A Pele do Invisível

Programa Educativo

A Sul.
O Sombreiro

MAAN
Memorial Dr António Agostinho Neto

Programa educativo com o Apoio

ITA
Fique ligado

Artista
Iris Buchholz Chocolate

em colaboração com
Victor Gama (som)
Irina Vasconcelos (performance)

Programa Educativo
vamos ler!

Mediação Cultural

A [...] criação de serviços educativos vem-se assim revelando crescentemente diversa [...]. Tratando-se de um campo de acção cultural em transformação [...], os serviços educativos reinventam o modo de relacionamento dos públicos com as instituições culturais e, de forma mais ampla, com a prática artística e criativa.

— Pedro Quintela

"Aquele que aprende, ensina."

— Provérbio Etíope

"Vê-se claramente apenas com o coração, o essencial é invisível para os olhos."

—Antoine de Saint-Exupéry

"Como Picasso uma vez disse, a arte não é feita para decorar paredes. Ela serve para colocar o que Ernst Bloch chamou a questão essencial: a questão do 'nós'. Quem somos, como vivemos, o que sentimos, como vamos conviver? [...] *As respostas a estas perguntas podem ser problemáticas* [...] *sendo sempre uma proposta feita por um indivíduo."*

— Simon Njami

A aproximação entre o público e a arte provoca o encontro entre a sociedade, a história, as pessoas, as ideias, o conhecimento, a diversidade, o distanciamento e o acolhimento.

Como conversar sobre coisas que não se falam? Que não se vêem?

A partilha de experiências e a reflexão sobre elas legitima-as, já que nos apropriamos efectivamente dos pensamentos quando deixam de pertencer somente a nós.

A troca de ideias e de capacidades favorece o acesso às certezas e incertezas que carregamos sobre um tema. As suposições tornam-se possibilidades e a (des)construção do trabalho torna-se concreta:

Por isso, o programa educativo reflecte o passado, vivencia o presente e foca-se nas possibilidades futuras.

Perguntas:
O que significa o que vejo?
O que sinto?
Porque sinto o que sinto?
O que penso?
Porque penso o que penso?
O que amo?
Do que tenho medo?
O que é importante na vida?
Como imagino o futuro?
O que são preconceitos?
O que significa o silêncio?
Tenho (in)certezas?

Objectivos:

Estabelecer um diálogo entre as gerações, que prossiga além da exposição.

Estimular conversas sobre a arte e a criatividade artística nas escolas.

Contribuir para o reforço da coesão e integração social.

Desenvolver práticas colectivas de sociabilidade e de cidadania activa.

A Sul, O Sombreiro ou A Pele do Invisível

"O passado não está morto... nem sequer é passado".[1]

Na exposição A Sul. O Sombreiro, a artista **Íris Buchholz Chocolate** revela a sua inquietude com o silêncio com que são tratados os temas que nunca são falados. Reflectindo sobre essa questão, a artista rebusca num antepassado seu, na história do seu país e de Angola e na universalidade da violência e repressão, o outro, o mesmo.

Inspirada no romance homónimo de Pepetela, captura a hipocrisia e barbaridade dos primórdios da colonização de Angola e convida-nos a revisitar um passado em que os horrores do extermínio dos povos nativos da América Latina se entrelaçam com a desumanidade do tráfico transatlântico de escravos, numa época em que a Europa celebrava um Iluminismo sustentado pela instituição da inferioridade racial de outros povos.

O que o mundo esquece? E o que lembra? Somos as vítimas ou somos os culpados? Haverá certezas na vida?

Numa exposição composta por várias instalações, somos imediatamente imersos em 'Alguns nunca viram o mar', uma instalação que recorda a diáspora, a quebra e dispersão de laços familiares e culturais. Avançamos para uma série de peças feitas em metal, cabelo artificial trançado, seda e penas de pavão. Evocam as três instituições do poder colonial: o secular, o eclesiástico e o militar. A orientação das peças coloca-as "em conversa" umas com as outras, reflectindo a dinâmica geográfica da época. Do horror embelezado por tranças e penas, do **manto imperial** inspirado num paisagismo barroco assente no esclavagismo, os olhos das penas de pavão são testemunhos mudos. **As perucas** desmascaram a impostura. **A mitra e capa do Bispo** aludem à persuasão da missão civilizacional cristã conivente. **As luvas e a armadura** atestam a brutalidade da coerção. Os vídeos **'Bakamas'** sobrepostos às peças, vibram em afirmação da herança ancestral pré-colonial. Os territórios colonizados não eram "espaços vazios".

A instalação de som multi-canal em linha **'pele de tatu'**, reproduzindo som composto por cantos de pássaros imitados por vozes humanas e sons da floresta tropical, da autoria de **Victor Gama**, quebra o silêncio implícito que reveste as obras, proporcionando ao visitante um envolvimento literal ou metafórico com as figuras e objectos expostos, como se se tratasse de uma membrana que os envolve oferecendo-lhes outra possível camada de significados e interpretações.

Como nos distanciarmos do passado quando carregamos o estigma de sermos os descendentes das vítimas e dos opressores?

As peças, suspensas, sem corpo, encarnam os traumas da migração forçada, humilhação cultural e sobrevivência dos povos colonizados. Traumas que, passados de geração para geração, são revividos, até aos dias de hoje, em guerras civis, conflitos, genocídios e desigualdades norte e sul. A passividade emudece-nos e distancia-nos uns dos outros, tornando-nos eixos que giram em torno de si próprios, alheios a uma realidade idêntica em que todos participamos, a pele do invisível.

Como se conversa sobre temas que nunca são falados?

Impelida pela necessidade de interagir, a artista propõe a catarse através do diálogo com a dualidade intrínseca de cada peça. Criação e destruição. Amor e ódio. Paz e conflito. Contrapõe a estas dicotomias o resgate do nosso corpo, que regista as nossas experiências e nos relembra quem somos. A instalação das séries **'Fio das Missangas'** (em cera de abelha e cabelo artificial)

encarna a dor e as marcas deixadas em cada geração. **'Momentos de Aqui'** (em tinta-da-china) reproduz o acto de pentear, afrontando a artificialidade da peruca barroca à criatividade das tranças.

"O passado está presente no nosso presente".[2]

Abandonando a dialéctica moderna com que se trata estes temas, a artista lança-se do analítico, baseado na utilidade, para o intuitivo, fundamentado na participação, canalizando o universal para o particular, pondo em causa não 'quem somos', mas 'porque somos o que somos'. Exterioriza o passado (colonial) interiorizado no presente (pós-colonial) que se externaliza para um potencial futuro (descolonial). Concorre com as reflexões de Walter Mignolo que discursa sobre "... processos globais para a descolonização da estética e libertação da estese"[3]. Abraça as ponderações de Lewis Gordon que afirma, "não temos outra opção senão construir as opções sobre as quais depende o futuro da nossa espécie"[4].

Avista-se um futuro, ao qual só poderemos chegar enfrentando os dilemas do presente, assumidos pela performance de **Irina Vasconcelos** (**'O bobo da corte'**), em que, inventando um diálogo com as figuras suspensas, o presente confronta o passado numa tentativa de reconciliação.

"Para entendermos o futuro, há que conhecer o passado, porque a não ser que só haja roturas profundas, somos amanhã o que somos hoje e fomos ontem. Por isso, lembrar-nos do passado não é apenas conhecer o que já foi, mas também pensar o futuro".[5]

Numa era em que África 'se reencontra', torna-se cada vez mais urgente buscarmos alternativas ao que 'é' e ao que 'já foi'. Este processo de autoconhecimento já não é a "procura da alma africana imortalizada nas máscaras", descartada por Isaa Samb no Festival Senghor de 1966. É o legado por elas deixado em contínua metamorfose.

Questionando os nossos sonhos e desejos, a lenda contada pelo desenho Sona dos povos Côkwe (manto imperial) adverte-nos sobre a finitude da vida humana.

