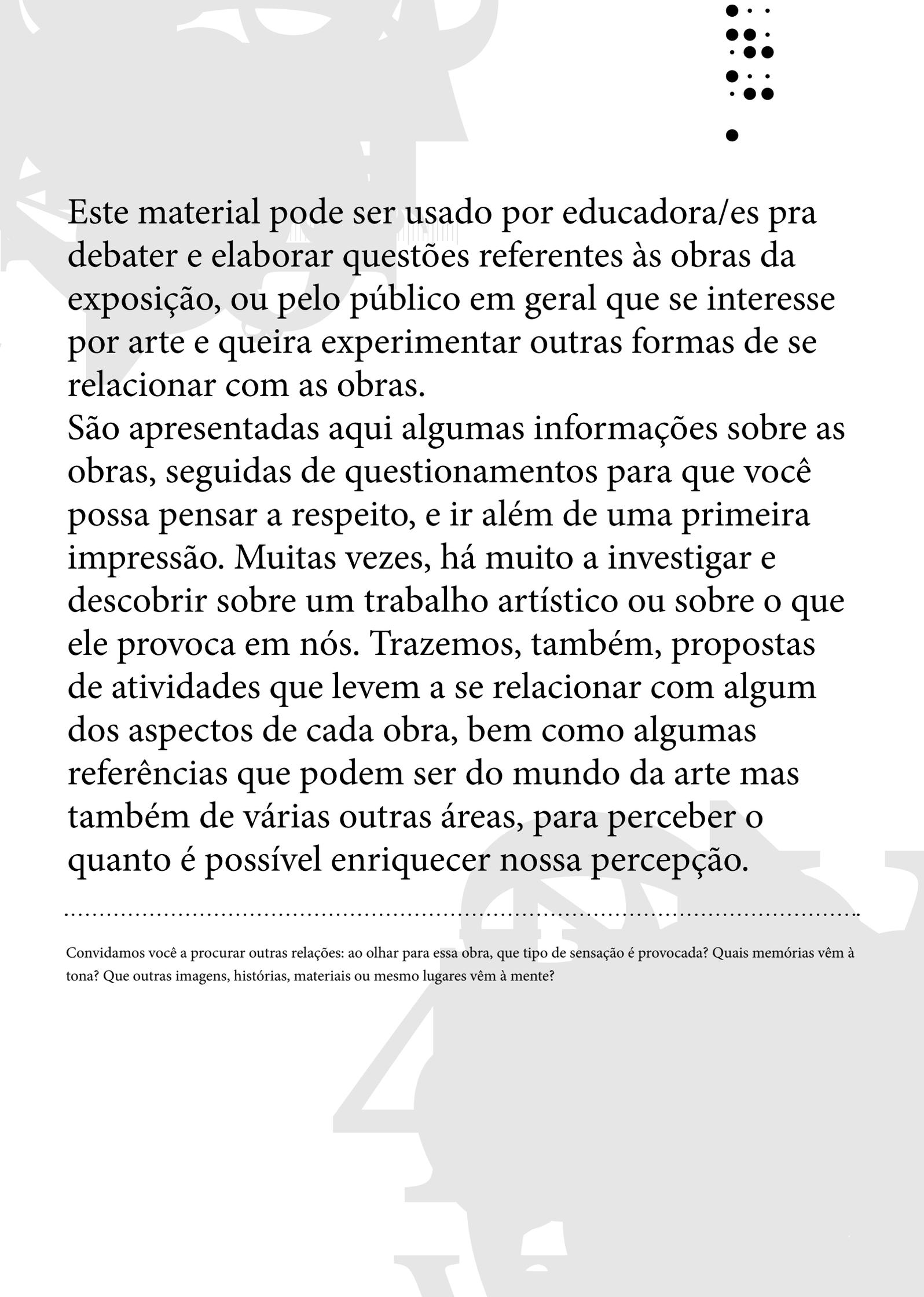




**Propostas educativas
referentes à exposição**

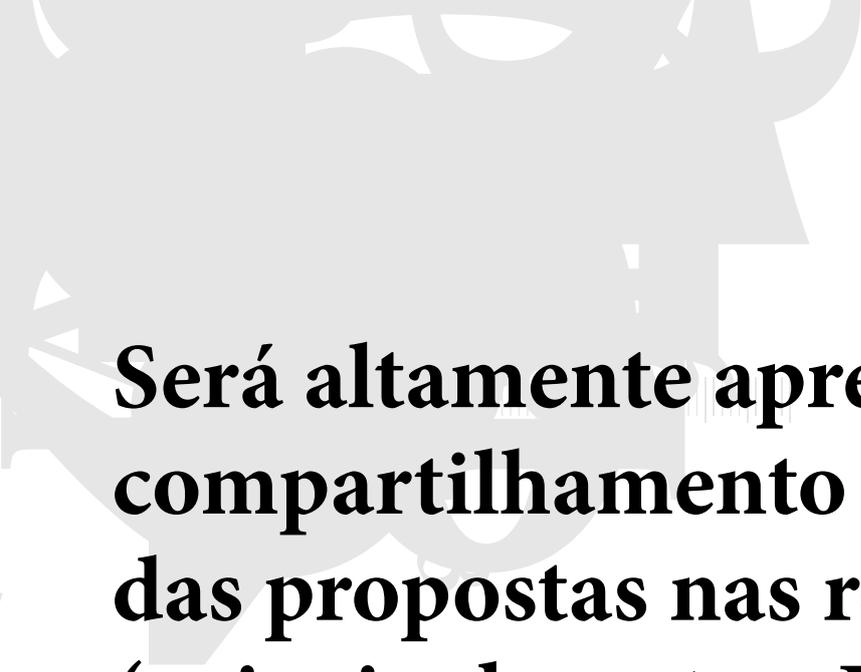




Este material pode ser usado por educadora/es pra debater e elaborar questões referentes às obras da exposição, ou pelo público em geral que se interesse por arte e queira experimentar outras formas de se relacionar com as obras.

São apresentadas aqui algumas informações sobre as obras, seguidas de questionamentos para que você possa pensar a respeito, e ir além de uma primeira impressão. Muitas vezes, há muito a investigar e descobrir sobre um trabalho artístico ou sobre o que ele provoca em nós. Trazemos, também, propostas de atividades que levem a se relacionar com algum dos aspectos de cada obra, bem como algumas referências que podem ser do mundo da arte mas também de várias outras áreas, para perceber o quanto é possível enriquecer nossa percepção.

Convidamos você a procurar outras relações: ao olhar para essa obra, que tipo de sensação é provocada? Quais memórias vêm à tona? Que outras imagens, histórias, materiais ou mesmo lugares vêm à mente?



Será altamente apreciado o compartilhamento do resultado das propostas nas redes sociais (principalmente o Instagram)!

Utilize as hashtags #aster #otempocomoverbo ao publicar e marque o perfil @torus.arte, e iremos compartilhar regularmente alguns resultados selecionados.

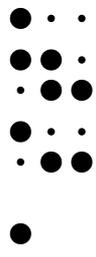


André Severo

