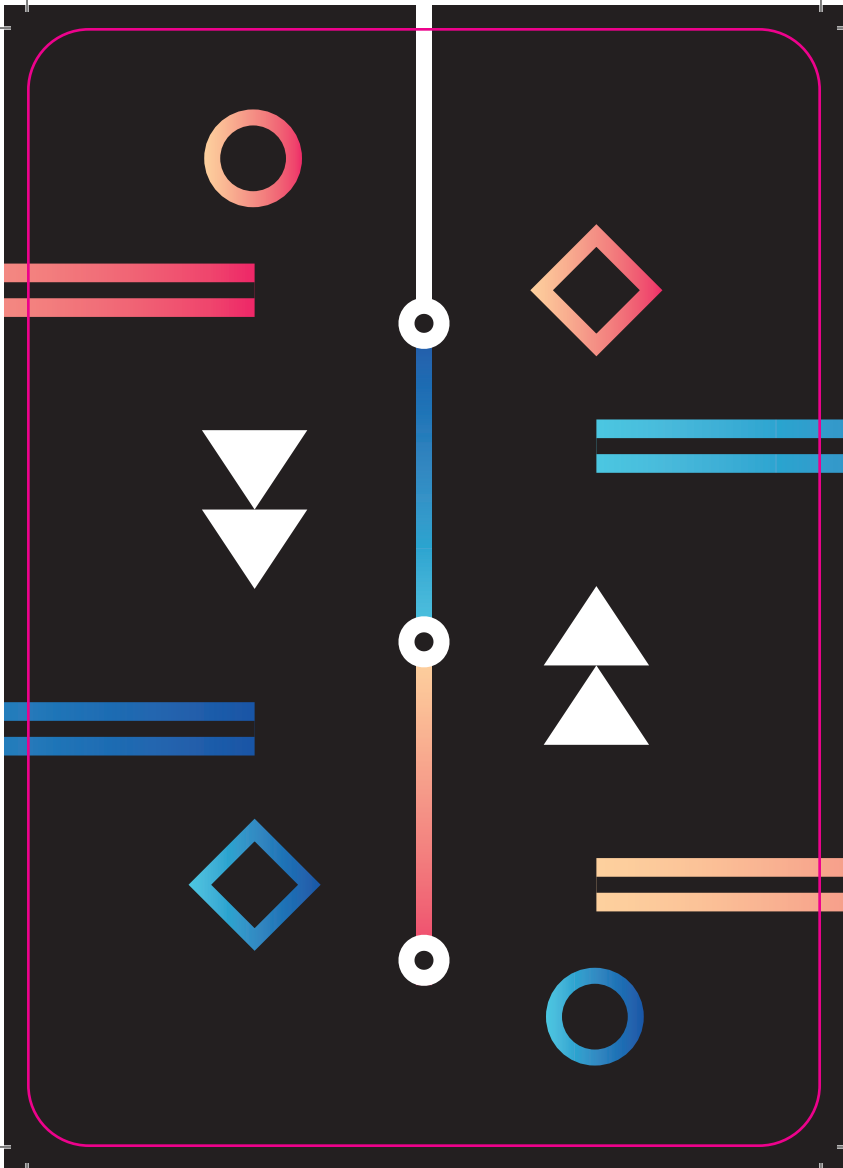
O **trauma** pode ser uma espécie de ruptura.

O **sonho** pode ser uma expressão daquilo que se teme ou deseja, mesmo que inconscientemente.

A **fuga** pode nos levar a situações antes não imaginadas.

A carta coringa permite a você fazer tudo isso.

Crie uma nova regra para o jogo, rompendo sua lógica e nos levando a outras possibilidades dantes impensadas!



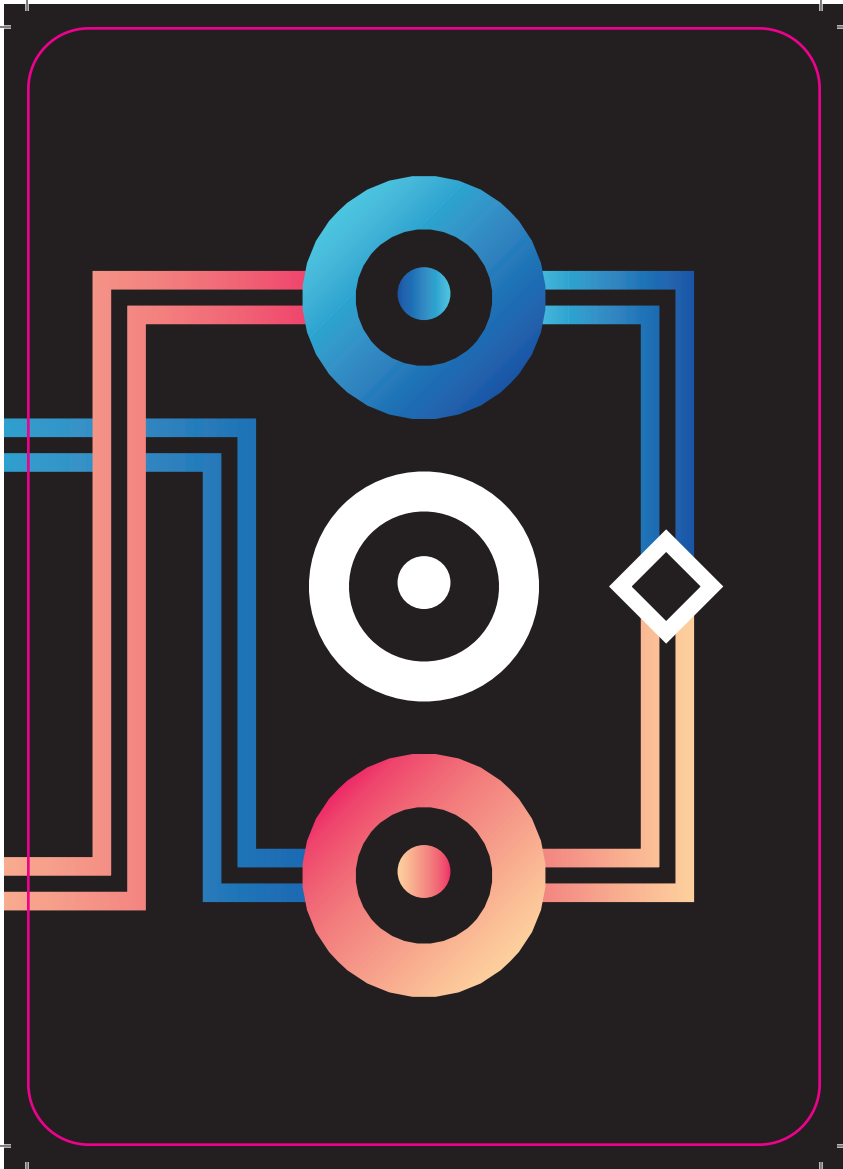


“Teresa” é um tipo de corda improvisada, feita com lençóis ou cobertores, utilizada por prisioneiros para fuga. O nome teria origem em um conto cristão do séc. XIV, no qual João da Cruz, preso por frades em Medina del Campo, recebeu instruções de como fugir de Santa Teresa através de uma visão.

Imagine um artefato (máquina, tecnologia) com que você pudesse fugir de situações reais ou fictícias sempre que quisesse.

Como ele seria?

Procure representá-lo e explique seu funcionamento para a turma.





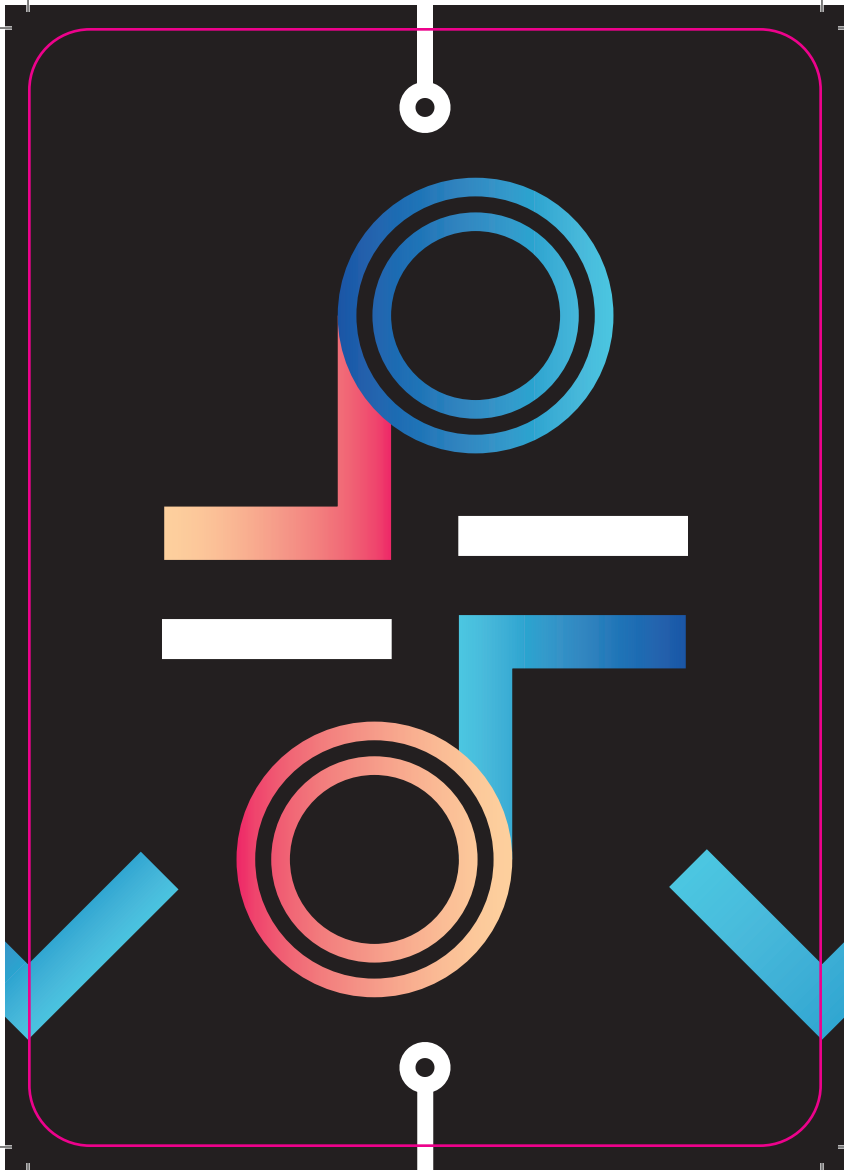
TRAUMA, SONHO E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

Agora que decidira ir embora tudo renascia. Se não estivesse tão confusa, gostaria infinitamente do que pensara ao cabo de duas horas: "Bem, as coisas ainda existem". Sim, simplesmente extraordinária a descoberta. Há doze anos era casada e três horas de liberdade restituíram-na quase inteira a si mesma: – primeira coisa a fazer era ver se as coisas ainda existiam.

Clarice Lispector, 1979

Fugir é sempre uma possibilidade de renascimento, de recomeço?

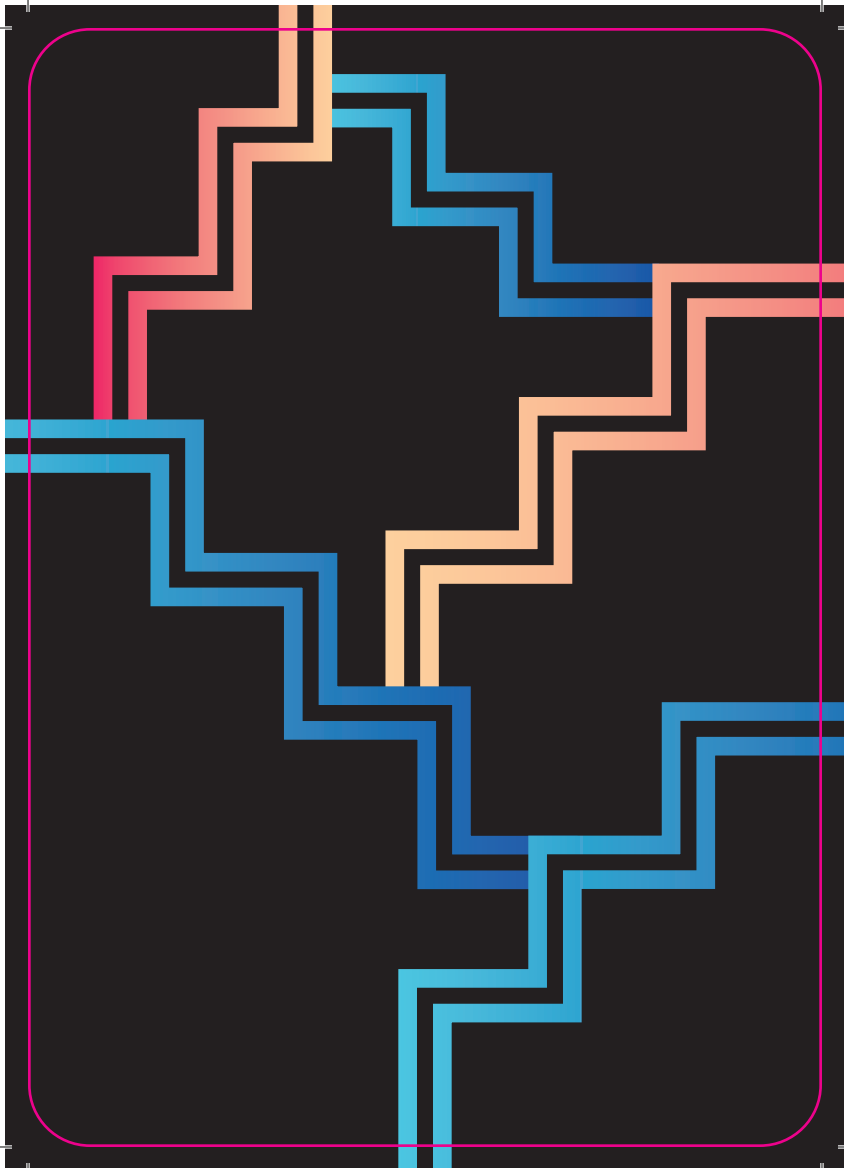
Passado, presente, futuro: de quando você recomeçaria?





O nome fuga, na música, faz alusão à impressão que se tem de que as diferentes vozes (ou instrumentos) estão constantemente se perseguindo, enquanto uma delas conduz o tema da composição. Uma voz imita a outra, e é no entrelaçar das diferentes melodias, a partir de contrapontos polifônicos, que se encontra a harmonia.

