



OBRA: SONHAR OU SOBREVIVER, 2019 CÍCERO COSTA

Bola de capotão com o símbolo Tony Country (Yin Yang),
costurada à mão.
64cm de circunferência.

Com a obra, o artista apresentou a letra da música

“A vida é desafio”
(Canção de Afro-X e Racionais MC’s)

“Sempre fui sonhador, é isso que me mantém vivo
Quando pivete, meu sonho era ser jogador de futebol
Vai vendo!

Mas o sistema limita nossa vida de tal forma
E tive que fazer minha escolha, sonhar ou sobreviver.”

Cícero é um artista autodidata, iniciou seu processo criativo na fotografia. Vindo de uma família de migrantes nordestinos, desde pequeno suas vivências estiveram conectadas com o ambiente da periferia de São Paulo. A mãe foi vendedora e o pai balconista de bar. Cícero trabalha com memórias familiares e o resgate da autoestima dentro do ambiente da periferia. Também é arte-educador e já participou de outras exposições.



XADREZ “SONHAR/SOBREVIVER”

Victor Augusto Moreira - educador na 31^a MAJ

Instruções para a construção do tabuleiro de xadrez circular:

- Com o uso de uma régua de 30cm e um lápis grafite, traçar retas do mesmo tamanho, que se cruzem em um ponto central. Traçar uma reta na horizontal (de cima a baixo) e uma na vertical (da esquerda para a direita), sempre lembrando de manter o mesmo tamanho entre elas. A medida das retas irá depender do tamanho necessário para as peças do tabuleiro e para a divisão das casas.

Por exemplo:

Se eu tiver peças de xadrez que caibam em uma casa com 4cm de comprimento, preciso lembrar que, da borda do tabuleiro até o centro, são quatro casas para acomodar as peças, mais o espaço vago, portanto, minha meia reta precisa acomodar quatro casas de 4cm cada mais um espaço final, que pode ser de uns 2cm. Resumindo, eu posso por exemplo, traçar duas retas concorrentes perpendiculares de 36cm cada, e cada metade dessas retas, a partir do ponto central teria 18cm, esses 18cm devem ser divididos em quatro casas de 4cm cada, da borda até o centro, totalizando 16cm. Os últimos 2cm ficam vagos para formar a área central do tabuleiro.

- Então, ao todo, serão traçadas 8 retas concorrentes entre si e repetida a divisão das casas em cada uma delas, como exemplificado anteriormente. Os pontos de divisões das casas nas retas próximas entre si serão conectados, formando, aos poucos, a geometria circular do tabuleiro.

- Quando as divisões das casas no tabuleiro estiverem prontas, usar uma borracha para apagar a região central do tabuleiro, que ficará em branco. Então, podemos pintar as casas, alternando entre o preto e o branco, seguindo o mesmo padrão do tabuleiro de xadrez tradicional.

Glossário das peças: Observando com cuidado as sutilezas das peças de xadrez, percebe-se aspectos da personalidade própria de cada uma delas. Quando falamos de sonho e de sobrevivência, esses aspectos podem existir tanto do lado do tabuleiro que representa o sonho, quanto do lado que representa a sobrevivência.

No xadrez, o **PEÃO** sempre avança para, frente e jamais recua, mesmo sendo a peça mais frágil do jogo. O peão é obstinado e enfrenta o campo de batalha preto e branco sem medo, além disso possui em si um potencial ilimitado, porque pode se transformar em qualquer outra peça do jogo quando chega na última linha do campo adversário. O peão traz um elemento de **PERSEVERANÇA** e o desejo de se transformar em algo maior a partir da sua própria força.

Movimento da peça: uma casa de cada vez, exceto no primeiro movimento em que se pode avançar duas casas. O movimento é sempre para a frente e só pode atacar pelas diagonais. É a única peça em que o movimento pelo tabuleiro é diferente do movimento de ataque.

Os **CAVALOS** realizam os movimentos mais complexos, no tabuleiro, e são os únicos que podem saltar sobre as outras peças. São capazes de confundir as pessoas que tentam prever seus movimentos e não possuem o pudor de passar por cima de quem quer que esteja no campo. O cavalo traz um elemento de **MALÍCIA** e a vontade de surpreender. **Movimento da peça:** para qualquer lado que possa realizar um L em três casas. Além disso, pode pular tanto as peças aliadas quanto inimigas.

