



O Jogo dos Terreiros é uma possibilidade de brincar com ideias e conceitos do universo da 29ª Bienal de São Paulo. Os jogadores enfrentarão desafios por meio de palavras-chave presentes no debate sobre a arte contemporânea e sobre a política na arte. As palavras-chave se distribuem ligadas por cores, formando uma teia de relações entre elas e os terreiros, pontos de chegada do jogo. Alcançá-los significa percorrer em ideias um dos vários caminhos possíveis dentro da exposição.

número de participantes De seis a 24 pessoas. Os participantes devem se dividir entre três e seis equipes (quatro é o ideal). Cada equipe deve ter pelo menos dois e no máximo quatro jogadores.

duração Entre 45 e 90 minutos.

kit Este livreto, aberto na sessão do glossário Seis fichas sobre os terreiros
Tabuleiro do jogo, com seus peões Seis pastilhas coloridas de sorteio.

objetos a serem providenciados Um saquinho opaco de papel,
plástico ou tecido, onde caibam as pastilhas coloridas de sorteio Quadro-negro com
giz colorido ou grandes folhas de papel e caneta grossa Folhas de papel sulfite
Um caderno de notas por equipe Jornais e revistas que possam ser recortados
Jornal do dia Tesoura, cola, lápis, caneta e borracha Copo com água Régua
Fita crepe ou papel adesivo (*post-it*) Relógio.

Regras do jogo

O objetivo do jogo é alcançar um dos seis terreiros (espaços de convívio e de reflexão – ver Glossário) da 29ª Bienal de São Paulo:

A pele do invisível

Dito, não dito, interdito

Eu sou a rua

Lembrança e esquecimento

Longe daqui, aqui mesmo

O outro, o mesmo

Formar as equipes e começar o jogo

Organize um lugar para o jogo (você pode afastar as mesas e fazer uma grande roda com seus alunos ou juntar as mesas de modo que todos possam sentar ao redor).

A primeira tarefa é dividir as equipes. Elas podem ser sorteadas ou escolhidas pelos próprios participantes.

Cada equipe escolhe um peão para representá-la no jogo.

Sorteia-se a equipe que começa o jogo e as rodadas seguem no sentido horário.

Todos os peões começam no círculo que fica no centro do tabuleiro, onde não está escrita nenhuma palavra.

Fazer uma jogada

A cada jogada um membro da equipe deve sortear uma pastilha colorida. A cor que sair indica para qual direção seu peão tem de andar.

Quando o sorteio leva um peão a um círculo já visitado por qualquer uma das equipes, ele pula esse círculo, indo para o próximo na mesma direção. Caso este também seja uma palavra repetida, ele pula para a seguinte, ainda na mesma direção – até chegar a uma palavra nova ou a um terreiro.

No caso de não haver no círculo a linha colorida correspondente à cor sorteada, sortear novamente uma outra cor.

É importante que os jogadores anotem por quais palavras cada equipe já passou. Isso ajuda a lembrar quais já foram visitadas e pode servir como material de discussão ao final do jogo.

Realizar os desafios

A cada rodada, um participante diferente comanda sua equipe, ficando responsável pelo sorteio e pela organização dos desafios. Todos devem se revezar nesse papel.

Quando um peão chega a uma casa nova, é hora de interagir com uma palavra-chave da 29ª Bienal. A equipe ou o seu professor procurará no glossário a palavra-chave que aparece no círculo e lerá a definição. Logo abaixo de cada definição está escrito um breve desafio, a ser realizado de acordo com as instruções, no tempo previsto. Note que, em alguns casos, o desafio é para apenas uma pessoa da equipe.

Os desafios propõem às equipes atividades simples relacionadas às definições do glossário. Se uma equipe desistir do seu desafio ou demorar demais para completá-lo, ela ficará sem jogar na rodada seguinte.

Quando a equipe conclui o desafio ou desiste dele, deve devolver para o saquinho a ficha de sorteio. Agora é a vez da próxima equipe jogar.

Ganhar o jogo

Ganha a equipe que conseguir chegar a um dos seis terreiros (extremidades do tabuleiro). Quando isso acontecer, deve-se escolher um dos exercícios da ficha do terreiro que foi alcançado e toda a turma deve ler e realizar esse exercício.

Após o fim do jogo — desdobramentos

A turma pode rever as palavras-chave que visitou, discutindo quais delas estão relacionadas com o terreiro que vivenciou no seu exercício final.

Podem-se também escolher as palavras que mais instigaram a turma e procurar quais fichas de artistas têm essa palavra (o glossário do livreto tem essa informação).

Se o jogo foi rápido e envolveu a turma, todos podem jogar de novo, mas desta vez o terreiro que já foi visitado não serve para acabar o jogo.

Alguns desafios podem impossibilitar o jogo, como por exemplo os desafios das palavras *censura* e *regra*. Quando isso ocorrer, o grupo deve aproveitar a oportunidade para uma boa conversa sobre a situação criada.