Existe uma expressão chamada “seta do tempo”. Ela sempre se move da seguinte maneira: o presente vai para “trás” (será que vai mesmo para trás?), o futuro está lá na frente, e nós estamos com os dois pés no presente, sempre (por mais que nossas lembranças pensem no passado e nossos anseios, no futuro). Pelo que sabemos, isto é irreversível. E se houvesse um outro mundo, no qual o tempo fosse diferente? O que o artista André Severo faz é criar um mundo assim, que é quase só presente... Um presente que dura 60 segundos e se repete, sem fim. Como um gif animado, que é sempre igual e repetido. A sensação de ficar contemplando seus vídeos é estranha, julgamos perceber mudanças ocorrendo, mas é como estar preso em um tempo que nunca passa (a mesma onda bate no farol sempre da mesma maneira, a casa nunca termina de queimar). Podemos questionar quanto tempo dura o momento presente?

Proposta 1 | Troca de lente

Em alguma saída que se faça necessária (ir na farmácia, banco, supermercado...), ao invés de olhar para o caminho habitual, atente sua visão para o espaço em volta: observe mudanças no ambiente, perceba os detalhes normalmente despercebidos e suas transitoriedades. Tanto em situações ou cenas com as pessoas na rua, como os objetos ao redor que sempre estão presentes em tal local mas que vão se transformando (exemplo: o container de lixo que está sempre transbordando, mas com lixos diferentes, ou o surgimento de flores nas árvores). Faça fotos ou desenhos para registrar esses detalhes do trajeto de ida a determinado lugar, e busque fazer o mesmo na volta. O que mudou na sua visão destes lugares? Se possível, faça o mesmo em uma outra saída e depois compare o quanto sua percepção do ambiente (e o próprio ambiente) vai mudando.