A **RAINHA** é a melhor peça e também uma das mais estratégicas para as movimentações pelas casas do tabuleiro. Por ser tão importante, chama a atenção de todos, tanto como peça capaz de causar temor, quanto potencial alvo para ser eliminada assim que possível. A rainha traz o elemento da **POPULARIDADE** ligada com a capacidade de ir para a direção que quiser. **Movimento da peça:** qualquer direção e quantas casas quiser.

O **REI** está sempre se escondendo e fugindo para não ser capturado, enquanto as outras peças se movem e se sacrificam por ele. Algumas pessoas podem entender que ele seja uma peça covarde, pois nunca toma a frente da batalha que as outras peças enfrentam, outras pessoas porém, podem argumentar que a capacidade de influência do rei é tão grande que, justamente por isso, as outras peças tomam a iniciativa no combate do tabuleiro para protegê-lo. O rei traz o elemento da ESTRATÉGIA e o potencial que cria para ganhar o jogo ou não. **Movimento da peça:** qualquer direção, mas somente uma casa de cada vez.

O **BISPO** é extremamente incisivo, na sua movimentação diagonal, é tão incisivo quanto o sentimento que o poder da crença é capaz de gerar nos corações das pessoas. Seu caminho é estreito, porém determinado, e pode surgir dos cantos mais remotos do tabuleiro. O bispo traz o elemento da FÉ, enquanto sentimento capaz de interferir nos acontecimentos do jogo. **Movimento da peça:** qualquer direção pelas diagonais e quantas casas quiser.

A **TORRE** é dura e direta, na sua movimentação, e capaz de contribuir de maneira muito eficiente tanto para o ataque quanto para a defesa, no tabuleiro. Ela nos faz lembrar da imponência do seu tamanho, enquanto fortificação para o combate, porém deve-se tomar cuidado com os seus movimentos, pois, quanto maior a altura, maior pode ser a queda. A torre traz o elemento da PRUDÊNCIA voltada para a observação das condições de jogo dentro do tabuleiro. **Movimento da peça:** somente em linha reta, utilizando as fileiras e as colunas.

Quantidade de jogadores:

Duas pessoas por partida.

Sobre o tabuleiro:

As cores do tabuleiro refletem uma rima visual com as cores da obra de Cícero Costa, pois o branco e o preto das casas do tabuleiro estão conectados com o símbolo Yin e Yang/ Tony Country, de "Sonhar ou sobreviver". A dualidade do símbolo Tony Country que também é o símbolo de uma facção, é interpretada esteticamente na materialidade da obra de Cícero, para expor a tensão existencial do indivíduo periférico, constantemente esmagado entre o sonho e a sobrevivência. Mas essa realidade compactadora não remete apenas ao dualismo contido no símbolo em si, mas também ao dualismo entre o próprio símbolo e a bola. O símbolo remete ao mundo da rua, das facções e regras de sobrevivência próprias desse ambiente, enquanto a bola traz a alegria do futebol e os sonhos que esse esporte consegue transmitir. A forma do tabuleiro aproxima-o do formato da obra do artista, assim como o material (tecido de algodão cru) também foi pensado para ficar o mais próximo possível do material flexível (couro sintético) que Cícero Costa utilizou.

No Xadrez “SONHAR/SOBREVIVER”, perguntas mediadoras da obra de Cícero Costa são lançadas durante a movimentação das peças. Leia uma questão e debata com seu parceiro de jogo ou do grupo:

1. O que é sonhar para você?
2. Se a vida é desafio, daria para pensar nela como um grande jogo de xadrez? Ou, então, como uma daquelas partidas de futebol de final de copa do mundo?
3. O que é lidar com a sobrevivência para você?
4. O peão é a peça mais fraca do jogo, porém, é a mais persistente. Quem poderia ser o peão dentro da sociedade?
5. O peão tem potencial para ser qualquer uma das outras peças do tabuleiro. Seria, o peão, a peça mais sonhadora dentro do jogo?
6. O que uma bola de futebol representa para você?
7. Você se identifica com algum dos aspectos da vida do artista?
8. Você acredita que, para sonhar e sobreviver, o corpo e a mente precisam estar equilibrados? Será que o futebol e o xadrez também podem ajudar a equilibrar o corpo e a mente?