



CADERNO PEDAGÓGICO

Artes Visuais

Fundamental 2

1º edição



PIBID
ARTES
VISUAIS

UNIVASF
UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO

 CAPES

CADERNO PEDAGÓGICO

Artes Visuais

Fundamental 2

1º edição



Ficha técnica

Coordenadora de Área

Profa Dra Janedalva Pontes Gondim

Supervisores

Profa Me Caroline Moreira Bacurau e
Prof Esp. José Edmilson Dias de Sousa

Revisão

Profa Dra Janedalva Pontes Gondim
Uriel de Sousa Bezerra

Redação

Profa Dra Janedalva Pontes Gondim
Bolsistas do Pibid-Arte 2020-2022

Diagramação e editoração

Alessandra Paes

Capa

Alessandra Paes

Estudantes-bolsistas

Alessandra Ribeiro Parente Paes
Ana Beatriz Cordeiro de Andrade
Beatriz dos Santos Dias
Cora Carolina de Paula Souza
Clarice Alencar dos Santos
Erica Pereira de Alencar
Emili do Nascimento Silva
Gabriel Felix Aguiar Lima Oliveira
Jadson Oliveira de Lira
José Roberto Pedro Celestino
Jussara Correia Damasceno Nunes da
Silva
Letícia Rodrigues de Oliveira
Maria Lúcia dos Santos Balduino
Tais Pereira de Moraes

Ficha catalográfica



C122 Caderno Pedagógico Artes Visuais: Fundamental 2 / UNIVASF: PIBID:
Colegiado de Artes Visuais – Juazeiro - BA, 2023.
47 f. : il.

Livro Digital (PDF)

1. Artes Visuais. 2. Educação Contextualizada. I. Título. II.
Gondim, Janedalva Pontes. III. Universidade Federal do Vale do São
Francisco.

CDD 700

05 Apresentação

09 Ponto de Partida 1

Arte: trabalho humano ou um dom?

- ❑ O que conhecemos por arte?
- ❑ Tudo que a humanidade produz pode ser considerado arte?
- ❑ Arte nossa de todo dia
- ❑ Jogo 1
- ❑ Jogo 2

28 Ponto de Partida 3

Arte e sua relação com a cidade

- ❑ A arte ganha as ruas
- ❑ A versatilidade da Arte urbana
- ❑ Jogo 1 - Tabuleiro
- ❑ Jogo 2 - Baralho
- ❑ Blackbook

14 Ponto de Partida 2

Arte, ancestralidade e memórias femininas

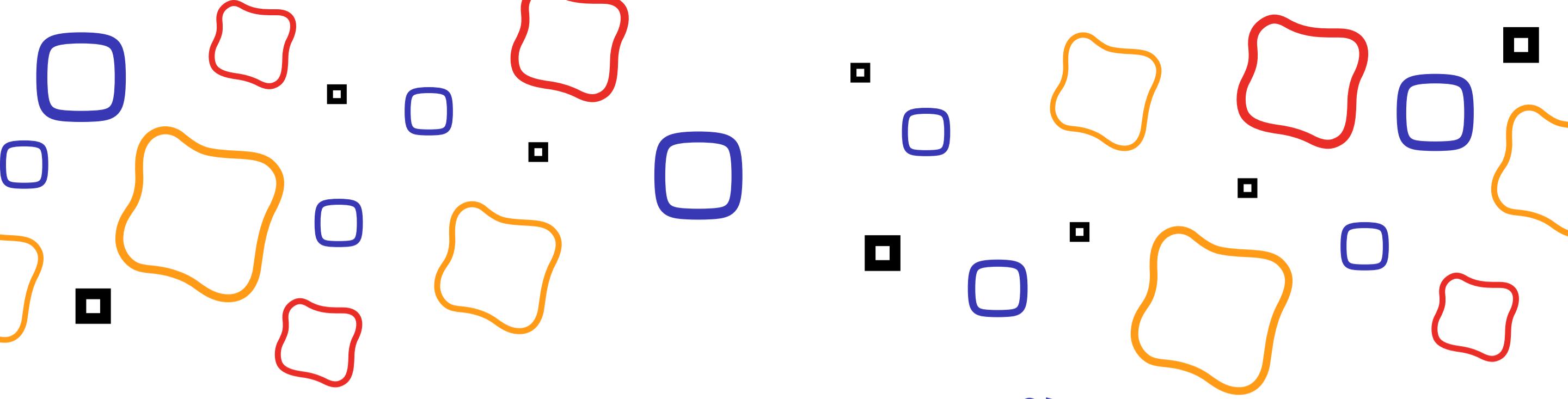
- ❑ Arte e artesanato: dois lados da mesma moeda
- ❑ Arte popular e suas histórias
- ❑ O tridimensional nas artes
- ❑ Tradições, ancestralidades e memórias
- ❑ As mulheres na arte brasileira
- ❑ Arte Naif e suas características
- ❑ Jogo Rememorando Naiff's