André Severo

Relações 1

O jogo *Shadow of the Colossus* (lançado em 2005 para Playstation 2 e com versão remasterizada em 2018 para Playstation 4) parte de uma premissa simples: lutar contra 16 criaturas gigantescas em uma terra ficcional. Porém, a maior parte do jogo foca na jornada para confrontar cada um desses seres. Uma terra vasta, repleta de colinas verdejantes, desertos e montanhas. Sua única companhia é seu cavalo, pois não existem outros personagens ali. Somente a jornada preenchida pelo silêncio e paisagens.



.....

Relações 2

Fall (Queda), vídeo do artista irlandês Patrick Jolley (1964-2012) olha para locais monótonos, silenciosos e ao mesmo tempo perigosos; o único elemento a trazer “vida” para suas cenas é basicamente a destruição de objetos por duas forças: uma visível (o fogo) e outra invisível (a gravidade). De forma onírica, cadeiras, mesas e casas cenográficas são incendiadas, caem de precipícios e são lançadas ao céu, encontrando seu destino no chão. Jolley cria situações onde o foco, além da criação de imagens potentes, também é visualizar aquele momento no meio de uma ação, principalmente na sensação de não saber a situação daquele móvel que atravessa os céus. Ele está flutuando? Ao atingir o chão sofrerá um impacto devastador? Qual será o ponto final, quando nenhuma força estiver dominando tal objeto? Como será seu “descanso”? Assim como André Severo, Jolley observa uma natureza constante e busca seus momentos intensos, porém suas repetições não levam à saturação da imagem.



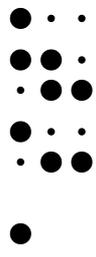


**Andressa
Cantergiani
MissTake**

Como devem ser nossos corpos? Há um corpo certo? Quem define? Você já parou para pensar em quantas pessoas nós vemos diariamente na internet que, embora não pareçam de verdade, nós muitas vezes desejamos ser como elas? A obra MissTake, de Andressa Cantergiani, joga com estas perguntas. O título é um trocadilho (jogo com o som e o sentido das palavras, com frequência com intenção humorística) entre a palavra Miss (sabe, como a Miss Universo?) e a palavra, também inglesa, Take (levar, ter, tomar). As duas palavras, juntas, criam uma nova: mistake (erro, engano). Se você olhar atentamente para a artista, vai reparar que ela está com sapatos de gelo! E ela fica tentando manter a pose, fazendo aquele tchauzinho de miss enquanto o sapato derrete, mas não consegue, fica o tempo todo escorregando, caindo, sem conseguir se manter em pé. Observe a faixa, com as cores da bandeira do Brasil. Que tipo de relações e reflexões ela está provocando?

Proposta 2 | *Meus prêmios Miss-take*

É bem conhecida a predisposição brasileira de fazer piadas nas mais complicadas situações. Propõe-se uma curadoria (seleção ao redor de uma temática) com memes; quantos quiser escolher. Estes memes devem se relacionar com momentos tragicômicos da sua vida; situações absurdas e ao mesmo tempo engraçadas. A proposta se realiza pelo compartilhamento de um meme, junto de um relato (ou mesmo uma única frase) sobre essas situações, que explicam porque elas fariam você ganhar a faixa “Miss-take”. Pense como se fosse uma premiação (tipo as dos concursos de Miss) pelos erros de sua trajetória (mistakes - “erros” em inglês). Recomenda-se compartilhar essas situações além do Instagram, como os status no Whatsapp, os Fleets do Twitter ou postagens pelo Tumblr.



**Andressa
Cantergiani
MISS TAKE**

Relações 1

Helen Fernandez (nascida em 1991), mais conhecida como Malfeitona, é artista multimídia com grande foco em tatuagens “feias” e humor a partir de diferentes memes. Seus desenhos/tatuagens são simples e bem distantes das representações realistas mais conhecidas pelo grande público tanto em arte quanto em tatuagem. E está tudo bem, pois toda sua produção visa o “tosco”, recheado de deboche com pitadas de fofura. Malfeitona captura perfis de humor como saquinholado ou meltedvídeos, e os traduz nas formas mais inusitadas, pois além de desenhos e tatuagens, ela também produz vídeos e pesquisa acadêmica (atualmente faz mestrado em comunicação).



