

COLÉGIO PEDRO II

Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura

Especialização em
Saberes e Fazeres no Ensino de Artes Visuais

Thaís Machado Sampaio Silvestre

OBRA A OBRA

Gênero na Arte Contemporânea em Jogo

Rio de Janeiro
2020



Thaís Machado Sampaio Silvestre

OBRA A OBRA

Gênero na Arte Contemporânea em Jogo

Monografia apresentada ao Programa de Especialização em Saberes e Fazeres no Ensino de Artes Visuais, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientadora: Prof^ª. M^a. Viviane Viana de Souza

Rio de Janeiro
2020

COLÉGIO PEDRO II
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA
BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER
CATALOGAÇÃO NA FONTE

S587 Silvestre, Thaís Machado Sampaio

Obra a obra: gênero na arte contemporânea em jogo / Thaís Machado Sampaio Silvestre. - Rio de Janeiro, 2020.
72 f.

Monografia (Especialização em Saberes e Fazeres no Ensino de Artes Visuais) – Colégio Pedro II. Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

Orientadora: Viviane Viana de Souza.

1. Artes visuais – Estudo e ensino. 2. Arte contemporânea. 3. Mulheres artistas. 4. Jogos educativos. I. Souza, Viviane Viana de. II. Colégio Pedro II. III. Título.

CDD 700

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

Thaís Machado Sampaio Silvestre

OBRA A OBRA
Gênero na Arte Contemporânea em Jogo

Monografia apresentada ao Programa de Especialização em Saberes e Fazer no Ensino de Artes Visuais, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Aprovado em: 06/05/2020.

Banca Examinadora:

Prof.^a M^a. Viviane Viana de Souza (Orientadora)
Colégio Pedro II

Prof.^o M. Edvandro Luise Sombrio de Souza
Colégio Pedro II

Prof.^o Esp. Vermelho (rafael ribeiro)
Universidade Federal de Juiz de Fora

Rio de Janeiro
2020

Ao Bruno, por me apoiar incondicionalmente.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora, Vivi, por ter abraçado a minha ideia, me incentivado e ter se colocado tão disponível para que eu pudesse tocar este projeto. À Vivi e ao Ed por terem entregue sua disciplina com tanta amorosidade, clareza e profissionalismo, em um assunto que me era tão caro.

Aos demais professores e professoras deste curso que nos sensibilizaram, guiaram, e ensinaram a enxergar além das nossas fronteiras.

Aos meus colegas de turma, estudar com vocês foi um imenso prazer, sentirei saudades de nossos encontros e conversas semanais.

Sou grata aos meus amigos que puderam me acompanhar nessa jornada: Thaís por me salvar mais vezes do que eu posso contar, envolvendo até família no processo; Vermelho pelas horas e horas de papo e elucidações, muitos caminhos me foram abertos assim; Marina e Camila pelas leituras e apontamentos, pelas escutas infundáveis sobre mulheres, gênero, arte e todas as caras e bocas de espanto ao descobrir cada pedaço de informação nova.

À minha família por me trazer até aqui. Nada teria acontecido se não fosse pelo carinho, dedicação e suporte de vocês. Ao meu pai que trabalhou nas cartas do Obra a Obra. Quem diria que depois de um 5 em artes eu estaria aqui agora?

Finalmente. agradeço ao Pedro II por ter me formado não uma, mas duas vezes, onde aprendi e aprendo a dar passos constantes e seguros na esperança de rasgar estradas de luz na amplidão.

“Lute a luta como você acha que deve lutar e não como exigem que você lute que vão dizer que você não sabe o que é uma luta que vão dizer que você não tem força para lutar (...)” – Santarosa Barreto

RESUMO

SILVESTRE, Thaís Machado Sampaio. **Obra a Obra: Gênero na Arte Contemporânea em Jogo.** 2020. Monografia (Especialização) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Programa de Especialização em Saberes e Fazeres no Ensino de Artes Visuais, Rio de Janeiro, 2020.

Este trabalho pretende abordar questões de representatividade de gênero no imaginário social da Arte Contemporânea brasileira e suas relações com o ambiente escolar. Em um país com grandes produtoras de Arte em atividade e com um histórico de apagamento e exclusão das mulheres em práticas públicas, faz-se necessário estarmos atentas e atentos ao reconhecimento dessas mulheres nos mais diversos meios. Através de buscas em *sites* como o Google e o Youtube, em coleções de livros de arte para crianças e em currículos escolares de escolas públicas referenciais do Rio de Janeiro, analisaremos o quanto essas questões estão presentes ou não em um imaginário social compartilhado. A partir da constatação da disparidade de reconhecimento social entre artistas homens e mulheres no Brasil, bem como da Arte Contemporânea em si, objetivamos nesta pesquisa adaptar um jogo que torne acessível para as crianças o contato com essas obras e artistas já amplamente reconhecidos nos meios artísticos. Alguns referenciais importantes que foram usados foram: Ana Paula Simioni, sobre mulheres artistas contemporâneas; Luciana Loponte e Guacira Lopes Lobo, a respeito de questões de gênero na escola; Huizinga e Salen e Zimmerman, acerca das relações entre jogo e cultura.

Palavras-chave: Arte Contemporânea. Ensino das Artes Visuais. Estudos de Gênero. Feminismo. Jogo.

ABSTRACT

SILVESTRE, Thaís Machado Sampaio. **Obra a Obra: Gênero na Arte Contemporânea em jogo.** 2020. Monografia (Especialização) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Programa de Especialização em Saberes e Fazeres no Ensino de Artes Visuais, Rio de Janeiro, 2020.

This paper intends to address the representation issues of gender in the social consciousness of Brazilian Contemporary Art and its relations with the school environment. In a country where there is a current great number of women producing art, as well as a historical erasure and exclusion of women from public participation, it is necessary for women and men to be attentive toward the recognition of women in the most diverse media. Through Google and YouTube searches and other websites alike; collections of art books for children; and also the curricula of public schools of reference in Rio de Janeiro, we will analyze how much these issues are present or not in a shared social consciousness. Based on the observation of the disparity in the social recognition of male and female artists in Brazil, as well as of Contemporary Art itself, the aim of this research is to adapt a game in order to give children access to the female artists and their artworks, which are already widely recognized in artistic circles. Some important references embedded in this study were: Ana Paula Simioni, concerning contemporary women artists; Luciana Loponte and Guacira Lopes Lobo, regarding gender issues at school; Huizinga and Salen and Zimmerman, on the relationship between games and culture.

Keywords: Art Education. Contemporary Art. Feminism. Games. Gender Studies.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Pesquisa no buscador Google “ <i>famous artist</i> ”	18
Figura 2 – <i>Guerrilla Girls</i> no Museu de Arte de São Paulo em 2017.....	19
Figura 3 – Primeiros quatro resultados por “ <i>famous artists</i> ” no <i>site</i> do YouTube.....	20
Figura 4 – Busca por “artistas famosas nas artes visuais”.....	21
Figura 5 – Quadro do vídeo “A Lista”	23
Figura 6 – Duas das listas respondidas dentro dos comentários do vídeo.	23
Figura 7 – Dez artistas do topo do ranking <i>Artprice</i>	26
Figura 8 – Tabuleiro do Jogo da Vida, Casamento na Igreja: parada obrigatória.....	32
Figura 9 – Desenho do tabuleiro de <i>The Landlord’s Game</i> , patenteado em 1904	33
Figura 10 – Caixa da atual versão do Cara a Cara	34
Figura 11 – Jogo Cara a Cara, 1ª edição.....	35
Figura 12 – Caixa do Jogo Cara a Cara 1ª edição	35
Figura 13 – Tabuleiro do Jogo <i>Who’s she?</i>	37
Figura 14 – Tabuleiro do primeiro protótipo de Obra a Obra	55

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Artistas brasileiras e brasileiros mais vendidos (<i>Artnet</i>) (grifo nosso).....	25
Tabela 2 – Oito artistas contemporâneos mais vendidos em 2016.....	40
Tabela 3 – Artistas mulheres brasileiras com produção nos anos 1960, 70 e 80	43
Tabela 4 – Artistas homens brasileiros com produção nos anos 1960, 70 e 80	44
Tabela 5 – Artistas mulheres brasileiras dos anos 1990 aos anos 2020	47
Tabela 6 – Artistas homens brasileiros anos 1990 à 2020.....	49
Tabela 7 – Obras selecionadas para o jogo.....	51
Tabela 8 – Elementos visuais gerais das obras	63
Tabela 9 – Regras do Jogo Cooperativo	65

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CAp	Colégio de Aplicação
CCBB	Centro Cultural Banco do Brasil
CCSP	Centro Cultural São Paulo
IEB	Instituto de Estudos Brasileiros
MALBA	Museu de Arte Latinoamericano de Buenos Aires
MAM	Museu de Arte Moderna
MAR	Museu de Arte do Rio
MASP	Museu de Arte de São Paulo
MOMA	<i>Museum of Modern Art</i>
UERJ	Universidade Estadual do Rio de Janeiro
UFRJ	Universidade Federal do Rio de Janeiro
USP	Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
2. ARTE E GÊNERO.....	17
2.1. Relações entre Gênero e Arte.....	17
2.2. Relações entre Gênero e a escola	27
3. O JOGO	30
3.1. Conceituação	30
3.2. Jogo e cultura	31
3.3. Proposta de Obra a Obra.....	34
3.4. Curadoria de artistas.....	39
3.4.1 Grupo 1: Artistas brasileiros mais vendidos em leilões.....	40
3.4.2 Grupo 2: Artistas brasileiros com produção nos anos 1960, 70 e 80.....	41
3.4.3 Grupo 3: Artistas brasileiros dos últimos 30 anos (1990-2020)	45
3.5. Curadoria de obras.....	51
3.6. Dinâmica e funcionamento do Jogo Obra a Obra	55
3.7. Regras do Jogo	63
3.8. Modificações.....	56
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	57
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59
ANEXO A – Elementos de definição de jogo	63
ANEXO B – Dez artistas brasileiros mais valorizados nos leilões de arte internacionais	66
ANEXO C – Cartas para impressão	72

1. INTRODUÇÃO

Dentro de um universo pouco discutido sobre gênero e sexualidade nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, vislumbro um mundo de temáticas a serem exploradas. É também nesse mesmo lugar que, em muitos momentos, me encontro cercada¹ por todos os tabus, que nos acompanham há gerações sobre o assunto, como cracas que se incrustam no casco de um barco e com o tempo vão pesando e reduzindo a navegação, podendo até mesmo danificar seriamente hélices, eixos e o leme. Nessa tensão entre o desejo profundo de mudança, em direção ao reconhecimento da multiplicidade dos modos de ser e das âncoras da permanência de paradigmas hegemônicos impostos em meu cotidiano, cabe buscar, por ora, um meio termo que seja incontestável pela tradição diante dos avanços globais, mas que ainda sejam passos significativos na incorporação e na naturalização de fato da alteridade².

Sabendo que por mais que questões de gênero e sexualidade caminhem juntas e que nem mesmo possam estar completamente separadas de outros fatores que definem os sujeitos sociais como classe, etnia e raça, o foco deste trabalho será as questões de gênero como mais uma mão no já iniciado movimento de limpeza de algumas dessas cracas da metáfora acima, na esperança e expectativa de deixar nossa embarcação um pouco mais leve para seguirmos viagem.

Como proposta de auxiliar com essas inquietações a partir de uma perspectiva do Ensino de Artes Visuais, utilizaremos o conceito de Museu Imaginário proposto por Malraux (1984 *apud* SILVA, 2002). Verificaremos quais são as referências de Arte no senso comum através da análise de buscas no Google, no Youtube, mas também em meios especializados, averiguando currículos de Artes Visuais de escolas públicas de referência no Rio de Janeiro, bem como índices do mercado de Arte.

Estando diante dessa sociedade ocidental cuja significativa parcela orientada pelos princípios religiosos do judaísmo e do cristianismo cresceu e se desenvolveu por milênios sob um regime patriarcal, homens sempre ocuparam majoritariamente, quando não exclusivamente, posições de poder e liderança. Frases como “por trás de um grande homem há uma grande mulher” e uma variedade de expressões revelam preconceitos linguísticos que colocam as mulheres em uma posição subjugada em relação aos homens. Esse sistema vem oprimindo

¹ Tenho em mente aqui meu próprio local de trabalho atual em uma escola tradicional e religiosa.

² E da “interidade”, pensando neste neologismo como forma de apontar que o que uma instituição considera “o outro” é na verdade, ela mesma, múltipla e heterogênea.

mulheres e impedindo o acesso delas às instituições de conhecimento e profissionalização, negando direitos de escolha e participação pública, selecionando quem é digna ou não é digna dos cuidados paternalistas dos homens, para não citar as situações de violências provenientes desse paradigma. As mulheres não tinham acesso aos meios de produção de arte. Apesar das exclusões sociais, algumas conseguiam tornar-se produtoras de arte e serem aceitas dentro do meio artístico. Essas poucas mulheres são utilizadas como exemplos de que homens e mulheres sempre tiveram igualdade para produzir, quando, na realidade, elas são as exceções que conseguiram fugir de um labirinto que as excluía sistematicamente (NOCHLIN, 2016). Elas são violentadas duplamente: por não terem acesso aos mecanismos do sistema de arte e por terem sua participação e importância históricas ocultadas. Segundo a concepção paternalista deveríamos nos contentar que temos uns dois ou três nomes que representem as mulheres nas artes, como se isso fosse igualdade ou representatividade suficientes.

É nesse contexto, no qual as mulheres passaram a votar no Brasil há menos de 100 anos, a estudar em uma universidade há menos de 150 anos e a ser considerada independente e dona de si mesma³ há apenas 58 anos, que hoje desdobram-se esforços em vários campos de saber para buscar equiparação entre homens e mulheres no acesso a direitos e escolhas, além da promoção do desocultamento de referências femininas de relevância político-social.

Dentre essas iniciativas no campo da Arte convém mencionar o Museu de Arte de São Paulo (MASP, 2019), que dedicou o ano de 2019 à exposição de artistas mulheres, o Museu de Arte do Rio (MAR) com o lançamento do catálogo “Mulheres na Coleção MAR” (MAR, 2019), e a preocupação da Bienal de São Paulo⁴ em ter representatividades equivalentes entre homens e mulheres.

No cenário moderno e contemporâneo de Arte do Brasil, em especial nesse último, é reconhecida a grande representatividade feminina, tendo nomes de peso como Tarsila do Amaral, Anita Malfatti, Lygia Clark, Adriana Varejão e Beatriz Milhazes. Apesar disso, no dia a dia, na mídia e no cotidiano escolar, ainda parece haver uma certa dificuldade de evocar as mulheres como referências da Arte Brasileira.

³ Sancionado em 1962 o Estatuto da Mulher Casada, permitia a mulher trabalhar, receber herança sem autorização do marido, além de requerer a guarda dos filhos em caso de separação.

⁴ O curador da 31ª Bienal de São Paulo pontua em entrevista ao Bom Dia São Paulo sua atenção em dar visibilidade às artistas mulheres. A Bienal de 2016 contou com 81 artistas, sendo 47 mulheres.^{32ª BIENAL de São Paulo abre nesta quarta; mulheres são maioria dos artistas. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2016/09/32-bienal-de-sp-abre-nesta-quarta-mulheres-sao-maioria-dos-artistas.html>>. Acesso em 24 jan. de 2020.}

Apesar dos empreendimentos supracitados, dentro do imaginário de senso comum, nota-se a ausência de mulheres artistas, bem como o afastamento da Arte Contemporânea. Em vivência há 8 anos dentro de uma instituição escolar católica, voltada para uma elite financeira, na Zona Sul do Rio de Janeiro, cujas alunas e alunos viajam frequentemente pelo Brasil e ao exterior, é comum o retorno das crianças animadas porque viram um Van Gogh, um Monet ou a Mona Lisa. Entusiasmo semelhante ocorre ao visitarem instituições de renome internacional, como o Louvre, ou os MOMAs (*Museum of Modern Art*). Com um pouco menos de frequência, recebo pedidos de responsáveis que, previamente a viagem, perguntam por indicações de museus que estejam relacionados aos aprendizados recentes nas aulas de Artes Visuais. O ato que demonstra respeito e cuidado por parte da família no processo de aprendizado da criança, simultaneamente subtende um valor oculto na pergunta que, na prática, diz respeito a quais museus de Arte tradicional ou clássica a visita seria de interesse para suas filhas e seus filhos. É claro que a família deve ser livre para escolher quais instituições visitar de forma que seja conveniente com o objetivo e tempo da viagem, porém é igualmente pertinente observarmos o que por eles é considerado relevante dentro deste contexto, quais são as reais expectativas da família em relação à Arte.

Em contrapartida a este encobrimento, nota-se um interesse profundo por parte das alunas e dos alunos quando em contato direto com essas obras. É o caso do estudo dos grafites da artista Rafa Mon no ano de 2019, cujo acesso à obra não depende da família, já que os grafites podem ser encontrados nos arredores da escola. Uma vez que essas referências foram trazidas para sala de aula, houve uma participação intensa das alunas e dos alunos do 2º ano, que, espontaneamente, fizeram registros e trouxeram para o ambiente escolar informações sobre onde os grafites dela haviam sido encontrados pela cidade.