Glossário

anotar Fazer registros que podem ser tanto escritos quanto falados ou até mesmo imaginados. Em arte, anotações são bases para projetos a serem realizados. São como guias para nos lembrarmos de coisas ou recursos para criarmos situações que nunca existiram. **Veja** Artur Barrio, Mateo López. **Desafio** (para 1 pessoa do grupo, durante 2 rodadas) Em um caderno, faça agora desenhos/registros sobre este jogo enquanto ele acontece. Mostre as anotações para seus colegas, após duas rodadas do jogo.

antropofagia Prática de consumo de carne humana. Canibalismo. Em 1928, a pintora modernista brasileira Tarsila do Amaral pintou uma figura selvagem e solitária e intitulou o quadro de *Abaporu*, que em tupi-guarani significa “antropófago”. No mesmo ano, o poeta Oswald de Andrade publicou o *Manifesto antropófago*, que usava a antropofagia como metáfora do processo crítico de formação da cultura brasileira. Segundo ele, a antropofagia seria a capacidade de se apropriar criticamente de modelos e ideias europeias, digeri-las e depois aplicá-las na produção de algo genuinamente brasileiro. **Veja** Flávio de Carvalho.

apartheid Palavra de origem africana que significa “separação”. Foi adotada em 1948 na África do Sul para designar um sistema oficial de discriminação racial praticado no país, privilegiando a minoria branca. O *apartheid* só foi abolido em 1990. **Veja** Kendell Geers.

ativismo Atitude que privilegia a prática efetiva de transformação da realidade. O ativismo muitas vezes sintetiza uma postura crítica disposta a mudar o mundo e a lutar por direitos e deveres na sociedade, seja em questões ambientais, artísticas, sociais, políticas ou econômicas. **Veja** Jimmie Durham.

bandeira Pedaco de tecido com cores e algumas vezes palavras e frases, que, simbolicamente, representa determinado país, corporação ou partido. “Levantar uma bandeira” significa também defender uma ideia ou posição em uma discussão ou situação. **Veja** Antonio Dias.

bloqueio Obstrução ou impedimento de passagem, entrada ou saída de algo (objeto ou informação) ou de alguém (indivíduo ou grupo), seja por algum obstáculo físico, seja por uma determinação verbal ou escrita, em forma de lei ou não. **Veja** Sophie Ristelhueber. **Desafio** (para todos os participantes, até o fim do jogo) Escolha agora uma das cores das pastilhas de sorteio. Até o final do jogo, nenhum participante poderá usar os caminhos com essa cor. O jogador que a tirar perde a vez.

BR-80 No contexto do fim da ditadura militar e da abertura política no Brasil, surge a Geração 80. A partir principalmente da exposição *Como Vai Você, Geração 80?*, realizada em 1984 no Parque Lage (RJ), críticos e curadores brasileiros criaram uma leitura para a produção daquele momento atrelada à ideia de “volta à pintura”, em oposição ao conceitualismo das décadas anteriores. Diferentemente do que acontecia nos anos 1960 e 70, os artistas deixaram de tratar da macropolítica para assumir o papel de cronistas do cotidiano, abordando temas como a sexualidade e a vida urbana. Em uma conjuntura marcada pelo vínculo com o mercado de arte e pela interlocução direta com a grande mídia, essa produção seguiu por caminhos variados: citação de elementos da cultura de massa, uso de grande quantidade de tinta, utilização de grandes formatos, valorização do gesto e do encontro em ateliês coletivos. **Veja** Luiz Zerbini, Nuno Ramos.

bricolagem Ato de coletar e utilizar materiais e objetos que estejam à mão, muitas vezes de modo improvisado, criando uma composição cuja função final difere das funções originais das partes. Essa expressão

também é usada para nomear o modo como misturamos referências de diferentes origens, como vestimentas, gírias e comportamentos para criar nossa identidade cultural. **Veja** Isa Genzken, Jimmie Durham.

Desafio (para o grupo, 2 minutos) Cada integrante do grupo deve escolher um objeto seu para criar uma composição tridimensional. De um em um, os elementos serão então agrupados como a equipe decidir.

cacofonia Encontro ou repetição de sons que, quando juntos, podem ficar irreconhecíveis e inclusive soar como barulho; sons desagradáveis ao ouvido.

Veja Artur Zmijewski.

casa Espaço construído onde as pessoas habitam. Dizemos que nos sentimos em casa quando estamos à vontade em um lugar. **Veja** Emily Jacir, Pedro Costa.

Desafio (para o grupo, 1 minuto) Pense em uma atividade que você só faz em sua casa. O grupo deve tentar adivinhar a atividade através de mímica e, caso a outra equipe não adivinhe, a sua equipe não joga a próxima rodada.

censura Restrição à divulgação de informações ou à realização de atividades. No contexto político, por exemplo, alguns governos já usaram ou ainda usam da censura, examinando e editando notícias e peças artísticas, como músicas, peças de teatro e filmes, antes de serem levadas a público. O objetivo é evitar que informações contrárias aos seus interesses sejam divulgadas. **Veja** Ai Weiwei, Antonio Manuel, Artur Barrio, Paulo Bruscky. **Desafio** (para todos os participantes, até o fim do jogo) A partir de agora, até o final do jogo, toda vez que um jogador falar “eu”, deverá voltar uma casa.