Relações 2

Na performance O paradoxo da práxis 1 (às vezes fazer alguma coisa não leva a nada), realizada em 1997, o artista belga Francis Alÿs (nascido em 1959) empurra pelas ruas da Cidade do México um bloco de gelo até que esse bloco se desfaça completamente, após nove horas de andanças. Alÿs, já no título de seu trabalho, lança uma dica do que se pode questionar no criar ou fazer. Utilizar o tempo e a matéria para uma existência aparentemente inexistente, mas como se percebe, aquele bloco de gelo possui uma vida cíclica e basicamente eterna, tanto física quanto imageticamente falando, visto que a água possui seu próprio ciclo e também que o registro da performance permuta através dos anos (você está assistindo um bloco de gelo de mais de 20 anos atrás derreter). É importante perguntar: realmente esta ação levou a nada? O que pode ser caracterizado como nada? Cantergiani usa e abusa dessas questões, porém em um tom um tanto quanto irônico, colocando em xeque sustentações superficiais da sociedade contemporânea.





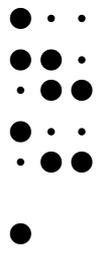
**Bruno
Borne**

Você sabe o que é sinestesia? É quando você toca em uma coisa — por exemplo, uma parede rugosa — e sente um gosto na boca. Ou quando você lê um número e, inexplicavelmente, ele tem uma cor. Ou então você ouve um som, e ele tem um cheiro. Estranho, né? Mas, para muitas pessoas, isso é normal (e o que é normal?). O trabalho de Bruno Borne “Escudo de Perseu” é sobre isto: ele deseja unir a luz de uma projeção (um círculo que abre, fecha e desaparece) e o som de um sino, como se fossem uma coisa só. Você sabe quem é Perseu? Na mitologia dos gregos antigos, ele enfrentava um monstro, a Górgona (ou Medusa), que transformava em pedra quem olhasse nos olhos dela. Ele usa o escudo para a Medusa ver a si mesma e, assim, se petrificar. Este espelho é para refletir sobre o que não pode ser visto — talvez como a luz, na obra de Borne, que é para ser sentida, ouvida, mas não necessariamente vista.

Proposta 3 | *Mitosombrinhas*

Brincar com sua sombra talvez seja uma das atividades mais antigas da humanidade. Um ambiente escurecido, uma fonte de luz (vela, lanterna, luminária...) e um local para projetar sua sombra como numa tela de cinema (qualquer parede branca serve), é tudo o que você precisa. Ao se aproximar dessa fonte de luz, sua sombra será projetada de forma cada vez maior. Normalmente, nesse momento é dada atenção aos gestos que podem ser feitos com as mãos, criando diferentes seres: um cão, um pássaro ou um pequeno coelho.

A proposta então é criar seres mitológicos com sombras (suas, de objetos ou de outras pessoas que morem com você). Pesquise essas figuras fantásticas, parte humanas parte animais, existentes nas mais diversas mitologias (grega, romana, indígena pré-colombiana, inuit, nórdica...) - ou então crie seus próprios seres, especialmente para esta proposta. Vale juntar várias mãos, recortar chifres de papel, fazer rabo de sereia com toalha de banho... Registre essas criaturas em fotos ou vídeos e compartilhe conosco esse desafio!



**Bruno
Borne**



Relações 1

O jogo Evil Cogs (Lançado em 2017 para iOS, Android e computador) é altamente acessível, com controles simples (basicamente duas ações: se mover para a esquerda ou direita), porém apresenta uma narrativa que foge da simplicidade. Você assume o papel de um pequenino ser de luz que acaba de nascer em um mundo sombrio. Um local feito unicamente em tons de preto e cinza, dominado por maquinários pesados, armadilhas e muitas, mas muitas, engrenagens. Nesse mundo inexpressivo, sua missão é recuperar a vida que um dia era abundante por ali, por meio da luz.