Em contínua experimentação, a exposição não termina na universalidade e individualidade da experiência humana. Visualiza o futuro, viaja em possibilidades, inventa outros lugares, outras situações. Converge a necessidade de imaginarmos conjuntamente um futuro em que as diferenças coexistam.

O programa educativo da exposição **'A Pele do Invisível'** realizará varios workshops sobre os temas. Incluirá também a disponibilização de material educativo sobre a exposição a mediadores culturais e professores para a sua posterior discussão noutras arenas.

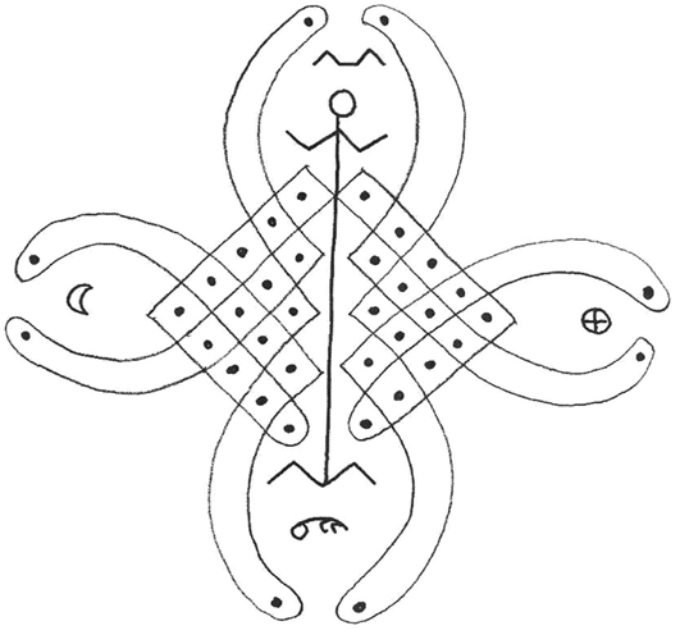
1 Requiem for a Nun, William Faulkner
2 The Pain of the Future Generations
3 Em dissertação sobre o evento Black Europe Body Politics 2012
4 Fanon and Development. A Philosophical Look, 2011, Lewis Gordon
5 Alexandra Barahona de Brito

MANTO IMPERIAL

Em vez dum símbolo de poder, o desenho sona conta o mito sobre nossa mortalidade. No manto, vêem-se outros desenhos, que se referem ao paisagismo europeu dos séculos passados.

"O Homem, na sua relação com a Natureza e no seu relacionamento com o outro, conseguiu inventar formas diversas para exprimir os seus pensamentos, os seus sentimentos, as suas emoções, as suas preocupações e também as suas angústias e desejos. Em quase todo o planeta habitado pelo homem foram descobertos vestígios que fundamentam esta realidade. [...] uma das formas de expressão inventada pelos Côkwe foi a utilização do chão arenoso húmido para se comunicarem. [...] o sistema educativo côkwe incluía esse elemento filosófico-artístico como uma das formas para se aceder à sabedoria milenar da sua tradição. Os contos, os mitos, os ditos e os provérbios incarnaram a experiência vivida dos nossos povos e constituem um suporte importante tanto na fase de formação do jovem, que se prepara para assumir funções sociais no seio da sua comunidade, como para o próprio adulto que a eles recorre como referência para a resolução deste ou daquele problema. [...]"
Cardosos, 2004

Os desenhos eram feitos pelo Akwa kuta sona (Conhecedor dos desenhos). "Quando a figura é muito complicada, o desenho é feito em silêncio. Contudo, quando é simples, a história é contada ao executar-se o desenho."
Muitos *sona* são simétricos e são traçados com apenas uma linha. No final, apaga-se o desenho do chão. Mas os sona mais complicados só alguns velhos *múnue ualele* (de 'dedo leve') sabiam fazer.
A realização destes desenhos respeita determinadas regras que têm em conta a sabedoria e as lendas daquele povo. Estes desenhos respeitam também regras de geometria e matemática ao mesmo tempo que evocam um forte sentido de identidade.



DESENHO SONA — KALUNGA

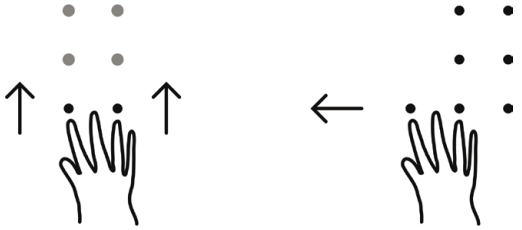
Kalunga, Deus, figura desenhada na areia. Representa a seguinte lenda entre os Côkwe da região de Saurimo: "Nesse tempo, o Sol quis ser compensado pela sua homenagem a Deus. Caminhou, caminhou até encontrar o caminho que leva a Deus, e apresentou-se diante de Deus. Deus deu-lhe um galo e disse-lhe: 'Vem ter comigo amanhã, antes de partires.' Depois de se retirar da presença de Deus, o Sol deitou-se. No dia seguinte, logo de manhã, o galo que Deus lhe tinha dado cantou: o Sol levantou-se imediatamente e apresentou-se diante de Deus, que lhe disse: 'Ouvi cantar o galo que te tinha dado ontem de manhã para tua ceia. Podes ir-te embora, mas apresenta-te aqui todos os dias...' É por isso que o Sol dá a volta ao mundo e aparece todos os dias. A Lua também veio visitar Deus. Também ela recebeu um galo e guardou-o durante a noite seguinte. No dia seguinte, quando o galo cantou, a Lua apresentou-se diante de Deus, com o seu galo debaixo do braço. Deus disse-lhe: 'Também não comeste o galo que te dei ontem à noite para a tua ceia. Muito bem. A partir de agora, vem aqui ter comigo de vinte e oito em vinte e oito dias.' E não é o que tem feito a Lua até hoje?... O Homem, por sua vez, foi fazer a sua visita a Deus. Recebeu igualmente um galo, mas como tinha muita fome depois da viagem, matou o galo, comeu metade nessa noite e guardou a outra parte para a viagem de regresso. No dia seguinte, o Sol já ia alto no céu quando o nosso Homem acordou. Comeu o que restava do galo e foi despedir-se do seu divino anfitrão. Deus disse-lhe: 'E o galo que te dei ontem à noite? Não o ouvi cantar nesta manhã.' O Homem começou a ficar com medo: 'Tinha muita fome. Matei-o. Comi metade do galo ontem à noite e a outra metade hoje de manhã, para me dar forças para a viagem de regresso.' 'Muito bem, muito bem,' respondeu o Eterno, 'o galo era teu. Mas, agora escuta. Sabes que o Sol e a Lua também me vieram visitar. Cada um recebeu um galo, como tu, mas nenhum deles o matou. É por isso que nem o Sol nem a Lua morrerão. Mas tu que mataste o teu galo, morrerás como ele. E quando morreres, virás aqui apresentar-te de novo.' E a prova que tudo isso é verdade, não continuam o Sol e a Lua como no tempo dos nossos avós? E nós, Homens, não iremos todos morrer? No desenho, figura de cima representa Kalunga, a de baixo o Homem, a da esquerda o Sol, a da direita a Lua. A linha vertical que reúne os pontos centrais representa o caminho que leva a Deus."

© *Sona – desenhos na areia.* Sonja Skaug, Unni Skogen, 2004.

EXECUÇÃO DOS DESENHOS:

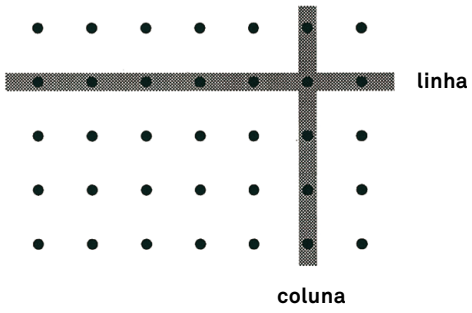
Os desenhos são uma escrita particular, sem letras, nem alfabeto. É uma linguagem constituída por pontos e linhas.

Depois de limpar e alisar o chão, o contador de histórias, que é ao mesmo tempo o desenhador, marca os primeiros pontos com as pontas dos dedos estendidos. Ele usa o dedo indicador e o dedo anelar da sua mão direita.