China contemporânea Apesar de se manter em regime socialista, a China tem economia aberta, o que significa que pode participar da produção e da circulação de mercadorias e fluxos financeiros em escala global. Com mais de 1,3 bilhão de habitantes, a China

é o maior mercado e uma das principais potências econômicas mundiais. Nos últimos anos, entrou em processo acelerado de urbanização e modernização, um enorme desafio que implica a transformação de sua cultura milenar e impõe uma tomada de postura diante dos padrões morais e de consumo da cultura ocidental. **Veja** Ai Weiwei.

colaboração Ajuda de uma ou mais pessoas que torna possível a realização de alguma tarefa ou trabalho. A colaboração tem sido fundamental para muitos trabalhos ao longo da história da arte. A autoria de uma obra pode ser compartilhada em diferentes momentos. Um artista pode conceber e realizar uma obra em grupo, enquanto algumas obras permitem que o espectador aja ao mesmo tempo como coautor. **Veja** Francis Alÿs, José Antonio Vega Macotela, Livio Tragtenberg, Lygia Pape, Pedro Costa.

Desafio (para o grupo, 2 minutos) Entrelace os braços com quem está ao seu lado. Agora, todos os integrantes do grupo, um de cada vez, devem beber água, sem desentrelaçar os braços.

coleção Conjunto de objetos com alguma afinidade entre si, seja estética, cultural ou científica. O valor de uma coleção pode estar na raridade, no valor histórico ou afetivo ou, simplesmente, na quantidade e na variedade de seus itens. Alguns objetos despertam maior vontade de serem acumulados e ganham importância quando reunidos em coleções. **Veja** Marcelo Silveira, Sandra Gamarra. **Desafio** (para o grupo, 2 minutos) Olhando para a sala onde está, observe os objetos e pense quais coleções poderiam ser criadas a partir deles. Agrupe-os e classifique-os.

composição Ato de construir um conjunto organizando diferentes elementos. A composição pode ser o ponto de partida para a realização de uma obra, quando um artista elege regras com as quais vai trabalhar. Por outro lado, um trabalho criativo nem sempre precisa desse planejamento, podendo primeiro

ser feito e depois analisado, identificando-se uma estrutura de composição. Na música, por exemplo, uma composição pode ser feita com notas tocadas em determinada sequência e ritmo por um instrumento ou mesmo com o barulho, o som de objetos do cotidiano e a duração de um silêncio. **Veja** Livio Tragtenberg.

Desafio (para o grupo, 2 minutos) Cada membro do seu grupo vai contribuir com um som para uma composição coletiva. Estabeleçam sequências e tempos para cada som. Pode ser uma música ou toque de celular, bater palmas, assobiar, ou repetir uma palavra ou frase constantemente.

comunismo Sistema social, político e econômico cujos principais idealizadores foram Karl Marx e Friedrich Engels. Seria o último estágio da evolução social, alcançado pelas lutas dos trabalhadores por direitos iguais e pelo estabelecimento de uma sociedade sem classes, baseada na propriedade coletiva dos meios de produção e na distribuição dos bens segundo as necessidades de cada um. Este sistema – ou sua etapa inicial, segundo alguns pensadores – esteve em vigor, por exemplo, na União Soviética depois da Revolução Russa de 1917 até 1991. **Veja** Anri Sala.

contexto Circunstâncias que são determinantes para um fato ou uma situação. Um acontecimento ou uma informação podem assumir diferentes características ao considerarmos o lugar onde acontecem, a maneira como são veiculados ou as pessoas envolvidas. **Veja** Alice Miceli, Allora & Calzadilla, Francis Alÿs, Jeremy Deller, Luiz Zerbini. **Desafio** (para o grupo, 2 minutos) Escolha a imagem de um lugar no jornal ou na revista. Faça uma cena com seu grupo que revele a dinâmica desse espaço e dessas pessoas. Quem vive ali? Como vive? Apresente para todos os participantes.

corpo A parte material, a carne do ser humano, por oposição à alma, ao espírito. A partir da década de 1960, o corpo inteiro ou parte dele (como cabelo, suor e pele) passa a ser matéria para as artes visuais. Se,

por um lado, os artistas realizam performances e retratam o próprio corpo em diferentes mídias, por outro, também podem propor obras de ativação dos sentidos do espectador, seja através de cheiros, ruídos, texturas. **Veja** Efrain Almeida, José Antonio Vega Macotela, Lygia Pape. **Desafio** (para 1 pessoa do grupo, 1 minuto) Em nosso corpo há pistas que dizem muito de nossa vida. Seu corpo tem marcas e cicatrizes? Conte a história de uma delas.

democracia Sistema político comprometido com a igualdade de direitos e deveres entre todos os cidadãos, não importando classe social, raça, religião ou ideologia. Pelo voto, o povo participa das decisões políticas e elege seus representantes com base na apresentação de suas propostas de atuação política. Sistemas políticos e conceitos como este passam a ser temas de interesse de muitos artistas contemporâneos quando ações políticas e suas consequências desrespeitam direitos e acordos sociais. **Veja** Artur Żmijewski. **Desafio** (para todos os participantes, 5 minutos) Quais as principais questões que aparecem no dia a dia do lugar onde você vive? Trânsito, poluição, enchente, violência. O que deveria ser diferente? Chame outro grupo para participar deste desafio. Escolha um desses temas para cada grupo defender uma proposta. Os dois grupos expõem seus argumentos, um de cada vez, como num duelo de ideias. Uma votação entre todos os participantes da turma decidirá qual dos dois argumentou melhor. Quem vencer avança uma casa.

ditadura Regime político em que o governante (ou grupo de governantes) toma o poder desrespeitando as leis e a escolha popular. Nome de qualquer regime de governo que limita ou impede as liberdades individuais. Podem existir regimes ditatoriais de um único líder, como o regime nazista alemão, na figura de Adolf Hitler, ou de liderança coletiva, como os vários regimes militares que ocorreram na América Latina durante o século 20. O Brasil passou por dois momentos de

ditadura: um de 1937 a 1945, liderado por Getúlio Vargas, e outro, militar, de 1964 a 1985.