Nesse cenário no qual ignoramos o fato de a existência de mulheres como produtoras de Arte, de o afastamento dos interesses dessas famílias e, até mesmo, de documentos oficiais das instituições de ensino com a Arte Contemporânea Brasileira, pensando em maneiras de ajudar a reverter este quadro, surge neste trabalho a ideia de elaborar uma proposta lúdica que promova um desocultamento e reconhecimento de artistas mulheres para assim tratar da Arte Contemporânea com uma maior representatividade de gênero, apresentando um material que abarque essa diversidade e possibilite a criança conhecer referências múltiplas.

Adicionalmente, encontramos no lúdico o fomento de um interesse genuíno e espontâneo dentro de um círculo mágico⁵ criado pela brincadeira. Para Huizinga⁵, (2018) o jogo

⁵ A obra aqui citada é publicada pela primeira vez em 1938.

faz parte de todas as culturas humanas, podendo mesmo anteceder a própria cultura e é potencialmente instrumento de aprendizagem, em todos os seus âmbitos: seja ela formal, informal ou não formal⁶. Espera-se, pela proximidade do jogo com o universo infantil, que aquele se torne mais uma opção de acesso à Arte, que extrapole os muros da escola, mas que ainda possa penetrar tal espaço.

Pretende-se, portanto, nesta pesquisa:

- a. Justificar o uso do jogo para crianças como elemento de desocultamento e aproximação de artistas brasileiras e brasileiros através da construção de um museu imaginário mais representativo.
- b. Propor uma curadoria dentro da Arte Contemporânea Brasileira que contemple no mínimo uma equidade de gênero para compor o jogo “Obra a obra”, adaptação do já existente “Cara a Cara”.⁷

Para alcançar tais objetivos visamos identificar a recorrência de mulheres artistas em pesquisas *online* no Google; identificar a relevância mercadológica e simbólica de artistas contemporâneas brasileiras e artistas contemporâneos brasileiros no cenário internacional e nacional, observando os lugares de exposição, coleções e premiações, em especial o Prêmio PIPA de Arte Contemporânea Brasileira; fazer um levantamento bibliográfico sobre as relações entre Gênero/Estudos de Gênero e Educação e também sobre questões do jogo na cultura.

Um dos guias para esta pesquisa será o livro “Arte Brasileira para Crianças” (DIEGUES *et.al*, 2016) por ser literatura de ampla divulgação e fácil acesso, constando em grandes livrarias do Rio de Janeiro como Saraiva, Travessa e Livraria Cultura. O livro consta de um compilado de 100 artistas brasileiras e brasileiros dos últimos 100 anos.

⁶ Entendendo-se aqui educação formal como o espaço escolar (altamente intencional, sistematizado e institucionalizado), educação não formal conforme praticada por instituições não convencionais de ensino, porém ainda estruturadas e educação informal como todo processo de aquisição de saberes não intencional e não institucionalizado. (LIBÂNEO, 2010)

⁷ Cara a cara é um jogo de tabuleiro criado na década de 70 nos Estados Unidos e trazido para o Brasil pela Estrela em 1986. O jogo consta com diversas versões, incluindo um aplicativo para celular. Mais sobre ele será explicado no item 0 Proposta Obra a Obra, p. 38.

2. ARTE E GÊNERO

2.1. Relações entre Gênero e Arte

Ao longo deste levantamento, olharemos primeiro para a presença das mulheres artistas sem delimitação temporal. Faz-se necessário, portanto, apontar que não esperamos inicialmente resultados igualitários entre artistas homens e mulheres pois compreende-se que, ao no decorrer da História da Arte, as mulheres não apenas tiveram suas existências apagadas quando conseguiam emergir, mas a elas nunca lhes foi sequer acessível os meios legitimados/legitimadores de produção artística⁸ (NOCHLIN, 2016). Considerando contudo os direitos conquistados pelas mulheres nos últimos 100 anos⁹ e o movimento crescente de atuação delas na Arte, examinaremos a sua presença em algumas ferramentas digitais leigas para que tenhamos uma perspectiva sobre o assunto dentro do senso comum.

Usaremos também, ao longo desta pesquisa, o conceito de Museu Imaginário (MALRAUX, 1984 *apud* SILVA, 2001) como o conjunto de representações mentais de produções estético-culturais do que conhecemos através das mais diversas mídias: “Chamo de Museu Imaginário a totalidade do que as pessoas conhecem hoje, mesmo sem ir a um museu, quer dizer, o que conhecem pela reprodução, o que conhecem pela biblioteca, etc.” (MALRAUX, 1984, p. 103 *apud* SILVA, 2001, não paginado)

Apesar de Malraux enfatizar o caráter individual de cada Museu Imaginário, estamos assumindo a pesquisa dessas referências nos buscadores *online* como reflexo dos interesses pessoais. Nesse tópico vamos tentar rastrear como está essa rede imagética compartilhada tratando-se do Google, do Youtube e do mercado de Arte.

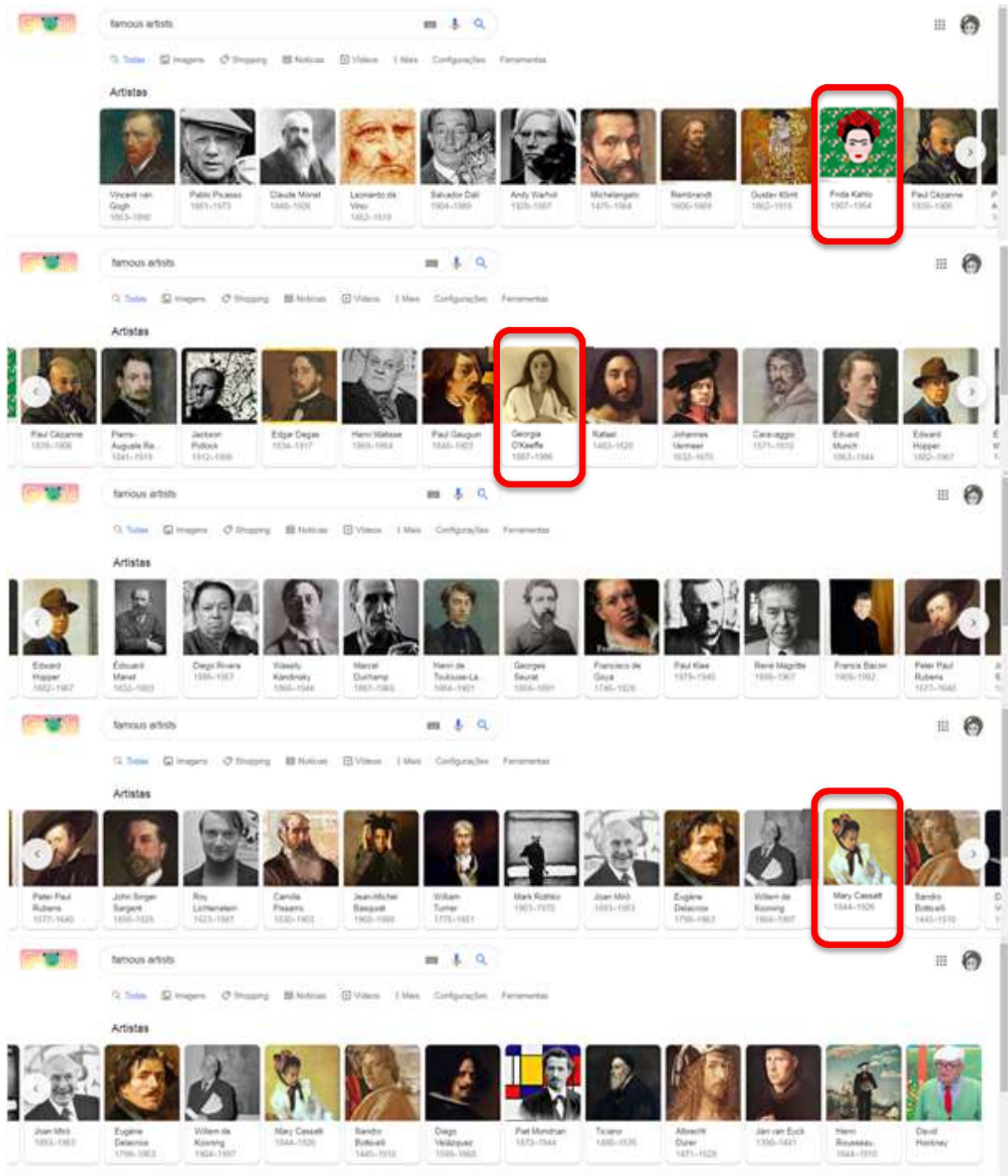
Pensando no Google como instrumento que apresenta seus resultados primeiramente por relevância ou por financiamento, nota-se que em uma pesquisa por “artistas famosos” que se dê em gênero neutro, como no caso da língua inglesa¹⁰, de 51 artistas sugeridos, apenas 3 são mulheres: Frida Kahlo, Georgia O’Keeffe e Mary Cassatt.

⁸ Na exposição do MASP “História das mulheres: artistas até 1900” é possível encontrar uma diversidade de obras em tapeçaria e bordado, normalmente obras anônimas, mas tradicionalmente feitas por mulheres, estando elas (artistas e obras) fora do circuito de Arte euro-androcêntrico ou quando presentes em baixo de um rótulo de “arte popular”.

⁹ Como direito ao voto (1934), ao divórcio (1977) e a praticar qualquer esporte (1979)

¹⁰ Na língua inglesa a palavra “*artist*” não prevê flexão de gênero.

Figura 1 – Pesquisa no buscador Google “famous artist”



Fonte: Compilação da autora¹¹. Disponível em: <<http://www.google.com>>. Acesso em 01 jan. de 2020.

A discrepância de gênero não é a única a ser notada, mesmo com uma análise superficial percebe-se um recorte geográfico, concentrando o que é considerado “famoso” em um eixo

¹¹ *Print-screens* realizados por mim a partir da busca das palavras “famous artists” no site de busca Google.

predominantemente europeu, sendo 84% de artistas, ali representados, do velho continente e todos exclusivamente do eixo Europa - América do Norte.

Ironicamente, para não dizer que as mulheres são excluídas dos espaços museológicos, nessa conjuntura supracitada, a elas cabem a posição de objetos, estando presentes frequentemente como temas na Arte. Em 2017 o coletivo *Guerrilla Girls* expôs no MASP uma reflexão sobre o assunto. Em uma das versões de uma de suas obras, feita particularmente para sua retrospectiva em São Paulo, as artistas fazem o levantamento estatístico da existência das mulheres no museu: 6% de artistas do acervo em exposição são mulheres, mas 60% dos nus são femininos.

Figura 2 – *Guerrilla Girls* no Museu de Arte de São Paulo em 2017.



Fonte: Disponível em: <<https://www.sp-arte.com/noticias/as-guerrilla-girls-chegaram-exposicao-no-masp-faz-retrospectiva-do-coletivo-feminista/>>. Acesso em: 10 jan. de 2020.

Pesquisa semelhante no YouTube¹² não apresenta resultados mais diversificados. O primeiro vídeo da lista (Figura 3)¹³ reduz mais notadamente a Arte para a pintura citando “*Top 10 Painters of All Time*”¹⁴ (grifo nosso). Na lista encontram-se, nesta ordem: Leonardo Da Vinci, Michelangelo, Van Gogh, Picasso, Rembrandt, Monet, Dalí, Cezanne, Goya e Renoir. Adicionalmente como menção honrosa: Frida Kahlo, Klimt, Pollock, Matisse, Munch e Delacroix. Observamos que o pintor mais antigo nessa lista é o Leonardo Da Vinci (1452 - 1519), enquanto o pintor mais recente é Salvador Dalí (1904-1989). Extrai-se que dentro dessa percepção, de **todos os períodos possíveis** da História da Arte os/as 10 maiores pintores e

¹² https://www.youtube.com/results?search_query=famous+artistis

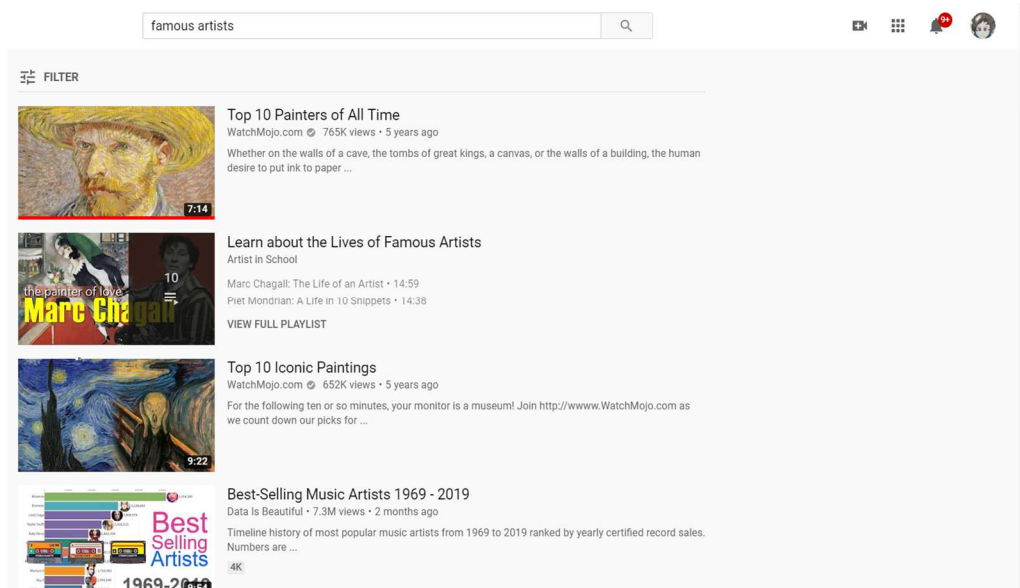
¹³ WATCHMOJO.COM. *Top 10 Painters of All Time*, 2014. 1 vídeo (7 minutos). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=t4ftkrHtDd4>>. Acesso em: 24 jan. de 2020

¹⁴ “10 Maiores Pintores de Todos os Tempos”, tradução livre

pintoras¹⁵ são homens brancos europeus do século XV a meados do XX. Dentro dessa perspectiva eurocêntrica, podemos creditar início de tal especificidade ao Renascimento, período de ascensão social dos artistas (GOMBRICH, 2010, p. 216), o que justificaria que a lista comece com Leonardo Da Vinci. Não explica, porém, o seu término em Salvador Dalí (embora, com alguma condescendência, diríamos que é em razão de um distanciamento histórico) ou a exclusão quase que completa de artistas mulheres. De qualquer maneira, há outras escolhas possíveis que poderiam incluir artistas mulheres, como por exemplo, eleger uma ou um artista de cada período histórico, de cada continente ou de cada mídia. A escolha tida como “neutra” reforça o padrão como sendo o homem branco europeu.

Os vídeos seguintes não sugerem muitas alterações nessa curadoria aberta, repetindo nomes já citados na plataforma de vídeo ou no Google. O fato de não se encontrar com facilidade no YouTube uma produção de grande repercussão global sobre variadas formas de arte não masculinas, não eurocêntricas nos mostra um falso universalismo da arte, que de fato se recusa a olhar e abranger o que está fora dessa hegemonia.

Figura 3 – Primeiros quatro resultados por “*famous artists*” no *site* do YouTube

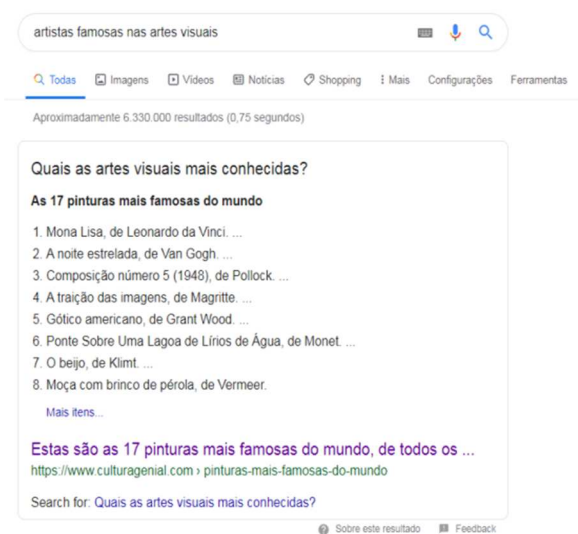


Fonte: Disponível em: < <https://www.youtube.com.br>>. Acesso em: 15 jan. de 2020.

¹⁵ Opto por citar aqui também as pintoras como forma de marcação de sua existência e de seu respectivo ocultamento.

Porém, se pesquisarmos por “artistas famosas nas artes visuais”¹⁶, no feminino, não entende a busca por quaisquer artistas mulheres, generalizando para pinturas famosas, assim como no caso do YouTube. Mesmo assim, considerando o que os algoritmos da Google compreendem como relevante para a expressão pesquisada, ele se refere a uma lista de 17 pinturas, das quais apenas uma pertence a uma pintora mulher conforme figura abaixo (Figura 4):

Figura 4 – Busca por “artistas famosas nas artes visuais”



Fonte: Disponível em: <[https:// www.google.com](https://www.google.com)>. Acesso em: 01 jan. de 2020.

