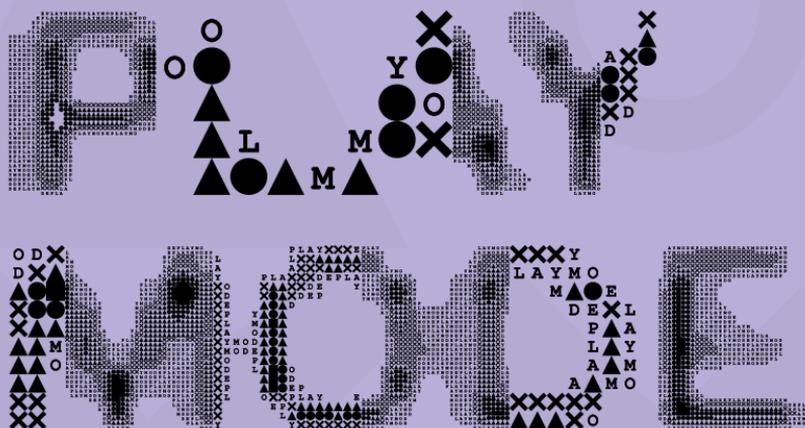


Ministério do Turismo apresenta
Banco do Brasil apresenta e patrocina



JOGOS E CONEXÕES

CCBB EDUCATIVO



Uma exposição para jogar

Atenção: a partida de PLAYMODE irá começar! As cartas, o tabuleiro e os dados sobre a mesa estão prontos para o jogo. Preparamos este mapa para juntos enfrentarmos os desafios que poderão surgir no percurso. Aqui, investigações farão você ganhar pontos na jornada imersiva na exposição.

Arte em estado de jogo. São mais de quarenta obras em múltiplos formatos distribuídos pelos quatro andares do CCBB SP. Preparados?

Conheça os cenários disponíveis para você experimentar, verificando a classificação indicativa:

4º andar - Fique **atento às tomadas** de decisão ao longo da partida. O modo de participar pode alterar a forma como as pessoas veem o mundo.

3º andar - Com tabuleiros de jogos, os artistas mergulham em **regras e mecanismos**.

1º e 2º andares - Nessa etapa, somos observadores. A interferência está nas mãos dos artistas.

Gamificação: o mundo real vira jogo.

Dê o start: PLAYMODE - Boa partida!



“Futebol”, de Nelson Leirner

Centro Cultural Banco do Brasil



Movendo as peças

Regras do Xadrez

- Todas as peças, exceto o cavalo, movem-se em linha reta - seja na horizontal, vertical ou diagonal.
 - Cada jogador tem dezesseis peças: um rei, uma dama, duas torres, dois bispos, dois cavalos e oito peões.
 - O objetivo do jogo é conquistar o reino alheio. Quando acontece o “xeque”, o rei está ameaçado, mas ainda pode escapar. No entanto, quando ocorre o “xeque-mate”, o rei está encurralado e não há mais qualquer possibilidade de fuga. É a derrota do adversário. Fim do jogo.
- Em um tabuleiro, estão dois reis brancos e dois reis pretos. Em outro, só encontramos peões. Em um terceiro, cada lado tem uma fileira de cavalos.

- Quais estratégias para se adaptar a estes novos formatos?
- Como as peças podem ser movimentadas?
- Quando acaba o jogo?
- Qual a principal peça de cada reino?

Jogamos com os olhos?

Em um pedestal, dentro de uma redoma, há uma escultura montada com seis tabuleiros. Nada pode ser feito. No tabuleiro de cima, só reis; no de baixo, os peões; e nas laterais, as peças restantes.

Mudando as regras do jogo

Estamos convidados a jogar. Mas não com as dezesseis peças que cada jogador costuma ter.



*“Xadrez Auto-Criativo”,
de Ricardo Barreto
e Raquel Fukuda*

Olho no olho

Pippin Barr recria virtualmente a performance “The artist is present”, apresentada por Marina Abramovic no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, MoMA, em 2010. Abramovic é uma artista iugoslava conhecida por dispor de seu próprio corpo como instrumento artístico. A *performer* sentava-se numa cadeira, dentro da galeria. Frente a ela, uma segunda cadeira convidava o público a se acomodar e trocar com ela um longo olhar sem palavras. Essa performance aconteceu durante dois meses e meio, seis dias por semana, num total de 736 horas.

Nesse cenário, o relógio caminha mais lentamente, e para jogar, é necessário ser paciente. Seu avatar precisa esperar o museu abrir, comprar os ingressos e aguardar na fila da galeria, até que chegue o SEU momento de ficar cara a cara com a artista. Somos capazes de dispor desse tempo? E por quanto tempo conseguimos sustentar esse “olho no olho”?

Aponte a câmera do seu smartphone para o QR Code abaixo para acessar o site do artista e conhecer mais trabalhos de Pippin Barr.