Relações 2



Compacting Factors (Fatores de Compactação) do artista estadunidense Jonathan Latiano (nascido em 1982) envolve campos distintos como a arte, a geologia e a física. Porém, suas criações vão além de resultados concretos, trazendo aberturas para muitas interpretações e narrativas das mais fantásticas. A partir de elevações e escavações na terra, ele simula um local que parece ter sido atingido por um cometa. Ao posicionar espelhos quebrados no ponto central da “cratera”, ele convida às mais diferentes percepções do que teria acontecido ali: o impacto de uma luta entre super-heróis? A criação de uma nova forma de vida? A intervenção de um ser místico? Aqui as mitologias são criadas instantaneamente. É claro que algumas percepções da obra podem advir daquilo que se observa; suas qualidades visuais. Contudo, é importante sempre encarar uma obra contemporânea como aberta a narrativas pessoais, suas próprias perguntas e ações imaginativas, ainda mais da forma que Compacting Factors “pede” para que seus “espelhos-terrosos-estilhaçados” tenham uma narrativa.



Série Invisível

Para onde vai o passado? Depois que vivemos as coisas, elas simplesmente desaparecem? Ficam em nossa memória? São esquecidas? Ou, de alguma maneira misteriosa, ficam ao nosso redor, como um fantasma? A obra “Invisível”, de Dirnei Prates, é uma tentativa de fotografar coisas que nossos olhos não enxergam, por meio de um filtro infravermelho (você sabia que as abelhas e os gatos podem ver coisas que nossos olhos não conseguem?). Estas fotos foram feitas na praia, logo depois da morte de seu pai – não que o artista quisesse fotografar espíritos, talvez o que ele quisesse fosse encontrar formas secretas, que de alguma maneira expressassem sua melancolia naquele momento (todos nós ficamos tristes em algum momento, e isto é da natureza da vida). Se você fosse fotografar uma tristeza sua, que forma e que cores ela teria?



Proposta 4 | *Memória por satélite*

Nesse exercício, vamos revisitar memórias. Utilize a ferramenta do Google Maps/Google Street View para lhe “teletransportar” até o lugar de uma lembrança. Opte por lugares marcantes tais como a rua onde você cresceu, sua escola do ensino fundamental, a casa da sua avó... Qualquer lugar relacionado a uma lembrança que contenha riqueza de detalhes. Ao encontrar o endereço no mapa, use a função “street view” para passear pelo lugar, “ande” pela rua e veja se consegue notar coisas que você não lembrava, ou que se modificaram com o tempo: a cor da casa, uma árvore, ou qualquer traço que instigue seu potencial criativo. Dedique alguns minutos a viver essa experiência. Por fim, utilize esse conjunto de sensações que uma memória desperta para criar algo, uma narrativa pessoal, uma colagem, um desenho ou qualquer linguagem que transcreva alguma dessas sensações.



Relações 1

O The Dictionary of Obscure Sorrows (Dicionário das Tristezas Obscuras) criado por John Koenig, como o próprio nome sugere, reúne palavras para sentimentos profundos, porém não somente tristezas. O foco da criação de Koenig é buscar dar nomes a sensações que muitas vezes não conseguimos nomear, a exemplo da palavra “adronitis” que se traduz como uma frustração com a quantidade de tempo necessária para se conhecer bem alguém. A proposta de criar palavras se relaciona com o trabalho do artista Dirnei Prates na tentativa de captar algo que ainda não foi descrito



Relações 2

Fernando Augusto apresenta uma das maneiras que a arte propicia modos de lidar com o luto. Os últimos dias do meu pai (2003), uma série de fotos e desenhos nos quais o artista registrou o próprio pai durante seus últimos dias de vida, são mais do que retratos: são formas que o artista encontra para se despedir do seu pai. Com a série Invisível, Dirnei Prates cria uma representação do inexistente, a não presença de um ente querido. Aqui, a arte entra num território complicado, mas necessário: encarar a dor, seja ela iminente, como a certeza de que o pai de Fernando faleceu, ou algo difuso, como o medo de um futuro desconhecido.