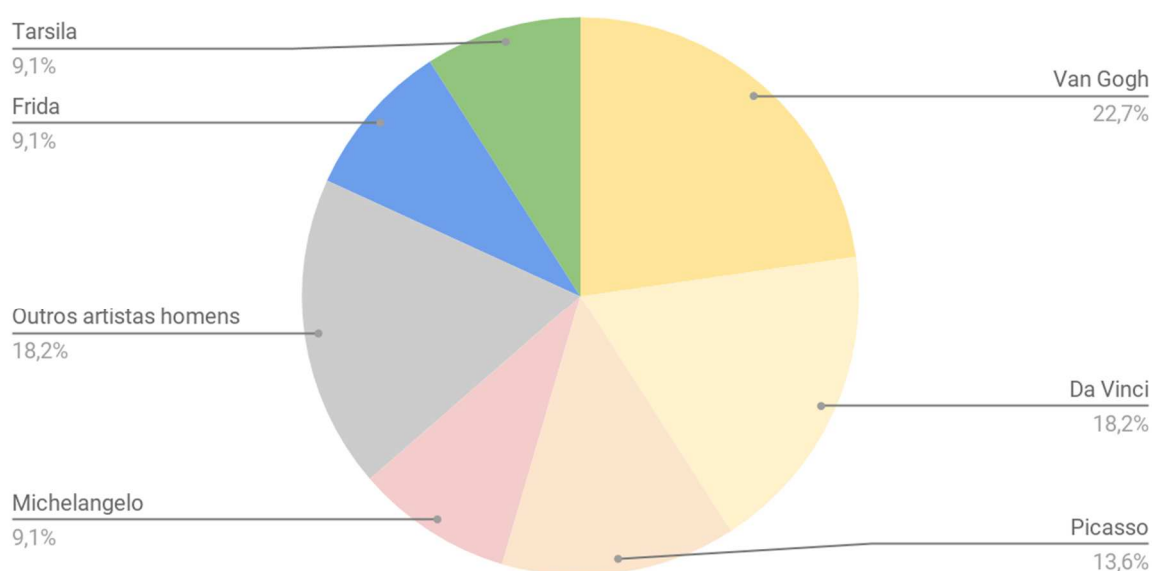
Acessando o link, podemos ver o restante da lista da figura acima, nesta ordem: “A persistência da memória” (Dalí), “Guernica” (Picasso), “O grito” (Munch), “A última ceia” (Leonardo Da Vinci), “O nascimento de Vênus” (Botticelli), “A criação de Adão” (Michelangelo), “As meninas” (Velázquez), “Abaporu” (Tarsila do Amaral), “A ronda noturna” (Rembrandt).

Em uma análise mais pontual para entender o que habita nesse museu imaginário, recorreremos a um exercício feito no YouTube em um canal brasileiro de vídeos ensaios,

¹⁶ Aqui é proposital não se ter buscado, por exemplo, por “artistas mulheres famosas”, para podermos observar se o termo no feminino é expressivo o suficiente para já evidenciar que a busca é por artistas no feminino.

Antídoto¹⁷. Em um de seus vídeos, intitulado “A Lista (parte 1)”¹⁸ ele segue com a seguinte proposta: fazer uma lista com o nome da primeira pessoa pensada a partir de um grupo de características, de qualquer tempo, famosa ou não, mas que seja uma pessoa real. A ideia é observamos o quanto mencionamos pessoas não homens, não brancas e que não sejam de países ocidentais desenvolvidos¹⁹. Na proposta desta lista nos cabe observar o terceiro item ao pedir o “nome de alguém das Artes”. Nos interessa aqui especificamente examinar a recorrência de artistas não homens. Considerando as respostas que também compreendem artistas das Artes Visuais, aqui circunscrita à pintura e à escultura, observa-se 18 menções aos artistas homens e 4 à artistas mulheres, totalizando menos de 20% das respostas, além de apenas duas referências a artistas do final do século XX/ início XXI, ambos homens.

Gráfico 1–Aparecimento de artistas segundo a proposta do vídeo “O Jogo da Lista”²⁰



Fonte: A autora, 2020.

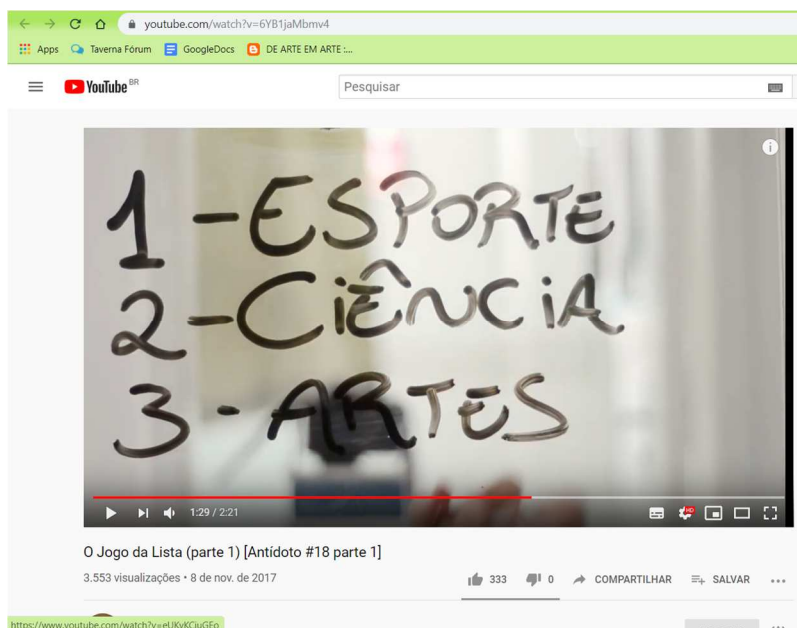
¹⁷ O canal Antídoto é produzido por um músico e professor de música de Santa Catarina com postagens frequentes sobre arte e filosofia tendo como público principalmente homens (67,6%) de 18 a 24 anos (50,8%) - Dados fornecidos diretamente pelo produtor do canal em 02 de janeiro de 2020.

¹⁸ ANTÍDOTO. **O Jogo da Lista** (parte 1) [Antídoto #18 parte 1], 2017. 1 vídeo (2 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6YB1jaMbmV4>>. Acesso em 14 jan de 2020.

¹⁹ Conforme explicitado no segundo vídeo dessa série “O Jogo da Lista (parte 2) [Antídoto #18 parte 2]”

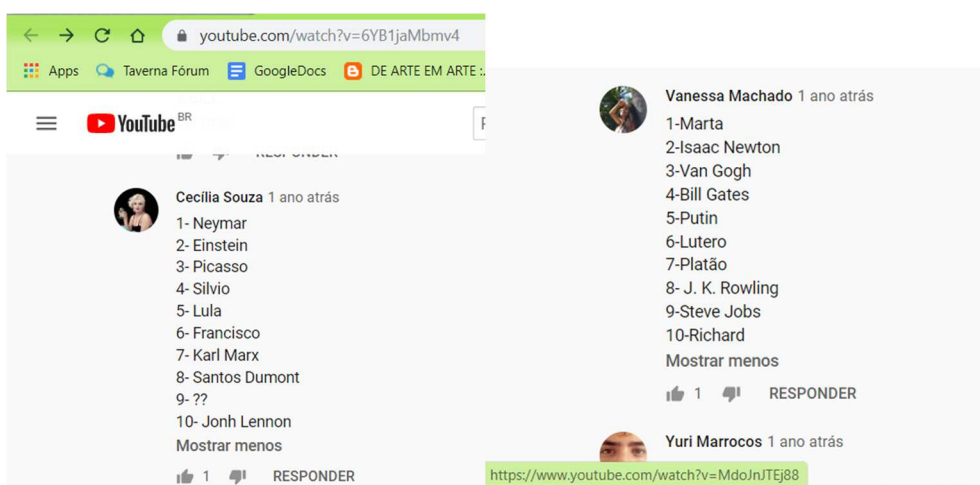
²⁰ Artistas citadas/os na caixa de comentários do vídeo “O Jogo da Lista” citado acima.

Figura 5 – Quadro do vídeo “A Lista”²¹



Fonte: ANTÍDOTO. **O Jogo da Lista** (parte 1) [Antídoto #18 parte 1], 2017. 1 vídeo (2 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6YB1jaMbmV4>>. Acesso em: 14 jan. de 2020.

Figura 6 – Duas das listas respondidas dentro dos comentários do vídeo.²²



Fonte: ANTÍDOTO. **O Jogo da Lista** (parte 1) [Antídoto #18 parte 1], 2017. 1 vídeo (2 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6YB1jaMbmV4>. Acesso em 14 jan. 2020.

Assim, apesar de termos uma representação feminina grande na Arte no Brasil hoje, ainda não vemos essas artistas habitando nosso imaginário social, e quando o fazem, surgem

²¹ Na imagem, as três primeiras orientações para escolher: “alguém que se destaque nos esportes, alguém da ciência e o número 3 com o nome de alguém das Artes”

²² Dentro das Artes Visuais, as respostas dos comentários são equivalentes às buscas abertas diretamente nas plataformas de pesquisa: Leonardo Da Vinci, Van Gogh e Picasso, são os nomes mais recorrentes

predominantemente nas figuras místicas de Tarsila do Amaral e Frida Kahlo, conforme nos aponta Sylvia Miguel:

A história da arte no Brasil não poderia ser escrita sem as referências fundamentais das grandes artistas mulheres. Tarsila do Amaral e Anita Malfatti são as mais lembradas, seguidas por nomes como Lygia Clark, Lygia Pape, Tomie Ohtake, Maria Bonomi, Regina Silveira, Djanira e muitas outras. Elas têm espaço garantido não só na cultura, como muitas de suas obras estão cotadas entre as mais caras em leilões internacionais. (MIGUEL, 2017, não paginado)

Contemplando agora o mercado internacional de Arte, segundo o *site* de leilões *Artnet*²³, em 2016 dentre os/as dez artistas brasileiros e brasileiras mais vendidos encontramos quatro mulheres. Ver Tabela 1 – Artistas brasileiras e brasileiros mais vendidos (Artnet) (grifo nosso) Já pela pesquisa “Latitude” de Ana Letícia Fialho (2014 *apud* SIMIONI, 2017) o Brasil possui cinco mulheres entre os/as onze artistas mais vendidos.

²³ BOUCHER, Brian. *Who Are the Top-Selling Brazilian Artists at Auction?* Disponível em: <<https://news.artnet.com/market/top-selling-brazilian-artists-auction-463841>>. Acesso em: 18 jan de 2020.

Artnet é uma agência referência alemã que, dentre outros serviços, oferece uma base de dados internacional, possuindo, segundo eles próprios, o maior arquivo de leilões de arte do mundo, sendo amplamente utilizada por colecionadores, negociantes de arte e entusiastas. Disponível em: <<http://www.artnet.com/about/aboutindex.asp?F=1>>. Acesso em: 14 jan de 2020.

Tabela 1 – Artistas brasileiras e brasileiros mais vendidos (*Artnet*) (grifo nosso)

	Nome	Total vendido	Maior preço
1	Vick Muniz	US\$ 34.4 milhões	US\$ 293,000
2	Sérgio Camargo	US\$ 27.2 milhões	US\$ 2.2 milhões
3	Beatriz Milhazes	US\$ 25.8 milhões	US\$ 2 milhões
4	Adriana Varejão	US\$ 15.3 milhões	US\$ 1.8 milhão
5	Cândido Portinari	US\$ 11 milhões	US\$ 1.4 milhão
6	Lygia Clark	US\$ 9.5 milhões	US\$ 2.2 milhões
7	Alfredo Volpi	US\$ 7.9 milhões	US\$ 842.500
8	Emiliano Di Cavalcanti	US\$ 7.5 milhões	US\$ 886.000
9	Mira Schendel	US\$ 6 milhões	US\$ 845.000
10	Fernando e Humberto Campana	US\$ 5.6 milhões	US\$ 253.000

Fonte: Disponível em: <<https://news.artnet.com/market/top-selling-brazilian-artists-auction-463841>>. Acesso em: 02 jan. de 2020.

Sendo assim, no caso do Brasil, se apenas a presença das mulheres no mercado de arte fosse levada em consideração, poder-se-ia esperar que as obras delas igualmente habitassem nossos museus imaginários.

Contudo, em sua pesquisa apresentada no seminário de Arte e Gênero organizado pela Universidade de São Paulo (USP), Ana Paula Simioni questiona não só a presença numérica das mulheres na arte, mas também a questão qualitativa que elas recebem, não basta uma coleção possuir obras de artistas mulheres, é necessário expor e causar um impacto cultural para além dos dados financeiros (SIMIONI, 2017). A pesquisadora pede então atenção para que os aparentes números de equidade sejam vistos por uma lente contextualizada historicamente.

Em níveis globais, percebemos que atualmente, segundo o mesmo ranking *Artprice* sobre o mercado contemporâneo de arte, dentre os 10 artistas do topo nenhum deles é uma mulher, embora a 11^a seja Jenny Saville, seguida de Cecily Brown. Analisando o restante da

tabela dos primeiros 50 artistas contemporâneos, temos 6 mulheres²⁴, todas do eixo Europa - Estados Unidos²⁵.

Figura 7 – Dez artistas do topo do ranking *Artprice*

Top 500 contemporary artists: #1 to #50

Rank	Artist	Turnover	Lots sold	Highest price	Record
1	Jean-Michel BASQUIAT (1960-1988)	\$157,184,468	98	\$25,701,500	
2	Jeff KOONS (b. 1955)	\$111,860,546	199	\$91,075,000	X
3	KAWS (b. 1974)	\$93,650,888	622	\$14,772,700	X
4	Christopher WOOL (b. 1955)	\$77,056,383	49	\$15,218,750	
5	George CONDO (b. 1957)	\$45,757,665	111	\$4,812,500	
6	Yoshitomo NARA (b. 1959)	\$42,566,535	339	\$4,449,500	X
7	Keith HARING (1958-1990)	\$41,205,058	482	\$5,609,500	
8	Albert OEHLLEN (b. 1954)	\$34,883,369	27	\$7,552,500	X
9	ZHOU Chunya (b. 1955)	\$34,128,529	60	\$6,142,600	
10	Peter DOIG (b. 1959)	\$30,924,115	51	\$9,903,000	

Fonte: Disponível em: <<https://www.artprice.com/artprice-reports/the-contemporary-art-market-report-2019/top-500-contemporary-artists/top-500-contemporary-artists-1-to-50/>>. Acesso em: 02 jan. de 2020.

A partir dessa perspectiva, vamos observar que a ausência de representatividade de gênero no Museu Imaginário social é uma realidade, resumindo “Grandes Artistas” a homens brancos com uma pequena parcela de mulheres e outros grupos sociais invisibilizados.

O foco deste trabalho não está na especificação dessas ausências, contudo faz-se necessário observar que há um escasso mercado de Arte Contemporânea que seja acessível ao público leigo de forma cotidiana. Assim, oferecer mais uma opção que, através do lúdico, valorize as artistas brasileiras, a Arte Contemporânea e contribua para uma representatividade de gênero mais equitativa e qualitativa nas artes, é também uma forma de romper preconceitos, conhecer mais sobre produções locais brasileiras, valorizar a artista nacional, e equivaler a importância internacional que elas já recebem com a de nosso Museu Imaginário.

²⁴ Além de Jenny Saville e Cecily Brown, encontra-se Julie Mehretu (36^a posição), Dana Schutz (37^a), Marlene Dumas (38^a) e Elizabeth Peyton (46^a)

²⁵ Apesar de Marlene Dumas ter nascido na África do Sul, sua vida adulta e carreira artística se constituem na Holanda. Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/art/artists/marlene-dumas-2407/>>. Acesso em: 19 jan. de 2020.

2.2. Relações entre Gênero e a escola

Falamos na introdução sobre a criação de um jogo, sem delimitá-lo como um jogo educacional. Contudo, apesar de constantemente colocar a disponibilidade do *Obra a Obra* como livre e despretensioso em sala de aula, reforçando o caráter voluntário para a interação lúdica, não gostaria de simplesmente dispensar o potencial que ele possa ter em um ambiente de educação formal. Assim, como adepta do uso de jogos em sala de aula, o *Obra a Obra* se dispõe a dialogar com algumas inquietudes dentro do Ensino de Artes Visuais que serão comentadas neste tópico.

Linda Nochlin, pioneira nos estudos sobre as mulheres na Arte, dispõem-se a questionar tamanha diferença entre o quantitativo de artistas homens e de artistas mulheres na história da arte, combatendo um lugar comum de que “mulheres são menos capazes”, que existe uma figura mitológica do “gênio artista” ou ainda de que elas apenas não são reconhecidas (NOCHLIN, 2016). A autora revela um problema estrutural e institucional mais complexo, compreendendo que:

(...) a arte não é a atividade livre e autônoma de um indivíduo dotado de qualidades, influenciado por artistas anteriores e mais vagamente e superficial ainda por “forças sociais”, mas sim que a situação total do fazer arte, tanto no desenvolvimento do artista como na natureza e qualidade do trabalho como arte, acontece em um contexto social, são elementos integrais dessa estrutura social e são mediados e determinados por instituições sociais específicas e definidas (...). (NOCHLIN, 2016, p. 23).