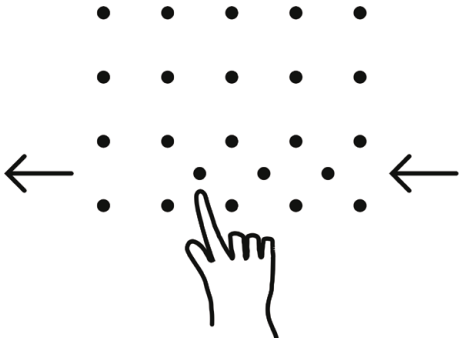
Para fazer pontos da direita para a esquerda, ele mantém a ponta do seu dedo anelar sobre o último ponto marcado no chão, enquanto marca um novo ponto com o dedo indicador, garantindo que a distância entre dois pontos consecutivos de uma linha é sempre a mesma.

Desta forma, os Côkwe marcam na areia uma matriz rectangular de pequenos pontos. As linhas são perpendiculares às colunas de pontos.

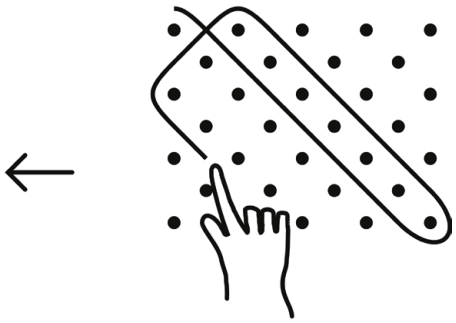


Esta matriz rectangular tem dimensão de 5 por 7. Isso significa que tem 5 linhas e 7 colunas.

Dependendo do desenho a executar, às vezes é necessário marcar pontos adicionais no centro dos quadrados dos pontos da matriz.

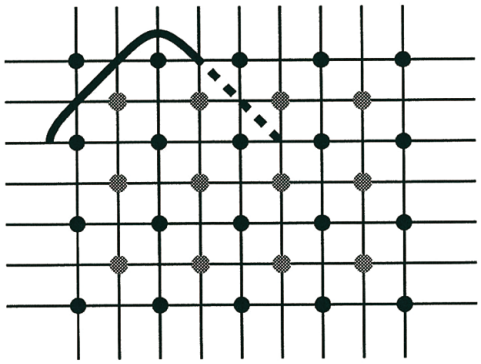


Assim que todos os pontos necessários estiverem marcados, inicia-se a execução da figura. Os Côkwe estão acostumados a desenhar na areia com o dedo indicador da mão direita.



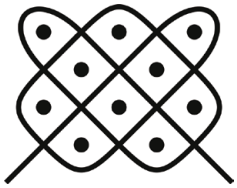
Podes executar os desenhos Côkwe numa folha de papel, usando lápis ou canetas de cor. No entanto, se preferires, tenta desenhar na areia ou mesmo no chão.

Para simplificar a actividade, sugerimos a utilização de papel quadriculado. Vamos ao trabalho!



© *Geometria Sona de Angola, Matemática duma Tradição Africana.* Paulo Gerdes, 2008.

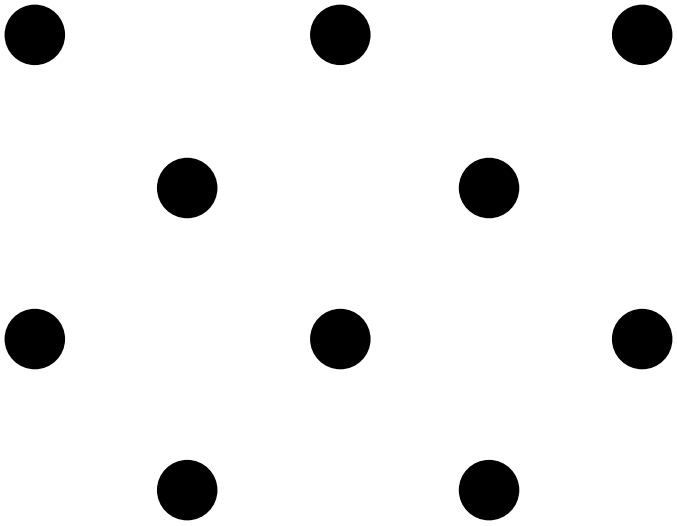
DESENHO SONA — O GALO (PASSADO)



EXERCÍCIO

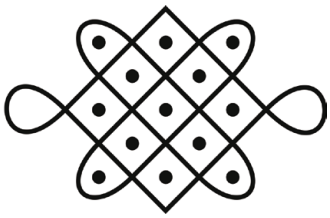
Repete o desenho acima traçando uma única linha sem levantar o lápis. Depois tenta novamente numa folha de papel em branco. Tire fotocópias para cada aluno. A primeira tentativa deve ser executada a lápis.

Os mais novos podem desenhar em volta dos pontos já feitos, enquanto que os mais crescidos devem elaborar o desenho desde o início.



© *Geometria Sona de Angola, Matemática duma Tradição Africana.* Paulo Gerdes, 2008.

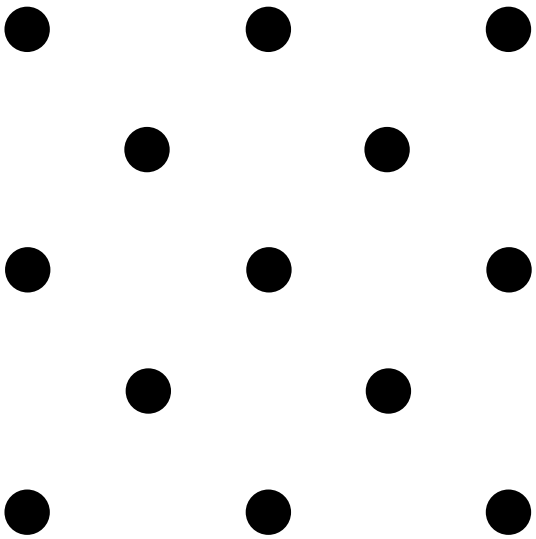
DESENHO SONA — DANÇARINO (PASSADO)



EXERCÍCIO

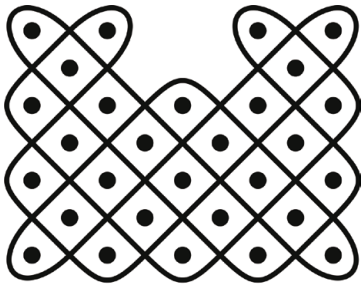
Repete o desenho acima traçando uma única linha sem levantar o lápis. Depois tenta novamente numa folha de papel em branco. Tire fotocópias para cada aluno. A primeira tentativa deve ser executada a lápis.

Os mais novos podem desenhar em volta dos pontos já feitos, enquanto que os mais crescidos devem elaborar o desenho desde o início.



© *Geometria Sona de Angola, Matemática duma Tradição Africana.* Paulo Gerdes, 2008.