Veja Paulo Bruscky.

duplo Pessoa ou coisa muito semelhante à outra, como se fosse uma cópia ou réplica. **Veja** Mateo López, Sandra Gamarra. **Desafio** (para todos os participantes, 1 minuto) Abra sua mochila ou bolsa e escolha um objeto. Procure um duplo dele no material dos demais participantes. Se não encontrar, não joga na próxima rodada.

escala humana Escala é um sistema de referências e medidas convencionado pelo homem. Dizer que algo tem escala humana significa dizer que esse elemento tem dimensões e qualidades adequadas ao tamanho de uma pessoa, à percepção de seu corpo e do lugar que ele ocupa. **Veja** Cildo Meireles. **Desafio** (para o grupo, 2 minutos) Nossos espaços se organizam de acordo com a nossa relação com o outro. Escolha um participante do seu grupo e, com uma régua, demarque a distância que ele manteria em relação a um estranho, a um amigo e à(ao) namorada(o). Compare as medidas e faça um mapa com todas as medidas que você coletou.

espaço público É aquele que pertence ou é usado pela coletividade, onde as relações democráticas acontecem, permitindo a expressão das mais diversas individualidades — portanto, um espaço político. A rua é o espaço público por excelência. **Veja** Francis Alÿs, Pedro Costa.

espectador Aquele que assiste a ou presencia um fato ou uma ação. Em algumas produções artísticas, como o teatro, há o encontro entre o artista e o espectador. Em outras, como o cinema e a literatura, esse encontro se dá pela obra. Nas artes visuais, existem obras que caminham nas duas direções. Diante de uma obra o espectador pode assumir uma postura indiferente, interessada ou interativa. **Veja** Sandra

Gamarra. **Desafio** (para todos os participantes, 3 minutos) Agora você é o cantor. Peça para todos saírem da sala e em seguida, sozinho, cante sua música favorita. Chame seus colegas de volta e interprete a música de novo, na frente dos espectadores. Alguma coisa mudou?

estetizar Maneira de perceber ou ressaltar os elementos presentes no mundo. Lidar com determinado fato, acontecimento ou elemento intensificando seu valor estético, sua beleza e sua atratividade. Leituras e práticas estetizantes envolvem a possibilidade de sedução ou repulsa. A publicidade, por exemplo, usa a estetização para criar fascínios que estimulam a venda e antecedem o uso de um produto. Alguns artistas se apropriam da estetização para formular críticas a esse processo. **Veja** Runa Islam, Steve McQueen.

estrangeiro Aquele que vem de outro país. Sentir-se estrangeiro significa não se sentir parte de determinado lugar, contexto ou grupo de pessoas. **Veja** Francis Alÿs. **Desafio** (para todos os participantes, 2 minutos) A descrição de hábitos, costumes e paisagens são pistas para reconhecer lugares. Uma pessoa do grupo descreve um lugar diferente que tenha visitado, dentro ou fora de seu país. Os outros participantes devem se deixar levar por esse olhar estrangeiro, imaginando essas situações. O grupo do participante que adivinhar que lugar é esse avança uma casa.

etnografia Estudo descritivo de características culturais, sociais e físicas de outros povos, feito a partir do contato direto e do acesso a fontes de pesquisa como a fala, a escrita, objetos pessoais, imagens e costumes. **Veja** Miguel Rio Branco.

fisionomia Traços que caracterizam nosso rosto, nossas feições e também nossas expressões. Alguns deles nos tornam parecidos com outras pessoas e outros nos diferenciam delas. **Veja** Jimmie Durham, Miguel Rio Branco. **Desafio** (para o grupo,

2 minutos) Em uma fita adesiva (*post-it*) escreva o nome de um dos participantes do jogo e cole na testa de uma pessoa do seu grupo, sem que ela veja o que está escrito. Ela deve descobrir o nome escrito no papel fazendo perguntas sobre a aparência da pessoa, como “Qual a cor do cabelo?” / “Ela usa óculos?”. As perguntas só podem ser respondidas com “sim” ou “não”. O grupo só anda uma casa se o participante acertar o nome.

fotografia Técnica de criação de imagens por meio da exposição de uma superfície fotossensível à luz. Muitas escolhas determinam uma fotografia: o lugar, pessoa ou objeto retratado, o ângulo, o recorte, o tempo de exposição do filme à luz, o tamanho, a revelação, a apresentação dessa imagem. Na década de 1990, o processo de fotografia digital foi criado, dispensando os filmes fotossensíveis, capturando a imagem diretamente no cartão de memória de uma câmera digital. **Veja** Alice Miceli, David Claerbout, Luiz Zerbini, Miguel Rio Branco. **Desafio** (para o grupo, 2 minutos) Você é o fotógrafo, e seu amigo, que deve permanecer com os olhos fechados, é a câmera fotográfica. Posicione sua “máquina” no local onde quer fotografar, escolhendo enquadramento e ângulo. Ao seu sinal, um aperto no braço, seu amigo-câmera deve abrir e fechar os olhos, como a lente da máquina fotográfica faz, e capturar esse pequeno instante para depois reproduzi-lo em desenho. A imagem que você vê no papel foi o que imaginou fotografar?