36 Ponto de Partida 4

Arte e natureza: da pintura de paisagem ao ativismo

- ❑ A arte e seu potencial ativista
- ❑ Da 'Land art' à 'Arte povera'
- ❑ Jogo Cara à a Cara

44 Referências



Apresentação

Este Caderno Pedagógico é fruto das ações do Subprojeto de Arte denominado Educação em Artes Visuais contextualizada: estratégias para a consolidação da formação submetido ao edital 02/2020 do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência/Pibid elaborado entre os meses de outubro de 2021 a abril de 2022.

O Pibid-Arte foi desenvolvido considerando os pressupostos da Pedagogia Histórico-Crítica (SAVIANI, 2011) entendendo a inserção dos licenciandos/as no trabalho pedagógico no sentido contrahegemonic¹ na formação inicial e continuada dos professores de Arte como também na Psicologia Histórico-Cultural (VIGOTSKI, 1991; 2018).

A equipe do Pibid-Arte da Univasf foi composta por 16 estudantes, sendo seis ingressantes e 10 cursando entre o 3º. e 4º. semestres, a maioria estudantes negros/as e pardos/as oriundos da região do Semiárido Nordestino. Os dois professores supervisores selecionados, ambos egressos do curso de Artes Visuais da Univasf, foram pibidianos/a na época de sua graduação, demonstrando o papel significativo deste programa na inserção na carreira docente.

Os professores selecionados atuam em duas escolas públicas² de realidades distintas da cidade de Juazeiro, na Bahia. Uma se localiza em

¹ Segundo Dore e Souza (2018), a concepção de contra hegemonia foi cunhada por Raymond Williams em seu livro Base e superestrutura (1978) e posteriormente revisto em Marxismo e literatura (1978). Nesse aspecto, a contrahegemonia adotada neste texto faz referência a idéia de Williams, de compreendê-la como uma cultura de oposição ou contestação, assim, na nossa concepção o Pibid atuaria de forma contra hegemônica ao modelo de formação docente dominante

² Escola-campo parceiras do Pibid Arte, Colégio Estadual Professor Artur Oliveira da Silva e Colégio Militar Alfredo Vianna.

um bairro periférico de população predominante negra e economicamente vulnerável, enquanto que a outra, localizada no bairro Horto Florestal, é administrada por gestores da Polícia Militar.

Devido ao contexto da pandemia da Covid-19 tivemos que reorganizar ações do projeto considerando o ensino remoto emergencial e híbrido que se instaurou nas práticas educativas do Estado da Bahia a partir de março de 2020.

Nessa direção, diante das condições precárias de ensino, propusemos a criação de um Caderno Pedagógico contendo jogos a partir dos conteúdos de Arte escolhidos nos Cadernos de Apoio à Aprendizagem, uma apostila digital desenvolvida e disponibilizada pela SEC/BA para auxiliar o trabalho pedagógico dos professores durante o ensino remoto e híbrido.

Sendo assim, os/as bolsistas foram estudar e pesquisar os conteúdos e a forma como poderíamos abordá-los de maneira contextualizada por meio de vídeos, jogos de tabuleiros, de cartas, entre outros, visando auxiliar o trabalho pedagógico do professor-supervisor e experimentar uma docência fundamentada na PHC.