Faça uma roda com a turma e depois inicie um gesto qualquer. Peça à pessoa ao seu lado que imite o gesto com alguma variação. Em seguida, a pessoa ao lado dela e assim por diante, em efeito dominó, até que toda turma esteja coreografando sem saber quem está imitando quem.



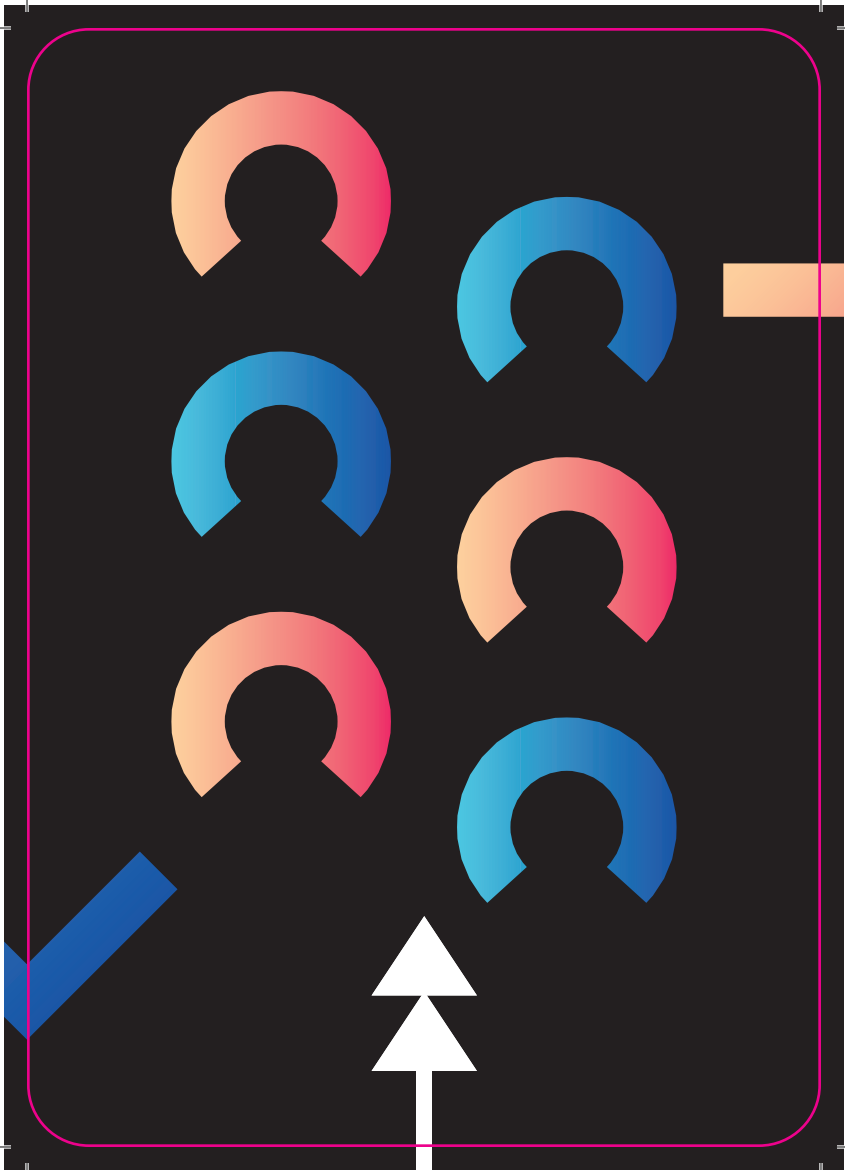


TRAUMA, SONHO E FUGA
13º BIENAL DO MERCOSUL

Segundo a ABNT NBR 9077, a rota de fuga é o trajeto a ser seguido no caso de necessidade urgente de evacuação de um local em função de incêndio, desabamentos ou outros casos de emergência. Saber o caminho a seguir em momentos críticos facilita a saída e o salvamento de todos.

Pense, desenhe ou escreva uma rota de fuga para o local ou situação em que você(s) se encontra(m) agora.

Será que você não esqueceu de algo?





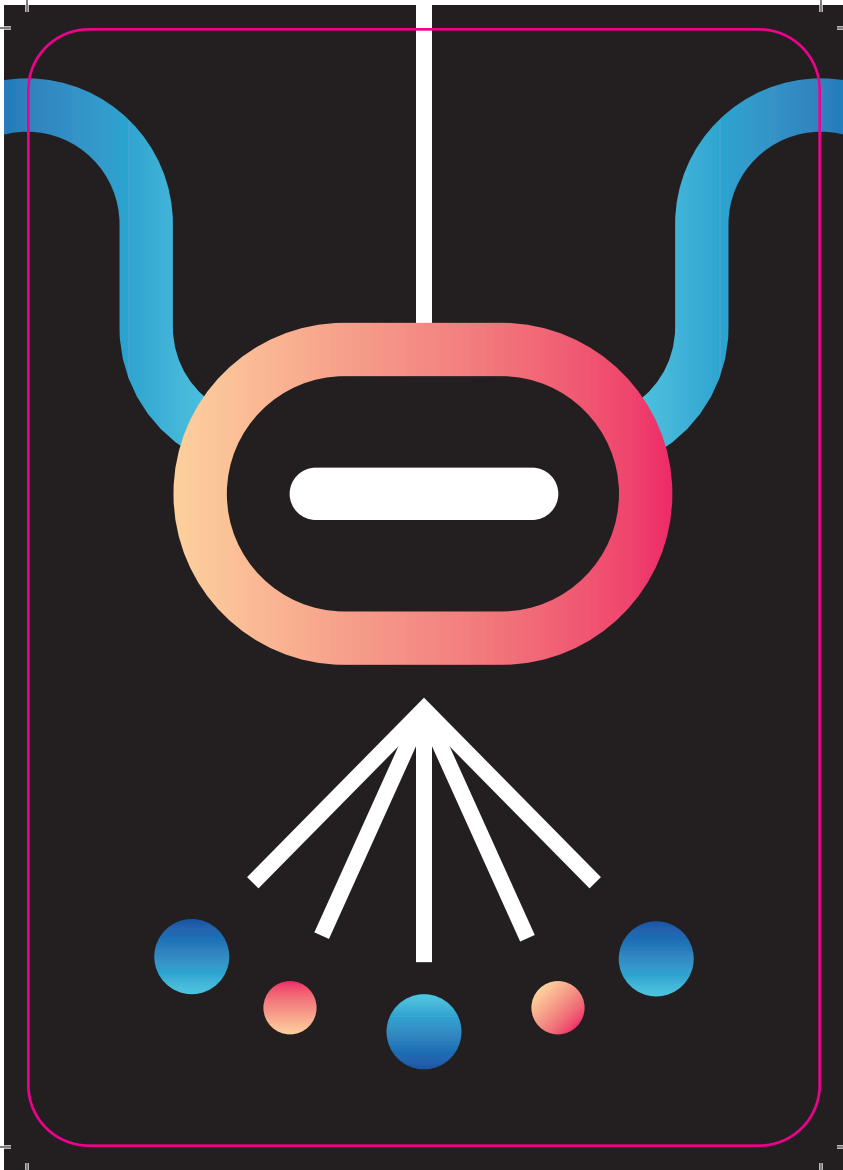
TRAUMA, SONHO E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

A expressão popular “cor de burro quando foge” é utilizada para se designar uma cor indefinida.

Fuga tem cor?

Com auxílio de tintas, pigmentos naturais, ou mesmo um aplicativo, tente inventar uma cor para fuga.

Você pode, ainda, criar uma composição com esta cor, a partir de elementos da sala, incluindo o verso das cartas.





TRAUMA, SONHO E FUGA
13º BIENAL DO MERCOSUL

A Lostroom é uma casa de jogos de fuga que se distingue por não ter uma sala, mas, sim, dois universos virtuais dos quais temos de escapar.

Anúncio de casa de jogos de fuga (ou de escape), como são conhecidos entre os *gamers* esse tipo de jogos em realidade virtual.

Você diria que as realidades virtuais acontecem em universos paralelos ou que elas atravessam nossas realidades cotidianas?





TRAUMA, SONHO E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

Não existe meio mais seguro para fugir do mundo do que a arte, e não há forma mais segura de se unir a ele do que a arte.

Johann Wolfgang von Goethe

Você se aproxima da arte, em suas múltiplas expressões (literatura, cinema, música...) para acessar realidades variadas?

Compartilhe com a turma suas experiências recentes de fuga ou conexão com o mundo a partir da arte.



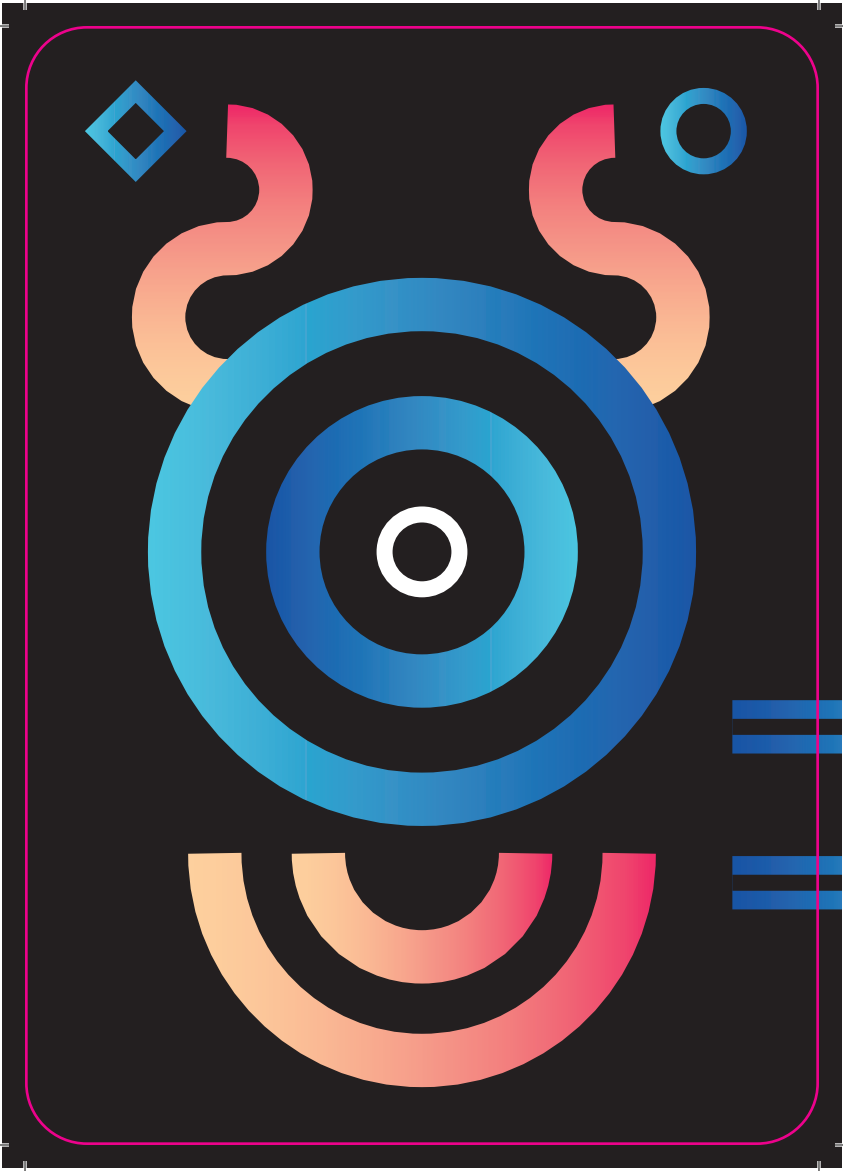


TRAUMA, SONHO E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

*Qualquer outro lugar comum
Outro lugar qualquer
Guaporé, Guaporé
Qualquer outro lugar ao sol
Outro lugar ao sul
Céu azul, céu azul
[...] Vamos fugir
Pra onde haja um tobogã
Onde a gente escorregue
Todo dia de manhã
Flores que a gente regue*

Gilberto Gil, 1984

Com a turma, procure criar um lugar para onde gostariam de fugir. Vocês podem usar o verso das cartas nesta composição, se quiserem, ou outros materiais que estejam ao seu redor.



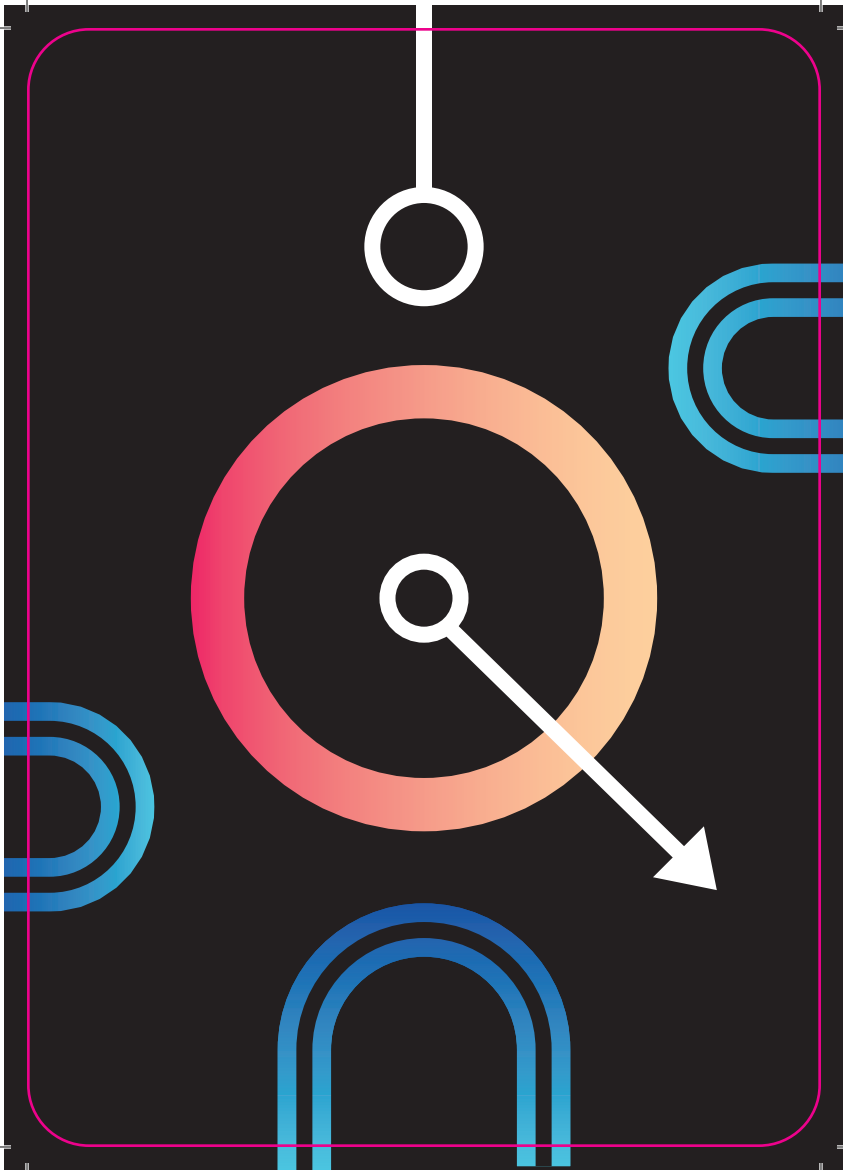


TRAUMA, SONHO E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

Sabemos que desde a Antiguidade, cada sociedade, em cada época e lugar, cria e consome substâncias que podem ser consideradas lícitas ou ilícitas, sagradas ou profanas, cura ou veneno, para acessar estados não ordinários de consciência.