De lá para cá as ênfases nas aparições de artistas homens e o apagamento de artistas mulheres, apesar de muitas conquistas, ainda se perpetuam no momento em que não debatemos essas questões nas graduações e licenciaturas (DIAS, 2011), reforçados por sua hegemonia nos livros e arquivos. Uma pesquisa apoiada pela Rumos Itaú Cultural (2019 *apud* MASP, 2019) indica que “em 11 livros usados em cursos de graduação em artes visuais no Brasil, que 90,9% dos artistas citados neles são homens”. Enquanto isso, um levantamento do dossiê “Mulheres, Arquivos e Memórias”, publicado na revista do Instituto de Estudos Brasileiros (IEB) da Universidade de São Paulo (USP) sobre artistas e intelectuais mulheres, revela que no “Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil (...) dentre os 166 arquivos reunidos, apenas sete são femininos” (SIMIONI; EULETÉRIO, 2018, p.21).

Como desdobramento desse *status quo*, não é surpreendente nos depararmos com instituições de ensino que privilegiam as produções masculinas, tendo esse mesmo reforço refletido em materiais didáticos (LOPONTE; COUTINHO, 2015).

Os artistas escolhidos para reforçar o discurso predominante sobre arte, nesses livros, geralmente são aqueles já iluminados pela glória e fama, os chamados “gênios”. Nas listas preferidas, constam quase invariavelmente Leonardo da Vinci, Michelangelo, Van Gogh, Monet, Picasso. Em geral, reforça-se a figura do artista como homem, branco e europeu e com um talento inato, preferencialmente já surgido na infância. (LOPONTE, 2005, p. 249)

É diante desta consolidada estrutura excludente das mulheres de instituições preocupadas apenas com repetições de padrões previamente existentes em contradição com os avanços em diversas áreas que apontam para a vontade de equidade, que se faz pontuar a necessidade de um diálogo entre a escola e a coletividade que a cerca, de maneira que esta não seja uma mantenedora de modelos ultrapassados, não fique defasada do mundo, entenda que seus conteúdos não são distintos de questões sociais e se enxergue dentro de uma comunidade dinâmica. Torna-se direito e dever do corpo pedagógico da escola traçar planejamentos e programas que projetam consciente e intencionalmente o tipo de sociedade que vislumbramos no porvir.

Se por um lado pressupõe-se uma escola “feminina” (em especial na educação infantil e séries iniciais do fundamental) pela forte presença de profissionais mulheres, esperando-se dela, local de afeto, cuidado, confiança, características arquetípicas femininas (LOURO, 1997), por outro lado, o que permeia nossos currículos são perspectivas masculinas da arte, são os artistas homens, brancos, europeus ou estadunidenses, que são tidos como parte essencial da “História da Arte Universal”. Assim nos aponta a autora:

(...) ainda que os agentes do ensino possam ser mulheres, elas se ocupam de um universo marcadamente masculino - não apenas porque as diferentes disciplinas escolares se construíram pela lógica dos homens, mas porque a seleção, a produção e a transmissão dos conhecimentos (...) são masculinos (LOURO, 1997, p. 89)

Em análise feita nos currículos de Arte de escolas públicas de referência do Rio de Janeiro: os Colégios de Aplicação (CAp) da UERJ e da UFRJ, e no Colégio Pedro II, (SOUZA, 2017) observa uma invisibilidade de temas em Gênero e Sexualidade e um certo descaso em relação à Arte Contemporânea. No CAp UERJ, o currículo é centrado em um aspecto formal, deixando as escolhas do que a ser estudado exclusivamente na mão dos profissionais. Os “docentes podem tanto propor olhares variados sobre possíveis Histórias da Arte, como aderir às visões mais estáveis e naturalizadas deste campo (...)”. (SOUZA, 2017, p.111). No Colégio Pedro II, apesar de uma abordagem de fato preocupada com a Interculturalidade, o autor chama a atenção para a forma que a Arte Contemporânea se insere no documento, que cita o

aprendizado de “diversos momentos da história, inclusive contemporâneos” (SOUZA, 2017, p.114) dando possibilidade de se compreender a Arte Contemporânea como concessão (idem, p.115). No caso do CAP UFRJ, a estrutura segue mais uma vez com uma ênfase formalista, sendo contudo, atravessada por eixos temáticos anuais que podem se compor conforme demandas pontuais do corpo docente e discente. Entretanto, mais uma vez, não há especificidade da necessidade de trabalhar com os assuntos aqui focalizados: questões de Gênero e da Arte Contemporânea.

Como visto anteriormente, não é só nos currículos escolares que há esse vácuo sobre a Arte Contemporânea, mas também nos meios de busca digitais em pesquisa aberta sobre arte e livros de arte para crianças.

Entretanto, é justamente na Arte Contemporânea que há:

(...) um deslocamento nas representações artísticas das questões de classe, que valorizavam um estilo expressivo e pessoal do artista, para novas categorias; dentre elas, a de gênero e sexualidade. Isso fez com que boa parte da Arte Contemporânea passasse a privilegiar em seu discurso, aqueles que se encontravam então, sem representatividade na história da arte. (DIAS, 2011, p. 56)

Tornando-se então a Arte Contemporânea, a partir dessa reflexão, uma decisão orgânica de recorte para esta pesquisa.

Por fim, precisamos reconhecer a escola não só como local de transmissão e produção de conhecimento, pois “ela também **fabrica** sujeitos, produz identidades étnicas, de gênero, de classe (...)” (LOURO, 1997 p. 85, grifo da autora), e que a escola continuará fazendo isso independentemente de nossas escolhas.

Ter consciência das desigualdades, o olhar atento para percebê-las, seja quando acontece conosco ou quando vemos outra pessoa vivendo as consequências dela, é um primeiro passo para que possamos ter atitudes que ressignifiquem nossa prática educativa dentro e fora de sala de aula. Compreender o contexto no qual estamos inseridos e buscar estratégias com amorosidade pode parecer pequeno, mas é nosso papel iniciar transformações. Quando nos parecer pouco, lembremos que:

Atenta/o às ‘manobras’, às ‘táticas’, às ‘técnicas’ e aos ‘funcionamentos’ de produção e de nomeação das desigualdades, a/o intelectual precisará descobrir formas de intervir mais viáveis e mais próximas. As lutas se tornam mais imediatas e cotidianas. Elas são também mais localizadas e talvez pareçam menos ambiciosas. (LOURO, 1997, p.124)

No próximo tópico abordaremos o potencial de atuação de jogo dentro de um contexto cultural.

3. O JOGO

3.1. Conceituação

“O jogo é uma forma de olhar alguma coisa, qualquer coisa.”

Clark C. Abt, Serious Games.

“Jogo/jogar”, juntamente com “arte”, devem ser provavelmente as palavras com maior variedade de significações e generalizações na literatura e no cotidiano. Desde um jogo de tabuleiro a um jogo de sedução, passando por todo um espectro possível de aposta, brincadeira, jogo de palavras ou o talvez o fato de arremessar algo²⁶. A arte e o jogo são muitas vezes taxados como algo menor, ou dispensável, pois uma sociedade pragmática que valoriza resultados, números e produtividade pode ignorar o potencial subjetivo contido nesses dois elementos.

Assim, vemos a definição de jogo como:

(...) uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana. (HUIZINGA, 2018, p. 33)

embora outros teóricos tragam conceitos que contestem²⁷ a definição²⁸ encontrada acima, a colocarei aqui como forma de referenciar a uma espécie de “espírito do jogo”, que guiou parte da idealização do *Obra a Obra*, a citar: o caráter voluntário, delimitação de tempo e espaço (círculo mágico), necessidade de regras, sentimento de tensão e alegria. Não obstante se possa argumentar que o jogo aqui desenvolvido tenha ligações com o cotidiano por tratar de obras de Arte reais, ou que ele não tenha um fim em si mesmo, uma vez que friso constantemente a necessidade de evidenciar certos apagamentos, ainda visualizo o jogo como independente disso. Não haverá uma avaliação sobre as imagens ali presentes, tampouco uma cobrança de uma

²⁶ Sem adentrar nas muitas definições diferentes que a palavra pode adquirir em outras línguas como no inglês onde “play” pode se referir por exemplo a tocar um instrumento musical ou performar um papel. Huizinga dedica seu segundo capítulo para essas explorações linguísticas em seu livro *Homo Ludens*, publicado originalmente em 1938.

²⁷ Salen e Zimmerman fazem uma comparação objetiva entre 8 diferentes teóricos trazendo suas características mais recorrentes (Ver Anexo 1, p.66)

²⁸ Por exemplo, se alguém participa de algum jogo por pressão de um amigo ou amiga, o jogo perde o caráter voluntário, mas ele deixaria de ser jogo por isso? (SALEN; ZIMMERMAN, 2012)

caçada para visitar os locais das obras. O jogo encerra-se em si mesmo, ele é autossuficiente, e é justamente na natureza livre dele que acredito residir parte de seu potencial transformador.

Neste caso, por se tratar de uma adaptação de um jogo amplamente conhecido, como é o caso do Cara a Cara, nos cabe menos definir exatamente o que é um jogo e mais apontar quais características podemos observar na relação dos jogos com a cultura.

3.2. Jogo e cultura

Nenhum jogo é uma ilha.

Os jogos são sempre jogados em algum lugar, por uma razão ou outra. Eles existem, em outras palavras, em um contexto, um ambiente cultural. O círculo mágico é um ambiente para o jogo, o espaço no qual as regras assumem um significado especial. Mas o círculo mágico em si existe dentro de um ambiente, a esfera maior da cultura em geral. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012)

O jogo pode ser compreendido como elemento tão natural ao ser humano a ponto de ser considerado antecedente à própria cultura (HUIZINGA, 2018), apontando uma verdadeira fecundidade do espírito do jogo no campo cultural (CAILLOIS, 2017). Felizmente não nos interessa no presente estudo o debate sobre quem veio primeiro, mas nos é permitido observar a fluidez da relação entre jogo e cultura. O jogo, assim como a arte, pode-se tornar, portanto, um mantenedor do *status quo* sob uma justificativa de ser espelho ou reflexo social, ou pode apresentar-se como ferramenta de mudanças de paradigmas, de forma lúdica, ao questionar nossas maneiras de se enxergar o mundo.

Salen e Zimmerman apontam para a importância de se pensar nos paradigmas culturais presentes em um design de jogos, pois “os jogos são um lugar onde os valores de uma sociedade são incorporados e transmitidos” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, v.4 p. 34). Podemos ainda pensar que essa definição se expande em todas as áreas da produção cultural: literatura, cinema, séries, novela, enfim. Mas, se por um lado outras formas de manifestação cultural têm também esse poder, é no jogo, no dar protagonismo à pessoa, dar a ela o poder de fazer escolha, de modificar temas ou até mesmo regras, é nessa relação entre o jogo e quem joga (e em todos os espaços entre eles), que observamos uma curva de impacto maior, pois cabe ao jogador e a jogadora decidir jogar de novo, decidir diferente, transformar e transformar-se. Apesar de aqui estarmos falando sobre uma adaptação no tema de um jogo pré-existente, ter consciência desse poder detido pelo *designer* mesmo em pequenas escalas é assumir a responsabilidade da criação

de jogos, “criar jogos também é criar cultura e, portanto, as crenças, ideológicas e valores presentes na cultura serão sempre uma parte do jogo, intencional ou não.” (Idem, p. 35). A essas conexões inescapáveis entre o jogo e a cultura (e a compreensão do jogo como parte integrante da cultura, já preconizada por Huizinga) Salen e Zimmerman (2012) vão chamar de retórica cultural.

Como exemplo de retórica cultural, pode-se perceber, ao jogar O Jogo da Vida, um reforço da norma social que pressupõe a obrigatoriedade do casamento e de forma um pouco mais sutil, pelas imagens (Figura 8 – Tabuleiro do Jogo da Vida, Casamento na Igreja: parada obrigatória), este será um casamento heteronormativo em uma igreja. Isso não quer dizer que todo mundo que jogar O Jogo da Vida vai casar em uma igreja em uma relação hétero, todavia ainda se configura como uma reiteração da norma.

Figura 8 – Tabuleiro do Jogo da Vida, Casamento na Igreja: parada obrigatória



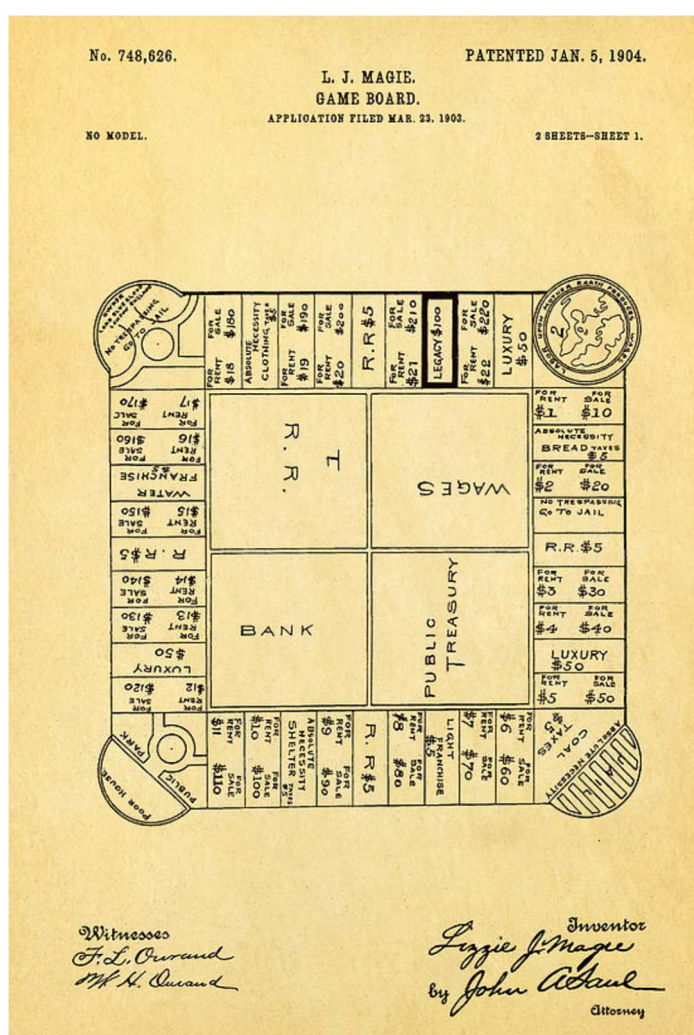
Fonte: Disponível em: <<https://blog.luz.vc/tendencias/o-jogo-da-vida-a-vida-do-jogo/>>. Acesso em: 26 jan. de 2020.

Em outro caso, o jogo Banco Imobiliário (*Monopoly*), inicialmente chamado de *The Landlord's Game*, possui uma história que toca duplamente dentro dos temas aqui tratados.

Primeiramente, de acordo com Mary Pilon (2015), por ele ser mais um caso de “eclipsamento” das mulheres na história. Charles Darrow ficou décadas sendo conhecido por ser o criador de *Monopoly*, foi ele quem vendeu uma cópia para a editora *Parker Brothers*, tornando o jogo um sucesso e enriquecendo no processo. Quando perguntado por jornalistas sobre como que ele inventou o jogo, dava respostas evasivas e inconclusivas, dizendo que foi de forma “Inteiramente inesperada e ilógica”. Com efeito, pelo menos até 2015, a Hasbro ainda afirmava a autoria de Darrow e a data de 1935. Sua verdadeira criadora foi Elizabeth J. Magie, com patente reconhecida em 1904.

Em segundo lugar porque em sua concepção, Magie criou 2 conjuntos de regras, tendo como diferença básica entre elas a relação com o mercado imobiliário. Enquanto a primeira propunha soluções de mercado que impediriam a concentração de renda, a segunda refletia o mercado vigente monopolista. As duas versões desenvolvidas por ela intencionavam justamente apontar problemas do capitalismo. Se a versão não monopolista de *The Landlord's Game* não fez sucesso por seu ocultamento²⁹ ou porque o público se identificou com o lado capitalista (mais provavelmente uma combinação dos dois) nós não sabemos. Observamos, porém, o jogo (e também o processo de esquecimento dele) mais uma vez como retórica cultural.

Figura 9 – Desenho do tabuleiro de *The Landlord's Game*, patenteado em 1904



Fonte: Disponível em: <https://landlordsgame.info/rules/lg-1904p_board.html>. Acesso em: 23 jan. de 2020.