Construir um percurso didático-pedagógico para o ensino de Artes Visuais tendo como inspiração teórica a PHC vem sendo um desafio e um compromisso do grupo de estudos do Observatório³. Assim, esse material se constitui em um esforço intelectual e pedagógico na direção de contribuir também com a área de ensino e formação docente em Artes Visuais.

A elaboração do material se pautou na Psicologia Histórico Cultural, a partir da interpretação de Vigotski (1991;1999) sobre a importância do jogo na educação como um veículo para o desenvolvimento social, emocional e cognitivo dos/as alunos/as. Isto significa dizer que, para Vigotski (1999), o jogo cria uma situação de regras que proporcionam uma zona de desenvolvimento proximal no aluno. E nessa direção, o jogo cumpre uma função mediadora

³ Observatório da Formação de Professores no âmbito do Ensino de Arte: estudos comparados entre Brasil e Argentina (OFPEA/BRARG) projeto em rede que iniciou em 2011, com o foco prioritário nas licenciaturas em Artes Visuais e nas condições do seu ensino, analisando as possíveis conexões entre a conjuntura brasileira e as políticas públicas em torno da educação e da formação de professores de arte.

uma vez que se constitui em um processo de intervenção de um elemento intermediário numa relação de aprendizagem.

Vale destacar que o conceito de mediação é central na teoria de Vigotski por explicar como se dá “processo que as funções psicológicas superiores, especificamente humanas, se desenvolvem” e como este processo está atrelado à imaginação.

No caso do ensino de Artes Visuais, os jogos podem ser vinculados às atividades reprodutoras, com certa relação com a memória, possibilitando o diálogo com as atividades criadoras relacionadas à imaginação possibilitando a apropriação dos conteúdos artísticos.

Já do ponto de vista da PHC, a apropriação dos conhecimentos no ambiente escolar deve estar integrada ao cotidiano do aluno e para isso, tem que se romper o distanciamento promovido pelas correntes pedagógicas estabelecidas como Escola Tradicional e Escola Nova, entretanto, este rompimento só poderá ter prosseguimento se ocorrer de maneira dialética.

Diante dessa postura pedagógica, o Caderno Pedagógico que elaboramos no Pibid-Arte procurou na sua estrutura organizar os pressupostos da PHC, entendendo que o ponto de partida que intitula cada tema-problema, se configura como prática social inicial, tornando-se estratégia dialógica para desencadear a problematização numa perspectiva dialética na medida em que a condição de trazer os conhecimentos clássicos⁴ para os estudantes por meio da instrumentalização consiste em promover uma mudança na compreensão do conteúdo e estabelecer uma nova interpretação gerada pela aprendizagem.

Dessa maneira, a incorporação das regras e dos conteúdos abordados no jogo permite que “os alunos ascendem ao nível sintético em que, por suposto, já se encontrava o professor no ponto de partida, reduz-se a precariedade da síntese do professor, cuja compreensão se torna mais e mais orgânica” (SAVIANI, 2007, p. 72).

⁴ Na perspectiva de Saviani, os clássicos têm caráter permanente e resistiram ao tempo; ultrapassam os interesses particulares de indivíduos, classes, época ou lugar (SAVIANI, 2013); acrescenta Schlichta citando Calvino (2007, p.12) carregam “as marcas das leituras que precederam a nossa e atrás de si os traços que deixaram na cultura”.



Assim, considerando os pressupostos da Psicologia Histórico Cultural e da PHC em que a ação educativa se desenvolve a partir da definição de uma intencionalidade que se traduz na prática social dos sujeitos envolvidos (professores, bolsistas e estudantes), organizamos o Caderno Pedagógico constituído a partir de quatro grandes temas-problema (ou práticas sociais) que pudessem promover a apropriação do conhecimento artístico de forma lúdica, contextualizada e crítica. São eles:

1. Arte: trabalho humano ou um dom?
2. Arte Popular: ancestralidade e memórias femininas
3. Arte e sua relação com a cidade
4. Arte e natureza: da pintura de paisagem ao ativismo

Cada tema-problema foi desenvolvido por um grupo de quatro bolsistas conforme sua implicação com o conteúdo de Artes Visuais a ser explorado e seu significado na prática social local, tentando discutir as contradições presentes no processo histórico e social da produção artística assim como os elementos estéticos e poéticos expressos na dialética entre universalidade, particularidade e singularidade.