Coletivamente, listem elementos da natureza ou práticas que podem levar a outros estados de consciência.

De que essas experiências podem nos servir?





TRAUMA, SONHO E FUGA
13º BIENAL DO MERCOSUL

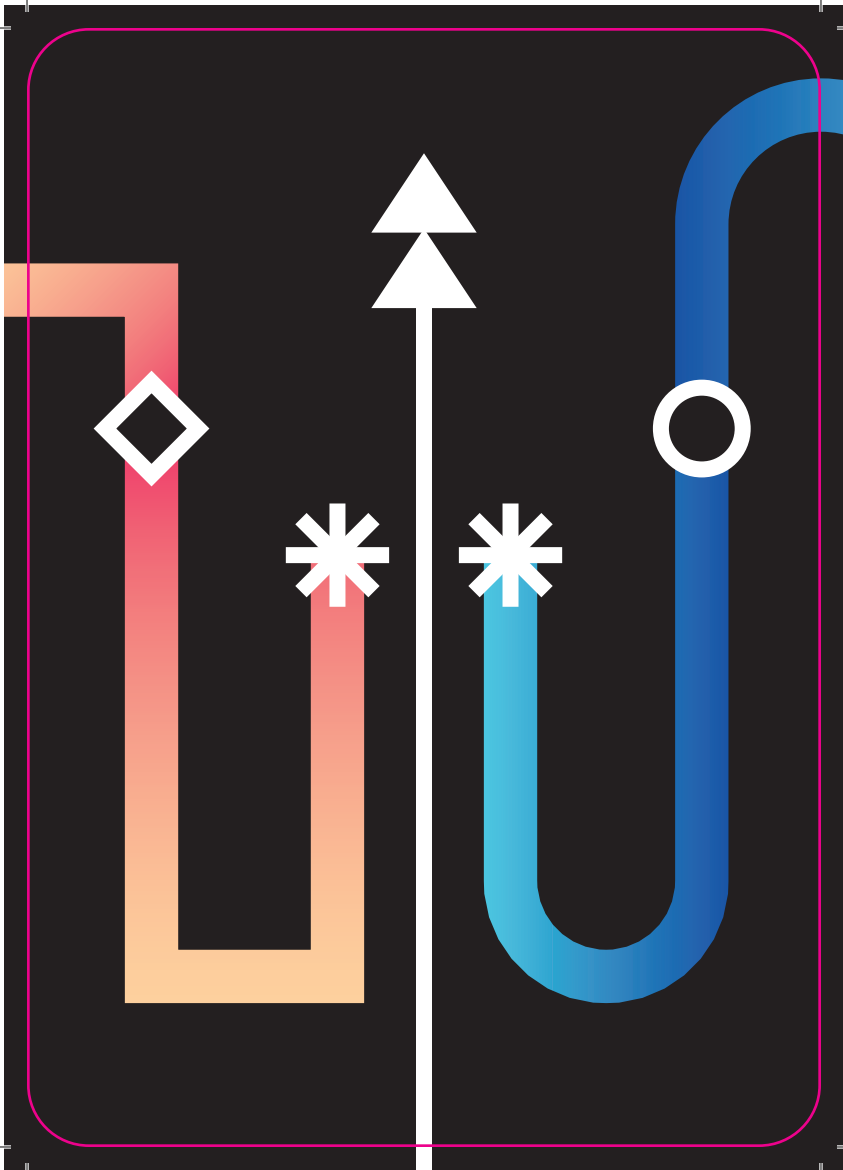
Alice: Quanto tempo dura o eterno?
Coelho: Às vezes apenas um segundo.

Personagens de Alice no País das Maravilhas, Lewis Carroll, 1865

A expressão latina *Tempus fugit* pode ser traduzida como “o tempo foge” ou “o tempo voa”.

**Será que o tempo foge?
Como seria uma fuga no tempo?**

Procure elaborar, junto com a turma, o projeto de um tempo para o qual gostariam de ir.



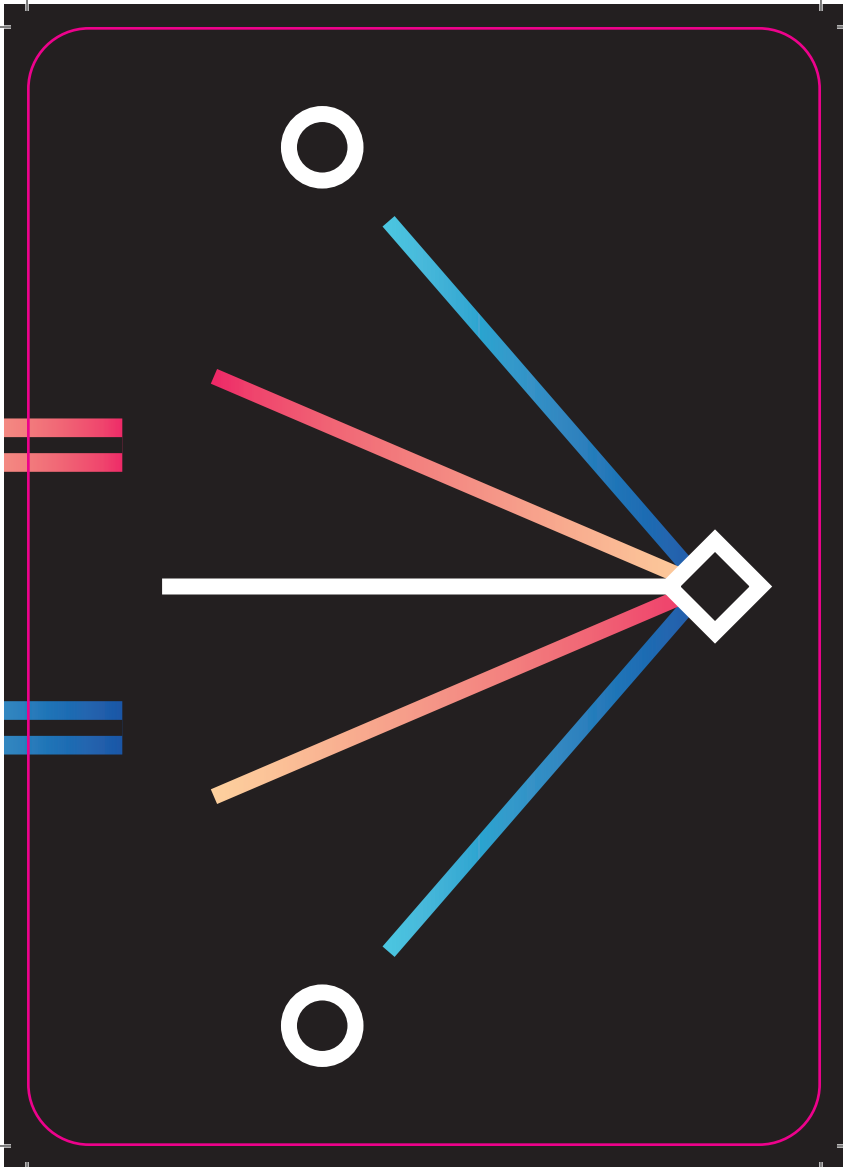


- *Você não ia fugir comigo?*
- *la - disse a menina mordendo a cocada. E aí! O espaço branco da fome cintilou dentro dele.*
- *Esperei você até agora. Por que você não foi?*
- *Por causa do aniversário, ué.*
- *E o que que tem isso?*
- *Tem que fugir a gente pode todos os dias, mas aniversário é só de vez em quando.*

Caio Fernando Abreu, 1970

É possível fugir todos os dias?

Em caso de fuga, quem iria com você? Escolha um(a) cúmplice na turma e planejem sua fuga.





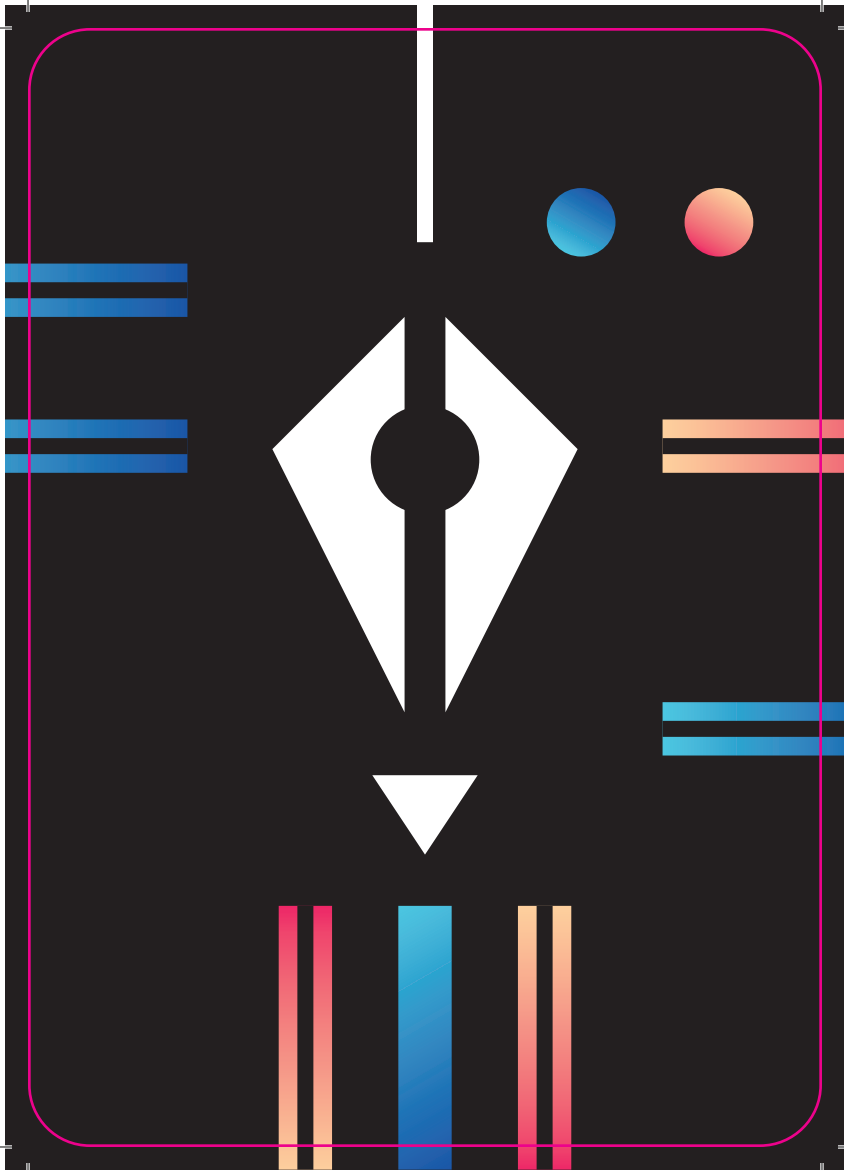
TRAUMA, SONHO E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

Os pontos para onde aparentemente convergem as linhas paralelas em uma imagem perspectiva chamam-se pontos de fuga. Eles existem em relação a um(a) determinado(a) observador(a). Se você mudar de posição, mudam também seus pontos de fuga.

Preste atenção ao seu entorno.

Para onde fogem as linhas que você vê?

Como fugir através delas?





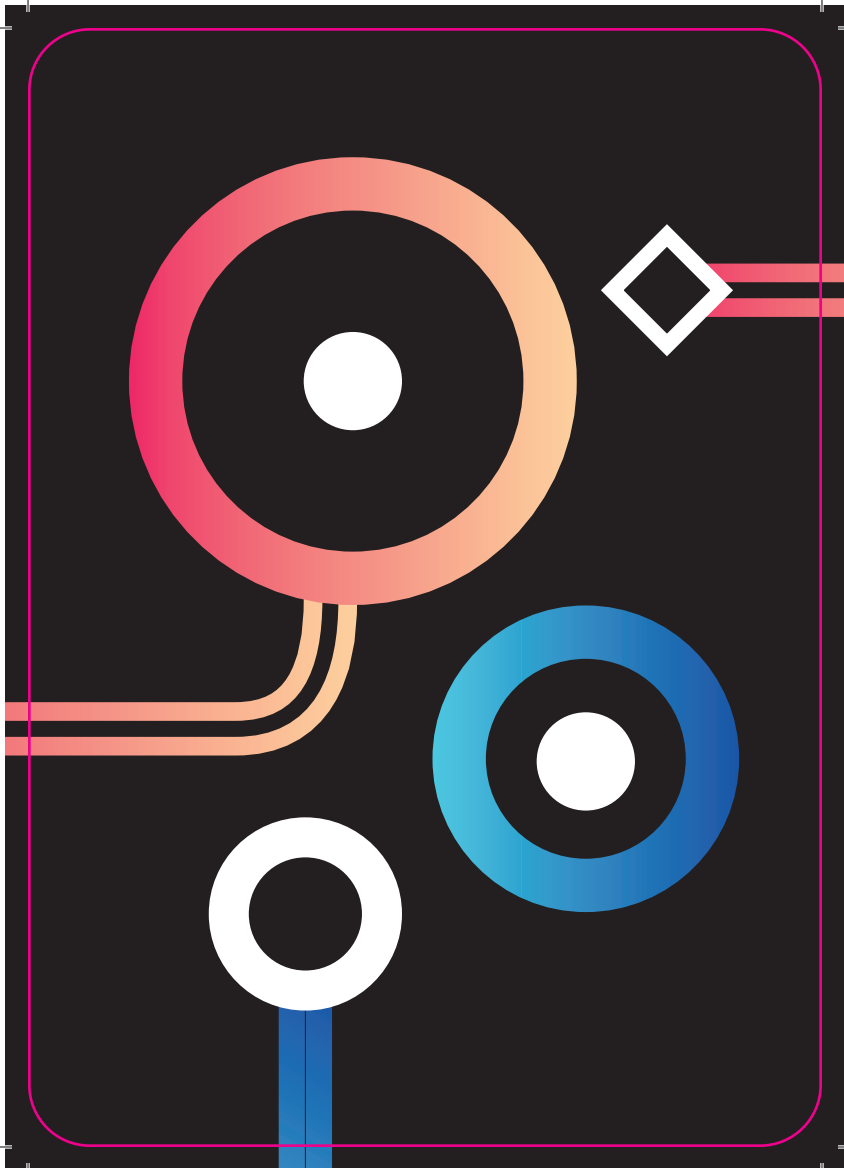
TRAUMA, SONHO E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