Trindade do Tempo

Você já jogou moedas em uma fonte para fazer um pedido de algo que você desejava muito? Já achou algo na beira da praia? Já viu (em um filme, talvez) aquelas mensagens em garrafas, jogadas ao mar? Ou já sonhou com tesouros encontrados? Você sabe o que é uma oferenda? Trindade do Tempo é uma obra da Ío que une tudo isto. Os artistas foram de barco até a ilha dos Lobos (em Laguna, SC) e jogaram no mar três alianças de ouro. Depois, contaram para várias pessoas que tinham feito isto, para que elas tentassem encontrá-las. Mas para onde o mar leva as coisas? Quem as encontrará? Será que uma pessoa está destinada a achá-las ou é tudo acaso? Ou será que serão comidas por peixes, e nunca ninguém as vai encontrar? Que desejo os artistas terão feito ao jogá-las ao mar?

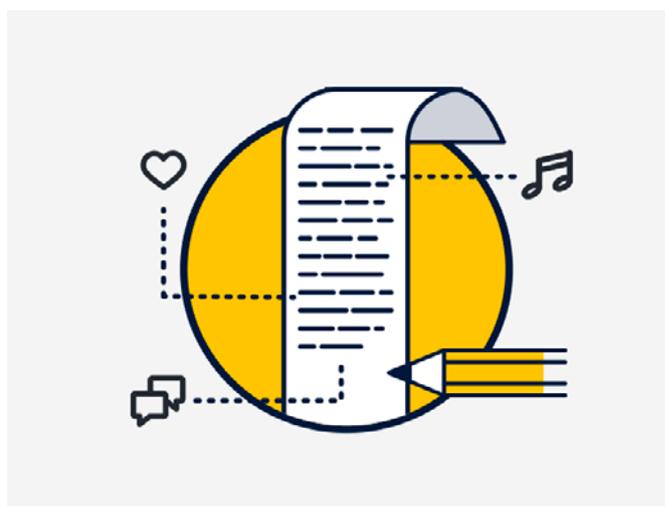
Proposta 5 | *Criando uma Cápsula Digital*

Cápsulas do Tempo, apesar de seu nome, não são tão complexas quanto a noção de “máquina do tempo”. Uma Cápsula do Tempo, em sua essência, é um recipiente (de preferência altamente resistente) onde são depositados todo o tipo de objetos afetivos e/ou elementos que representem a sua época naquele momento, tais como cartas, fotos de pessoas queridas, jornais, roupas, livros... Após depositar esses objetos, o recipiente é vedado e enterrado (ou mantido em um local secreto) para, muitos anos mais tarde (normalmente décadas depois), ser reaberto, a fim de rever aquelas memórias, talvez já apagadas, de momentos marcantes do passado. Agora é possível criar uma cápsula diferente, mais atual: uma Cápsula do Tempo digital! Existem diversos sites que oferecem esse serviço (aqui tem um link). Ali você descreve brevemente sua situação atual e anota mensagens para seu eu do futuro, podendo anexar imagens ou outros documentos interessantes. Tudo isso será enviado ao seu email em exatos 10 anos (é importante manter seu endereço de email atualizado). Talvez seja ainda mais emocionante criar esta cápsula com outras pessoas como familiares, amigos - ou até mesmo desconhecidos. Pense em registrar lembranças que você tenha medo de esquecer. Se achar confortável, também adicione angústias ou problemas que você espera ter resolvido em um futuro não tão longínquo. Não há um limite de histórias a serem transportadas.



Relações 1

Camila Sousa (nascida em 1992) realizou Entrega ao mar (2016), com duas ações básicas: falar o nome de pessoas e em seguida tomar um banho no mar da praia do Cassino, em Rio Grande/ RS. Ela não lança ao mar nenhum objeto, mas algo invisível: sentimentos de partilha com todas as vinte e sete pessoas nomeadas nessa ação. Eram pessoas com as quais ela havia morado, em diferentes casas, no decorrer dos quatro anos de sua graduação na FURG, longe de São Paulo, sua cidade natal. Ela utiliza Entrega ao Mar também como rito de purificação, assim como os ritos para a divindade Iemanjá, muito popular na região. Oferece essa ação como purificação e despedida, mas também com a noção de prováveis reencontros. Assim como mensagens em garrafas, que podem voltar para você ou levar um “pedacinho” seu junto com elas, perpetuando sua presença.