Alguns elementos teóricos e práticos executados nesse material certamente serão revisitados com o tempo e com o aprofundamento das contribuições da PHC poderão apontar para outras direções. Contudo, esperamos que no que tange à formação inicial e continuada promovida pelas ações do Pibid-Arte, a oportunidade dos bolsistas se debruçarem acerca das condições do trabalho pedagógico considerando a necessidade de ter o domínio sobre os conteúdos de Artes Visuais e as formas de abordá-los considerando o esquema: a. o que? a quem? e o como ensinar? possa ser instigante para os cursos de formação de professores e ao mesmo tempo uma contribuição significativa para pensar a docência de Arte nas escolas públicas a partir de uma postura dialética e crítica que não se encerra com a produção desse material.

Janedalva Pontes Gondim

Doutora em Sociologia
Coordenadora do Pibid-Arte 2020-2022



Ponto de Partida

1

Arte: trabalho humano ou um dom?

CONTEÚDO

Arte e não-arte. Constituição da arte e suas expressões.
Movimentos artísticos.

OBJETIVOS

- Conhecer os elementos constitutivos da arte;
- Identificar as características de um objeto artístico;
- Entender a organização da arte em movimentos e estilos

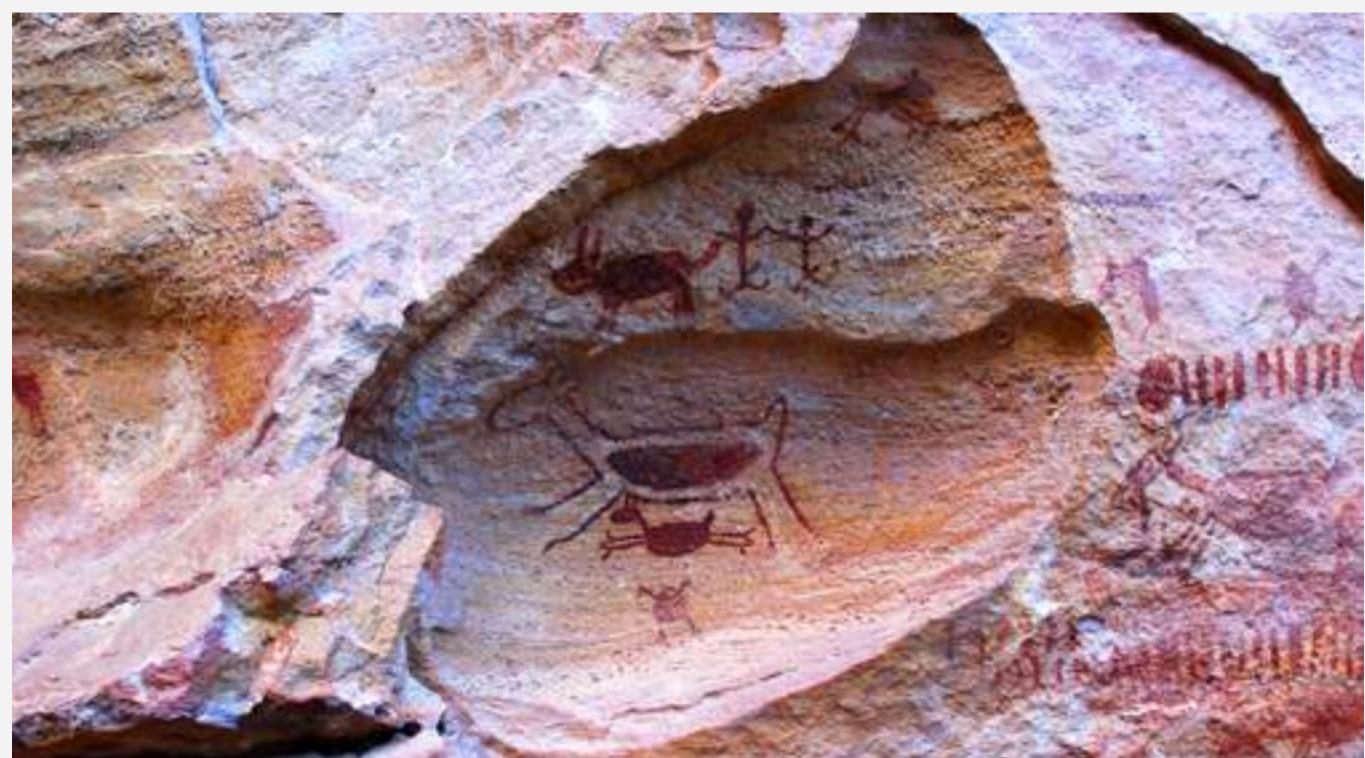
O que conhecemos sobre arte?