*Ao nascer eu não estava acordado,
de forma que não vi a hora.
Isso faz tempo. Foi na beira de um rio.
Depois eu já morri 14 vezes.
Só falta a última.
Escrevi 14 livros e deles estou livrado.
São todos repetições do primeiro.
(Posso fingir de outros,
mas não posso fugir de mim.) [...]
Tenho uma confissão: noventa por
cento do que escrevo é invenção;
só dez por cento que é mentira.*

Manoel de Barros

**Criar uma história ou uma obra
é uma forma de fugir?**

**Qual a diferença entre invenção
e mentira?**





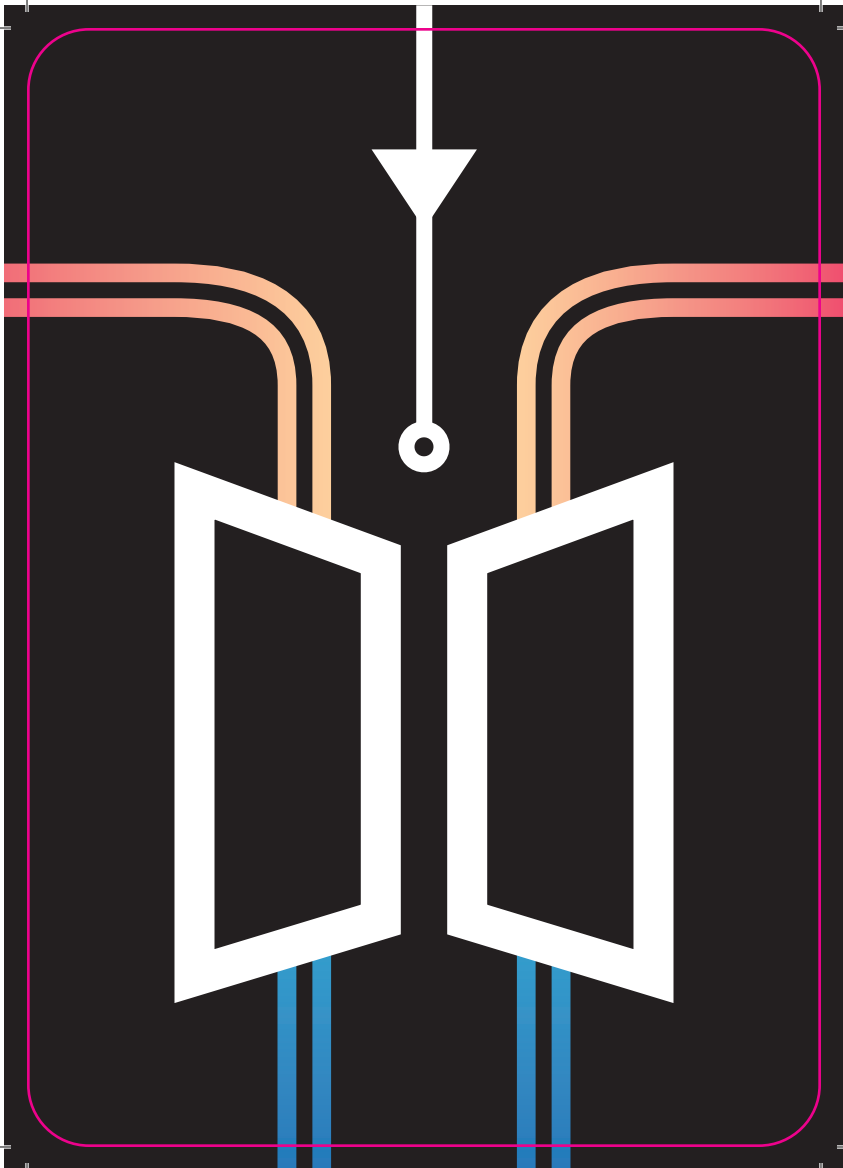
TRAUMA, SONHO E FUGA
13º BIENAL DO MERCOSUL

O trauma não é o acontecimento em si, mas o modo como esse acontecimento incide sobre o psiquismo de alguém e por ele é processado. Se as experiências de guerra fossem igualmente traumáticas para todos não haveria mercenários.

Ana Maria Rudge, 2009

Procure elencar situações que são potencialmente traumáticas para você e não o são para o restante da turma (e vice-versa).

Tente comentar o porquê dessas diferenças.





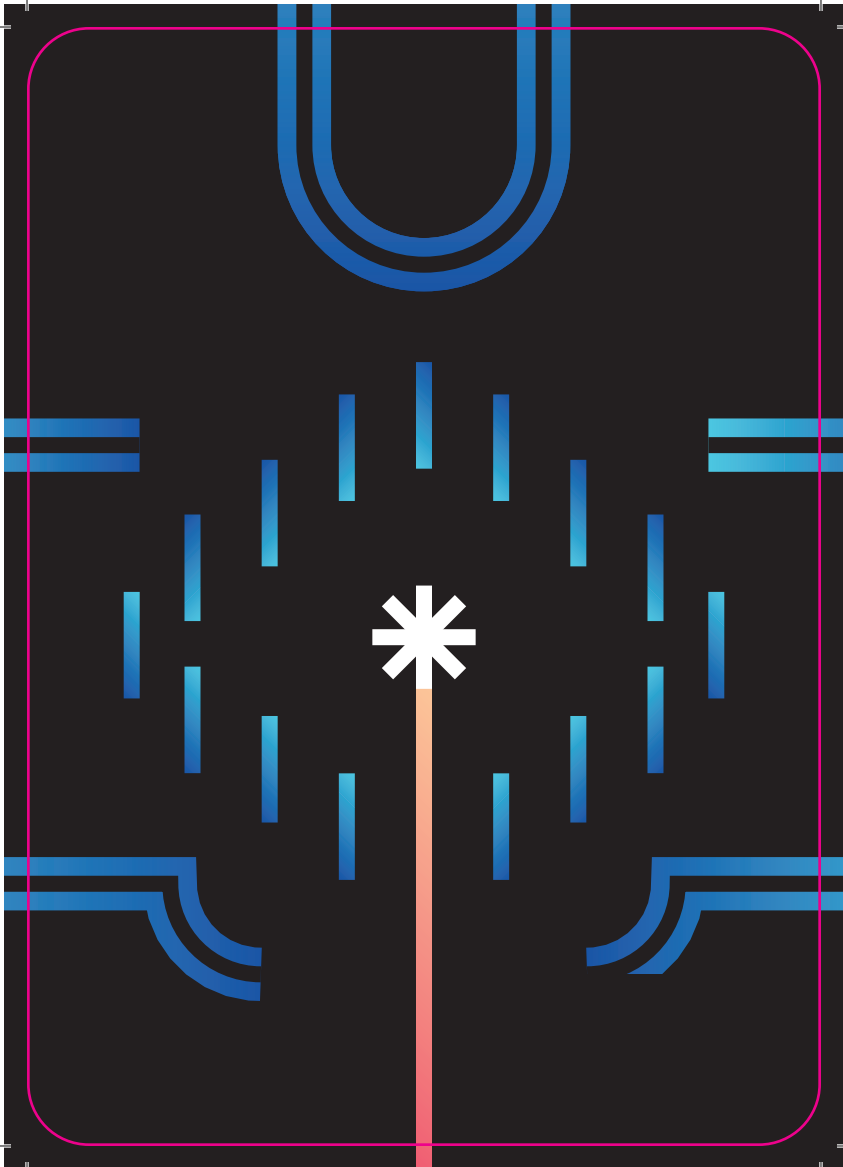
TRAUMA, SONHO E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

*Nunca mais recuarei diante da verdade;
pois quanto mais tardamos a dizê-la;
mais difícil torna-se aos outros ouvi-la.*

Anne Frank, em seu diário, 1942-44

O Diário de Anne Frank foi escrito pela adolescente judia em um esconderijo durante a ocupação nazista nos Países Baixos. Desde seu lançamento, foi publicado em mais de 40 países e traduzido em mais de 70 idiomas.

Elaborem, coletivamente, um registro daquilo que não pode ser esquecido no futuro sobre o que estamos vivendo agora. Pode ser áudio, vídeo, escrita, desenho... Vocês escolhem!





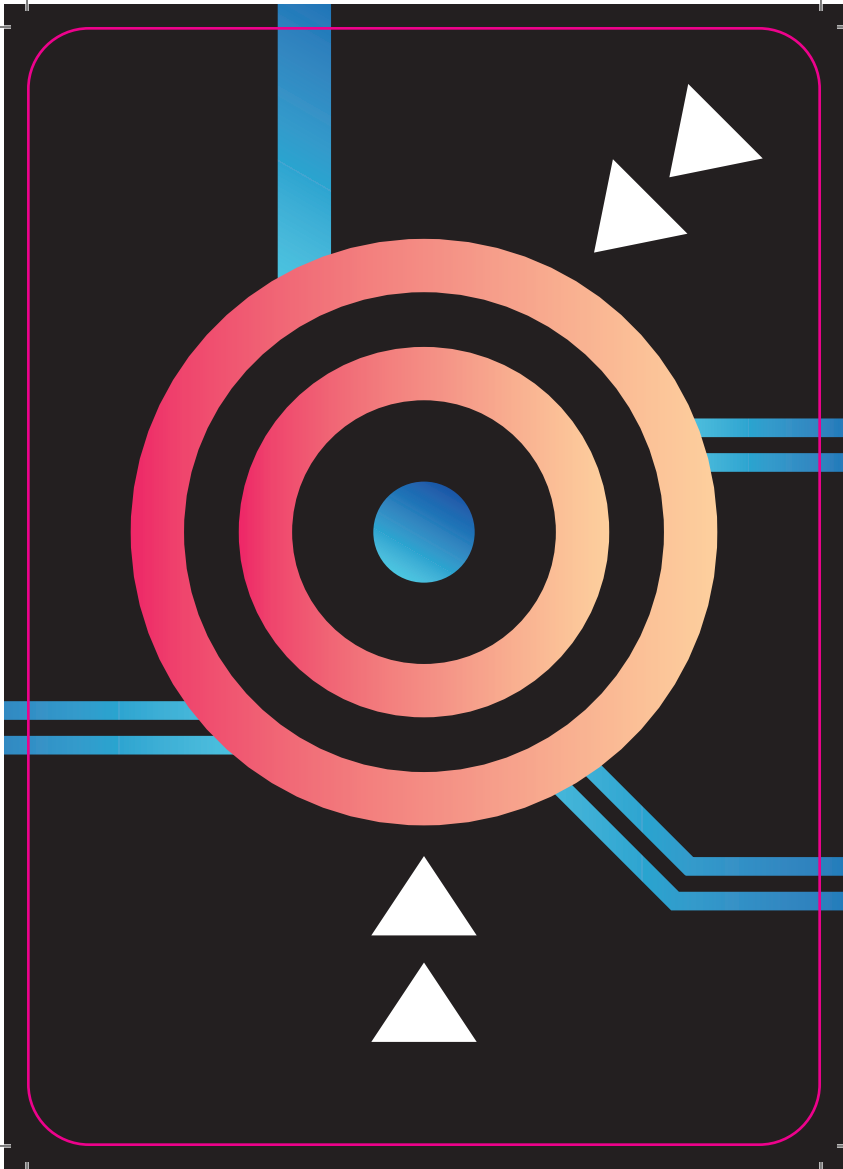
TRAUMA, SONHO E FUGA
13º BIENAL DO MERCOSUL

Eu não sou discriminada porque eu sou diferente, eu me torno diferente através da discriminação.

Grada Kilomba, 2016

Nos tornamos quem somos em parte pela apropriação e, muitas vezes, ressignificação de um olhar externo sobre nós.

O que podemos conquistar nesse processo de construção de identidade?



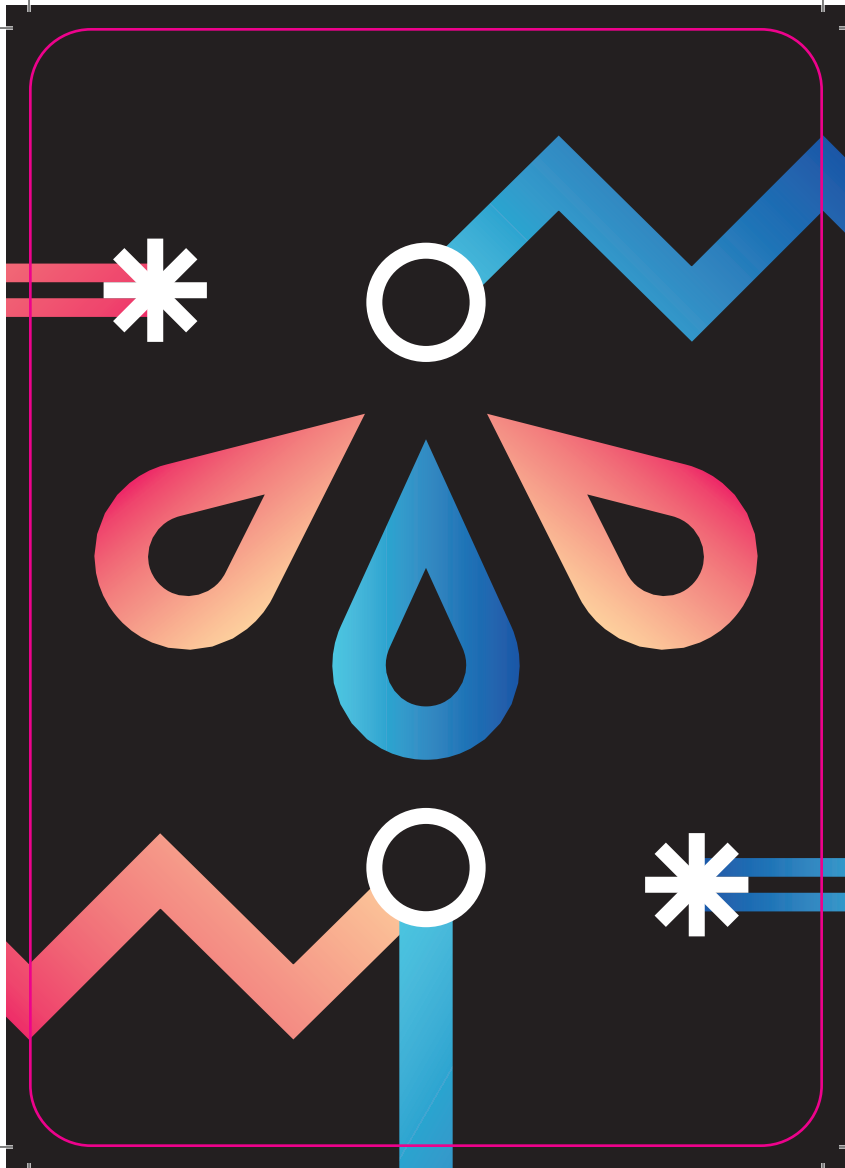


TRAUMA, SONHO E FUGA
13º BIENAL DO MERCOSUL

Fuga para a frente, na filosofia, pode ser “um processo de autovacinação, no qual o organismo administra a si mesmo uma dose do pavoroso, a fim de se tornar imune a ele” (Christoph Türcke, 2010). A exposição repetida a uma situação traumática teria efeito de nos dessensibilizar em relação a seu impacto, como uma espécie de proteção.