Relações 2

O app Slowly leva a proposta de conversa por cartas ao mundo dos smartphones. Você tem a oportunidade de conversar com qualquer pessoa no mundo, porém as mensagens vão simular o tempo real que levaria uma entrega física. Ou seja, quanto mais distante a pessoa morar, maior será o tempo deste envio. Assim, indo contra a maré de mensagens cada vez mais instantâneas no mundo digital, você terá de praticar sua paciência e surpresa, visto que sua “carta” pode levar muitos dias para ser respondida.



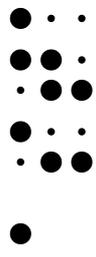
**Tulio
Pinto**

Você já tentou equilibrar uma bola de basquete girando na ponta do dedo? Sabe quando você se apoia em um pé só, em cima de um muro? (Não faça isso, você vai cair). Ou quando você anda de bicicleta? O trabalho do artista Tulio Pinto é muito baseado nisto: o equilíbrio. Aquele ponto frágil em que as coisas podem, se saírem um pouquinho só do lugar, cair a qualquer instante (no caso do trabalho dele, é um vidro que vai se espatifar). É como se o artista congelasse um instante, o instante preciso, para que as coisas fiquem imóveis. Mas fazendo força uma contra a outra, como em um jogo de braço de ferro. Isso é especialmente surpreendente quando percebemos que há uma pedra, ou uma viga de aço, apoiada em lâminas ou bolhas de vidro. O quanto esse material aparentemente frágil consegue aguentar?

.....

Proposta 6 | *Leve uma pedra para passear*

Já pensou em ter uma pedra de estimação, como um animalzinho? E levar essa pedra para um passeio artístico? Com um papel sobre a mesa e um lápis ou caneta em mãos, apoie uma pedrinha ou objeto semelhante (botão, tampinhas, moeda) na frente da caneta. Leve a pedra para passear pelo papel, empurrando-a com a caneta, e criando assim um desenho desse caminho. Essa atividade pode ser feita individual ou em grupo, fazendo os caminhos se cruzarem. O próximo passo é partir desses traços deixados no papel para criar um cenário. Desenhe (ou recorte e cole) os lugares por onde sua pedra passeou. Um outro nível de desafio é levar pedras (ou objetos) de várias formas e tamanhos para passear com seu corpo: apoie objetos diversos em lugares diferentes do corpo e empurre-os pelo espaço, buscando formas de equilíbrio. Explore as possibilidades. Se tiver acesso a um jardim, faça isso na areia para observar os desenhos criados nesse trajeto. E se, ao invés de uma pedra ou objeto comum, for um objeto pelo qual você tem apego? O quanto esse exercício se torna mais complexo? O quanto seus movimentos mudam, por medo de derrubar, quebrar ou amassar algo que tem valor emocional para você?



**Tulio
Pinto**



Relações 1

Os trabalhos fotográficos de Peter Fischli e David Weiss, principalmente nas décadas de 80 e 90, consistiam em equilibrar elementos variados encontrados basicamente em qualquer lar, pelo desafio e por suas qualidades improváveis de equilíbrio entre si. Geraram fotografias inesperadas, como uma garrafa de vinho sustentando diversos utensílios de cozinha. De forma um tanto quanto absurda, apontaram um olhar diferente para produtos do dia-a-dia. Tulio expande estes equilíbrios, trazendo para o campo físico em forma de escultura algo que podemos aproximar do processo de criação de Fischli & Weiss, acompanhando a antecipação de que determinada peça possa se quebrar, e sua paciência meticulosa ao dar forma aos equilíbrios inusitados.

.....



Relações 2

O projeto italiano denominado *Segni Mossi*, criado em 2014, utiliza propostas que fazem a relação entre movimentos corporais com grafismos, em forma de jogos voltados principalmente para crianças e adultos. O diálogo entre dança e desenho reverbera as possibilidades gráficas da corporeidade, trazendo uma importante transdisciplinaridade quando explora educação física e artes visuais. Trata de conteúdos básicos de tais áreas, como simetria, traço, textura e movimento. Também aborda conceitos como o macro e o micro, assim como a constituição de si, que são filosoficamente complexos e profundos. A abordagem, porém, não é conteudista, os temas são inseridos e articulados dentro das proposições práticas. Uma forma de entender o conhecimento como experiência. Além disso, as atividades criam um ambiente de liberdade, autonomia, criatividade e coletividade.