Você sabia que a arte está presente na história da humanidade desde os tempos mais remotos? Mas o que entendemos por arte?

A arte é fruto do trabalho humano na relação com a natureza guiado por uma necessidade de comunicação ou expressão em que envolve tanto a força intelectual como manual, gerando uma transformação que se materializa na criação de objetos, gestos, ritmos, construções, roupas, etc.

Assim, podemos encontrar a arte em todas as esferas da vida humana e nos diversos grupos sociais ao longo do tempo.

Para saber mais assista o vídeo:



Pinturas rupestres em São Raimundo Nonato, PI, 15 mil anos.



Máscaras africanas usadas em rituais.
Foto: aquariagirl1970 / Shutterstock.com



Fotografia de Guiza
Foto: wikimedia / Ana Paula Hirama



Tudo que a humanidade produz pode ser considerado arte?

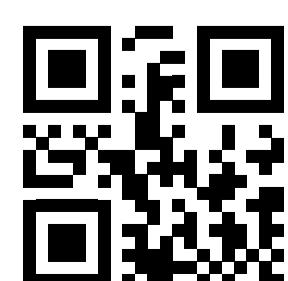
Nem tudo é considerado arte. A maneira como nós entendemos a arte hoje foi definida no final do século XV, durante o Renascimento Italiano, quando se reconhece exclusivamente o caráter intelectual do trabalho humano criando a figura do artista como aquele dotado de uma criatividade sem igual.

Tanto na Antiguidade como Idade Média, a arte era associada ao trabalho artesanal, executado pelos artífices em seus ofícios, após o séc XV se estabelece como critério para qualificar um trabalho como artístico a criatividade, entendida como uma intelectualidade genuína, algo único, um dom expresso na destreza técnica realizada de modo original.

A partir desse critério (a criatividade) se resgata um conjunto de regras e normas greco-romanas para separar aquilo que era considerado arte do que não era. Entre essas normas, a dimensão estética assume um papel importante para avaliar os objetos considerados artísticos. A partir dessa norma, os historiadores, críticos e os próprios artistas estabelecem os cânones que serão tomados para designar a arte e sua criação, ou seja, forma-se a idéia de arte como uma área específica dotada de um tipo de produção, com espaços de circulação e de consumo desses objetos na sociedade.

Estética (do grego *aisthésis*: percepção, sensação, sensibilidade) é um ramo da **filosofia** que tem por objetivo o estudo da natureza, da beleza e dos fundamentos da **arte**. Ela estuda o julgamento e a percepção do que é considerado beleza, a produção das emoções pelos fenômenos estéticos, bem como: as diferentes formas de arte e da **técnica** artística; as ideias de obra, de arte e de criação; a relação entre matérias e formas nas artes

Dessa forma, a produção da arte passa a ser classificada considerando os materiais, as técnicas, as características e os estilos de expressão construídos pela humanidade desde a pré-história até os dias atuais. Essa classificação organiza o estudo dos objetos considerados artísticos a partir dos seus gêneros como o desenho, a escultura, a pintura, a gravura, a cerâmica, a fotografia e tantas outras formas que a humanidade vai criando e recriando de acordo com suas necessidades. Cada um deles carrega em si uma historicidade, um conjunto de procedimentos e materiais para criar a forma e seu conteúdo.



Quando um objeto é considerado arte e quando não é?