Você já se sentiu insensível diante de uma situação que normalmente seria angustiante?

Tudo pode ser normalizado?



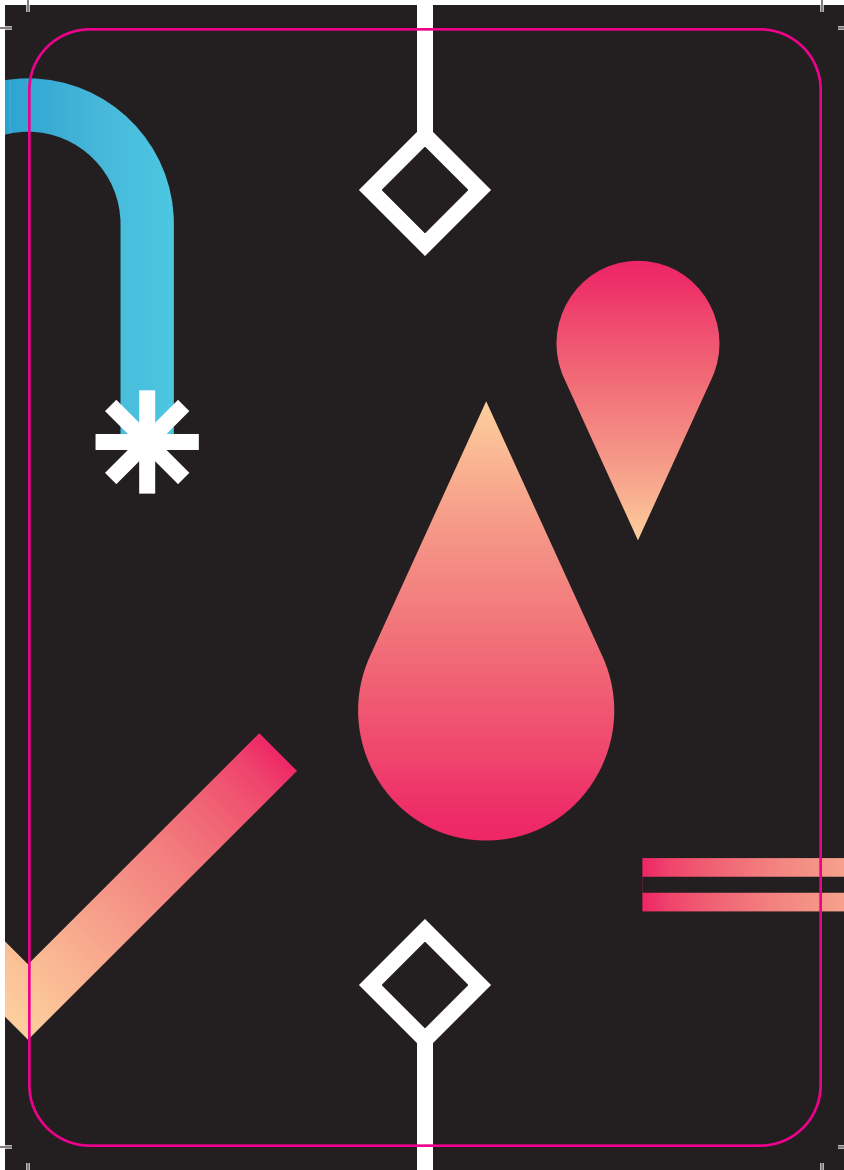


O trauma é uma ferida aberta na alma, ou no corpo, por acontecimentos violentos, que não conseguem ser elaborados simbolicamente, em particular sob a forma de palavras, pelo sujeito.

Jeanne Marie Gagnebin, 2006

Frida Kahlo, Van Gogh, Nina Simone e Virginia Woolf são artistas mundialmente reconhecida(o)s por produções que, em certa medida, ajudaram na elaboração de seus traumas pessoais.

Que artistas ou manifestações culturais do repertório de vocês utilizam a arte como caminho para elaborar traumas?





Estava coberto de sangue quente, e senti as pálpebras melecadas começando a endurecer mais do que sentia o corte na perna esquerda ou a dor nas costas. Ficou debruçado sobre o volante como se tivesse achado uma boa posição para dormir, envolto no cheiro de metal, cidade e chuva. Isso durou uns poucos minutos. Levantou a cabeça quando ouviu alguém gritar 'chama, chama a ambulância!'

Carol Bensimon, 2021

As pessoas tendem a armazenar, principalmente, informações sensoriais de um evento traumático, como cheiros, gostos e sons. O olfato, aliás, é o sentido mais diretamente conectado e potente de acesso à memória.

Qual o cheiro do medo? E o gosto da dor?



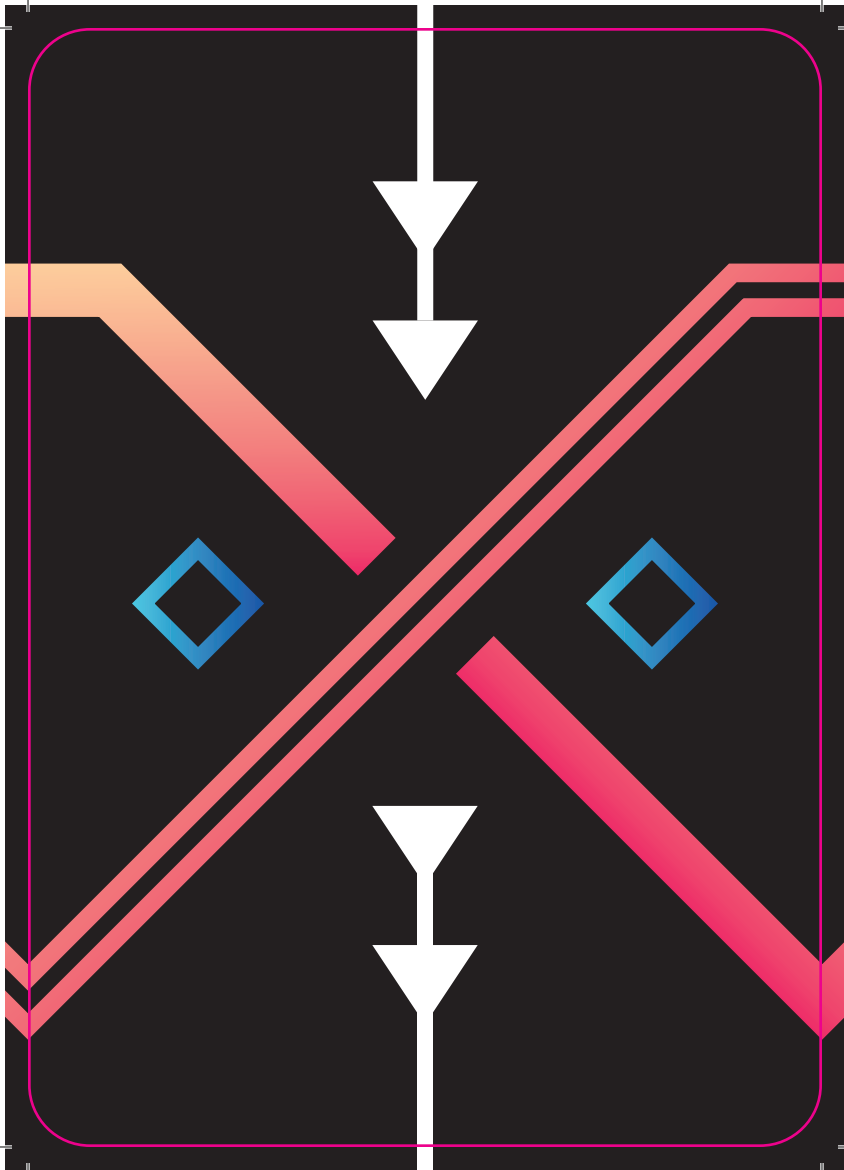


*Cadê meu celular?
Eu vou ligar pro 180
Vou entregar teu nome
E explicar meu endereço
Aqui você não entra mais [...]
Cê vai se arrepender de levantar
a mão pra mim*

Elza Soares, 2015

**A violência, sexual, moral,
psicológica ou física é geradora
de traumas, muitas vezes difíceis
de serem tratados, com impactos
duradouros na vida das pessoas.**

**A quem recorrer em situações de
violência? Criem coletivamente um
projeto de divulgação de canais de
ajuda: podem ser cartazes, adesivos,
carimbos, grupos em redes sociais...**





TRAUMA, SONHO E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

*Já tentou. Já falhou. Não importa.
Tentar outra vez. Falhar outra vez. Falhar
melhor. Primeiro o corpo. Não. Primeiro
o lugar. Não. Primeiro os dois. Ora um.
Ora o outro. Farto do um, tentar o outro.
Farto de ambos, tentar ainda. Assim
por diante. De algum modo adiante.
Até fartar-se dos dois. Vomitar e seguir.
Onde nenhum dos dois. Até fartar-se de
lá. Vomitar e voltar. O corpo outra vez.
Onde nenhum. O lugar outra vez. Onde
nada. Tentar outra vez. Falhar outra vez.
Melhor outra vez. Ou melhor pior. Falhar
pior outra vez. Ainda pior outra vez.*

Samuel Beckett, 1983

**Leia este texto em voz alta.
Agora peça que toda turma o leia
(simultaneamente, ou alternando
vozes). Até se fartarem.**



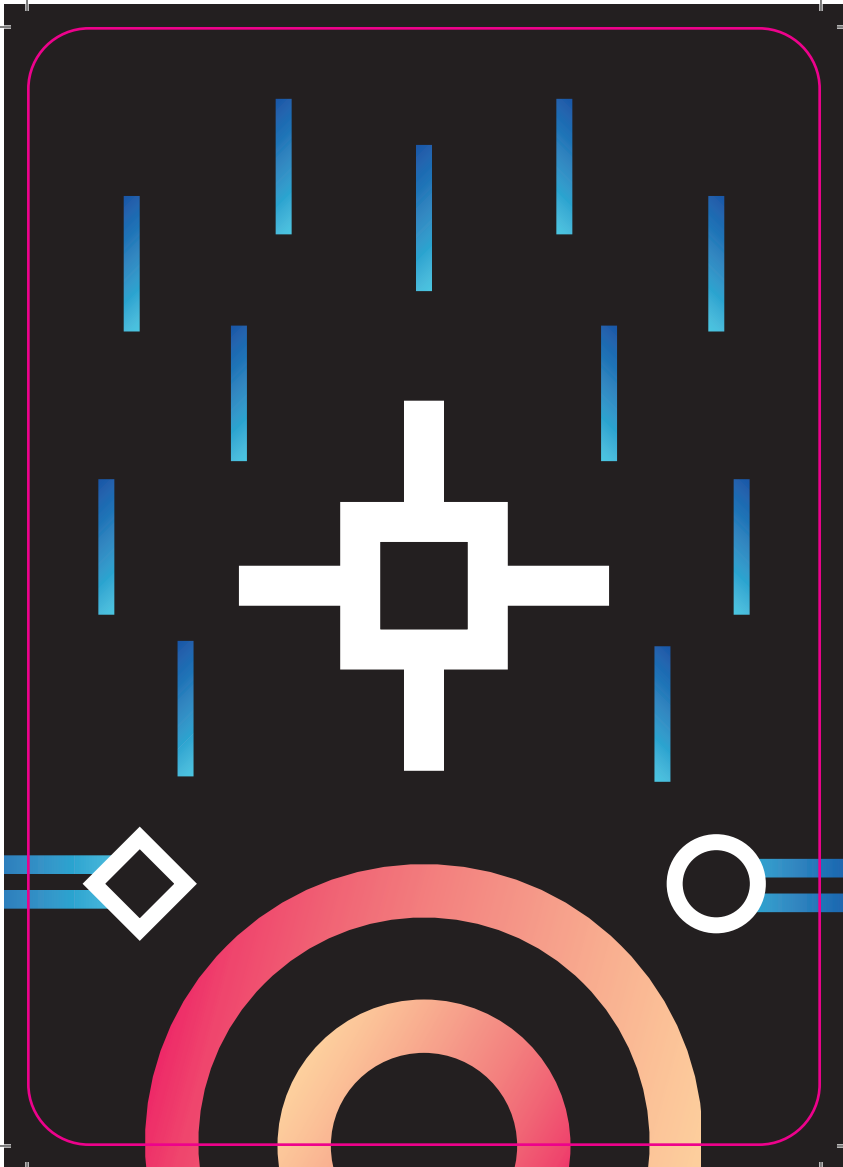


O que escapa ao padrão binário e heteronormativo de gênero é alvo de situações de violência, que, devido ao seu caráter repetitivo e de invisibilidade, constitui um trauma cultural.

Shoshana Felman, 2014

Mulheres e homens cis ou transgênero e pessoas não binárias experimentam traumas relacionados a questões de gênero de maneira diferente e também são diferentes os traumas mais recorrentes para cada caso.

Cite uma característica sua que não se encaixe no padrão normativo esperado para seu gênero. Peça que toda turma faça o mesmo.