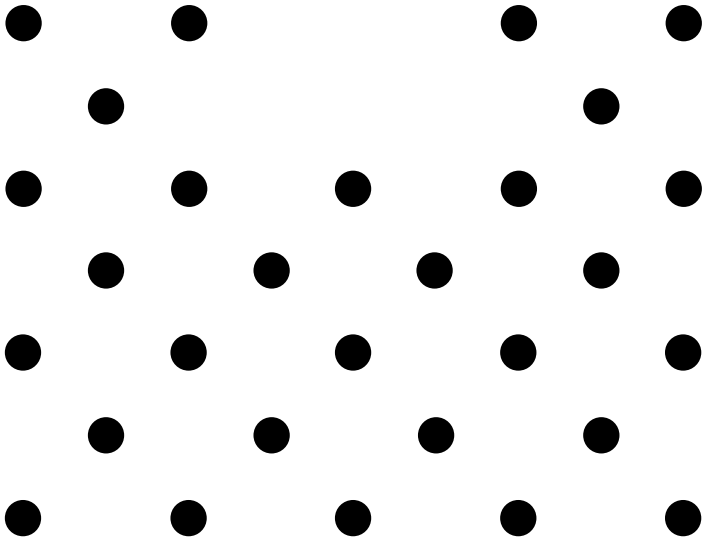
DESENHO SONA — MUIOMBO (PASSADO)



EXERCÍCIO

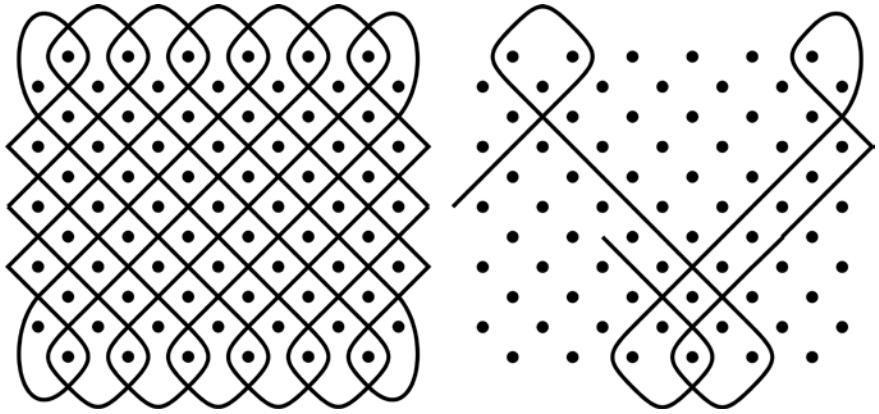
Repete o desenho acima traçando uma única linha sem levantar o lápis. Depois tenta novamente numa folha de papel em branco. Tire fotocópias para cada aluno. A primeira tentativa deve ser executada a lápis.

Os mais novos podem desenhar em volta dos pontos já feitos, enquanto que os mais crescidos devem elaborar o desenho desde o início.



© *Geometria Sona de Angola, Matemática duma Tradição Africana.* Paulo Gerdes, 2008.

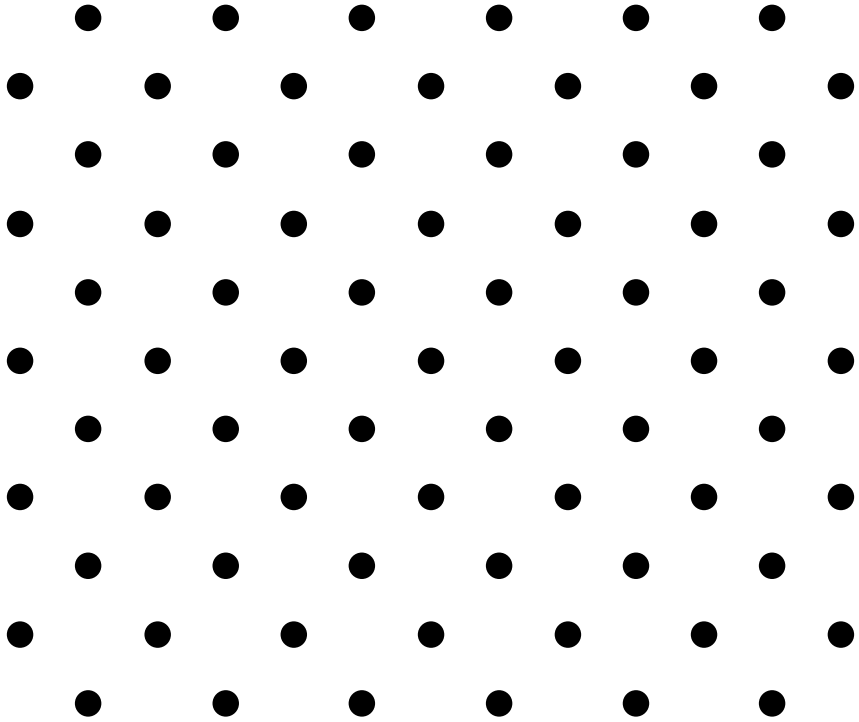
DESENHO SONA — FOGO (PASSADO)



EXERCÍCIO

Repete o desenho acima traçando uma única linha sem levantar o lápis. Depois tenta novamente numa folha de papel em branco. Tire fotocópias para cada aluno. A primeira tentativa deve ser executada a lápis.

Os mais novos podem desenhar em volta dos pontos já feitos, enquanto que os mais crescidos devem elaborar o desenho desde o início.



© *Geometria Sona de Angola, Matemática duma Tradição Africana.* Paulo Gerdes, 2008.

ANTÍLOPE

AVE

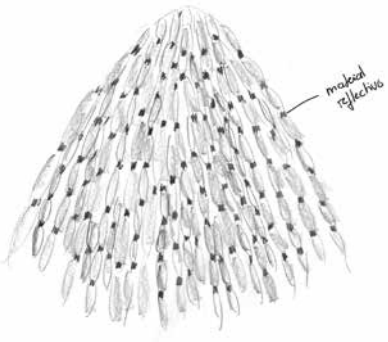
AVE

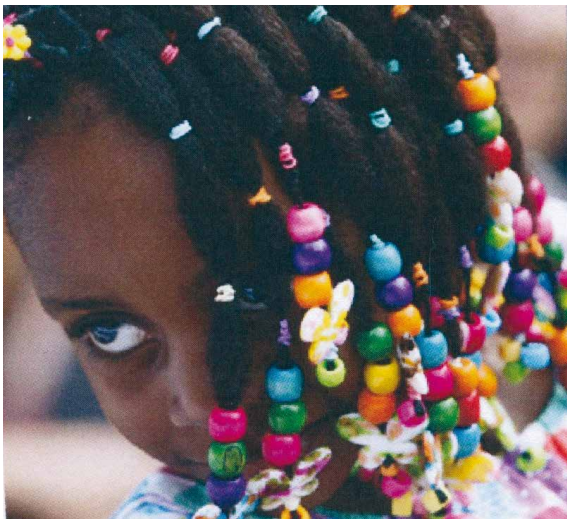
CARANGUEJO

RATO

MORÇEGO COM ASAS ABERTAS

© *Geometria Sona de Angola, Matemática duma Tradição Africana.* Paulo Gerdes, 2008.





BAKAMA (PASSADO)

"O papel dos antepassados em África é o de guardar viva a recordação das nossas origens e da nossa história. [...] O culto aos antepassados impede que os africanos cheguem a ser pessoas desenraizadas, sacudidas pelo vento de todas as modas ou ideologia passageira."

— M. Amba Oduyoye

Identidade Cultural

Os Bakamas dos povos N'goyo de Cabinda permitem aos vivos interagir com os seus antepassados e assegurar a reconciliação entre os mortos e os vivos.

Cada máscara representa a essência espiritual de um antepassado, que pode ser evocado para testemunhar determinado ritual. Os Bakamas podem aparecer durante celebrações no seu distrito, trajando sempre sua máscara, suas folhas de bananeira secas e objectos dedicados ao antepassado representado.

A câmera fixa observa os movimentos da dançarina, que enverga um traje feito de muitas tiras de tecido sobre as quais se costurou material reflexivo. As tiras inspiram-se nas "missangas" utilizadas nas tranças finas dos penteados das crianças. Elas rodopiam, gerando um fluxo medidativo de pontos cintilantes no escuro, uma atmosfera sonhadora que pretende criar uma ligação poética com os antepassados.

EXERCÍCIO

'Carta ao bisavô'

Em África, quando morre um velho, desaparece uma biblioteca. Se pudesses escrever uma carta ao teu bisavô, o que escreverias? Que perguntas farias? O que gostarias que te contasse? O que buscarias no passado do teu bisavô e trarias para o presente?

Objectivo:

Consciencialização sobre herança e identidade cultural.

NATUREZA (PRESENTE)

"Há uma coisa que se deve realizar: a harmonia, melhor, a amizade com a natureza feita por Deus precisamente para o homem."