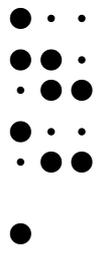
**Virgínia
Di Lauro**

que a função fosse outra / através dos nervos / diluir-se enquanto escapa o tempo / para um corpo sem rosto

Você tem medo de assombrações? De fantasmas? Será que eles existem? Virgínia di Lauro é a artista mais jovem da mostra “Tempo Como Verbo”, mas ela parece utilizar em seu trabalho os mais antigos mitos e histórias. Aqueles contados a milhares de anos, diante da luz bruxuleante da fogueira, quando a noite era uma escuridão que envolvia a todos, e nesta escuridão todas as coisas imagináveis poderiam se esconder. Esta escuridão é o lugar onde nossos medos, sonhos e dúvidas tomam forma, mesmo que ela esteja dentro de nós. Virgínia di Lauro parece moldar estas criaturas de sombra (que são sempre ela mesma) do fundo de suas próprias inquietações, para então brincar com elas.

Proposta 7 | *Vulto de si*

No Instagram, busque pelo filtro Disturbia, desenvolvido por jepharaujo. Crie vídeos ou séries fotográficas de você, próximas daquele corpo duplo e difuso, apresentado e representado por Di Lauro. Questione-se: quantos duplos cabem em você? Como ver seu rosto “borrado” lhe atinge? E diante da imagem que é passada nas redes sociais, seu corpo é transfigurado em algo que você aprecia verdadeiramente, ou modifica por pressão social? Como seria se você pudesse borrar, distorcer, mudar seu corpo e rosto sem nenhuma obrigação de ser bonito/a ou realista?



Virginia Di Lauro



Relações 1

O vídeo viralizado *Tour pelo meu corpo*, proposta da artista Luisa Junqueira, apresenta seu corpo de forma honesta, subvertendo a noção de corpos “fora do padrão” que devem ser escondidos (principalmente de mulheres gordas). Ela comenta com muito entusiasmo e carinho sobre sua barriga, seios, coxas, estrias e cicatrizes. Incentivando corpos a serem desvelados e celebrados através de um olhar afetivo, Junqueira faz eco, ainda que de forma totalmente diferente, às questões abordadas por Di Lauro, nas quais o corpo e a visão sobre o corpo é investigada (uma, exaltando seus detalhes, outra, levando-o a quase completa desconfiguração).

.....



Relações 2

A série animada *Serial Experiments Lain* (1998) conta sobre um futuro nada distante dos dias atuais. Lain aborda temáticas sobre identidade, presença virtual e física, e o quanto essas existências são fragmentadas e complexas. A personagem principal acaba por duvidar de suas próprias ações, sejam elas físicas e presenciais, ou em momentos sociais online. Foi um tanto incompreendido na época de seu lançamento, porém, com o passar dos anos, é cada vez mais fácil compreender, mesmo com uma narrativa labiríntica, os apontamentos críticos ao mundo ultra-tecnológico e todas as infinitas personas passíveis de criação dentro da internet.

Ficha Técnica

Áster é parte do projeto O Tempo como Verbo

Concepção: Laura Cattani e Munir Klamt

Coordenação do projeto educativo: Diogo Gonçalves

Texto sobre o tempo: Marina Muttoni Roncatto

Textos sobre os artistas: Munir Klamt

Apresentação e propostas de atividades: Diogo Gonçalves

André Soares

Livia Lempek

Matheus M. Maia

Design gráfico e realização: Pedro Bopp

EDITAL SEDAC nº 09/2020 Produções Culturais e Artísticas

Projeto realizado com recursos da Lei nº 14.017/2020

Links

Segni Mossi

<https://medium.com/edmodoblog/the-global-search-for-education-draw-dance-innovate-4fc4b56c769d>

Shadow of The Colossus

<https://www.polygon.com/2018/1/30/16946392/shadow-of-the-colossus-review-remake-ps4-playstation-sony>

Camila Sousa

https://www.youtube.com/watch?v=LH4_1jhwhv0

Lain

<https://www.pastemagazine.com/tv/anime/serial-experiments-lain-anime-queer-identity/>

Evil Cogs

<http://www.evil-cogs.com>

Patrick Jolley

<http://www.patrickjolley.com/portfolio/fall/>



**tempo
como
verbo**



**tempo
como
verbo**