geopolítica Termo criado no início do século 20. Aproximando teoria política e geografia, esta disciplina estuda articulações entre as condições geográficas dos lugares e processos políticos da sociedade. Entre questões como localização e recursos naturais e outras como relações de poder e fluxos financeiros, forma-se uma rede global que conecta localidades e grupos sociais em diversas escalas, dos bairros e vizinhanças até os blocos econômicos internacionais. **Veja** Cildo Meireles.

instalação sonora Quando um trabalho ocupa um espaço e cria um ambiente, dizemos que isso é uma instalação. A instalação sonora se estrutura a partir das possíveis construções espaciais estabelecidas pelos sons — dispostos em mídias de emissão, como alto-falantes, instrumentos musicais ou objetos ressonantes, como uma goteira sobre uma bacia de água. **Veja** Allora & Calzadilla. **Desafio** (para o grupo, 3 minutos) Experimente pensar que elementos definem o espaço onde você está: Objetos? Paredes? Sons? Que elementos interferem nele o tempo todo mesmo que você não queira? Que sons você percebe atuando nesse espaço? Crie um novo som e preencha o espaço com ele.

intercâmbio Troca ou relação. **Veja** José Antonio Vega Macotella. **Desafio** (para 1 pessoa do grupo e 1 pessoa de outro grupo, até o fim do jogo) Quem está jogando nessa rodada vai para outro grupo e escolhe alguém para ficar em seu lugar.

jogos de linguagem Experimentar novas configurações para elementos da linguagem, estabelecendo diferentes significados para gestos, imagens, palavras, sons, a partir da construção de variadas combinações entre eles. Podem ser chamados jogos de linguagem, por exemplo, trocadilhos, trava-línguas, mensagens cifradas, desafios de repente, rap improvisado (*freestyle*), etc. **Veja** Chantal Akerman. **Desafio** (para o grupo, 2 minutos) Escolha três palavras do tabuleiro. Escreva três frases utilizando essas palavras de modo a criar sentidos diferentes. Leia para todos os colegas. Se você conseguir, seu grupo avança uma casa.

legendar Ato de colocar legenda em uma imagem, parada ou em movimento, ou em um acontecimento. Legenda é o texto explicativo que acompanha uma imagem. A legenda pode nos ajudar a entender melhor o que estamos vendo ou a notar elementos que parecem invisíveis. Alguns artistas contemporâneos se

interessam em criar ruídos com a utilização de legendas falsas ou desconstruídas das imagens. **Veja** Anri Sala, Harun Farocki.

memória coletiva Memória é o conjunto de ideias, impressões e conhecimentos adquiridos anteriormente e acumulados. Ela se forma individualmente, a partir da experiência de cada um, mas existe também a memória coletiva, que compartilha entre diferentes indivíduos lembranças de um acontecimento vivenciado por todos ou que façam parte da cultura da comunidade. **Veja** Ai Weiwei, Anri Sala.

Desafio (para o grupo, 2 minutos) Pense em um evento vivenciado por todos que estão com você. Se fôssemos resumir-lo em apenas uma frase, qual seria? Escreva e leia a frase para seus colegas. O que faz uma mesma história ter diferentes versões?

mimetizar Modificar-se a partir de uma adaptação que incorpore características do meio ao redor. Camuflar-se, como ocorre com o camaleão, que se mistura visualmente à paisagem. **Veja** Luiz Zerbini.

modernismo Palavra que incorpora muitos significados e serve como adjetivo para as noções de caráter, pensamento e prática da vida moderna. No âmbito da cultura, define um conjunto de movimentos artísticos e literários nas mais diversas formas expressivas, nascidos no final do século 19 e nas primeiras décadas do século 20. Tais manifestações refletiram no campo da cultura as mudanças radicais vivenciadas no mundo ocidental em sua esfera socioeconômica, em função das mudanças instauradas pelo processo de industrialização. Portanto, a nova produção artística se contrapôs às formas tradicionais da arte. Estão associados ao modernismo movimentos comumente conhecidos como vanguardas históricas, entre elas: impressionismo, expressionismo, suprematismo, construtivismo russo, futurismo e cubismo. Há que mencionar também a arquitetura moderna e a força da fotografia como modo de expressão artística. **Veja** David Claerbout.

monumento O termo monumento vem de *monere*, verbo latino que significa lembrar, evocar, celebrar. É possível atribuir valor monumental a um objeto já existente ou criado para ocupar um espaço determinado na cidade, inclusive para constituir uma representação de poder. Os monumentos nos fazem lembrar uma personalidade, um acontecimento histórico ou um valor importante para a sociedade. **Veja** Ai Weiwei, Deimantas Narkevičius, Kendall Geers. **Desafio** (para o grupo, 2 minutos) Escolha um símbolo para a sua escola ou grupo. Crie ou eleja um monumento para ele.