— P. Raul Altuna

Natureza / O Quetzal

O quetzal é o símbolo nacional e nome da moeda da Guatemala. É uma ave rara e mitológica, figurando em muitas lendas dos antigos povos Inca, Maia e Asteca da América Central. Venerada e cobiçada pela beleza de suas penas, esta ave já foi caçada até ao perigo de extinção. Hoje em dia, sobrevive em áreas protegidas e é muito visitada por ornitólogos e ecoturistas.

O uso de penas nas obras relaciona-se com a parte latino-americana da família da artista. Uma de suas tias é filha ilegítima de seu avô (1890–1985) emigrante na Guatemala, com uma mulher nativa. Nascida em 1925, tem actualmente 91 anos. O seu avô, já falecido, retratou este pássaro nas suas memórias do tempo em que viveu nesse país (22 anos).

O quetzal exemplifica como o homem pode prejudicar a natureza ao explorar excessivamente os seus recursos. Numa altura em que há cada vez mais consciência ambiental, cabe a cada um de nós reflectir sobre quais dos nossos actos beneficiam ou prejudicam a natureza e o que nos leva a practicar esses actos.

EXERCÍCIO

'Como vês a natureza?'

Quase todos os dias, ouvimos falar sobre a natureza. O que é para ti a natureza? O que é para ti natural? Que acções diárias praticadas por ti preservam e beneficiam a natureza? Descreve num parágrafo de até 5 linhas ou faz um desenho. Poderás pintar um pássaro ou uma floresta tropical.

Objectivo: Consciencialização ambiental.

COROA DE MONTEZUMA (PASSADO)

"O que será, depende de mim."

— Provérbio asteca

África / América Latina
Artesanato e expropriação de bens culturais

Montezuma II foi soberano no auge da expansão do Império Asteca (actual México), há cerca de 500 anos, época em que ocorreram os primeiros contactos entre os povos da América Central e os europeus. O magnífico cocar aqui ilustrado é atribuído a este soberano de tempos idos. O esquema de cores das penas das obras baseia-se nesta famosa coroa de Montezuma II.

A coroa original está exposta no Museu do Mundo em Viena, Áustria. Há anos que o governo mexicano pede em vão a devolução deste objecto, que tem um enorme valor cultural para o México.

Ao estabelecer elos entre as memórias de seu avô emigrante na Guatemala e o raro e mítico pássaro quetzal por ele visto, a artista, através das suas obras, retrata a continuidade dos problemas não resolvidos, transpondo um passado de roubo de bens culturais para um presente em que a Áustria se recusa a devolver ao México a coroa de Montezuma II, feita de penas de quetzal, impedindo assim que aquele país recupere a sua herança cultural.

Esta coroa é uma obra-prima de artesanato pré-colonial. Demostra a criatividade ancestral própria destes povos antigos. Em muitas culturas africanas, as tranças são prova viva da criatividade artesanal, que é produzida sem recurso a meios sofisticados ou processos industriais. A sobrevivência da herança artesanal dos povos depende da sua valorização e transmissão para as novas gerações.

EXERCÍCIO

'Criar uma coroa.'

Objectivo: Consciencialização sobre artesanato e herança artesanal.

SOM (PRESENTE)

"Basta-me abrir os olhos ao arco-íris de Abril e os ouvidos, sobretudo os ouvidos de Deus que com uma risada de saxofone cria o céu e a terra em seis dias. E ao sétimo dia dorme o grande sono negro."

— L.S. Senghor, "Ethiopiques"

Floresta Tropical

A instalação sonora 'pele de tatu' consiste num conjunto de 8 colunas amplificadas que reproduz o som de 8 canais independentes, portanto diferente do habitual som estéreo (em dois canais, esq. drt.). O objectivo é criar um ambiente áudio em que alguns sons se movam de um extremo ao outro da sala.

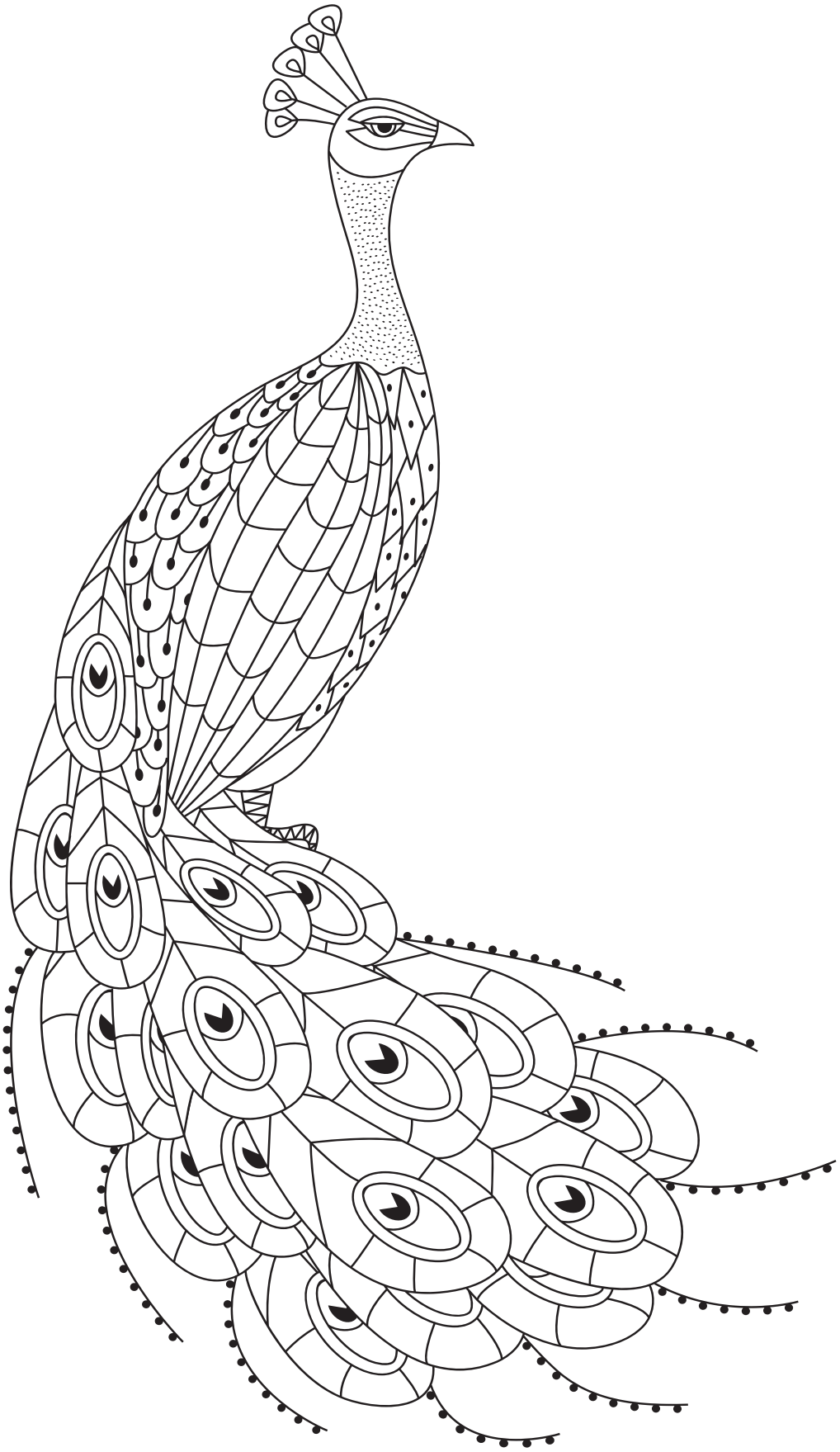
Como numa composição musical, a instalação está dividida em andamentos, cada um proporcionando um ambiente que pode ser ora relaxante ora tenso, aflitivo, assustador voltando à calmia, à tranquilidade. Este ciclo repete-se, permitindo-nos ver os objectos e figuras expostas de ângulos diferentes a cada momento.

EXERCÍCIO

'Sentir o som.'