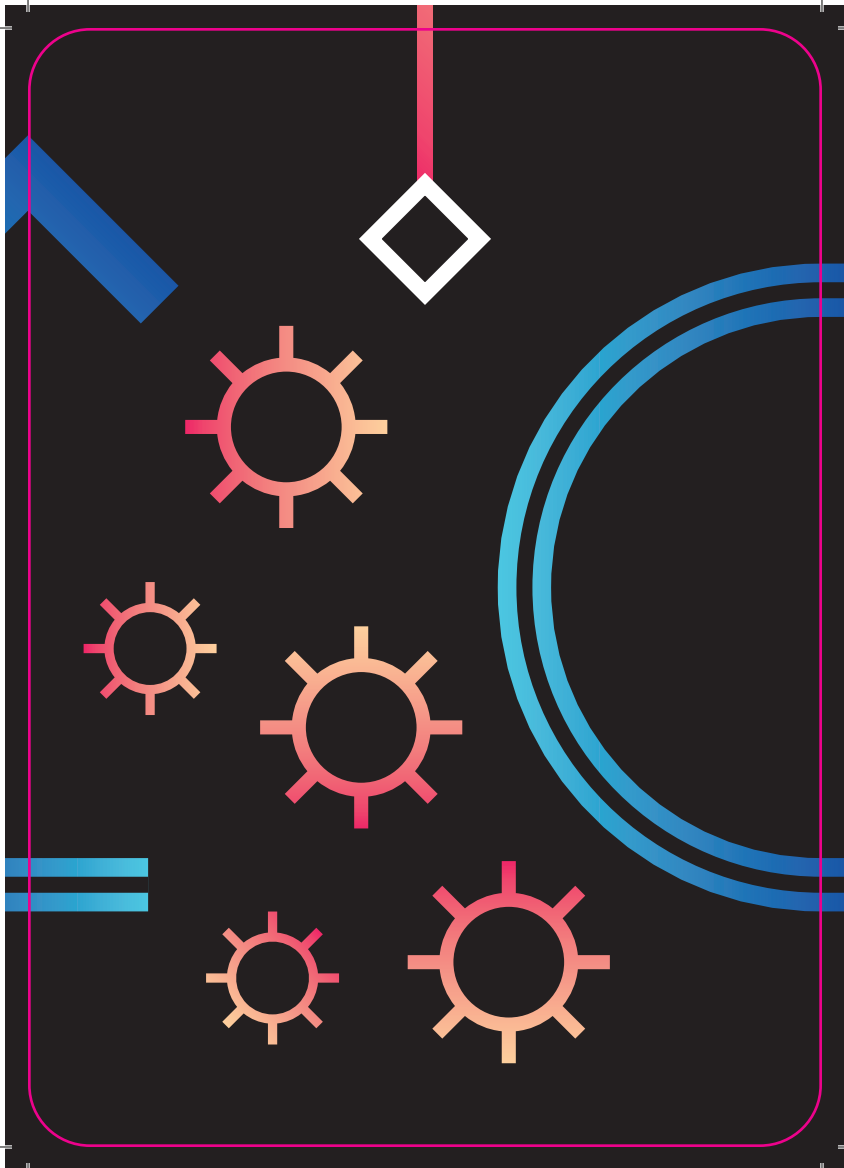
TRAUMA, SONHO E FUGA
13º BIENAL DO MERCOSUL

A espécie humana, há mais de 130 mil anos, enterra seus mortos de forma ritualizada. Há distintas maneiras de fazê-lo, conforme as tradições e cosmologias de cada época, povo ou comunidade.

Um ritual funerário pode ser algo que nos ajuda a elaborar e simbolizar uma experiência, muitas vezes angustiante, como a morte.

Que outras experiências complexas da vida costumamos ritualizar?

Você possui algum ritual cotidiano?



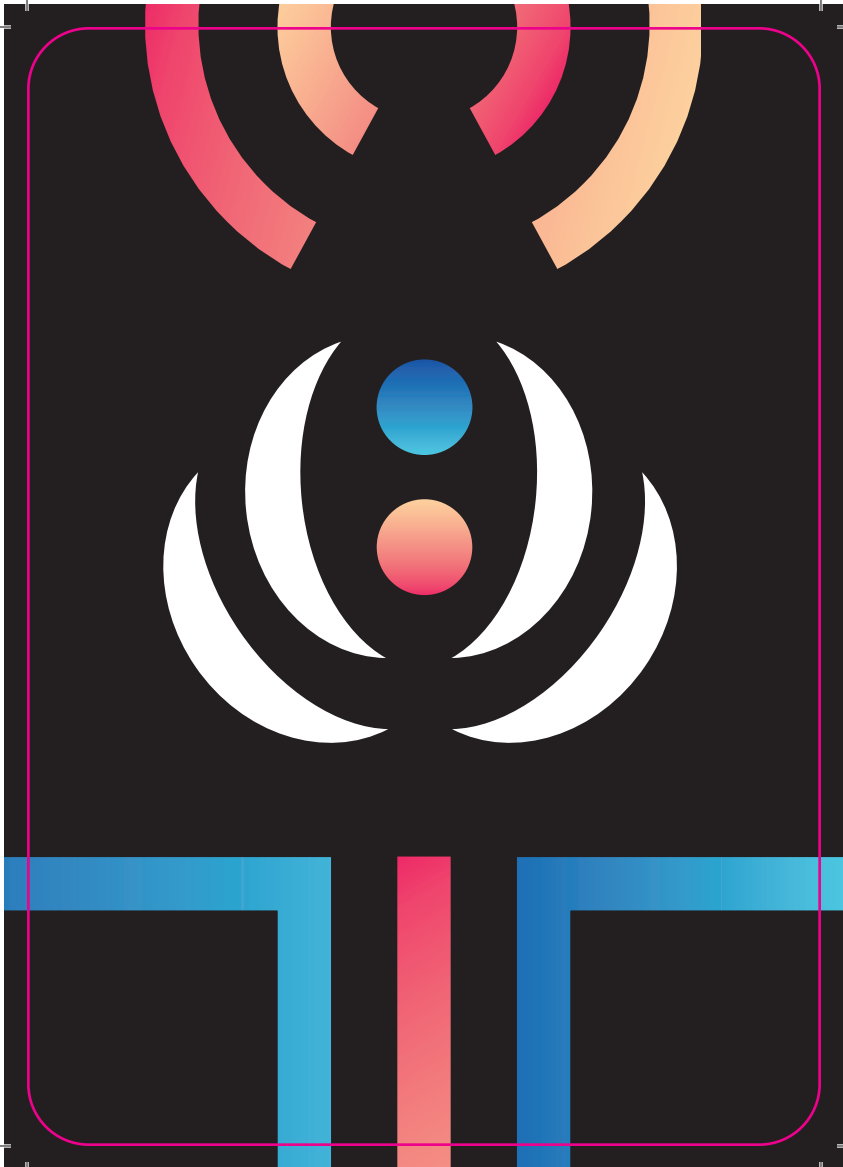


TRAUMA, SONHO E FUGA
13º BIENAL DO MERCOSUL

O psiquiatra Sándor Ferenczi provém de uma clínica que valoriza a dimensão criadora do trauma, mesmo os autodestrutivos. É dele o conceito de autoplastia, que seria o comportamento de responder às catástrofes transformando a si próprio(a) diante da impossibilidade de mudar o mundo para torná-lo adequado.

A experiência da pandemia mundial do vírus Covid-19 transformou, entre outras coisas, nossos corpos, hábitos, costumes e relações.

O que se transformou em você ou deixou de existir? O que surgiu de novo?



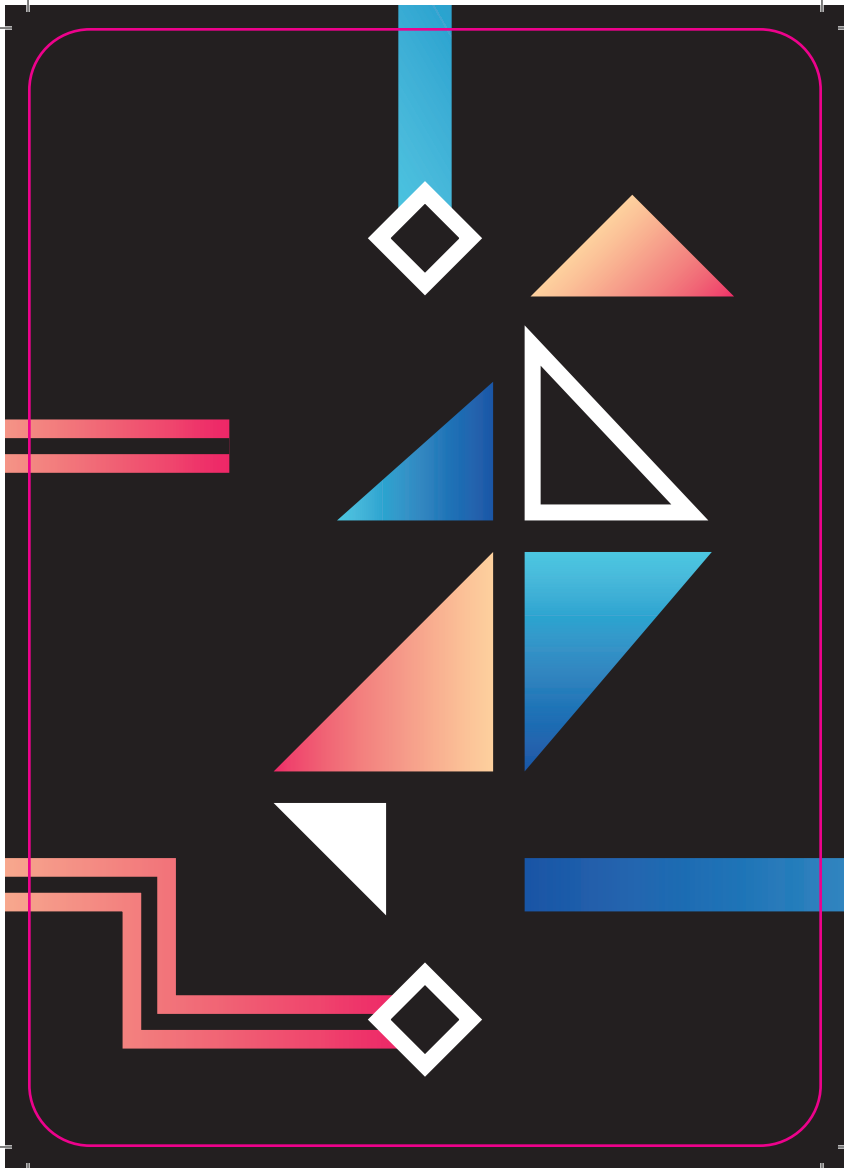


Mataram-nos com suas fumaças de epidemia e suas espingardas para tomar suas terras. Depois guardam seus despojos e agora os expõem aos olhos de todos! [...] Afinal, depois de ver todas as coisas daquele museu, acabei me perguntando se os brancos já não teriam começado a adquirir também tantas de nossas coisas só porque nós, Yanomami, já estamos começando também a desaparecer.

Davi Kopenawa, 2015

Uma das funções tradicionais dos museus é guardar o que "desapareceu". Para que mais poderia servir um museu?

Com a turma, pensem em um museu que gostariam que existisse. Como ele seria?





Os trabalhos da série *Bichos*, *Obra mole* e *Caminhando*, de Lygia Clark, são pioneiros ao integrar o público como parte ativa da obra de arte, já na década de 1960. Aquele período foi marcado pela ditadura militar no Brasil, quando a participação política foi cerceada, tendo efeitos tanto na esfera pública quanto na vida privada.

A participação direta e democrática pode ser um caminho para a superação de momentos traumáticos de nossa história.

Quando você se sente participando politicamente de algo? Procurem criar uma ação participativa na turma para lidar com uma situação difícil.





TRAUMA, SONHO E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

Na minha terra, Moçambique, existem culturas em que não há fronteira entre uma árvore e uma pessoa. Isto é: um homem (ou uma mulher) pode ser árvore enquanto dorme. No sentido inverso, há árvores que são humanas e que sonham dentro dos nossos sonhos. Há árvores que são sagradas, à sombra das quais se enterram os mortos. O verbo que se usa não é 'enterrar'. É 'semear'. [...] Aprendi muito com essa crença. Eu já sabia fazer amizade com árvores. Mas tive que aprender a ser árvore.

Mia Couto, 2017

Se você fosse árvore, como seriam seus sonhos?



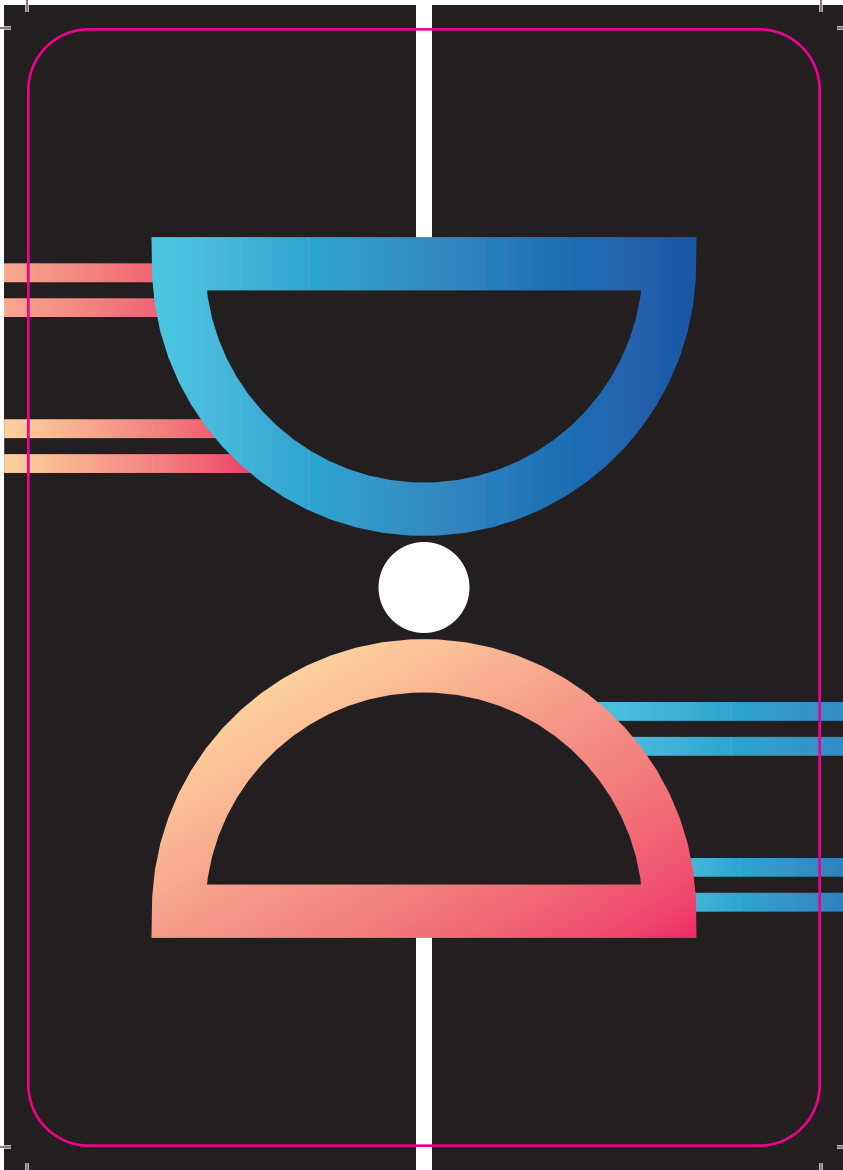


TRAUMA, SONHO E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

Os sonhos são formados por todos nossos sentidos, em diferentes potências: para algumas pessoas prevalecem sensações táteis, movimentos, sons e cheiros; para outras, imagens são preponderantes.