²⁹ A Parker Brothers eventualmente comprou os direitos diretamente de Elizabeth J. Magie, mas o fez de forma dissimulada com o real intuito de impedi-la de reclamar o plágio. (PILON, 2015)

3.3. Proposta de Obra a Obra

“(...) os jogos são sistemas que dão origem a representações de personagens e eventos - representações pelo menos tão complexas quanto as criadas por meio da escrita de um livro.” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, v.3, p. 87)

O jogo Cara a Cara é um jogo de adivinhação por eliminação para duas pessoas, que consiste em dois tabuleiros com 24 peças móveis que abrem e fecham, escondendo ou revelando seu conteúdo, além de um baralho de cartas. A proposta do jogo é fazer perguntas que eliminem as opções do tabuleiro até que reste somente uma pessoa, que coincidirá com a da carta do oponente. Originalmente o jogo é composto por 24 personagens diferentes que podem ser descobertos através de perguntas como “Usa chapéu?”, “Tem cabelo curto?” e assim por diante. (Figura 10)

Figura 10 – Caixa da atual versão do Cara a Cara



Fonte: Disponível em: <<https://www.estrela.com.br/cara-a-cara/p>>. Acesso em: 28 jan. de 2020

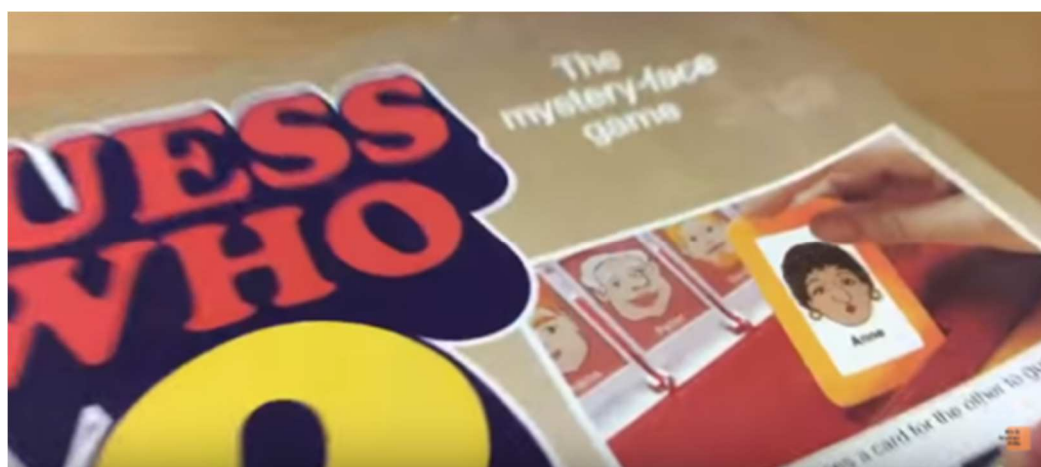
O jogo foi criado em 1979 nos Estados Unidos pelo casal de *designer* de jogos Ora e Theo Coster com o nome original de *Guess Who?* e chegou ao Brasil trazido pela Estrela em 1986. Cara a Cara possui diversas versões entre Shrek, Star Wars, Turma da Mônica e até mesmo uma totalmente customizável. Mas se voltarmos em seus primórdios e tendo em mente o conceito da retórica cultural falado em tópico anterior, podemos analisar brevemente a primeira versão do jogo:

Figura 11 – Jogo Cara a Cara, 1ª edição



Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=re8etUGJSsU>>. Acesso em: 17 jan. de 2020.

Figura 12 – Caixa do Jogo Cara a Cara 1ª edição



Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=re8etUGJSsU>>. Acesso em: 17 jan. de 2020.

Logo de início observa-se a ausência de personagens negros, embora uma delas esteja na caixa do jogo como negra, mas não na impressão interna ou do baralho (Figura 11 – Jogo Cara a Cara, 1ª edição). Ele também conta com apenas 5 personagens mulheres. Já na versão brasileira do jogo, que é quase uma década posterior a original, contamos com 7 personagens não brancos e ainda 5 mulheres. E finalmente o jogo lançado em 2017 possui 11 mulheres além de personagens orientais, até então excluídos totalmente.

É observável que a retórica cultural deste jogo até então está comprometida na manutenção do que é considerado padrão ou norma: homens brancos. Em 2012, a Hasbro, empresa responsável pelo jogo nos Estados Unidos, dizia se abster em relação aos já antigos questionamentos sociais sobre gênero³⁰, revelando um desconhecimento ou, no mínimo, um despreparo para reconhecer que “criar jogos também é criar cultura e, portanto, as crenças, ideológicas e valores presentes na cultura serão sempre uma parte do jogo, **intencional ou não.**” (SALEN; ZIMMERMAN, v.4, p. 35, grifo nosso). A ausência de se pensar a representatividade é um ato político de se reafirmar o que já é considerado a norma³¹. Nesse caso observamos como:

Investigar a retórica cultural do gênero significa examinar as maneiras como os jogos refletem, reforçam, questionam ou subvertem as ideias culturais sobre as categorias dos conceitos masculinos e femininos, macho e fêmea, transgênero e outros associados a identidade de gênero. (SALEN; ZIMMERMAN, v.4, p. 40)

Em contrapartida, temos uma outra iniciativa que se apropria desse sistema de jogo com um propósito transformador. A polonesa Zuzia Kozerska-Girard criou uma versão de Cara a Cara chamada *Who's she?* lançada no site de financiamento coletivo Kickstarter³² com a história de 28 mulheres com variadas profissões, nacionalidades, idades e áreas de atuação. Um diferencial que enriquece essa retórica de jogo é que, em vez de se perguntar pela aparência dessas mulheres, as perguntas circulam em torno das conquistas que elas alcançaram. Na descrição do projeto, a criadora afirma: “*In the game we put ONLY women, to show that girls can do anything, even if someone says 'It's a boy thing!'*”³³. É esse potencial que Salen e Zimmerman vão denominar de **interação lúdica cultural transformadora**.

³⁰ Na ocasião, uma menina de 6 anos escreveu uma carta reclamando da falta de representatividade feminina no jogo. A resposta da empresa foi “*The game is not weighted in favor of any particular gender, male or female*” (“O jogo não pesa em favor de nenhum gênero em particular, masculino ou feminino”) - Tradução livre. (SHERWIN, 2012)

³¹ Na atualização das versões observa-se também que inicialmente as personagens apresentavam variações de humor e sentimentos, ponto que vai desaparecendo, até termos na versão do aplicativo a diferença apenas entre pessoas sorrindo ou não.

³² Disponível em: <https://www.kickstarter.com/projects/playeress/whos-she-a-guessing-game-about-extraordinary-women/description>

³³ “Neste jogo pusemos SOMENTE mulheres, para mostrar que meninas podem fazer qualquer coisa, mesmo que alguém diga que é coisa de menino” (tradução livre)

Figura 13 – Tabuleiro do Jogo *Who's she?*



Fonte: Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/projects/playeress/whos-she-a-guessing-game-about-extraordinary-women/description>>. Acesso em: 17 jan de 2020.

Absorvendo a estrutura do jogo, reparando em seus pontos frágeis e fortes, propomos uma nova variante que tenha em seu conteúdo os ocultamentos constados anteriormente: a Arte Contemporânea Brasileira e uma equidade de representação de artistas por gênero.

Diante disso, e almejando um público não só feminino ou feminista, como no caso do Jogo *Who's She?*, cujas pessoas que o procurarão são de grupos já atentos para a importância de representatividade de gênero, ou que leigamente entenderão o jogo como sendo para meninas, uma vez que somente possui mulheres dentre suas figuras. Estende-se aqui como público alvo famílias que até possuam uma preocupação na criação de referências culturais em artes, mas que percebam o jogo como gênero neutro e inclua tanto meninos como meninas, sem escancarar-se como jogo dito “feminista” no intuito de alcançar igual e justamente as casas que não entendem a importância do feminismo ou mesmo possuem uma certa aversão pela qual parte do senso comum entende o termo³⁴.

É nessa mesma perspectiva que algumas ausências poderão ainda ser notadas, a citar a falta de representatividade em gêneros não binários³⁵, assim como o reforço de um binarismo constante durante o texto desta pesquisa. Reconhecemos portanto, uma limitação que ainda

³⁴ Tais noções deturpadas sobre o feminismo são tão recorrentes que tomaram proporções políticas. Com seu sentido alterado, assim como aconteceu com os Estudos de Gênero, tornam-se pauta que defende a manutenção das desigualdades e conservação de uma hierarquia androcêntrica. Reconhecendo-se o papel fundamental do feminismo nas discussões de gênero, cria-se estratégias de discurso contra o feminismo em nome da defesa das crianças. (LEITE, 2019)

³⁵ Pessoas que não se identificam necessariamente com um único gênero, se consideram gênero neutro ou não se enquadram no sistema binário masculino x feminino.

busca caminhos de se alcançar os adultos pouco familiarizados e de preconceitos enraizados com os Estudos de Gênero, mas que simultaneamente precisa ainda afirmar e reafirmar a presença do feminino frente às generalizações linguísticas e à hegemonia de poder e representação masculinas.

Para o desenvolvimento dessa versão chamada Obra a Obra, além da nova curadoria de 24 artistas com 24 obras, uma relativa a cada artista, falaremos em Dinâmica e funcionamento do Jogo Obra a Obra sobre a formulação de regras opcionais, e de possibilidade de personalização para o jogador e a jogadora.

A partir das reflexões feitas durante a pesquisa, em especial do caso do *The Landlord's Game*³⁶, e conforme ressaltado em Regras do jogo:

Da mesma forma, quando você está criando um jogo, não está criando apenas um conjunto de regras, mas um conjunto de regras que será sempre experimentado como um jogo em um contexto cultural. (...) ...é importante lembrar que as qualidades formais, experimentais e culturais de um jogo sempre existirão como um fenômeno interligado. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, v.4, p.68)

Senti então a necessidade de propor práticas de jogo alternativas. As regras opcionais disponibilizam um modo de jogo cooperativo. Visando uma sociedade mais colaborativa, parece natural que assumamos essa premissa e, se o modo cooperativo não for o principal, que este ao menos esteja disponível.

Deixar aberto para que quem esteja jogando tenha a possibilidade de inserir sua própria obra de arte é atuar dentro do paradigma “jogador como produtor”, incentivando novas maneiras de se pensar e de se questionar o jogo, a criticidade, a criatividade e o protagonismo.

Quando os jogadores se tornam produtores, suas atividades como jogadores ficam fora do círculo mágico e ocorrem em grande parte nos espaços externos do jogo. Essas atividades são uma forma de metajogo (...). No metajogo, os jogadores se envolvem com o jogo e entre si por meio de atividades e interações fora dos limites do jogo explícito. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, v. 4, P.56)

Assim sendo, utiliza-se o metajogo como forma de aproximação do potencial criador de quem joga, com o jogo em si, e com os aspectos externos ao círculo mágico, sem contudo rompê-lo. Espera-se que essa ferramenta aprimore a experiência de jogo de forma a criar mais laços, mais possibilidades para que seja uma experiência lúdica transformadora.

³⁶ Onde o mesmo jogo muda completamente a mensagem a partir da variação de um conjunto de regras.

3.4. Curadoria de artistas

A fim de fazer uma seleção de artistas, homens e mulheres, de relevância artístico cultural em nossa sociedade contemporânea, procuramos, através de instituições de reconhecimento cultural e mercadológico, literatura e premiações nacionais e internacionais. Para tal, selecionamos o MASP, por ter dedicado o ano de 2019 à promoção do desocultamento de artistas mulheres da história, bem como à valorização de artistas contemporâneas; o MAR e o CCBB³⁷ (Centro Cultural Banco do Brasil), todas instituições populares das artes no eixo Rio de Janeiro - São Paulo, sendo amplamente frequentadas por escolas e público leigo.

Em adição, será utilizado também o livro “Arte Brasileira para Crianças”. o Prêmio PIPA de Arte Contemporânea Brasileira; o *ArtPrice*³⁸, reconhecido *site* de leilão de Arte e relatórios da *ArtNet*.

Analisando brevemente outros materiais de Arte para crianças, podemos encontrar coletâneas de artistas na recente coleção “Pintores para crianças” da editora Folha, a série “Crianças Famosas” da editora Calis, “Arte para Crianças” e “Arte Brasileira para crianças”. Focaremos neste por tratar de artistas brasileiros dos últimos 100 anos sendo o que melhor representaria uma pré-curadoria para esta pesquisa por já possuir um recorte geográfico e temporal equivalente ao aqui proposto, permanecendo os outros livros dedicados a uma história da arte que não inclui a contemporaneidade e contempla somente artistas já amplamente reforçados pela cultura hegemônica, conforme mencionado anteriormente em capítulo sobre as Relações entre Gênero e Arte.

Ainda assim, é interessante notar que “Arte Brasileira para crianças” foi escrito e organizado por 4 mulheres, ilustrado por uma quinta e ainda reproduz percentuais equivalentes aos encontrados em outras pesquisas que levantam dados sobre a presença de homens e mulheres na arte. De 100 artistas presentes, apenas 26 são mulheres. Diante das informações apresentadas, inicialmente na introdução, sobre o reconhecimento das mulheres brasileiras no mercado de arte e da diferença da presença delas cotidianamente, confirma-se que não ocupam um lugar proporcional em nosso museu imaginário.

³⁷ Além de São Paulo e Rio de Janeiro os CCBBs também têm alcance em Minas Gerais e em Brasília.

³⁸ *ArtPrice* é uma agência referência francesa que, dentre outros serviços, oferece uma base de dados internacional, sendo, segundo eles próprios, líderes de informação sobre o mercado de Arte internacional. Disponível em: <<https://artprice.com/>>. Acesso em: 18 jan de 2020.

Assim sendo, essa curadoria tratará de 24 artistas, para compor a adaptação do jogo “Cara a cara”, sendo 12 artistas homens e 12 artistas mulheres. Tais artistas estarão divididos em 3 subgrupos, cada um com 4 pessoas:

- 1) Artistas com relevância mercadológica-financeira no cenário internacional de arte.
- 2) Artistas que contribuíram historicamente para estabelecer a arte contemporânea brasileira entre as décadas de 1960 e 1980.
- 3) Artistas que estão produzindo ou produziram desde a década de 1990 até hoje, ocupando espaços nos centros culturais e museus.

3.4.1 Grupo 1: Artistas brasileiros mais vendidos em leilões

Iniciando pela escolha daqueles e daquelas artistas reconhecidas pelo mercado mundial, vejamos os nomes que surgem utilizando o relatório da *ArtNet* citado anteriormente na Tabela 2 – Oito artistas contemporâneos mais vendidos em 2016. Esse é o parecer mais recente em âmbito internacional que especifique o Brasil. Neste processo, excluímos alguns artistas que integram a lista, mas que não se enquadram no recorte da Arte Contemporânea desta pesquisa: Portinari, Volpi e Di Cavalcanti.

Obtemos assim, portanto, a primeira seleção de artistas, incluindo: Beatriz Milhazes, Adriana Varejão, Lygia Clark, Mira Schendel, Vik Muniz, Sérgio Camargo, irmãos Campana e Hélio Oiticica. A lista completa do relatório encontra-se no anexo 2, p.66.

Tabela 2 – Oito artistas contemporâneos mais vendidos em 2016

Homens	Mulheres
Vik Muniz	Beatriz Milhazes
Sérgio Camargo	Adriana Varejão
Fernando e Humberto Campana	Lygia Clark
Hélio Oiticica	Mira Schendel

Fonte: Compilação da autora. Disponível em: < <https://news.artnet.com/market/top-selling-brazilian-artists-auction-463841>>. Acesso em: 14 jan. de 2020.

3.4.2 Grupo 2: Artistas brasileiros com produção nos anos 1960, 70 e 80

Apontamos como um dos marcos sobre a Arte Contemporânea a desvinculação das técnicas tradicionais. Arte passa a extrapolar o eixo pintura - escultura e assume novas mídias e espaços como por exemplo fazem a *body art*, *land art* e a performance. O rompimento dessa barreira se torna expressivo nos anos 60 e utilizamos eles como marco de sua difusão, adicionado à relevância da segunda onda do feminismo, na mesma década, conforme Archer pontua:

Toda esta obra dos anos 60 desafiou a narrativa modernista da história da arte (...). Uma consequência desse desafio foi o reconhecimento de que o significado de uma obra de arte não estava necessariamente contido nela, mas às vezes emergia do contexto em que ela existia. Tal contexto era tanto social e político quanto formal, e as questões sobre política e identidade, tanto culturais quanto pessoais, viriam a se tornar básicas para boa parte da arte dos anos 70. O fator fundamental foi o impacto da teoria feminista, de permanente significado. (ARCHER, 2001, p. X)

À vista disso, contabilizamos, pelo menos, 60 anos de produção e, devido à dificuldade de se comparar o reconhecimento e relevância socioculturais de artistas do passado, mesmo que recente, e de artistas do presente, optou-se por dividir essa curadoria nestes dois segmentos: décadas de 60, 70 e 80, e décadas de 90, 2000 e 2010.

Neste próximo grupo, considera-se artistas que construíram suas carreiras nas décadas de 60 a 80, mesmo que alguns deles ainda estejam produzindo até hoje. Nesta seleção utilizou-se o livro “Arte Brasileira para Crianças” (DIEGUES, FORTES, *et al.*, 2016) como ponto de partida, pois contém uma ampla seleção de artistas dos últimos 100 anos, focando-se porém, em nomes já renomados e consagrados dentro dos meios artísticos. Dentre a variedade oferecida por essa pré-curadoria, levou-se em consideração uma diversidade de representatividades de origens e de mídias artísticas, para, então, serem selecionados mais 4 artistas homens e 4 artistas mulheres.

Na Tabela 3 – Artistas mulheres brasileiras com produção nos anos 1960, 70 e 80 e na Tabela 4 – Artistas homens brasileiros com produção nos anos 1960, 70 e 80 observamos:

- 1) O nome da artista e do artista.
- 2) O ano de nascimento e, quando existente, o ano de falecimento.
- 3) A década de início da produção artística.
- 4) Temas e movimentos artísticos recorrentes em suas obras. Não nos pretendemos a um levantamento detalhado, mas a uma noção geral. Aqui também podem aparecer contextos

que sejam significativos dentro do que aquela ou aquele artista possa gerar em termos de representatividade, como outras questões de gênero, questões raciais, sociais e de outros grupos marginalizados.