É essencial que estejas em absoluto silêncio, sozinho. No período de audição, escuta o máximo possível em silêncio e circula pela exposição. Depois da escuta, em grupo, interpretem o que ouviram:
O que vos assustou?
O que mais gostaram e porquê?
Que relações encontraram com os objectos da exposição?
Citem um objecto que vos pareceu relacionar-se com um dos trechos áudio que ouviram? Ex.: Pássaros = Natureza = Paz de Espírito.
Escrevam ou desenhem essas sensações.

Objectivo: Associar os sons aos sentimentos.



Desenho para fotocopiar e realizar exercícios de pintura com os alunos.

© shutterstock

Nota: Os pavões NÃO são mortos pelas suas penas. Estas penas são, na verdade, longas extensões das penas superiores das suas caudas. Elas chegam a ter até dezenas de centímetros de comprimento e caem naturalmente todos os anos, logo após a época de acasalamento, voltando a crescer no ano seguinte. As penas da cauda exibem "olhos" e aumentam em tamanho e quantidade à medida que o pavão-macho amadurece.

Desenho para fotocopiar e realizar exercícios de pintura com os alunos.

© shutterstock

PERFORMANCE (PRESENTE)

Caminhada no Espaço

Foco
Sentir o espaço com o corpo todo.

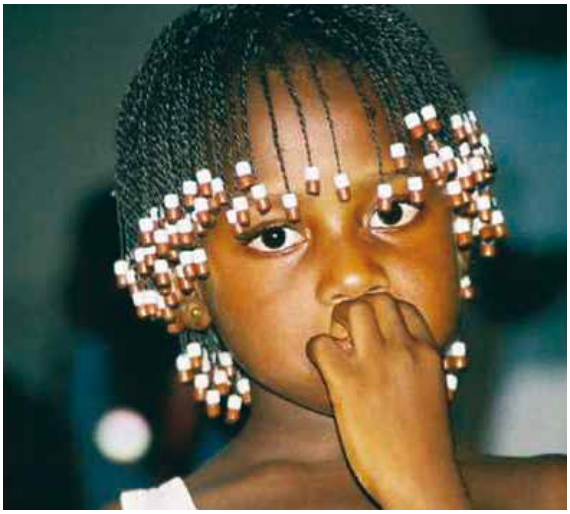
Descrição
Os jogadores caminham e investigam fisicamente o espaço como se fosse uma substância desconhecida.

Instrução
(Dê algum tempo entre cada frase de instrução para que os jogadores possam passar pela experiência). Caminha por aí e sente o espaço à tua volta! Investiga-o como uma substância desconhecida e não lhe dês um nome! Sente o espaço com as costas! Com o pescoço! Sente o espaço com o corpo e deixa que as tuas mãos e o teu corpo formem um todo! Sente o espaço dentro da boca! Na parte exterior do teu corpo! Sente a forma do teu corpo quando se move pelo espaço! Agora deixa que o espaço te sinta! O teu rosto! Os teus braços! O teu corpo todo! Mantém os olhos abertos! Espera! Não forces! Atravessa o espaço e deixa que o espaço te atravesse!

Avaliação
Alguém teve a sensação de sentir o espaço ou de deixar que o espaço o sentisse? (Não insista na avaliação das caminhadas no espaço.)

Nota
Uma introdução simples para a substância do espaço é perguntar aos jogadores o que existe entre você e eles. Os jogadores irão responder: Ar, Atmosfera, Espaço. Qualquer que seja a forma como os jogadores a denominam, peça para que considerem aquilo que está entre, ao redor, acima e abaixo deles como sendo substância do espaço para o objetivo deste exercício.

Áreas de Experiência
Caminhada no Espaço, Tocar – Ser Tocado, Jogo Sensorial, Tempo Presente/Aqui, Agora!



EXERCÍCIO

'Mensagem na Garrafa.'

Pensa nas situações que não gostarias que voltassem a acontecer no futuro. Numa folha de papel, escreve uma mensagem sobre o que pensaste. Coloca a tua mensagem numa garrafa.

Objectivo: Imaginar um futuro diferente.

LUVAS (PRESENTE)

"Temos de compreender que o passado vive no nosso presente. Tanto de lado das vítimas como dos agressores, os sentimentos e os medos continuam presentes nos seus descendentes e nos filhos dos seus descendentes. [...] A este fenómeno os psicólogos designam trauma transgeracional."

— "The Pain of Future Generations"

Traumas Transgeracionais

Toda e qualquer situação de violência deixa sequelas, tanto naqueles que cometem como naqueles que sofrem o acto. A história da humanidade tem inúmeros exemplos de situações de extrema violência. A artista reviu no genocídio dos povos nativos latino-americanos e na escravatura dos povos africanos, bem como na colonização de ambos os continentes, sustentada pela instituição da inferioridade racial destes povos pelos colonizadores, os precursores dos grandes massacres do século XX perpetrados pelos governos anteriores do seu país, a Alemanha: o genocídio dos povos Herero e Nama na Namíbia, em 1904 –1907; o holocausto nazi na Europa, durante a 2ª Guerra Mundial, em 1939 –1945.

As obras "luvas" representam a brutalidade de um passado, cuja dimensão, compreensão, aceitação e perdão são questões que precisam ser abordadas abertamente. O sofrimento causado por estes actos desumanos continuam a afectar a vida diária dos sobreviventes e seus descendentes.

Em Angola, a colonização e a guerra civil são temas ainda pouco discutidos no seio de muitas famílias. Muitos jovens desconhecem ou pouco sabem sobre as vidas de seus pais, avós e bisavós durante a época colonial e conflito armado. Reflectir sobre o passado é indispensável para qualquer processo de recuperação, seja de um indivíduo ou de um país.

MIGRAÇÃO E TRAUMA (PRESENTE)

"A cultura não depende da psique ou da raça; porém sabemos que a cultura recebida modela os indivíduos."

— P. Raul Altuna

Ainda pouco se estudou sobre o efeito da colonização sobre os povos colonizados. Sabemos que a escravatura, o colonialismo, os genocídios, as guerras e as pressões económicas resultaram na quebra, dispersão e distanciamento dos laços familiares, comunitários e culturais de milhões de pessoas em todo o mundo, criando as diásporas. Os refugiados, emigrantes, imigrantes, exilados, expatriados e repatriados são exemplos actuais desses movimentos populacionais voluntários e forçados.

Mesmo aqueles que não sofrem o impacto directo dessas situações são indirectamente afectados pelo sofrimento dos outros, quando confrontados com esses traumas.

Somos as vítimas ou somos os culpados? Como nos relacionamos com o sofrimento do outro? Que complexos e preconceitos herdamos e absorvemos dessas situações? Terá uma vida humana mais valor do que a outra? O que será de nós se não virmos no outro, o mesmo?

EXERCÍCIO

'Mala de Memórias.'

Faz uma lista de coisas que já perdeste. Poderás escolher dentre os seguintes tópicos:

Objectos, sentimentos, pessoas ou ideias. Escolhe um desses tópicos e limita a tua lista a 5 exemplos por tópico. Coloca a(s) tua(s) lista(s) num saco, caixa ou envelope. Esta é a tua mala de memórias. Se quiseres, partilha a tua mala de memórias com os outros que realizaram o mesmo exercício. Façam uma comparação. Perderam as mesmas coisas?

Objectivo: Conhecer o próximo.

A FÉ (PRESENTE)

"Deus é o manancial de onde brota a vida. A perturbação de seu plano harmónico para a criação provém dos intermediários entre Ele e os homens que, desvirtuando a interacção vital, provocam o medo e todos os males."

— P. Raul Altuna

A fé numa Divindade Suprema única é anterior à chegada do Cristianismo e precede a colonização europeia das sociedades africanas subsarianas. Historicamente, o cristianismo foi introduzido como prática religiosa em Angola, há mais de 500 anos. A primeira igreja no país, a catedral de Kulumbimbi, foi construída por Jesuitas entre 1491–1534 em Mbanza Congo, antiga capital do Reino do Congo.