Que sentidos comparecem em seus sonhos? E para o restante da turma?

Procurem elaborar um "sonho" com elementos sensoriais do repertório onírico de vocês. Por exemplo, criando uma playlist, uma fragrância ou uma coreografia.



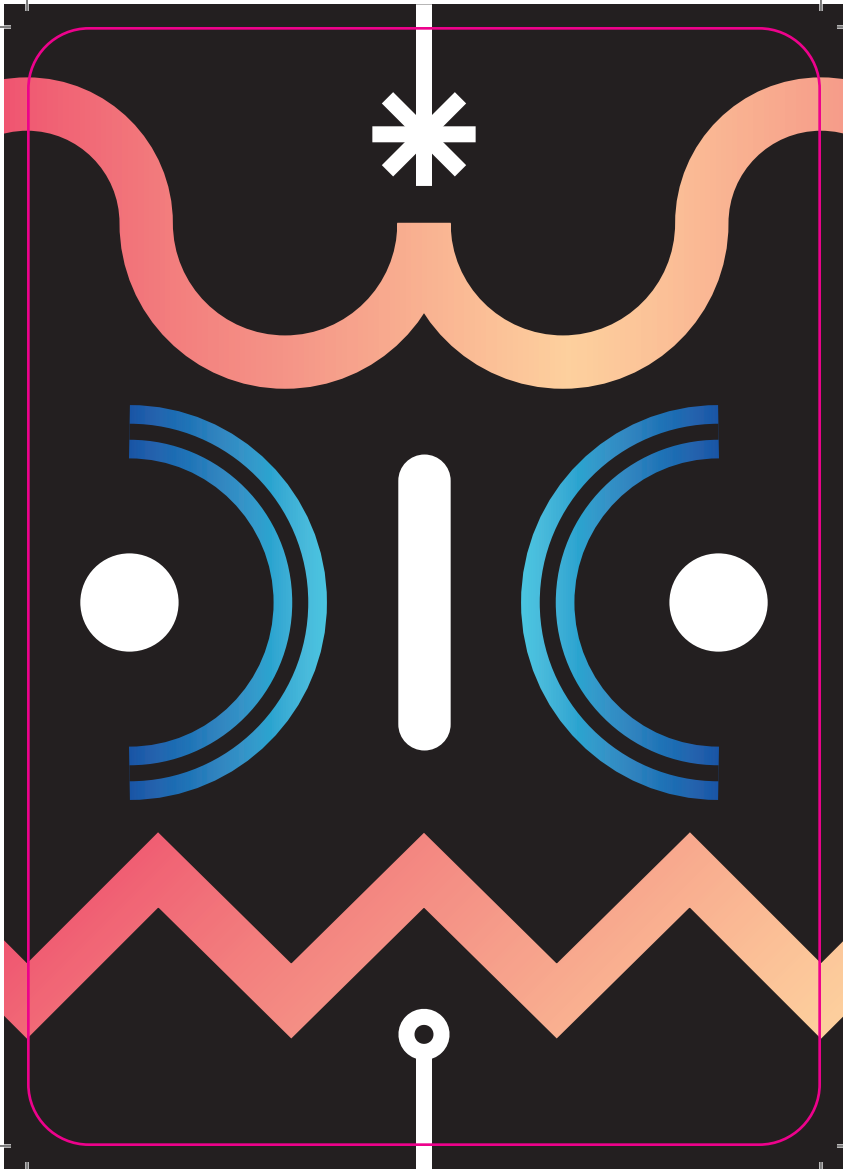


TRAUMA, **SONHO** E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

Filhos de Nix (noite) e de Gaia (Terra), irmãos de Hipno (sono) e Tânato (morte), Oniros são os sonhos enviados pelos deuses, segundo a mitologia grega. Suas mensagens podem ser proféticas e tanto verdadeiras (que se cumprem) quanto enganadoras (que não se cumprem).

Você diria que sonhos são mensagens do futuro ou do passado?

Comente com a turma.





TRAUMA, **SONHO E FUGA**
13ª BIENAL DO MERCOSUL

Conta a lenda que o sábio taoísta Chuang Tzu, ao dormir, sonhou ser uma borboleta, mas ao acordar se perguntou: será que eu era antes Chuang Tzu sonhando ser uma borboleta ou sou agora uma borboleta sonhando ser Chuang Tzu?

Será que somos o sonho de alguém?

E se fôssemos apenas o sonho de outra espécie?





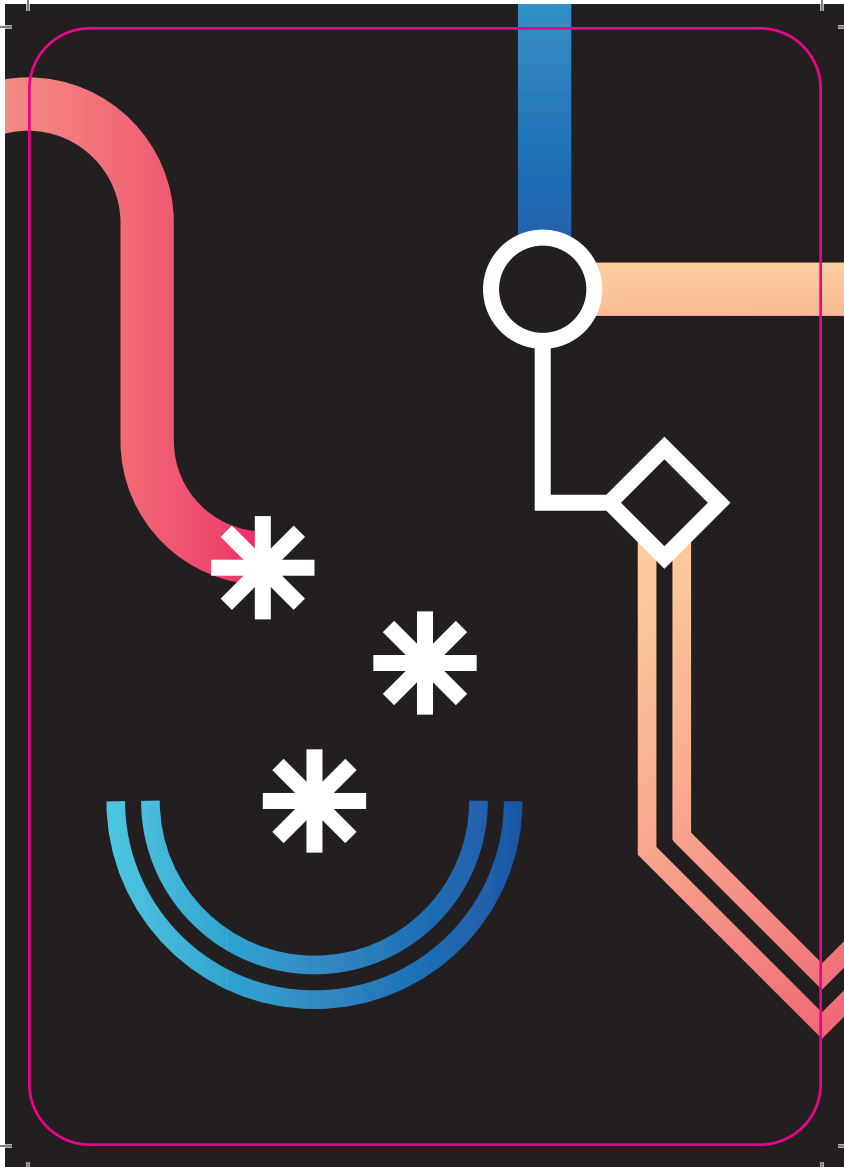
TRAUMA, SONHO E FUGA
13º BIENAL DO MERCOSUL

Quando certa manhã Gregor Samsa acordou de sonhos intranquilos, encontrou-se em sua cama metamorfoseado num inseto monstruoso. [...] O que aconteceu comigo? - pensou. Não era um sonho.

Franz Kafka, 1915

No que você já se transformou durante os sonhos?

Procure lembrar ou imaginar como seria e apresente-se à turma em sua nova forma.



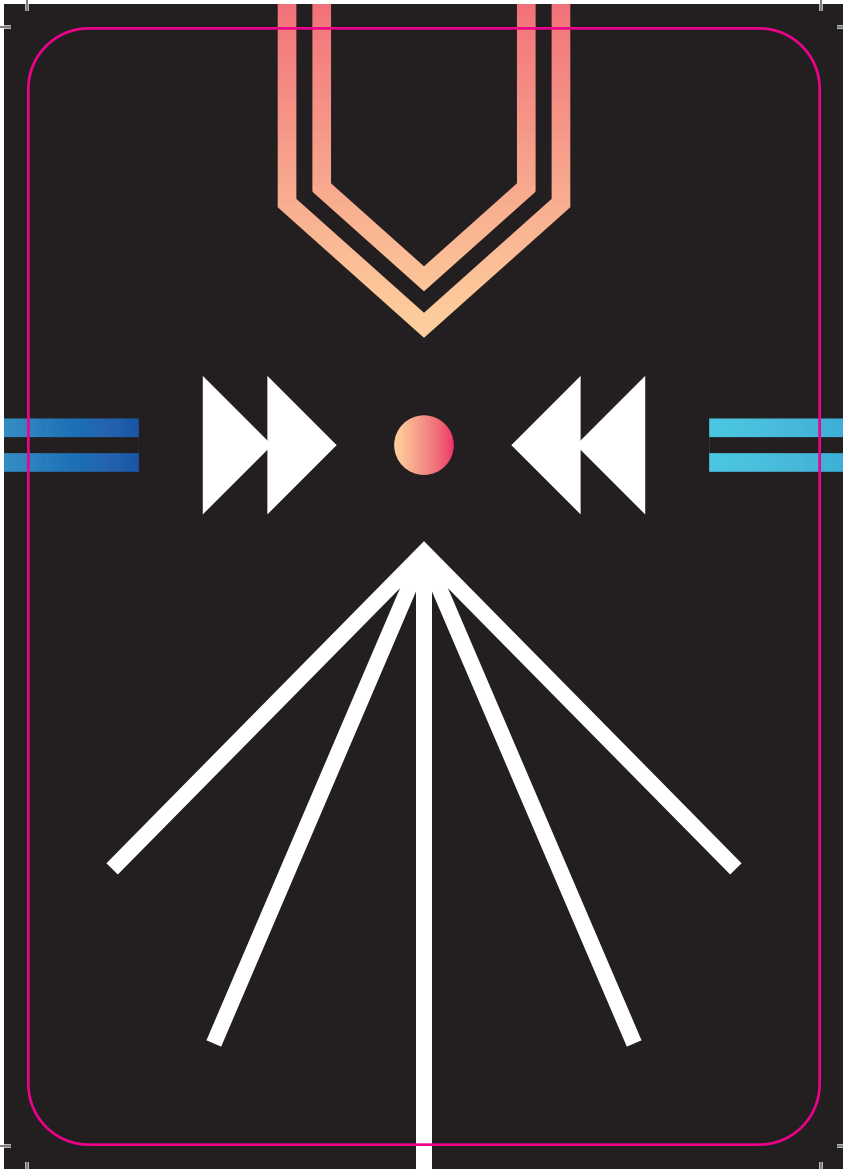


TRAUMA, SONHO E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

As artistas surrealistas Leonora Carrington e Remedios Varo usaram os sonhos como inspiração para suas obras. Leonora escreveu *Leche del sueño* e Remedios escreveu, com humor e crítica, "receitas" para sonhos inusitados: *Para sonhar que és o Rei da Inglaterra* e *Para provocar sonhos eróticos*.

Que ingredientes você usaria para um sonho?

Crie, com a turma, uma receita artístico-onírica.





TRAUMA, SONHO E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

Vende-se o projeto de uma máquina de filmar sonhos com filmes (preto e branco ou colorido), sonorizada, marca Bruscky. Assista seus sonhos tomando café da manhã.

Classificados do artista
Paulo Bruscky, 1977

**Você gostaria de filmar seus sonhos?
Que gênero de filme seria?**

**Escolha colegas da turma para
uma "estreia" e justifique o
critério de seleção.**





TRAUMA, **SONHO E FUGA**
13ª BIENAL DO MERCOSUL

Você já sentiu como se não soubesse se está acordado ou se está sonhando?

Fala do personagem Neo,
no filme Matrix, 1999

Prove à turma que vocês estão acordados.

Depois peça à pessoa à sua esquerda que prove que estão sonhando.