Para responder essa questão é preciso considerar:

- a) função do objeto;
- b) a técnica ou forma;
- c) o contexto do objeto artístico;
- d) o valor do objeto ARTÍSTICO



Mona Lisa, Da Vinci, 1503-1506. Pintura a óleo. Renascimento. Museu de Louvre. Coleção



Uma torneira pingando. Fonte: Freepick

Arte nossa de todo dia

Você conhece esses trabalhos? Já viu em algum lugar? Conhece outros? Escreva no caderno o nome, a técnica, os materiais ou suportes, o local de exposição.



Nego D'Áqua, Ledo Ivo, Juazeiro, BA



Mural de Celestino Gomes no Aeroporto Internacional de Petrolina



JOGO 1

Palavras-cruzadas identificando trabalhos não-artísticos e artísticos, suas modalidades e gêneros.



1. Lugar onde se realizam as exposições e guardam objetos de arte
2. Pessoa que realiza um trabalho que é considerado artístico
3. Uma das artes mais antigas que utiliza a queima dos objetos
4. Tipo de arte produzida a partir do desenho gravada em vários materiais, madeira, pedra, metal, papel
5. Arte bidimensional que é realizada a partir da composição de cores
6. Arte tridimensional que pode ser realizada com madeira, pedra, ferro, etc

JOGO 2

“Brincando de historiador/a de arte” que consiste em um conjunto de cartas que correspondem a um estilo ou movimento artístico para os/as alunos analisarem as características estéticas e seus respectivos artistas.





Ponto de Partida

2

Arte Popular: ancestralidade e memórias femininas

CONTEÚDO

Parte I - Arte Popular. Diferenças entre arte e artesanato. Tridimensional e as referências ancestrais.

Parte II - Arte brasileira e atuação das mulheres. Arte Naif e suas características.

OBJETIVOS

- Problematizar a distinção entre arte e artesanato na História da Arte;
- Reconhecimento das características dos artistas populares destacando o objeto tridimensional
- Identificar os elementos estéticas do movimento Naif e da contribuição das mulheres;
- Conhecer e construir um repertório visual sobre as mulheres artistas brasileiras do movimento Naif;

Arte e artesanato: dois lados de uma mesma moeda

Vimos que a arte é fruto do trabalho humano, porém o artesanato também o é. Então, qual será a diferença? Vamos conhecer um pouco mais as razões e os critérios para essa diferenciação?

Analizando a palavra artesão, sua origem é latina e tem a mesma raiz da palavra arte, ars. No seu significado original, ars significou habilidade técnica, ou habilidade natural ou adquirida, ou capacidade de fazer alguma coisa. O artesanato, por sua vez, temos Ars + ato, ou a arte levada ao ato o que levou a ser associado ao produto do trabalho, a obra em si, união da técnica, da ação do homem e dos meios. Isto significa que até o Renascimento, a ideia de “arte” conhecida hoje como algo sofisticado fruto de um processo criativo genuíno não existia.

Sendo assim, a distinção entre artesanato e arte foi construída a partir do Renascimento e consolidada na modernidade com a criação das Academias de Belas Artes instituindo as normas técnicas, os cânones que eram aprendidos e valorizados como direcionamento para reconhecer tanto a produção do conhecimento sobre a Arte, o seu fazer, os profissionais e os espaços de circulação dos objetos da arte.

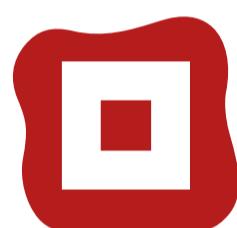
Um cânone ou cânon é um termo que deriva da palavra grega **κανόνας**, que designa uma vara utilizada como instrumento de medida, e que normalmente se caracteriza como um conjunto de regras (ou, frequentemente, como um conjunto de modelos) sobre um determinado assunto. Um exemplo: um cânone da proporção humana é um sistema de concordância das medidas do corpo humano de modo a convertê-lo num todo harmônico.



Arte popular e suas histórias O tridimensional nas artes: tradições, ancestralidades e memórias

Tridimensional na Arte

Todos nós já tivemos contato com objetos tridimensionais, podemos não saber o nome, mas com certeza já os vimos. Objetos tridimensionais são aqueles que possuem 3 dimensões, comprimento, altura e largura. Objetos como uma folha de papel, por exemplo, não são tridimensionais porque possuem apenas duas dimensões, altura e largura. Já a quina de uma parede por exemplo, algo que com certeza todos nós já vimos por estar presente em nosso cotidiano, é um objeto tridimensional.