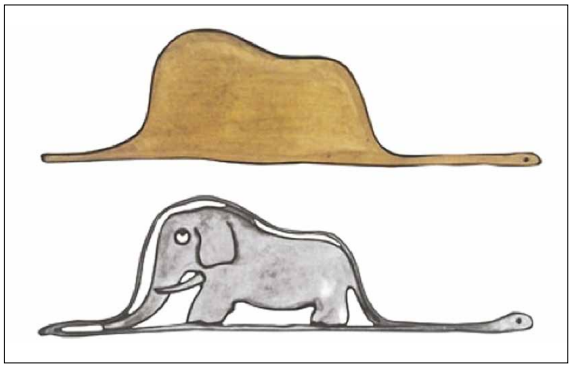
A historia da colonização está irrevogavelmente ligada à historia do cristianismo na África Subsariana e América Latina. A religião é tanto um factor de coesão como de discordância entre os povos. A colonização dos espaços aliou-se ao doutrinamento das mentes. Os objectos aqui representados aludem ao papel desempenhado pela Igreja naquela época.

EXERCÍCIO

'Jogo de Palavras: Antónimos & Sinónimos'
O que une uma comunidade? O que a divide? Descreve 5 factores de união e 5 factores de divisão, escrevendo somente uma palavra para cada factor. As palavras descritas para cada grupo de factores são sinónimas (mesmo significado) ou antónimas (significado oposto)? Utilizar o jogo de palavras.

Palavras-chave: empatia, compaixão, compreensão, tolerância, perdão / intolerância, indiferença, medo, ignorância, malevolência.

Objectivo: Compreender o que leva à união ou divisão entre as pessoas.



O SOMBREIRO (FUTURO)

"Mas como chegar tão longe? Há visões que entram na cabeça das pessoas, inadvertidamente. Foi como a de uma baía larga de mato rasteiro e calmas águas, dominada por um morro com forma de chapéu largo, um sombreiro."

— Pepetela, *A Sul. O sombreiro* (2011)

O futuro é, por definição, o tempo verbal que indica o que há-de vir e há-de ser, o destino, o resto da vida. O conjunto das pesquisas que visam prever qual será, num dado momento do futuro, o estado do mundo ou de um país nos domínios técnico, social e tecnológico chama-se futurologia. Os que a realizam, futurólogos.

A futurologia aplica-se a cada um de nós. Não se pode imaginar o futuro, sem se aprender com o passado e pensar no presente. O que fomos ontem, é o que somos hoje e seremos futuramente. Neste caso, o que buscarias no passado para trazer ao presente e deixar para o futuro?

Os desenhos à esquerda provêm do livro infantil 'O Pequeno Príncipe' de Antoine de Saint-Exupéry. Na estória, o narrador fez, aos seis anos, um desenho de uma jibóia que havia engolido um elefante. Quando perguntava o que os adultos viam no seu desenho, todos eles achavam que ele havia desenhado um chapéu. Ao corrigir as pessoas sobre o seu desenho, estas respondiam-lhe sempre que precisava de uma ocupação mais séria e madura. O narrador então lamenta então a falta de criatividade demonstrada pelos adultos.

Imaginar o futuro requer criatividade. Propomos a seguir dois jogos para estimular o vosso lado criativo.

EXERCÍCIOS

'Mensagem na Garrafa'

O que muda e o que permanece? Serás o(a) mesmo(a) daqui a 3, 5 ou 10 anos? Escreve em 5–10 linhas ou desenha como te imaginas no futuro. Que profissão terás, onde morarás? Noutra folha de papel, escreve ou desenha o que achas que deverás fazer para te tornares nessa pessoa imaginada no futuro. Coloca a tua mensagem ou desenho numa garrafa de vidro e fecha-a. Esta garrafa é a tua previsão futura de ti mesmo(a).

'Capsula do Tempo'

Escreve em 5–10 linhas ou desenha um desejo, sonho ou ideia para o futuro. O que imaginas para a tua casa ou bairro? Drenagem automática das águas da chuva? Transportes colectivos alimentados por energia solar? Ou uma biblioteca digital que te dê acesso a livros, música e filmes infantis de Angola e todo o mundo? Coloca a tua mensagem numa caixinha ou envelope e guarda-a num lugar que só tu conheças. Sempre que quiseres, volta a ler a tua mensagem e pensa em como o teu desejo, sonho ou ideia poderia ser realizado. Se fizeres esta actividade em grupo partilha as tuas previsões com os outros participantes.

Objectivo: Pensar em possibilidades futuras.

JOGO DE MEMÓRIA (PRESENTE)

História / Sentimentos
amizade & inimizade / carinho & raiva
paz & luta / amor & ódio
integração & exclusão / confiança & horror
reconciliação & perseguição /
coragem & cobardia
reunificação & divisão / calma & loucura
criação & destruição / alegria & lágrimas
nascimento & morte / certeza & dúvida

—

Já alguma vez comparaste as tuas memórias com as dos outros?

Considerem o seguinte:

Dez amigos juntam-se num convívio. O convívio é um sucesso e todos se divertem. Dias depois, o mesmo grupo de amigos reencontra-se e compara as suas impressões do convívio. Eles concordam e discordam sobre os acontecimentos. Alguns testemunharam momentos que os outros não presenciaram. Os que dançaram, lembram-se das suas passadas e parceiros de dança. Os que ficaram à mesa, lembram-se das suas conversas e com quem as tiveram. Contudo, todos participaram no mesmo evento. A única forma do grupo se inteirar de todos os pormenores do convívio é partilhando as suas experiências individuais.

Assim são as memórias, que dependem muito do ponto de vista de quem presencia um evento.

EXERCÍCIO

Escrevam as palavras fornecidas para o jogo em pedaços de papel, certificando-se que cada pedaço contém uma palavra. Estes pedaços de papel são as "cartas" do jogo. Virem as faces das cartas para baixo e baralhem-nas. O primeiro participante vira a face de uma carta para cima. Na carta lê-se a palavra AMOR. Todos memorizam a palavra e a localização da carta. O participante vira outra carta. Na carta seguinte lê-se a palavra PERSEGUIÇÃO. Os participantes podem debater (durante 3 minutos) se estas duas palavras são sinónimas ou antónimas. Se houver correspondência, emparelham-se as cartas e colocam-se fora do baralho. Se não houver correspondência, o participante volta a virar as duas cartas para baixo. É a vez do próximo. Outro participante busca e vira a face de outra carta. Desta vez, na carta lê-se a palavra ÓDIO. O participante deve procurar a carta correspondente, neste caso, a que dizia AMOR. Se tiver memorizado a localização da carta AMOR, o participante deve virá-la para cima. As palavras AMOR e ÓDIO são antónimas. Foi feita a primeira parelha. Este participante ganha o direito de virar mais duas cartas. Se não conseguir formar outra parelha, é a vez do próximo participante jogar. O jogo termina quando todas as cartas forem emparelhadas.

Importa salientar que o jogo funciona tanto em parelhas antónimas como em grupos sinónimos. As ligações estabelecidas podem ser utilizadas para expressar pontos de vista durante os debates.

Bom jogo!

Objectivo: estimular a discussão de acontecimentos passados estabelecendo ligações entre palavras sinónimas e antónimas. Essas ligações podem ser usadas para se compreender a dimensão dos sentimentos ou opiões associados a uma palavra ou expressão. As palavras positivas geram sentimentos positivos. As negativas, sentimentos negativos. Cada um terá o seu ponto de vista. O importante é encontrarem interpretações que sejam aceites por todos. Lembrem-se que discordar é normal. Caso discordem sobre o significado de uma palavra, podem consultar um dicionário. O jogo de memórias serve de ponto de partida para a discussão de um tema.