Forma de arte que rompe barreiras entre as relações da arte e da vida cotidiana, **as performances** podem combinar elementos da dança, da música, da pintura, do teatro, da escultura, da literatura etc. O que é arte e não-arte?



“The Artist is Present”, de Pippin Barr

Trocando de corpo

Bem vindos ao jogo de simulação da realidade “Everything” (Todas as Coisas). Nessa viagem de ficção científica, trocamos de corpo o tempo todo.

Trocamos de corpo e de ponto de vista!

Em um segundo, podemos ser uma zebra e corremos vendo a imensidão da savana africana no horizonte. Com um clique, multiplicamos o avatar em duzentos animais e galopamos em bando. Aplicando zoom, agora somos a pulga que anda no pelo da zebra. Seguimos para dentro, agora sob o ponto de vista de uma hemácia no fluxo da corrente sanguínea do animal. Essa corrente nos leva a um universo de planetas e asteróides, onde encontramos uma lanchonete de fast-food. Passou um hambúrguer. Em um clique, agora somos uma fatia de bacon do sanduíche. Nossa tarefa é sentar em frente à tela, pegar o console em mãos e nos permitir explorar. Não existe uma forma correta de jogar. Como o próprio nome já diz, tudo pode acontecer. Nós controlamos as

mudanças, as velocidades e o rumo. Somos senhores do tempo.

Mas nada do que escrevemos se compara à experiência de sentar-se em frente a essa imensa tela e mergulhar dentro desse universo virtual.



Aponte a câmera do seu smartphone e confira a gameplay da obra, que foi exibida no Festival de Cinema de Berlim.

“Everything”, de David OReilly





A beleza do fim

Estamos entrando no cinzento cenário de “The Graveyard” (O Cemitério). Mas não há razão para termos receio. Nada vai nos assustar. Pode parecer sombrio, mas esse game é um convite para que a gente se acalme e contemple a beleza do fim.

Que lugar é esse? Nele existem muitas lápides, algumas árvores e uma única tarefa possível: caminhar com uma velhinha até sentá-la em um banco em frente a uma capela.

Quando completamos o trajeto, uma música começa a tocar. De que fala a letra?

Quem é esta senhora que anda curvada, se apoiando em uma bengala? Por que está neste lugar? E se assumirmos o avatar dessa personagem? Poderíamos ter como tarefa escrever uma carta à pessoa de quem essa senhora tem saudades? Onde será que eles se conheceram? Qual relação eles tinham? Qual teria sido o dia mais feliz de suas vidas?

Auriea Harvey e Michaël Samyn criaram o estúdio de desenvolvimento de videogames “Tale of Tales” para criar histórias que emocionam as pessoas.

“The Graveyard”, de Auriea Harvey e Michaël Samyn, do estúdio Tale of Tales





PATROCÍNIO

Banco do Brasil

REALIZAÇÃO

Centro Cultural Banco do Brasil
Ministério do Turismo

PRODUÇÃO

Fundação EDP MAAT –
Museum of Art, Architecture and Technology
N MAIS UM Produção Cultural

CURADORIA

Filipe Pais
Patrícia Gouveia

JOGOS E CONEXÕES

CCBB EDUCATIVO

programaccbbeducativo.com.br

REDAÇÃO

Daniela Chindler
Danilo Filho

PROJETO GRÁFICO

E Thal

REVISÃO

Wendell Gustavo

CAPA

Xadrez Auto-Criativo (XAC), 2019
Ricardo Barreto e Raquel Fukuda
Foto: cortesia dos artistas

Centro Cultural Banco do Brasil

Rua Álvares Penteado, 112 – Centro Histórico –
São Paulo/SP - Próximo ao metrô São Bento.
Informações: (11) 4297-0600
ccbbsp@bb.com.br

Horário de funcionamento

Todos os dias, das 9h às 20h, exceto às terças

ENTRADA GRATUITA

Retirada de ingressos na bilheteria do CCBB ou
pelo site www.bb.com.br/cultura
Informações: (11) 3113-3651

Agendamento de grupos

(11) 3113-3660 ou
agendamento.sp@programaccbbeducativo.com.br

bb.com.br/cultura

 /ccbbsp

 @ccbbsp

 @ccbbsp

SAC

0800 729 0722

Deficiente Auditivo ou de Fala

0800 729 0088

Ouvidoria

0800 729 5678

Alvará de funcionamento

Nº: 2021/00708-00

Data de validade: 29/01/2022

(Em renovação, nº do processo
6068.2022/0000314-0)



Lei de Incentivo à
CULTURA

Patrocínio

Produção da exposição



PRODUÇÃO CULTURAL

Realização

fundação **edp**

maat

Educativo

SAPOTI



SECRETARIA ESPECIAL DA
CULTURA

MINISTÉRIO DO
TURISMO



PÁTRIA AMADA
BRASIL
GOVERNO FEDERAL