narrativa Ato de contar uma história. Maneira de articular acontecimentos, personagens, objetos e lugares, atribuindo uma lógica sequencial e rítmica para compará-los com outras pessoas, por meio de palavras, sons ou imagens. As narrativas podem ser cronológicas ou não. **Veja** David Claerbout, Deimantas Narkevičius, Runa Islam. **Desafio** (para o grupo, 3 minutos) Que tal uma história em quadrinhos sobre este jogo? Faça uma sequência de seis quadrinhos criando uma pequena narrativa. Lembre-se de que os personagens que aparecem várias vezes devem manter as mesmas características nos diversos quadrinhos. Tente representar emoções, movimentos e sons. Mostre para todos os participantes.

neoconcretismo Movimento artístico surgido no Rio de Janeiro em 1959, formado por Amílcar de Castro, Ferreira Gullar, Franz Weissmann, Hélio Oiticica, Lygia Clark, Lygia Pape, Reynaldo Jardim e Theon Spanúdis. Foi uma resposta ao concretismo, movimento anterior que aproximava o artístico do industrial através do uso das cores e das formas geométricas. Os neoconcretos também estavam atentos ao caráter construtivo da arte, mas ressaltaram a fusão entre arte e vida, reformularam o objeto artístico como plurissensorial e incorporaram efetivamente o observador, que agora passou a poder manipular as obras. **Veja** Hélio Oiticica, Lygia Pape.

notícia Resumo de um acontecimento novo, informação sobre mudanças recentes de alguma situação ou sobre o estado em que se encontra algo. Gênero jornalístico que relata, de forma objetiva e aparentemente inquestionável quem, quando, onde e como um fato próximo, do passado ou do futuro, acontece. Alguns artistas contemporâneos se apropriam de notícias em seus trabalhos, reafirmando-as, subvertendo-as ou até mesmo inventando fatos que nunca aconteceram. **Veja** Antonio Manuel. **Desafio** (para o grupo, 1 minuto) Diferentes entonações e pausas podem mudar o significado de um texto. No jornal de hoje, veja qual notícia foi escolhida para estar na capa e tente ler a manchete de três maneiras diferentes.

observar Olhar atenta e minuciosamente para um fato, uma pessoa, um lugar ou um objeto. A observação do mundo é ponto de partida para a produção de alguns artistas contemporâneos. **Veja** Chantal Akerman, David Claerbout, Pedro Costa, Runa Islam, Sandra Gamarra. **Desafio** (para o grupo, 2 minutos) Faça um desenho de observação da sala onde você está. Inclua detalhes, prestando atenção em quem está na sala, como ela está arrumada e onde você se encontra. Mostre para seus colegas.

Palestina Região situada no Oriente Médio, entre o deserto da Síria, o Líbano e o Mediterrâneo. Durante sua longa e conturbada história, essa área foi ocupada por diversos povos e seu território e estatuto político têm sido objeto de constantes disputas. Embora não represente oficialmente um país, a Palestina hoje se encontra dividida em três partes: uma delas abriga o Estado de Israel, e as outras duas (a Faixa de Gaza e a Cisjordânia), segundo lei internacional, comporiam um estado árabe-palestino. Essas últimas foram ocupadas militarmente pelo Estado de Israel desde 1967, o que acentuou o clima de tensão e violência na região até hoje. Há alguns anos porções dispersas dessa área passaram a ser governadas pela chamada Autoridade

Palestina, porém os limites territoriais continuam mudando conforme se sucedem novos muros, pactos políticos e conflitos militares e civis. **Veja** Emily Jacir.

participar Fazer parte. Desde os anos 1960, a arte contemporânea passou a solicitar cada vez mais a participação do espectador. Se ao artista cabia imaginar a obra como dispositivo, ao público caberia ativá-la através de suas vivências. Algumas produções contemporâneas só acontecem com a interação e o engajamento de outras pessoas com a proposta do artista, inclusive reinventando-a. **Veja** Antonio Dias, Antonio Manuel, Hélio Oiticica. **Desafio** (para o grupo, 2 minutos) Pense no lugar onde você está como um território de liberdade. Você pode achar que a organização dele é a melhor possível, mas será que não foi você que se acostumou com ele assim? Transforme a organização desse espaço e conserve-o assim até o fim do jogo.

patrimônio Material ou não, patrimônio é um bem ou conjunto de bens, culturais, históricos ou naturais, de valor reconhecido por uma comunidade, região, país ou mesmo por toda a humanidade. Ao ser tombado, o patrimônio fica protegido por lei, o que impede qualquer intervenção não autorizada sobre o mesmo. Como uma herança que deve ser preservada para o uso e para a memória de todos, o patrimônio permanece inalterado em sua matéria, e seu significado se atualiza quando ele faz parte da vida de uma comunidade. **Veja** Ai Weiwei. **Desafio** (para 1 pessoa do grupo, 1 minuto) Conte para seus colegas qual é a coisa mais antiga que você tem em sua casa. Por que ela nunca foi jogada fora?

periferia Tudo o que não é centro de uma área. Em uma cidade, é a região afastada do centro urbano. Em escala mundial, é o conjunto dos países pouco desenvolvidos em relação às grandes potências, consideradas centros de um sistema socioeconômico. **Veja** Steve McQueen. **Desafio** (para o grupo, 3 minutos) Na cidade de São Paulo onde estão o centro

e a periferia? Essas noções são relativas e variam de acordo com o ponto de vista. Desenhe um mapa e aponte a região central para a sua vida. Onde se concentram as atividades que você realiza? Nesse sentido, o que poderia ser considerado periferia para você? Exponha seu mapa e seu conceito de centro e periferia a todos os participantes.