SAUDADE

JOGO DE PALAVRAS (PRESENTE)

Lista de Palavras: avidez / recursos naturais / cabelo / penas / tranças / pele / corpo / dança / coroa / bakama / resistência / capoeira / artesanato / natureza / assimilação / conflito / imigrante / (bis-)avôs / trauma / diáspora / autoconhecimento / amor-próprio / curar / sonhos / aceitação / preconceitos / complexos / racismo / silêncio / ausência / repressão / opressão / violência (doméstica) / sofrimento / lembrança / esquecimento / despedida / saudades / o outro, o mesmo / tolerância / empatia / simpatia / compaixão / compreensão / perdão / finitude / sona / utopia / descontentamento / mudança / viagem em possibilidades / reflexão / acção / áfrica / europa / américa latina / quetzal / migração forçada / escravatura / genocídio dos povos herero e nama na namíbia / holocausto / montezuma / poder militar / poder eclesiástico / poder secular / dama da corte / juiz / escravos / minérios / bens de consumo / armas / bugigangas / a família humana / passado / presente / futuro / antepassados / pré-colonial / colonial / pós-colonial / descolonial / colónias / identidade / cultural / sombreiro / filosofia / judicial / legislativo / executivo / culpa / crimes / colonias / apartheid / vozes humanas / passáros / floresta tropical / som / interacção vital / Deus.

EXERCÍCIO

Escrever as palavras fornecidas para o jogo em pedaços de papel, certificando-se que cada pedaço contém uma palavra. Estes pedaços de papel são as “cartas” do jogo.

Estas cartas são uma fonte de vocabulário para a discussão dos temas da exposição. Podem ser usadas para se criarem ligações entre um tema e outro. O uso das palavras é livre e depende da interpretação de cada um.

Vejam abaixo um exemplo de como o jogo pode funcionar:

Escolham uma palavra-chave.

CORPO

Procurem, no conjunto de palavras dado pelo exercício, outras palavras que possam ser associadas à palavra-chave:

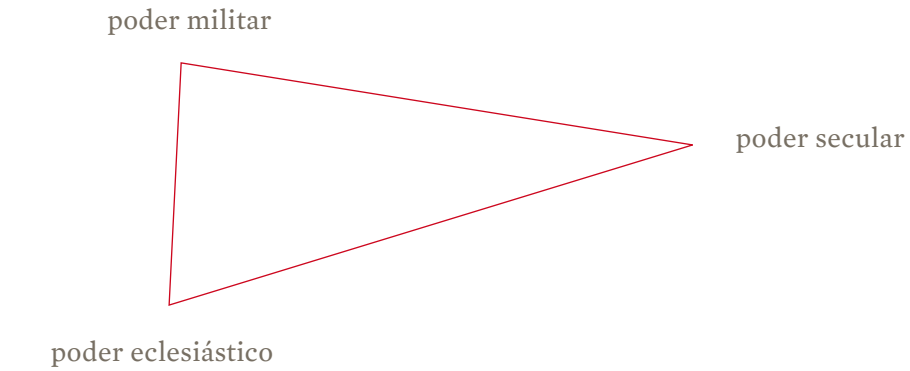
CORPO
=
cabelo, pele, dança, amor-próprio, aceitação, vozes humanas, tranças.

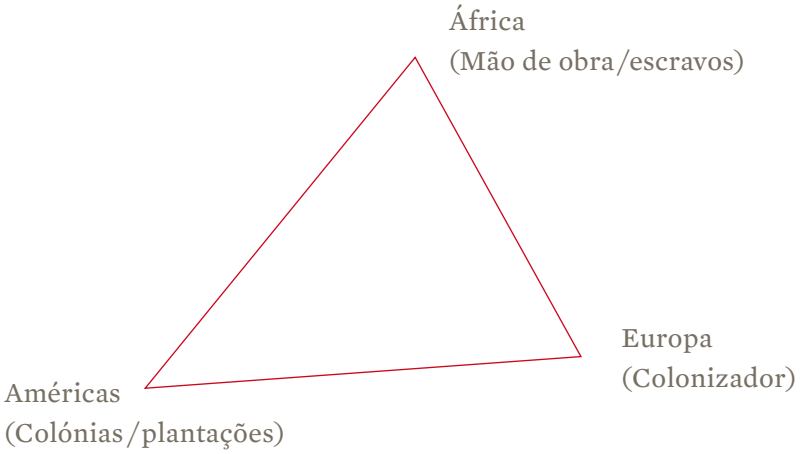
Este conjunto de palavras pode ser utilizado para uma discussão sobre como vemos o nosso corpo. O que gostamos no nosso corpo? O que não gostamos e porquê? A nossa percepção do nosso corpo é influenciada pela forma como os outros nos vêem?

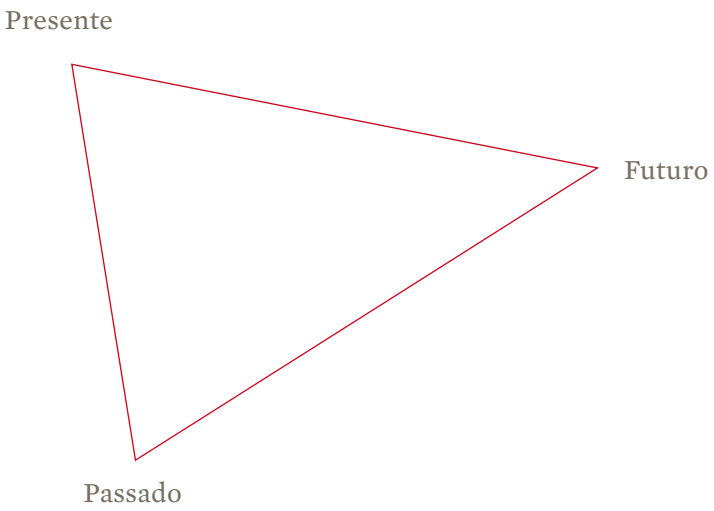
A quantidade de perguntas que se podem formular sobre este e outros temas, assim como os grupos de palavras associados, é inesgotável. Divirtam-se a procurar temas que acham importante debater. Não se limitem só ao vocabulário e temas fornecidos. Criem os vossos próprios temas de debate.

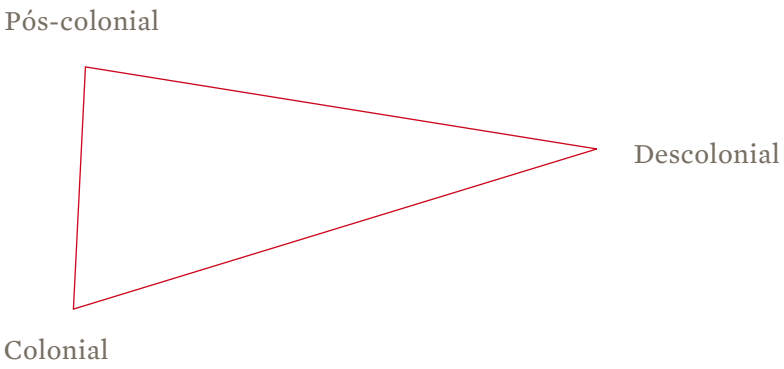
Bom debate!

Objectivo: Consciencialização sobre a variedade de temas de debate.


poder militar
poder secular
poder eclesiástico


África
(Mão de obra/escravos)
Europa
(Colonizador)
Américas
(Colónias/plantações)


Presente
Futuro
Passado


Pós-colonial
Descolonial
Colonial

A Sul.
O Sombreiro

13 de Outubro —
27 de Novembro 2016

MAAN — Memorial
Dr. António Agostinho Neto
Avenida Dr. António Agostinho Neto,
Praia do Bispo,
Ingombota, Luanda, Angola

Ficha Técnica

Artista
Iris Buchholz Chocolate

em colaboração com
Victor Gama (som)
Irina Vasconcelos (performance)

Curador
André Cunha

Produção
Galeria Jahmek

Design de Exposição
Atelier Mulemba

Programa Educativo
vamos ler!

Revisão do Texto
Sílvia Ochôa

© vamos ler! 2016

GOETHE INSTITUT
ITA Fique ligado
ENSA SEGUROS DE ANGOLA A ESTRELA QUE PROTEGE
Caixa Angola UM BANCO LOCAL. UMA REDE GLOBAL.
BIG media
af Alliance Française de Luanda
atelier mulemba design | pesquisa | construção
MAAN Memorial Dr António Agostinho Neto
Embaixada da Republica Federal da Alemanha Luanda