5) Mídias frequentes, segundo dados fornecidos pelo Itaú Cultural.³⁹

Na seleção de artista, tanto dentro deste grupo, tanto no próximo, também observo como critério a interseccionalidade como fator propulsor de desocultamento de identidades. Como dito anteriormente, questões de gênero não andam desacompanhadas de sexualidade, raça e classe. Akotirene reforça que não há hierarquia de opressão e também nos aponta que: “Por sua vez, a identidade não pode se abster de nenhuma de suas marcações, mesmo que nem todas, contextualmente, estejam explicitadas.” (AKOTIRENE, 2019, p. 29).

Assim, sob essa luz, veremos escolhas como Ruben Valentim e Arthur Bispo do Rosário, no próximo grupo Denilson Baniwa, Elle de Bernadini, Rosana Paulino e Sonia Gomes se tornarem de mais valor dentro deste projeto que visa justamente uma pluralidade representativa.

Grifados em negrito estão os nomes escolhidos para compor o jogo aqui proposto.

³⁹ Pesquisa biográfica realizada através da base de dados do Itaú Cultural, assim como o levantamento das mídias de cada uma e cada um.

Tabela 3 – Artistas mulheres brasileiras com produção nos anos 1960, 70 e 80

Mulheres	Nascimento	Produção a partir de	Temas e movimentos	Mídias/ Habilidades
Tomie Ohtake	1913-2015	anos 60	Abstracionismo informal	Pintora, escultora e gravadora
Fayga Ostrower	1920-2001	anos 40	Abstracionismo informal	Desenhista, ceramista, gravadora, ilustradora, escritora, pintora, arte-educadora
Lygia Pape	1927-2004	anos 50	Neoconcretismo Grupo Frente	Cineasta, gravadora, escultora
Anna Bella Geiger	1933	anos 60	Arte conceitual	Desenhista, artista intermídia, professora de artes plásticas, pintora, gravadora, escultora
Regina Silveira	1939	anos 60	Arte conceitual	Pintora, gravadora, desenhista, professora de artes plásticas, curadora, artista intermídia
Anna Maria Maiolino	1942	anos 60	Nova figuração	Artista multimídia, desenhista, gravadora, pintora, escultora
Iole de Freitas	1945	anos 80		Artista multimídia, escultora, gravadora
Leda Catunda	1961	Anos 80	Geração 80	Artista intermídia, pintora, gravadora, professora

Fonte: Compilação da autora, 2020.

Tabela 4 – Artistas homens brasileiros com produção nos anos 1960, 70 e 80

Homens	Nascimento	Produção	Temas e Movimentos	Mídias/ Habilidades
Arthur Bispo do Rosário	1909/11(?) - 1989	anos 60	Contexto excludente: artista negro, migrante, transtorno mental	Bordado, materiais cotidiano
Amílcar de Castro	1920-2002	anos 50	Neoconcreto Construtivismo	Gravador, desenhista, professor de artes plásticas, escultor, pintor, diagramador
Ruben Valentim	1922-1991	anos 50	Construtivista, artista negro, religiosidade afro-brasileira	Pintor, escultor, gravador, professor de artes plásticas
<u>Palatnik</u>	1928	anos 50	Grupo Frente Construtivismo Arte Cinética	<i>Designer</i> de produtos, desenhista, artista cinético, pintor
Nelson Leiner	1932	anos 60	Grupo Rex política e crítica	Artista intermídia, professor
Carlos Vergara	1941	anos 60	Nova Figuração Nova Objetividade	Cenógrafo, desenhista, pintor, artista multimídia, gravador, <i>designer</i> , fotógrafo, arquiteto, figurinista
Rubens Gerchman	1924-2008	anos 60	Pop Art brasileira Opinião 66	Desenhista, gravador, escultor, pintor
Waltércio Caldas	1946	anos 60	Arte Conceitual	Gravador, desenhista, artista gráfico, cenógrafo, figurinista, escultor
Cildo Meireles	1948	anos 60	Política	Artista multimídia
Tunga	1952-2016	anos 80	Representação, linguagem e realidade, corpo e desejo	Arquiteto, desenhista, escultor, artista performático
Leonilson	1957-1993	anos 80	Autobiográfico	Desenhista, pintor, gravador, artista visual

Fonte: Compilação da autora, 2020.

3.4.3 Grupo 3: Artistas brasileiros dos últimos 30 anos (1990-2020)

No terceiro grupo, procura-se por artistas com projeção e/ou participação no cenário artístico nos últimos 30 anos, mesmo que alguns desses artistas não produzam mais ou tenham falecido. Para isso, buscamos onde essas e esses artistas estão, considerando as instituições MASP, CCBB e MAR, assim como, na projeção internacional, em quais referências literárias e em quais outros espaços legitimadores. A escolha dessas características e desses espaços se dá ao ponderar instituições tradicionais, de acesso fácil e de grande circulação, inclusive de público leigo.

É importante notar que essa curadoria não está em busca de evidenciar novos talentos, mas tornar acessível para o público infanto-juvenil sudestino um universo já existente de artistas que são reconhecidos dentro do meio da Arte Contemporânea, justificando o apontamento de instituições que legitimam e divulgam as artes no Sudeste.

Não nos é ignorado que existem outros fatores para além da questão de gênero, que essas interseccionalidades não caminham isoladas e por mais que elas não sejam foco desta pesquisa, procuramos ter a presença de quem conseguiu romper barreiras de exclusão nos meios de reconhecimento tradicionais.

Para a busca dos espaços ocupados por essas e esses artistas consultamos *site* pessoal delas e deles em procura preferencialmente de um *Curriculum Vitae* ou, em sua falta, *sites* oficiais como o Itaú Cultural. Algumas vezes, em especial com artistas mais recentes, na ausência de um currículo ou de um *site* de referência, fez-se necessário olhar diretamente nos catálogos e noticiários sobre as instituições visadas, possivelmente limitando a uma visão mais completa sobre aquela ou aquele artista.

Com essas reflexões em mente, seguem a Tabela 5 e Tabela 6 de artistas a partir dos anos 90, na qual observamos:

- 1) O nome da artista e do artista.
- 2) Locais de exposição na cidade de São Paulo. Aqui, a título de fazer um recorte consideramos o MASP e o CCBB. Outros espaços como CCSP, MAM, MAC, podem aparecer na coluna “Outros”.
- 3) Locais de exposição na cidade do Rio de Janeiro e Niterói. O recorte, nesse caso, está no CCBB e no MAR. Outros espaços como MAC Niterói, MAM RJ, podem aparecer na coluna “Outros”.

- 4) Nesta coluna, encontraremos outros países em que a artista ou o artista já expuseram, ou possuem obra em acervo. Verifica-se aqui a abrangência internacional.
- 5) Publicações impressas em que o artista e a artista se encontram. O fato de diversas vezes eles e elas estarem citados em livros de arte, torna-se mais difícil rastrear essas aparições. Esse ponto depende das informações apontadas nos currículos e sites pessoais das pessoas pesquisadas.
- 6) Tópicos ainda não inclusos que possam ser relevantes, como indicações para o prêmio PIPA , Bienais e outros museus e centros culturais.

Grifados em negrito estão os artistas e as artistas escolhidas para o jogo aqui proposto.

Tabela 5 – Artistas mulheres brasileiras dos anos 1990 aos anos 2020

Mulheres	CCBB/ MASP	CCBB/ MAR	Internacional	Livros	Outros
Aline Motta	MASP	MAR	Alemanha, Bolívia, Colômbia, Escócia, Holanda, Moçambique, Nigéria		CCSP, MAM RJ
Denise Milan	MASP	CCBB	Alemanha, Austrália, Estados Unidos, França, Inglaterra, Itália, Japão, Marrocos	• 12 livros publicados como autora	Bienal SP, MAC SP, MAM SP
Élle de Bernardini	MASP	MAR	Argentina, Colômbia, Inglaterra, Portugal,		Bienal Internacional de Performance, CCSP, MAC RJ, MAM, Pinacoteca SP, Sala de Arte Santander SP
Lucia Koch		MAR CCBB	Alemanha, Argentina, Áustria, Colômbia, Coreia do Sul, Costa Rica, Espanha, Estados Unidos, França, Grécia, Holanda, Inglaterra, Itália, Japão, Mônaco, Nova Zelândia, Peru, Portugal, Suécia, Turquia	• Arte Brasileira para Crianças • Art Bra – Lucia Koch	CCSP, Instituto Tomie Ohtake SP, Itaú Cultural SP, MAM RJ, MAM SP, Pinacoteca SP, Prêmio PIPA (Indicação), Sala de Arte Santander SP
Lucia Laguna	MASP	MAR	Bélgica, Espanha, EUA, Portugal	• Arte Brasileira para Crianças • Made by... Feito por brasileiros - Galerie Enrique Navarro • Pintura Brasileira Séc. XXI - Editora Cobogó	Bienal SP, Instituto Tomie Ohtake SP, Itaú Cultural SP, MAM RJ, MAM SP, Paço Imperial RJ, Parque Lage RJ, Prêmio PIPA (Indicação)

Rivane Neuenschwander	MASP	MAR	Alemanha, África do Sul, Argentina, Austrália, Áustria, Canadá, Chile, Colômbia, Coréia do Sul, Costa Rica, Dinamarca, Equador, Espanha, Estados Unidos, Finlândia, França, Gales, Holanda, Índia, Inglaterra, Irlanda, Israel, Itália, Japão, Líbano, México, Noruega, Peru, Porto Rico, Portugal, Qatar, Rússia, Suécia, Suíça, Turquia	<ul style="list-style-type: none"> • Arte Brasileira para Crianças • Ici la-bas, aqui acola (autora) • Mal Entedidos (autora) • Um dia como outro qualquer (autora) • Aproximadamente 86 publicações entre livros e catálogos selecionados⁴⁰ 	Bienal de SP, Bienal de Veneza, Bienal SP, CCSP, Inhotim MG, Instituto Tomie Ohtake SP, Itaú Cultural SP, MAC SP, MAM RJ, MAM SP, Parque Lage RJ, Pinacoteca SP, Sala de Arte Santander SP
Rosana Paulino	MASP	MAR	África do Sul, Bélgica, Chile, Espanha, Estados Unidos, França, Holanda, México, Portugal	<ul style="list-style-type: none"> • Black Art in Brazil: Expressions of Identity 	Caixa Cultural SP, CCSP, Instituto Tomie Ohtake SP, MAC SP, MAM RJ, MAM SP, Museu Afro-Brasil, Pinacoteca SP
Sonia Gomes	MASP	MAR	África do Sul, Alemanha, Argentina, Bélgica, Dinamarca, Estados Unidos, França, Holanda, Inglaterra, Itália, Suíça,		Bienal de Artes Visuais do Mercosul, Caixa Cultural RJ, Instituto Tomie Ohtake SP, MAC RJ, Museu Afro-Brasil
Waléria Américo		MAR	Argentina, Chile, Colômbia, Espanha, Portugal		CCSP, Itaú Cultural SP, MAC SP, MAM SP, Parque Lage RJ, Prêmio PIPA (Indicação)

Fonte: Compilação da autora, 2020.

⁴⁰ Disponível em: <<http://fdag.com.br/app/uploads/2016/11/rivane-neuenschwander-bibliografia-6.pdf>>. Acesso em: 22 fev. de 2020.

Tabela 6 – Artistas homens brasileiros anos 1990 à 2020

Homens	São Paulo	Rio de Janeiro	Internacional	Literatura	Outros
Cabelo	MASP	CCBB	Alemanha, Argentina, Áustria, Equador, Espanha, Estados Unidos, França, Inglaterra, Itália, México, Polônia, Portugal	• Arte Brasileira para crianças	Bienal do Mercosul, Bienal SP, CCSP, Instituto Tomie Ohtake SP, Itaú Cultural SP, MAM RJ, Paço Imperial RJ, Prêmio PIPA 2019 (Finalista),
Cao Guimarães			Alemanha, Argentina, Áustria, Bélgica, Canadá, Chile, China, Chipre, Coreia do Sul, Dinamarca, Emirados Árabes, Equador, Espanha, Estados Unidos, França, Guatemala, Holanda, Inglaterra, Itália, Japão, México, Noruega, Porto Rico, Singapura, Suécia, Suíça, Uruguai	• Arte Brasileira Para Crianças	Bienal SP, Inhotim, Instituto Tomie Ohtake SP, Itaú Cultural, MAC Niterói, MAM SP, Parque Lage, Prêmio PIPA (Indicação)
Denilson Baniwa	CCBB MASP	CCBB MAR	Canadá, Estados Unidos, França, Peru, Portugal, Suíça	• Diversas Ilustrações e capas	Bienal SP, CCSP, Instituto Tomie Ohtake SP, Itaú Cultural SP, MAM RJ, Parque Lage RJ, Prêmio PIPA <i>online</i> (Vencedor),
Ivan Grilo	MASP	MAR	Argentina, Espanha, Estados Unidos, Itália, Portugal, Rússia		Casa França Brasil, CCSP, Itaú Cultural SP, MAM RJ, MAM SP, Parque Lage RJ, Prêmio PIPA (Indicação)
Luiz Braga	MASP	MAR CCBB	Bélgica, Estados Unidos, França, Itália, Japão, Noruega, Portugal		Itaú Cultural, MAC SP, MAM RJ, MAM SP, Parque Lage RJ, Pinacoteca SP, Prêmio PIPA (Indicação)

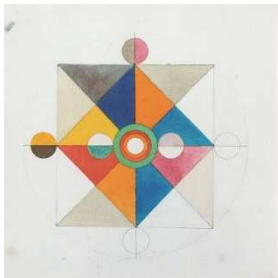



Marcelo Cidade	MASP	MAR	Alemanha, Colômbia, Costa Rica, Estados Unidos, Espanha, França, França, Holanda, Itália, México, Portugal	<ul style="list-style-type: none"> • Arte Brasileira para crianças • Futures Greats 2005 • The Mobility of the Fragment: Architectural Outtakes and Photographic Cuts of the Urban • Observações sobre o espaço e o tempo 	Bienal SP, CCSP, Itaú Cultural, MAM SP, Prêmio PIPA (Indicação)
Osgemeos		CCBB	Alemanha, Austrália, China, Cuba, Espanha, Estados Unidos, França, Grécia, Holanda, Hong Kong, Itália, Japão, Lituânia, Londres, Portugal, República Tcheca, Suíça	<ul style="list-style-type: none"> • Osgemeos: A ópera da lua • Osgemeos • Grafitti Brasil 	Bienal SP, Grafites em trens e avião, MAM SP
Yuri Firmeza	MASP	CCBB MAR	África do Sul, Argentina, Colômbia, Espanha, Estados Unidos, Peru, Polônia, Suécia		Bienal SP, CCSP, Instituto Tomie Ohtake SP, Itaú Cultural SP, MAC SP, MAM RJ, Paço Imperial RJ, Prêmio PIPA (Indicação)







Fonte: Compilação da autora, 2020.







Curadoria de obras

A escolha das obras se deu de forma mais simplificada e pessoal do que a de artistas. Buscou-se uma variedade de mídias, temas representados, esquemas cromáticos para que o jogo tenha fluidez, além de adequação da imagem à faixa etária do jogo. Além disso também buscou-se obras proeminentes no circuito de arte, levando em consideração seu acesso ao público leigo.