pesquisar Conjunto de atividades que têm por finalidade a descoberta de algo novo ou a redescoberta de algo do passado. Movidos pelo interesse por temas gerais, da história, da ciência e muitos outros, como a história individual de pessoas comuns, artistas vêm assumindo uma postura investigativa em seus trabalhos — que, em alguns momentos, são o próprio ato da pesquisa. No caso da pesquisa científica, ela pressupõe uma metodologia, cujo padrão é: formulação de uma hipótese; levantamento de dados e fontes de pesquisa; realização de experimentos empíricos; análise e avaliação do material levantado à luz da hipótese inicial. **Veja** Alice Miceli, Allora & Calzadilla, Runa Islam. **Desafio** (para o grupo, 3 minutos) Uma boa pesquisa tem como ponto de partida boas perguntas. Que perguntas você faria sobre a história do lugar onde está? Eleja qual a principal delas e levante quatro possíveis respostas.

pinhole Em inglês, *pinhole* significa “buraco de alfinete”. Uma câmera *pinhole* é uma máquina fotográfica feita sem lente. Nesse caso, a luz entra por um pequeno furo feito em qualquer caixa totalmente escura, que traz em uma de suas paredes internas um papel fotossensível. Trata-se de uma prática simples e econômica da fotografia. **Veja** Alice Miceli.

plurissensorial Quando a sensorialidade é estimulada por meio de mais de um sentido: tato, visão, olfato, paladar e audição. Ao tomar o corpo como matéria da obra de arte, os artistas elaboram obras que também provocam outros sentidos; não somente o olhar. Se, por um lado, o contato exclusivamente visual

permite a manutenção de certa distância entre espectador e obra, por outro, a mobilização plurissensorial requer aproximação e envolvimento do público com os ambientes e dispositivos criados pelo artista. **Veja** Hélio Oiticica, Lygia Pape. **Desafio** (para o grupo, 2 minutos) Com os olhos vendados, você deve tentar descobrir por audição, olfato ou tato os objetos que seus amigos de grupo lhe darão. Conte qual o cheiro, o sabor ou o som mais antigo de que você se lembra. De qual tem mais saudade?

polifonia Combinação de múltiplos sons independentes, de diferentes origens e naturezas. **Veja** Nuno Ramos.

política Relação que se dá entre os homens quando vivem juntos, que tem como pressuposto a diferença entre os indivíduos e a necessidade de estabelecer ajustes e ordens para o convívio. A política é comumente entendida como organização, direção e administração de nações ou Estados, com aplicação de leis e normas sociais e econômicas. Muitos trabalhos de arte tratam diretamente de questões políticas que podem evidenciar injustiças e desigualdades. A arte também pode ser uma ação política quando, através de seu impacto estético, ativa a percepção daqueles que entram em contato com ela e proporciona outros pontos de vista que podem ser transformadores e mobilizadores.

projeto Plano para executar ou realizar algo no futuro. Descrição esquemática do resultado que se quer obter e das etapas e materiais para sua realização. Um projeto pode ser representado em diversos suportes, como desenho, texto e vídeo. **Veja** Mateo López, Sandra Gamarra.

protagonizar Interpretar o papel principal em uma peça ou ser a pessoa que ocupa um lugar fundamental em um acontecimento da vida real. **Veja** Jeremy Deller. **Desafio** (para 1 pessoa do grupo, 2 minutos)

Escolha uma pessoa do grupo para ser o protagonista de uma história. Você deve descrevê-la ressaltando as ações dessa pessoa. Conte a sua história para todos os participantes.

regras Normas e princípios definidos arbitrariamente para determinar maneiras apropriadas de agir e de se comportar. As regras orientam os jogos e também os direitos e deveres das pessoas e das instituições na sociedade. Por isso são tão determinantes de um espaço quanto as paredes, os objetos e quem estiver aí presente. Criar novas regras, questionar as já existentes ou até mesmo burlá-las é fonte de trabalho para artistas contemporâneos. **Veja** Antonio Dias, Flávio de Carvalho. **Desafio** (para todos os participantes, até o fim do jogo) Mude uma das regras do jogo ou acrescente uma regra nova.

relação Estabelecer contato, associação ou comparação entre dois ou mais elementos. As relações podem criar novos sentidos, articulando, simultaneamente, ordens de grandeza, quantidade, semelhança/diferença, distância/proximidade, entre outras. A relatividade entre as coisas, ou seja, as características que determinado elemento assume por estar ao lado de outro, pode ser explorada também pela arte contemporânea. **Veja** Nuno Ramos. **Desafio** (para 1 pessoa do grupo, 2 minutos) Escolha um amigo do seu grupo. Se pudesse descrevê-lo com uma música, qual seria? E se fosse um filme, uma comida, um lugar ou um personagem de histórias em quadrinhos? Compartilhe suas ideias com todos os participantes e imagine como seria possível juntar todos esses elementos em uma obra de arte.