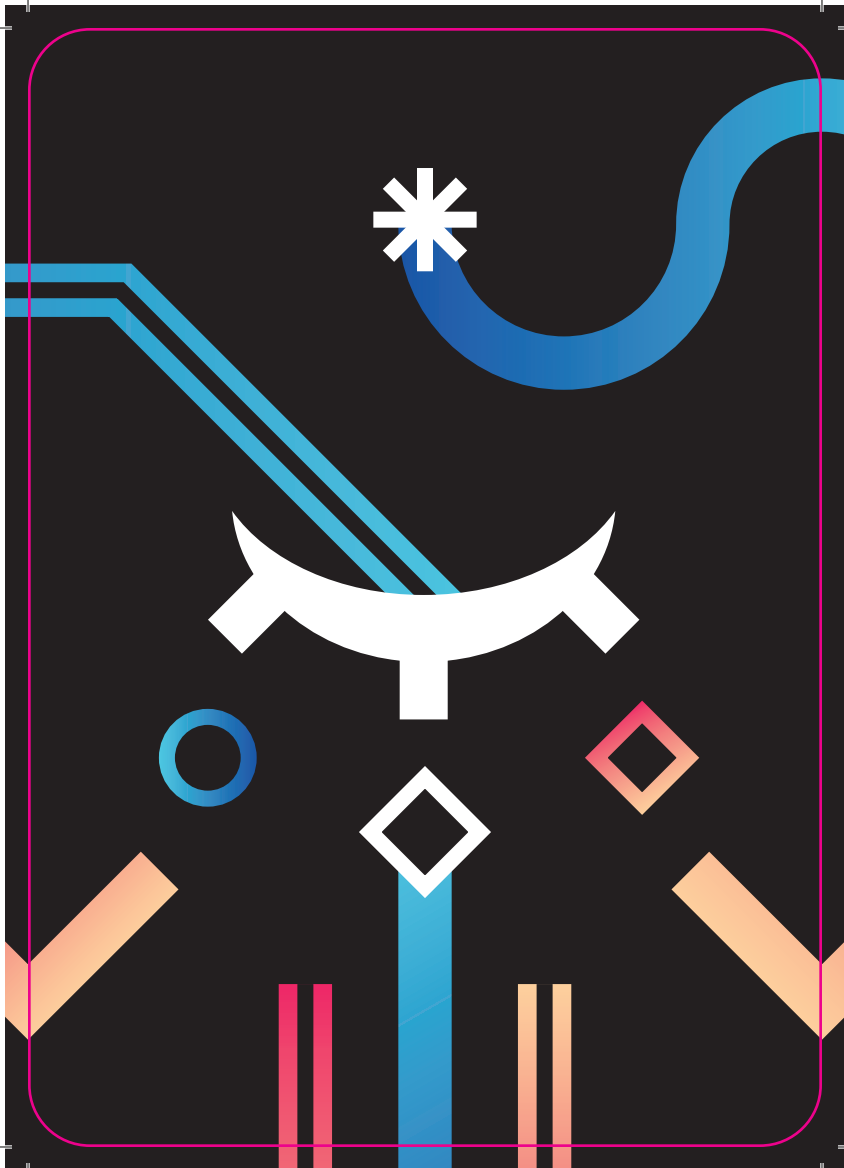


TRAUMA, SONHO E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

Um outro lugar que a gente pode habitar além dessa terra dura: o lugar do sonho. [...] O sonho como experiência de pessoas iniciadas numa tradição para sonhar. Assim como quem vai para uma escola aprender uma prática, um conteúdo, uma meditação, uma dança, pode ser iniciado nessa instituição para seguir, avançar num lugar do sonho.

Ailton Krenak, 2019

Quando e como você aprendeu a sonhar? Como é o seu lugar do sonho? Tente representá-lo artisticamente.





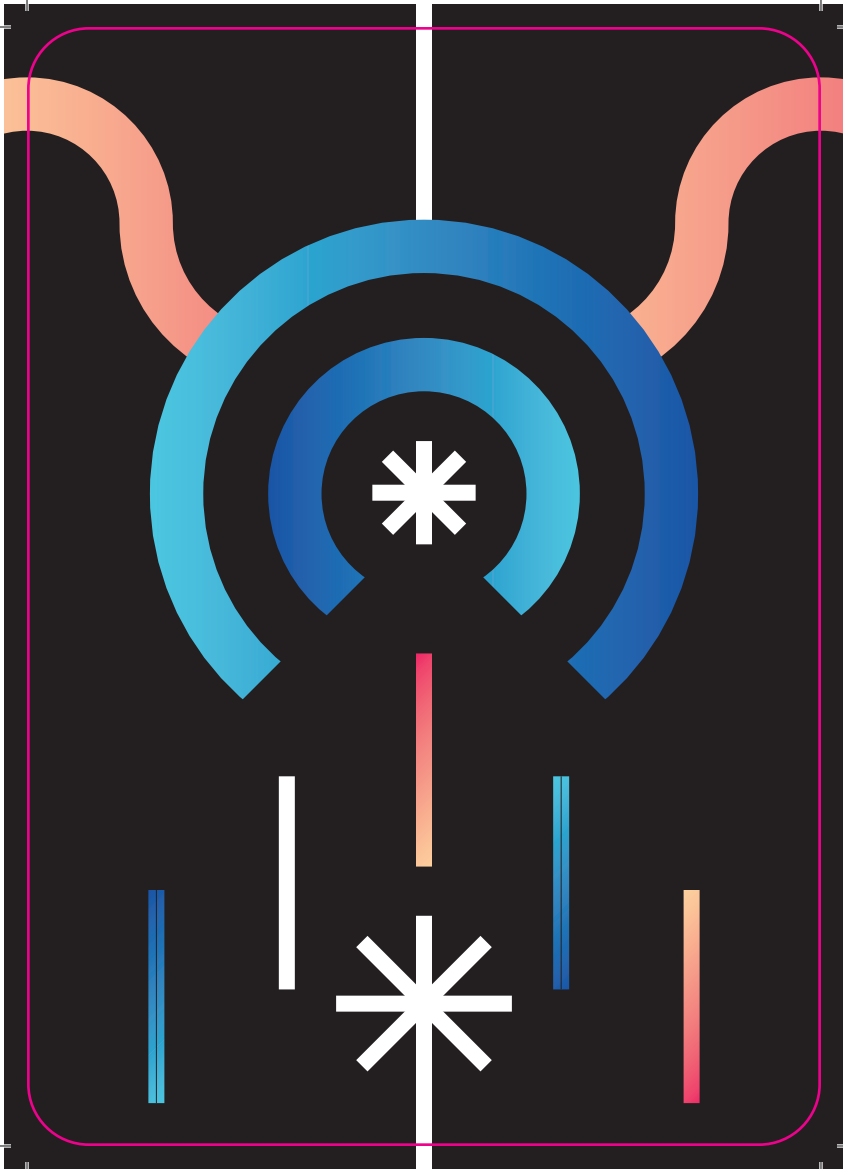
TRAUMA, SONHO E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

- *Eu me alugo para sonhar.*

Fala da personagem Frau Frida, no livro de Gabriel García Márquez, 1992

Formem duplas entre as pessoas da turma. A primeira pessoa fica de olhos fechados, em silêncio, enquanto a segunda escolhe 3 coisas para comparecer num sonho inédito.

A pessoa de olhos fechados deve se concentrar e tentar criar, mentalmente, o sonho da(o) colega a partir desses 3 elementos. Depois, invertam a situação. Por último, conversem a respeito do que criaram enquanto "se alugavam para sonhar".





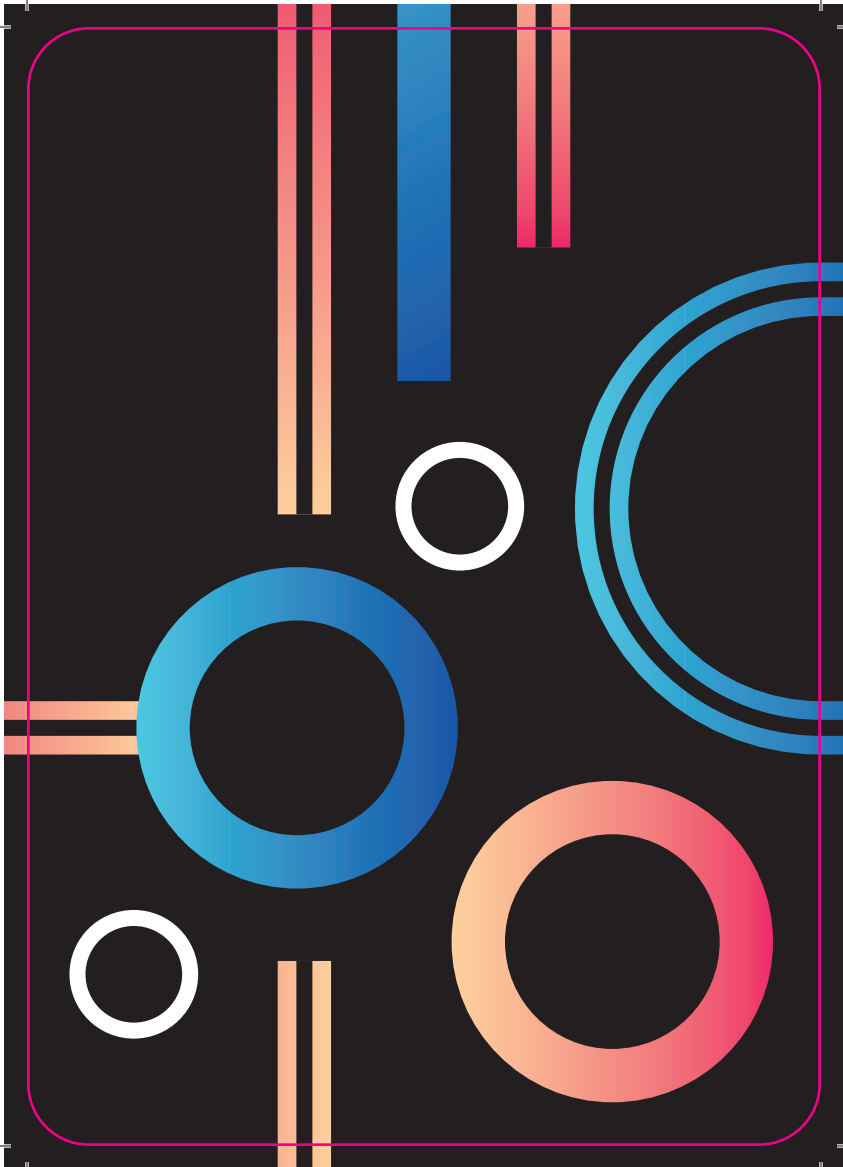
TRAUMA, SONHO E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

Certa noite, um número suficiente deles sonhou. Não foram necessários muitos. Talvez mil, não mais.

Um sonho de mil gatos.
Neil Gaiman, 1990

Na contramão de tendências individualizantes, os sonhos podem ser um potente dispositivo de ação comum. Sonhos coletivos podem moldar novos mundos.

**Com que mundo você sonha?
Partilhe seu sonho com a turma.**





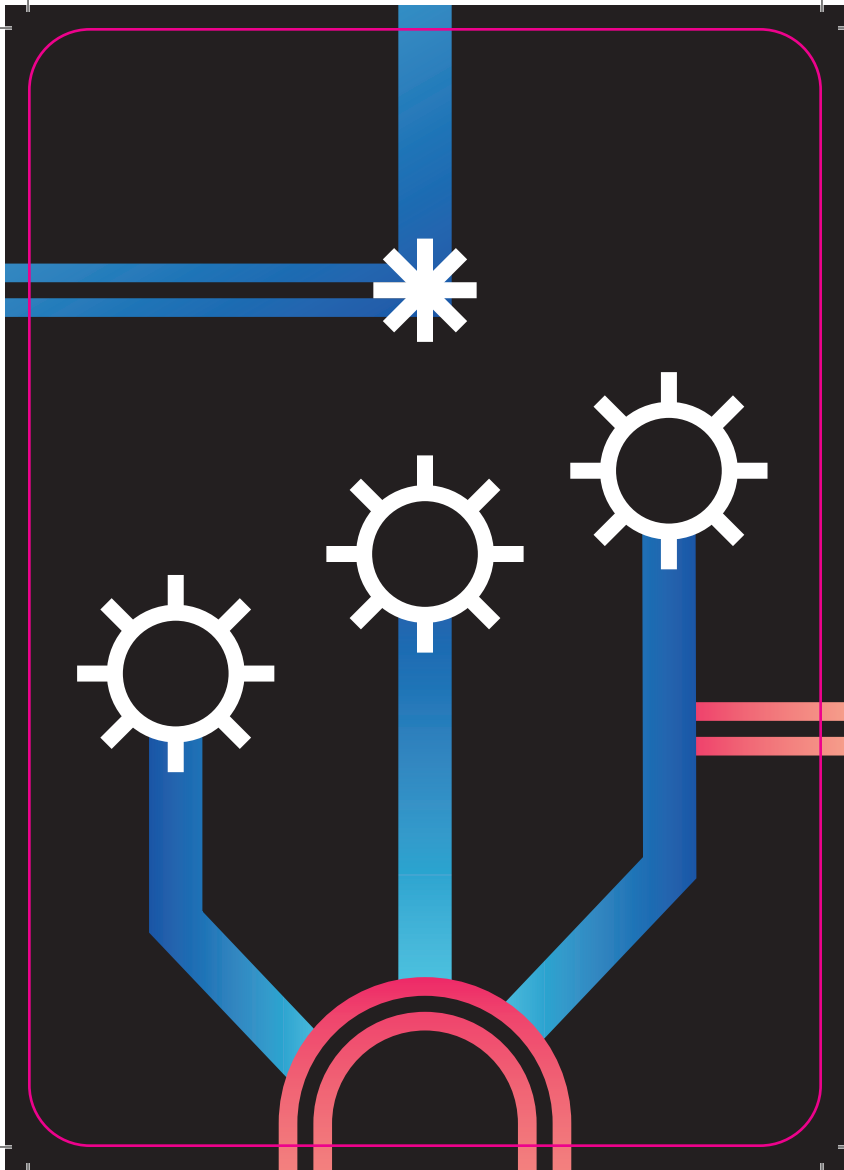
TRAUMA, SONHO E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

*A utopia está lá no horizonte.
Me aproximo dois passos, ela se
afasta dois passos. Caminho dez
passos e o horizonte corre dez passos.
Por mais que eu caminhe, jamais
alcançarei. Para que serve a utopia?
Serve para isso: para que eu não deixe
de caminhar.*

Fernando Birri, citado por
Eduardo Galeano, 1994

**Você tem algum sonho que
considera irrealizável, uma utopia?**

Comente com a turma.





TRAUMA, **SONHO** E FUGA
13ª BIENAL DO MERCOSUL

Apoiada nos travesseiros, o busto levantado na animação da conversa, o rosto concentrado no jogo dos búzios, no instante da adivinhação, Menininha do Gantois personificava a verdade do Brasil, de um Brasil mais profundo e mais belo, situado além da corrupção, da injustiça, da violência [...]. Ai, mãe Menininha, acode-nos nesta hora de quase desespero, dá-nos o alimento da confiança e do sonho.

Jorge Amado, 1994

Como nutrir e dar condições para que os sonhos se desenvolvam? Se você quisesse criar sonhos, com o que os alimentaria?



PATROCINADOR MASTER



PATROCINADOR



FINANCIAMENTO



REALIZAÇÃO



SECRETARIA ESPECIAL DA
CULTURA

MINISTÉRIO DO
TURISMO