Tabela 7 – Obras selecionadas para o jogo

Artista	Obra	Características	Outras possíveis Características
<p>Mira Schendel Sem título Grafite e ecoline 21,5 x 21,5 cm</p>		<p>Área Interna Geométrica Abstrata Policromática Bidimensional</p> <p>Pintura</p>	<p>Retas Círculos Triângulos Quadrados Equilíbrio Simetria Mandala</p>
<p>Lygia Clark Da série Bichos, 1960 Dezesseis segmentos de alumínio articulados com dobradiças 15 x 28,5 cm MALBA – Buenos Aires</p>		<p>Área Interna Geométrica Abstrata Monocromática Tridimensional</p> <p>Escultura</p>	<p>Sessão de Círculos Retas Metal Prateado Manipulável</p>
<p>Adriana Varejão Azulejões, 2000-2001 Gesso sobre tela pintado a óleo 100 x 100 cm Acervo Itaú Cultural</p>		<p>Área Interna Orgânica Abstrata Monocromática Bidimensional</p> <p>Pintura</p>	<p>Azul Ondas/Nuvens Barroco Movimento</p>
<p>Beatriz Milhazes Mariposa, 2004 Acrílica sobre tela 249 x 249 cm</p>		<p>Área Interna Orgânica Abstrata Policromática Bidimensional</p> <p>Pintura</p>	<p>Mandala Sobreposição</p>

<p>Tomie Ohtake Sem título, 2008 Aço 15 x 3 x 8 m Santos, SP</p>		<p>Área Externa Orgânica Abstrata Monocromática Tridimensional</p> <p>Escultura</p>	<p>Ondas Vermelho Grande Movimento</p>
<p>Lygia Pape Divisor, 1968 Pano 20 x 20 m</p>		<p>Área Externa Orgânica Figurativa Monocromática Tridimensional</p> <p>Instalação/ Performance</p>	<p>Pessoas Movimento Tecido Vestir</p>
<p>Regina Silveira Lunar, 2002 Vídeo digital</p>		<p>Área Interna Geométrica Abstrata Monocromática Tridimensional</p> <p>Instalação</p>	<p>Luz Projeção Digital</p>
<p>Anna Maria Maiolino Entrevistas - Série Fotopoemação, 1981</p>		<p>Área Externa Orgânica Figurativa Monocromática Tridimensional</p> <p>Performance</p>	<p>Pessoas Movimento Caminhar Cuidado</p>
<p>Rivane Neuenschwander O nome do medo, 2013 Tecidos diversos</p>		<p>Área Interna Geométrica Figurativa Policromática Tridimensional</p> <p>Instalação</p>	<p>Brincar Monstro Linhas Repetição Vestir Tecido</p>
<p>Rosana Paulino Bastidores, 1997 Imagem transferida sobre tecido, bastidor e linha de costura 30 cm de diâmetro</p>		<p>Área Interna Orgânica Figurativa Monocromática Bidimensional</p> <p>Fotografia/bordado</p>	<p>Pessoa Tecido Costura Bastidor Equilíbrio Simetria</p>

<p>Sônia Gomes Torções circulares N° 2, 2016 Costura, amarrações, tecidos e rendas variadas sobre arame 100 x 90 x 60 cm</p>		<p>Área Interna Orgânica Abstrata Policromática Tridimensional</p> <p>Escultura</p>	<p>Amarração Tecido Linhas Equilíbrio</p>
<p>Elle de Bernardini A Imperatriz, 2019</p>		<p>Área Externa Orgânica Figurativa Monocromática Tridimensional</p> <p>Performance</p>	<p>Vermelho Realeza MAC Museu Rampa Pessoa Equilíbrio</p>
<p>Vick Muniz Double Mona Lisa, 1999 Manteiga de amendoim e geléia 119,5 x 155 cm</p>		<p>Área Interna Orgânica Figurativa Policromática Bidimensional</p> <p>Pintura/Fotografia</p>	<p>Pessoas Comida Equilíbrio Mona Lisa</p>
<p>Sérgio Camargo N° 389, 1973 Mármore 112 x 24 cm</p>		<p>Área Externa Geométrica Abstrata Monocromática Tridimensional</p> <p>Escultura</p>	<p>Equilíbrio Simetria Repetição Padrão</p>
<p>Irmãos Campana Cadeira Vermelha, 1993 Aço, alumínio escovado e cordas 77 x 86 x 58 cm</p>		<p>Área Interna Orgânica Figurativa Monocromática Tridimensional</p> <p>Móvel</p>	<p>Tecido Linha Vermelho Sentar</p>
<p>Hélio Oiticica Parangolé, 1964</p>		<p>Área Externa Orgânica Figurativa Policromática Tridimensional</p> <p>Performance</p>	<p>Cores primárias Dança Movimento Tecido Vestir Pessoa</p>

<p>Arthur Bispo do Rosário Túnica bordada - Eu vim, 1938 Museu Bispo do Rosário</p>		<p>Área Interna Orgânica Figurativa Monocromática Tridimensional</p> <p>Bordado</p>	<p>Tecido Vestir Realeza</p>
<p>Rubem Valentim Objeto Emblemático – 1979 Acrílica sobre tela</p>		<p>Área Interna Geométrica Abstrata Policromática Bidimensional</p> <p>Pintura</p>	<p>Equilíbrio Simetria Azul Símbolos afro-brasileiros</p>
<p>Nelson Leirner Futebol, 2012 Gesso, plástico, tecido e madeira</p>		<p>Área Interna Orgânica Figurativa Policromática Tridimensional</p> <p>Escultura</p>	<p>Futebol Simetria Equilíbrio Torcida Pessoas</p>
<p>Cildo Meireles Desvio para o vermelho 1967-1984 Técnica mista Inhotim - MG</p>		<p>Área Interna Geométrica Figurativa Monocromática Tridimensional</p> <p>Instalação</p>	<p>Vermelho Móveis Tecido Sentar</p>
<p>Denilson Baniwa Yawareté, 2018</p>		<p>Área Externa Orgânica Figurativa Monocromática Bidimensional</p> <p>Grafite/Mural</p>	<p>Animais Padrões Amarelo Muro Parede</p>
<p>Osgemeos ICABoston, 2012 Boston, Estados Unidos</p>		<p>Área Externa Orgânica Figurativa Policromática Bidimensional</p> <p>Grafite/Mural</p>	<p>Muro Parede Pessoa Repouso</p>

<p>Marcelo Cidade Transeconomia real, 2007 Objeto em papel moeda 2,5 x 2,5 x 5 cm Políptico de sete partes (detalhe)</p>		<p>Área Interna Orgânica Figurativa Policromática Tridimensional</p> <p>Escultura/ dobradura</p>	<p>Papel Vestir</p>
<p>Cabelo “Luz com Trevas”, 2018</p>		<p>Área Interna Orgânica Figurativa Monocromática Tridimensional</p> <p>Instalação</p>	<p>Parede Luz Pessoa Repouso</p>

Fonte: Compilação da autora, 2020.

As cartas com as obras podem ser encontradas diagramadas para impressão e uso no Anexo 3, p.72.

Dinâmica e funcionamento do Jogo Obra a Obra

Uma vez com as imagens selecionadas, substituímos os rostos do Cara a Cara, tomando a configuração abaixo representada na Figura 14. O jogo Obra a Obra também deverá acompanhar as adaptações feitas nas regras e a tabela de orientação de termos artísticos, ambos descritos nos itens seguintes.

Figura 14 – Tabuleiro do primeiro protótipo de Obra a Obra



Fonte: A autora, 2020.

As regras aqui colocadas são baseadas nas oficiais disponíveis no *site* da Estrela⁴¹, porém adaptadas para o jogo cooperativo.

Modificações

De acordo com Salen e Zimmerman (2012), modificações ou *mods* são formas de customização de um jogo, elas podem estar previstas dentro do sistema de jogo ou não. Por estreitar as fronteiras do círculo mágico, tais alterações criam uma aproximação maior entre o jogo e a cultura, e de quem joga com a/o próprio *designer* do jogo.

As modificações chamam a atenção para as fronteiras do círculo mágico, criando atritos entre as versões existentes e alternativas do jogo. (...) As transformações do jogo são inerentemente transformadoras – elas, afinal, mudam literalmente o jogo (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, v.4, p. 75)

O autor e a autora ainda indicam três maneiras disso que chamam de *estratégias de resistência*, sendo que, nessa proposta de adaptação do Cara a Cara, observo duas delas: uma *estratégia de alteração* ao substituir os rostos do jogo original por obras de arte, e também uma *estratégia de reinvenção* ao adaptar seu próprio conjunto de regras para tornar o jogo cooperativo, forçando a uma mudança de método ao se jogar que não se preocupa mais em descobrir a obra/cara mais rápido que a outra pessoa, mas sim **junto** da outra pessoa, em sincronia.

Desse modo, disponibilizamos, no jogo Obra a Obra, cartas adicionais para que os jogadores e as jogadoras possam criar e inserir suas próprias obras de arte, constituindo-se portanto de modificadores de alteração antevistos pelo sistema do jogo.

Ainda ficam abertas todas as possibilidades de modificações aqui não expostas, mas algumas já previsíveis, como, por exemplo, um novo grupo de termos e acordos entre quem joga para as características de cada obra.

⁴¹ Disponível em: <<https://estrela.vteximg.com.br/arquivos/Manual-Cara-a-Cara.pdf>>. Acesso em: 28 jan. de 2020.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante alguns momentos da pesquisa, perguntei-me o quanto tudo isso era válido, afinal estava voltando em tópicos já amplamente discutidos há, pelo menos, 60 anos. Contudo, mudamos as plataformas de comunicação, mas não mudamos (o suficiente) nossos modos de pensar. Observar o quanto ainda reproduzimos, o quanto tantas escolas ainda reproduzem valores em arte que remontam ao início do século XX, fez-me atentar que é nossa obrigação voltar quantas vezes forem necessárias a esse debate. É nossa obrigação honrar as mulheres que foram pioneiras e se expuseram em uma sociedade machista, em ditadura(s), em famílias tradicionalistas, colocando muitas vezes suas próprias vidas em risco. Dar espaço e voz em igualdade com homens é o mínimo que podemos fazer em respeito a elas. Em especial, como professoras e professores, é também nosso dever, direito e responsabilidade fazê-lo.

Mesmo assim, talvez como reflexo dessa atmosfera ainda de opressão que nos parece perseguir, senti-me auto censurada particularmente na curadoria. Levando em consideração o desejo de levar o Obra a Obra para dentro de uma instituição religiosa e para Anos Iniciais do Ensino Fundamental, acabei por excluir artistas que provocam enftretamentos com questões da religiosidade e da sexualidade mais abertamente ou mais reconhecidamente.

De qualquer maneira, posso afirmar que, mesmo sendo alguém do meio do Ensino da Arte, preocupada e atenta a questões de gênero e representatividade, descobri, ao longo da pesquisa, inúmeras artistas de tamanho destaque no meio artístico que me indaguei (e reforcei a necessidade do levantamento aqui feito): como nunca havia as estudado antes?

Assim, com base nos estudos durante este curso de pós graduação, no qual, mesmo identificando tantas grandes artistas mulheres em atividade, não havia a reflexão no cotidiano escolar. Ficou evidente que não estamos estudando ou falando o suficiente sobre elas, tanto na escola quanto fora. Ainda priorizamos, normalmente de forma inconsciente, as figuras masculinas das diversas áreas de conhecimento. Isso se reflete em nossos currículos, nas relações de trabalho e invariavelmente em nossas vivências socioculturais.

Se alguns dos artistas que hoje são tidos como “Os grandes artistas da história” um dia também foram excluídos como os impressionistas, ou marginalizados como Van Gogh, mas que ainda foram considerados pioneiros de seus tempos, por que não se apropriar da Arte Contemporânea para contribuir na compreensão de nosso mundo agora?

Desse modo, da mesma forma que vimos, na teoria de *design* de jogos, que não fazer uma escolha ainda é uma escolha, intencional ou não, faz-se necessário, na arte, e na nossa

curadoria enquanto professores e professoras, pais e mães, uma tomada de consciência que nos tire da roda de reafirmação dos paradigmas que promovem desigualdades.

Resta ainda se observar: como que este jogo será recebido pela comunidade? Como medir e avaliar os impactos que ele pode causar? O que continuar adaptando para que seu potencial transformador seja ainda maior? Quais outras mudanças podem ser feitas fora da moldura fornecida pelo jogo original? Que tipos de expansões podem ser propostas? Ou ainda, de que outras formas podemos dar o próximo passo?

Se o jogo Obra a Obra vai realmente dar conta de um imaginário mais plural, equalizar, mesmo que um pouco, a desigualdade do museu imaginário de uma criança, neste momento não se pode prever. Mas se há uma chance, qualquer chance, de funcionar para alguém, já vale a tentativa. Bom jogo!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AKOTIRENE, Carla. **Interseccionalidade**. São Paulo: Pólen, 2019.
- AMÉRICO, Waléria. **Prêmio Pipa**, 2016. Disponível em: <<https://www.premiopipa.com/pag/artistas/waleria-americo/>>. Acesso em: 9 jan. 2020.
- ARCHER, Michael. **Arte Contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martis Fontes, 2001.
- ARTPRICE. Top 500 contemporary artists: #1 to #50. **artprice**, 2019. Disponível em: <<https://www.artprice.com/artprice-reports/the-contemporary-art-market-report-2019/top-500-contemporary-artists/top-500-contemporary-artists-1-to-50/>>. Acesso em: 2 jan 2020.
- BANIWA, Denilson. **Prêmio Pipa**, 2019. Disponível em: <<https://www.premiopipa.com/denilson-baniwa/>>. Acesso em: 8 jan. 2020.
- BERNARDINI, Elle D. **Elle de Bernardini**. Disponível em: <<https://www.elledbernardini.com>>. Acesso em: 19 jan. 2020.
- BORGES, Leandro. O Jogo da Vida. A Vida do Jogo. **Luz**, 2012. Disponível em: <<https://blog.luz.vc/tendencias/o-jogo-da-vida-a-vida-do-jogo/>>. Acesso em: 3 jan 2020.
- BOUCHER, Brian. Who Are the Top-Selling Brazilian Artists at Auction? **Artnet**, 2016. Disponível em: <<https://news.artnet.com/market/top-selling-brazilian-artists-auction-463841>>. Acesso em: 2 jan. 2020.
- BRAGA, Luiz. **Prêmio Pipa**, 2019. Disponível em: <<https://www.premiopipa.com/pag/luiz-braga/>>. Acesso em: 9 jan. 2020.
- CABELO. **Prêmio Pipa**, 2019. Disponível em: <<https://www.premiopipa.com/cabelo/>>. Acesso em: 9 jan. 2020.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.
- CATUNDA, Leda. **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural**, 2019. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa10215/leda-catunda>>. Acesso em: 4 jan. 2020.
- CIDADE, Marcelo. **Prêmio Pipa**, 2016. Disponível em: <<https://www.premiopipa.com/pag/artistas/marcelo-cidade/>>. Acesso em: 8 jan. 2020.
- DIAS, Belidson. **O i/mundo da educação na cultura visual**. Brasília: Editora da pós-graduação em arte da Universidade de Brasília, 2011. 210 p.
- DIEGUES, Isabel et al. **Arte brasileira para crianças**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2016.
- FIRMEZA, Yuri. **Prêmio Pipa**, 2018. Disponível em: <<https://www.premiopipa.com/pag/artistas/yuri-firmeza>>. Acesso em: 9 jan. 2020.

G1. 32ª Bienal de SP abre nesta quarta; mulheres são maioria dos artistas. **G1**, 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2016/09/32-bienal-de-sp-abre-nesta-quarta-mulheres-sao-maioria-dos-artistas.html>>. Acesso em: 02 jan. 2020.

GOMBRICH, Ernst. **The Story of Art**. Pocket. ed. London: Phaidon, 2010.

GOMES, Sonia. **Mendes Wood DM**, 2019. Disponível em: <<http://www.mendeswooddm.com/pt/artist/sonia-gomes/cv>>. Acesso em: 19 jan. 2020.

GRILO, Ivan. **Luciana Caravello Arte Contemporânea**, 2020. Disponível em: <<https://www.lucianacaravello.com.br/artistas/ivan-grilo>>. Acesso em: 7 jan. 2020.

GUIMARÃES, Cao. **Bio. Cao Guimarães**, 2013. Disponível em: <<https://www.caoguimaraes.com/bio/>>. Acesso em: 19 jan. 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2018.

KOCH, Lucia. cv. **Galeria Nara Roesler**, 2020. Disponível em: <https://nararoesler.art/usr/documents/artists/custom_cv_url/46/gnr_lucia-koch_cv.pdf>. Acesso em: 9 jan. 2020.

KOZERSKA-GIRARD, Zuzia. WHO'S SHE? - a guessing game about extraordinary women! **Kickstarter**, 2018. Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/projects/playeress/whos-she-a-guessing-game-about-extraordinary-women/description>>. Acesso em: 17 jan 2020.

LAGNADO, Lisette. **O nome do medo**. Rio de Janeiro: Instituto Odeon, 2017. 144 p. Disponível em: <<https://museudeartedorio.org.br/wp-content/uploads/2019/09/onomedomedo.pdf>>. Acesso em: 27 jan 2020.

LAGUNA, Lucia. **Prêmio Pipa**, 2017. Disponível em: <<https://www.premiopipa.com/pag/artistas/lucia-laguna/>>. Acesso em: 9 jan. 2020.

LEITE, Vanessa. “Em defesa das crianças e da família”: Refletindo sobre discursos acionados por atores religiosos “conservadores” em controvérsias públicas envolvendo gênero e sexualidade. **Sexualidad, Salud y Sociedad**, Rio de Janeiro, n. 32, p. 119-142, ago 2019. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1984-64872019000200119&lng=en&nrm=iso&tlng=pt#aff1>. Acesso em: 30 jan 2020.

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos: inquietações e buscas**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2010. p. 153-176. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/educar/article/view/2074/1726>>. Acesso em: 10 jan. 2019.

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos, para quê?** 12. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

LOPONTE, Luciana G.; COUTINHO, Andréa S. Artes visuais e feminismos: implicações pedagógicas. **Revista Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 23, n. 1, p. 181-190, jan/abr 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-026X2015000100181>. Acesso em: 15 jan 2020.

LOPONTE, Luciana Gruppelli. Gênero, educação e docência nas artes visuais. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 30, n. 2, p. 243-259, jul/dez 2005.

LOURO, Guacira L. **Gênero, sexualidade e educação. Uma perspectiva pós-estruturalista.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

MANHATTAN, Agrippina. Porque não houve grandes artistas travestis? **Revista da Graduação da Escola de Belas Artes - UFRJ**, Rio de Janeiro, p. 94-98, novembro 2017.

MIGUEL, Sylvia. Representatividade feminina no sistema artístico precisa ser mais bem avaliada. **Instituto de Estudos Avançados da Universidade de São Paulo**, 2017. Disponível em: <<http://www.iea.usp.br/noticias/representatividade-feminina-no-sistema-artistico-precisar-ser-melhor-avaliada>>. Acesso em: 1 jan. 2020.

MILAN, Denise. Biografia. **Denise Milan**, 2015. Disponível em: <<http://www.denisemilanstudio.com/pt/biography/index.html>>. Acesso em: 9 jan. 2020.

MOTTA, Aline. bio / cv. **Aline Motta**, 2019. Disponível em: <<http://alinemotta.com/bio-cv>>. Acesso em: 11 fev. 2020.