RJ 60-70 Entre as décadas de 1960 e 1970, o Rio de Janeiro foi palco de uma produção artística voltada para o experimentalismo e a ousadia. Exposições como Opinião 65 (1965), Opinião 66 (1966) e Nova Objetividade Brasileira (1967) levaram ao público obras que se apropriavam de referências como a arte pop e a arte

conceitual, podendo transformar o corpo em palco e agente da ação artística. **Veja** Antonio Dias, Antonio Manuel, Artur Barrio, Cildo Meireles, Hélio Oiticica, Lygia Pape.

socialismo Surgido no final do século 18, o socialismo tem origem na classe intelectual e nos movimentos políticos da classe trabalhadora que criticavam os efeitos da industrialização e da sociedade sobre a propriedade privada. Essa proposta de sistema político visava reformar a sociedade capitalista para diminuir suas desigualdades, o que seria alcançado através da luta de classes e de uma revolução dos trabalhadores, tornando-se a fase de transição do capitalismo para o comunismo. **Veja** Deimantas Narkevičius.

tempo Duração relativa das coisas, que cria no ser humano a ideia de presente, passado e futuro. Baseado na observação da natureza, o homem convencionou como maneira de medir o tempo as horas, os dias e os anos. **Veja** Ai Weiwei, José Antonio Vega Macotela, Runa Islam.

terreiro Faixa de terra plana e larga; espécie de largo, praça; porção de terra cultivável. No interior do Brasil, é um espaço em frente das casas que serve como quintal e também se destina a festas e folguedos. Também pode ser um lugar ao ar livre, barracão ou templo onde se celebram os cultos afro-brasileiros. Na 29ª Bienal, é um dos espaços de convívio e de reflexão que, além de servir de descanso e pausa antes de seguir-se adiante na mostra, serão usados para atividades diversas, tais como falas, projeções, performances e leituras. Cada um deles é nomeado por questões específicas apontadas pela curadoria dentro da relação arte e política.

território Espaço construído pela ação do homem sobre o meio natural em função de sua organização em sociedade. Como mecanismo dessa organização, define extensões de terra com seus limites físicos e

seu caráter político, social, econômico, cultural ou religioso, demarcando fronteiras. Trabalhar com esses limites, demonstrando-os, reafirmando-os ou embaralhando-os, movimentando parte da produção artística contemporânea. **Veja** Allora & Calzadilla, Antonio Dias, Emily Jacir, Sophie Ristelhueber.

totem Representação de um animal, vegetal ou qualquer entidade ou objeto que tenha um valor simbólico, místico ou religioso para um povo ou sociedade. Alguns povos organizam sua relação com o mundo físico, social e espiritual através da relação com entidades representadas pelo totem. Parte dos artistas contemporâneos escolhe como questão poética fundamental aproximações ou embates com essas simbologias e crenças.

Veja Jimmie Durham. **Desafio** (para o grupo, 2 minutos) Em comunidades indígenas, animais, plantas e objetos servem como símbolos sagrados protetores. Se você fosse um animal, qual seria? Por quê? Cada participante do grupo deve responder a esta pergunta.

Tropicália O termo apareceu pela primeira vez em uma obra de Hélio Oiticica, em 1967. Esse é um momento em que a arte brasileira está voltada para uma pesquisa da sensorialidade, para a participação do espectador e para a ampliação dos suportes usados pelos artistas. Esse cenário alcançou outras áreas da cultura, mais fortemente o cinema, de Glauber Rocha, e a música, de Caetano Veloso e Gilberto Gil, que transformaram esse termo em movimento e nome de música. Em comum, todos buscavam o experimentalismo, a crítica social, e a revelação e construção de um novo Brasil. **Veja** Hélio Oiticica.

utopia Lugar imaginário criado pelo escritor inglês Thomas Morus (1480-1535), no qual toda a sociedade se organizaria segundo um modelo ordenado que proporcionasse boas condições de vida para todos. Como gênero literário, a utopia se consolidou como narrativas que realizam críticas radicais a sua época através da descrição ou da criação de modelos de sociedade e

cidade. Para urbanistas, artistas e arquitetos, a proposição de práticas e planos utópicos passou a ser uma ferramenta recorrente para criar contestações à ordem cotidiana das coisas e vislumbrar outros presentes possíveis. Em seu uso informal, utopia pode significar um projeto irrealizável ou frustrado, podendo ser uma fantasia ou a motivação para um crescimento intelectual e material do homem. **Veja** Anri Sala, Flávio de Carvalho, Lygia Pape.

verdade Algo que corresponde com exatidão à realidade, que está correto, que é indiscutível. Alguns artistas contemporâneos se interessam em investigar com a sua produção as ideias que tomamos como verdade absoluta, mostrando que um mesmo fato pode ser visto por diferentes pontos de vista, existindo assim mais de uma verdade. **Veja** Kendell Geers.

Desafio (para 1 pessoa do grupo e 1 pessoa de outro grupo, 2 minutos) Um integrante do grupo deve fazer afirmações sobre a própria vida, como “Tenho dois irmãos”, para os que os outros devem dizer: verdade ou mentira. Devem ser feitas cinco afirmações. Se o grupo errar três perguntas, não joga a próxima rodada.

vigilância Observação atenta de pessoas ou espaços, muitas vezes feita às escondidas. É também o ato de permanecer alerta, agindo com precaução para não correr riscos. **Veja** Emily Jacir, Harun Farocki. **Desafio** (para 1 pessoa do grupo, 2 minutos) Observe pela janela do lugar onde você está a movimentação externa sem que ninguém veja você. Tente acompanhar o percurso de uma pessoa e descreva esse deslocamento, tentando definir características da personalidade do observado.



29ª BIENAL DE SÃO PAULO