MUSEU DE ARTE DE SÃO PAULO ASSIS CHATEAUBRIAND. **Histórias das mulheres, Histórias feministas.** São Paulo: MASP, 2019.

MUSEU DE ARTE DO RIO. **Mulheres na Coleção MAR.** Rio de Janeiro: Instituto Odeon, 2019.

NEUENSCHWANDER, Rivane. cv. **Fortes D'Aloia & Gabriel**, 2019. Disponível em: <<http://fdag.com.br/app/uploads/2016/11/rivane-neuenschwander-cv-27.pdf>>. Acesso em: 22 fev. 2020.

NOCHLIN, Linda. **Porque não houve grandes mulheres artistas?** São Paulo: Edições Autora/ Publication Studio São Paulo, 2016.

OSGEMEOS. Biografia. **Osgemeos**, 2020. Disponível em: <<http://www.osgemeos.com.br/wp-content/uploads/2012/12/CV-Bilingue-OSGEMEOS.pdf>>. Acesso em: 8 jan. 2020.

PAULINO, Rosana. Exposições. **Rosana Paulino**, 2018. Disponível em: <<http://www.rosanapaulino.com.br/blog/exposicoes/>>. Acesso em: 19 jan. 2020.

PILON, Mary. **The Monopolists: Obsession, Fury, and the Scandal Behind the World's Favorite Board Game.** New York: Bloomsbury, 2015.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: cultura.** São Paulo: Blucher, v. 4, 2012.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos.** São Paulo: Blucher, v. 1, 2012.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: interação lúdica.** São Paulo: Blucher, v. 3, 2012.

SHERWIN, Adam. Guess Who's sexist? Classic board game's gender bias leaves six-year-old fuming. **Independent**, 2012. Disponível em: <<https://www.independent.co.uk/news/uk/home-news/guess-who-s-sexist-classic-board-game-s-gender-bias-leaves-six-year-old-fuming-8324067.html>>. Acesso em: 27 jan 2020.

SILVA, Edson Rosa da. O Museu imaginário e a difusão da cultura. **Semear**, Rio de Janeiro, v. 6, não paginado, 2002. Disponível em: <http://www.lettras.puc-rio.br/unidades&nucleos/catedra/revista/6Sem_14.html>. Acesso em: 01 jan 2020.

SIMIONI, Ana Paula Cavalcanti; ELEUTÉRIO, Maria de Lourdes. Mulheres, arquivos e memórias. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, São Paulo, n. 71, p. 19-27, dez. 2018. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/rieb/article/view/152627/149096>>. Acesso em: 28 jan. 2020.

SOUZA, Edvandro L. S. **Fronteiras, lugares de solidariedade: O que dizem os programas de Artes Visuais para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental sobre as diversidades sexuais e de gênero?** Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2017.

SP-ARTE. As Guerrilla Girls chegaram! Exposição no Masp faz retrospectiva do coletivo feminista. **SP-Arte**, 2017. Disponível em: <<https://www.sp-arte.com/noticias/as-guerrilla-girls-chegaram-exposicao-no-masp-faz-retrospectiva-do-coletivo-feminista/>>. Acesso em: 10 jan. 2020.

THEORA DESIGN. Guess Who? **Theora Design**. Disponível em: <<http://theoradesign.com/product/?n=Guess%20Who?>>. Acesso em: 26 jan 2020.

Regras do Jogo

Cada jogador e jogadora possui um acervo (tabuleiro) de arte e juntas/os possuem uma pequena galeria que dá para expor 2 obras por vez (as peças do tabuleiro). A cada partida do jogo, deve-se eleger uma obra de cada acervo para ir para a exposição naquele dia! Vocês, curador e curadora, precisam fazer as perguntas certas para descobrir quais duas obras serão essas. Se uma obra for escolhida e a outra não, vai virar bagunça na galeria! Então olhe nos olhos de sua sócia ou de seu sócio para que juntas/os vocês descubram, na mesma rodada, qual obra vai ser exposta naquele dia!

COMEÇANDO O JOGO

Cada jogadora ou jogador escolhe um tabuleiro e o coloca com todas as obras levantadas e voltadas para si. Então cada pessoa pega uma carta do baralho sem que a outra veja. Essa será a OBRA que deverá ser adivinhada pela/o companheira/o de jogo. Coloque essa carta na fenda do seu tabuleiro.

Decida quem vai começar o jogo. Cada jogadora ou jogador deverá fazer perguntas para tentar adivinhar qual é a sua OBRA. Essas perguntas deverão ser sobre as características da obra. Só poderá ser feita uma pergunta por vez.

CUIDADO: Você só pode responder SIM ou NÃO.

De acordo com a resposta, você irá descartando (voltando a figura para baixo) as obras que não possuem a característica perguntada. Exemplo: se você perguntar se a obra é em preto e branco e a resposta for SIM, abaixe todas as obras que forem coloridas. E assim sucessivamente.

CARACTERÍSTICAS QUE PODEM DIFERENCIAR AS OBRAS

Neste jogo cada obra pertence a um conjunto limitado de mídias artísticas, são elas: pintura, escultura, instalação, performance, grafite/mural, móvel e bordado. Além disso, toda obra tem seu conjunto próprio de elementos visuais que podem ser comparados e contrastados, deixando em aberto a eleição de outros atributos das imagens. Esses elementos são:

Tabela 8 – Elementos visuais gerais das obras

Em área externa	Em área interna
Observe a imagem. Há um jardim, céu, rua, ou talvez um muro nela? Se SIM , é uma ÁREA EXTERNA .	Observe a imagem. Há um jardim, céu, rua, ou talvez um muro nela? Se NÃO , é uma ÁREA INTERNA .
Geométrica	Orgânica

Observe a imagem. Ela possui muitas formas geométricas, como círculos, triângulos, esferas ou traços e planos muito retos? Se sim, ela é GEOMÉTRICA.	Observe a imagem. Ela possui muitas formas sinuosas e curvas? Se sim, ela é orgânica. Na dúvida, na ausência dos elementos geométricos, ela também é ORGÂNICA.
Figurativa Observe a imagem. Você pode afirmar com clareza o objeto que ela representa? Se sim, ela é FIGURATIVA.	Abstrata Observe a imagem. Ela não se parece muito com algo do seu dia-a-dia, mas pode inventar algo com que ela se pareça? Se sim, ela é ABSTRATA.
Monocromática Observe a imagem. Nela só tem uma cor, mais os pretos e os brancos, ou talvez só mesmo preto e branco? Se sim, ela é MONOCROMÁTICA. <u>Atenção! Se for uma área externa considere somente a cor da obra.</u>	Policromática Observe a imagem. Há pelo menos duas cores diferentes ou mais nela, sem contar os pretos e os brancos? Se sim, ela é POLICROMÁTICA.
Bidimensional Observe a imagem. Ela parece plana, como se você só pudesse vê-la apenas de frente? Como se fosse um desenho ou uma pintura? Se sim, ela é BIDIMENSIONAL.	Tridimensional⁴² Observe a imagem. Ela representa um objeto que você poderia olhar de vários ângulos, manipular ou um lugar que você pudesse caminhar por ele? Se sim, ela é TRIDIMENSIONAL.

Fonte: Elaborada pela autora.

QUANDO TERMINA O JOGO

O jogo termina na jogada seguinte quando uma das jogadoras ou um dos jogadores tiver apenas 1 OBRA revelada.

COMO GANHAR O JOGO

Lembre-se que este é um jogo cooperativo, vocês ganham ao conseguirem deixar, na mesma rodada, no máximo, 4 OBRAS levantadas ao todo. Quanto menos, melhor!

No momento que 1 carta é descoberta em um dos lados, é necessário ter a menor quantidade possível de opções abertas no outro campo. O objetivo do jogo é revelar quais são as duas obras do acervo que serão expostas no dia de hoje, uma de cada tabuleiro. No momento que em um dos acervos restar apenas 1 OBRA em pé, jogue a última rodada depois observe os acervos. Se eles tiverem juntos 5 ou mais opções, todo mundo perde, a sala de exposição ficou tão cheia de obras que ninguém nem conseguiu entrar.

⁴² No jogo, todas as obras são fotografias, bidimensionais por natureza, portanto tridimensional será o que pudermos supor a partir da representação da obra.

ANEXO B – Dez artistas brasileiros mais valorizados nos leilões de arte internacionais

Conheça os dez artistas brasileiros mais valorizados nos leilões de arte internacionais.



Com a aproximação da 12ª SP-Arte, que vai acontecer de 7 a 10 de abril no Pavilhão da Bienal no Ibirapuera, em São Paulo, o foco do mercado internacional está voltado para a arte brasileira, já que a feira vem conquistando cada vez mais reconhecimento global e 70% das galerias expositoras são nacionais. Prova disso é a divulgação de alguns números pelo site *Artnet*, que listou os dez artistas brasileiros *top sellers* em leilões de arte nos últimos dez anos, classificados de acordo com o valor total em dólares das obras comercializadas. O site aponta também o preço médio das obras nos leilões e o preço máximo pago por uma obra de cada artista. Vamos lá:



1. Vik Muniz

Total: US\$ 34.4 milhões por 802 obras

Média: US\$ 42.896

Maior preço: US\$ 293,000, obtidos em um leilão da Christie's de Nova York em novembro de 2015 por uma série de seis fotografias feitas em açúcar retratando crianças cujos pais trabalhavam em plantações de cana-de-açúcar na ilha de St. Kitts, nas Índias Ocidentais.

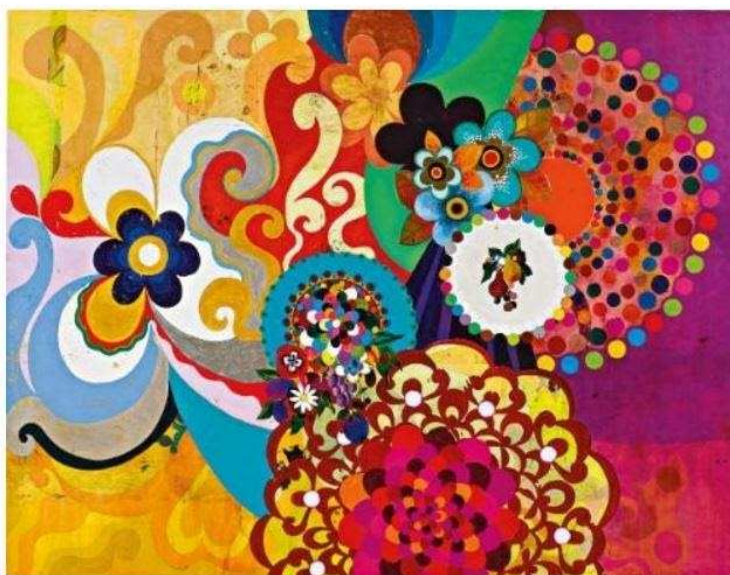


2. Sérgio Camargo

Total: US\$ 27.2 milhões por 82 obras

Média: US\$ 331.921

Maior preço: US\$ 2.2 milhões por '*Sem Título (Relevo N° 21/52)*', uma abstração de 1964. A obra quase quadruplicou seu valor máximo estimado de US\$ 600,000 ao ser leiloadada pela Sotheby's de Nova York em novembro de 2013.

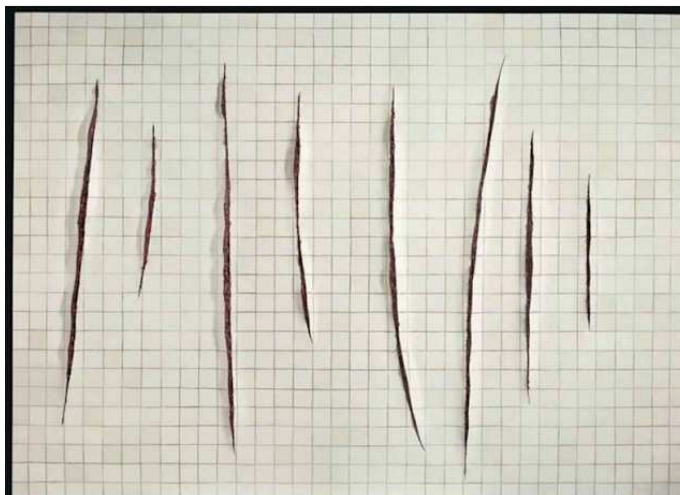


3. Beatriz Milhazes

Total: US\$ 25.8 milhões por 73 obras

Média: US\$ 353.045

Maior preço: US\$ 2 milhões por '*Meu Limão*', pintura acrílica com cerca de três metros de largura, vendida na Sotheby's de Nova York em novembro de 2012, mais do que dobrando sua estimativa máxima de US\$ 900,000.



4. Adriana Varejão

Total: US\$ 15.3 milhões por 37 obras

Média: US\$ 413.431

Maior preço: US\$ 1.8 milhão por '*Parede com Incisões à la Fontana II*', obra de 2001 que quase quadruplicou sua estimativa máxima de cerca de US\$ 482,000 ao ser leiloadada na Christie's de Londres em fevereiro de 2011.



5. Cândido Portinari

Total: US\$ 11 milhões por 58 obras

Média: US\$ 189.391

Maior preço: US\$ 1.4 milhão por '*Meninos soltando Pipas*' (1941), na Christie's de Nova York em maio de 2013, também acima de seu valor estimado.



6. Lygia Clark

Total: US\$ 9.5 milhões por 13 obras

Média: US\$ 728.084

Maior preço: US\$ 2.2 milhões por '*Contra Relevo (Objeto N. 7)*', de 1959, que quase triplicou sua estimativa máxima de preço na Phillips New York em maio de 2013.



7. Alfredo Volpi

Total: US\$ 7.9 milhões por 28 obras

Média: US\$ 283.833

Maior preço: US\$ 842.500, mais do que duplicando a estimativa para '*Bandeirinhas Estruturadas*' (c. 1966) na Christie's de Nova York, em novembro de 2011.



8. Emiliano Di Cavalcanti

Total: US\$ 7.5 milhões por 81 obras

Média: US\$ 92.249

Maior preço: US\$ 886.000, para '*Mulher Deitada com Peixes e Frutas*' (1956), conforme estimativa prevista na Christie's New York, em novembro do ano 2000.



9. Mira Schendel

Total: US\$ 6 milhões por 73 obras

Média: US\$ 82.445

Maior preço: US\$ 845.000, alcançado por '*Sem título (Objeto Gráfico)*' c. 1967-68, quase triplicando sua estimativa máxima de US\$ 300,000 na Sotheby's New York em maio de 2014.

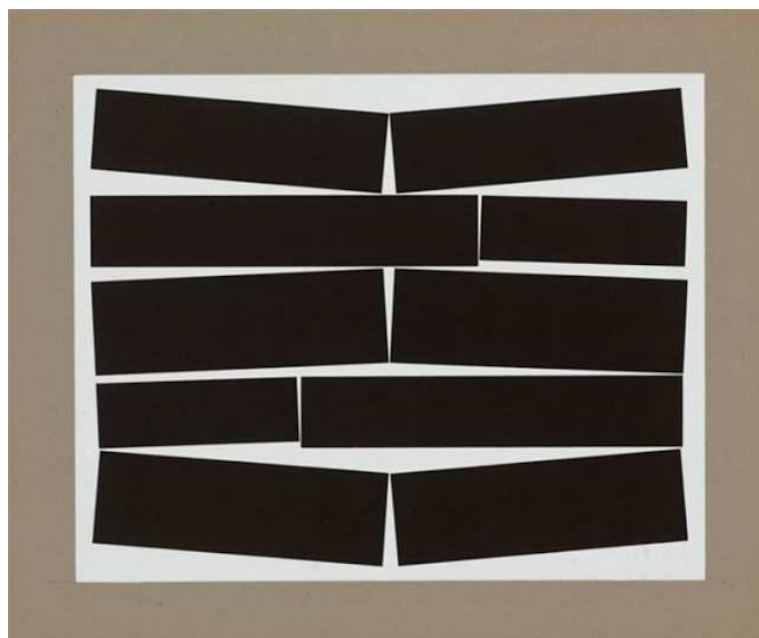


10. Fernando e Humberto Campana

Total: US\$ 5.6 milhões por 240 obras

Média: US\$ 23.209

Maior preço: US\$ 253.000, por '*Sofá Sushi*' (2003), na Phillips de Pury & Co., Nova York, em dezembro de 2007.



E ainda: Hélio Oiticica

Embora o número relativamente baixo de obras de Hélio Oiticica resulte em apenas catorze peças leiloadas, nenhuma lista com os maiores artistas brasileiros seria completa sem ele.

Total: US\$ 3.2 milhões por 20 obras

Média: US\$ 160.587

Maior preço: US\$ 362.500 por '*Metaesquema (Dois Brancos)*', de 1958, um guache que triplicou sua estimativa máxima de US\$ 120,000 na Christie's New York, em novembro de 2010.

Fonte: Brian Boucher – Artnet – 05 abr 2016. Tradução e adaptação: Simone Catto.

Tradução retirada de: <http://peneira-cultural.blogspot.com/2016/04/conheca-os-dez-artistas-brasileiros.html>. Acesso em 18 jan 2020.

ANEXO C – Cartas para impressão

Cartas para imprimir duas vezes e substituir as cartas do tabuleiro tradicional de Cara a Cara.