Mestre Guarany (Francisco Biquiba dy Lafuente) 1884 - 1985

*Você sabe a história
das carrancas?*

Escultor autodidata, natural de Santa Maria da Vitória (BA), que viveu mais de cem anos. Entalhava santos, oratórios domésticos, altares e figuras de proa (carrancas). Passou a assinar F. Guarany nos anos 1960. As suas carrancas tiveram grande repercussão, entre críticos de arte, como objeto artístico, nos anos 1980. Sua trajetória foi escrita por Paulo Pardal.

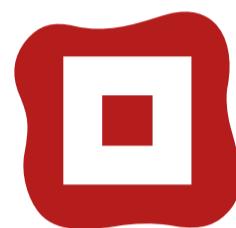


Mestre Guarany - Carranca da embarcação Nossa Planta (MG).
Fonte: PARDAL, 1974, p. 23.





Mestre Guarany no seu ofício
fonte: <http://artepopularbrasil.blogspot.com/2011/01/mestre-guarany.html>



Mestre SABINO, Maria do Carmo Pereira de Arruda (Lia das Carrancas) e Adão Xavier dos Santos.

Região de Pirapora, Minas Gerais.
Uma família e a tradição das Carrancas



1
Mestre
Sabino



2
Filho



3
Cunhada

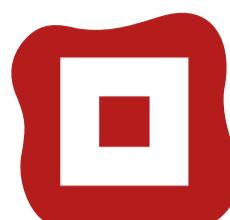


4
Sobrinho



(1) CARRANCA De Mestre Sabino. Madeira, 1,30 m de altura. Acervo Casa do Artesão de Montes Claros (MG). (2) CARRANCA De Adão Xavier dos Santos. Madeira, 80 cm de altura. (3) CARRANCA DE TRÊS CABEÇAS De Lia das Carrancas. Madeira, 1,20 m de altura. (4) De Raimundo Xavier Carneiro. Madeira, 60 cm de altura



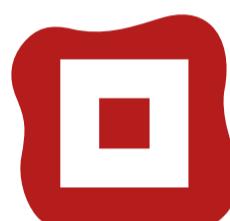


Ana das Carrancas



Conheça a trajetória de Ana das Carrancas através dessa reportagem com sua filha, também artesã, Lia das Carrancas.

Assista o vídeo:

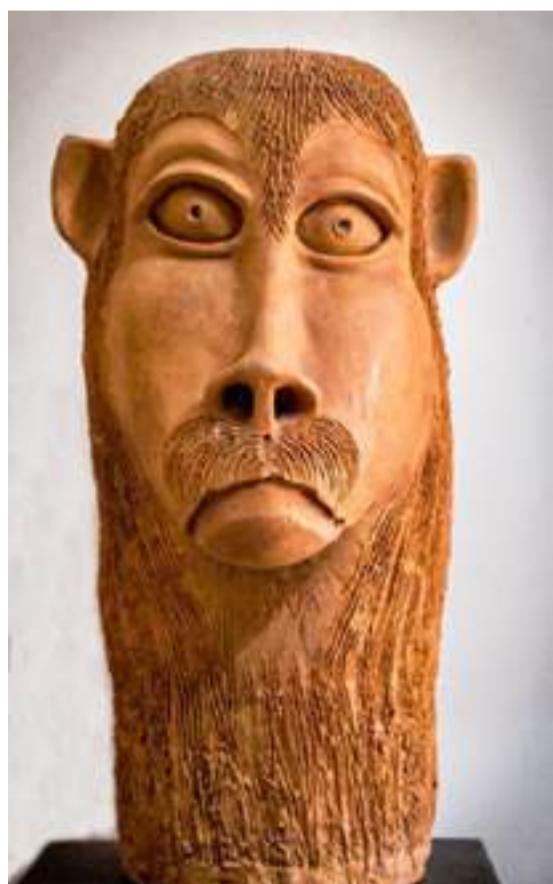


Carina Lacerda e Maria da Cruz (filha de Ana das Carrancas)

Observe essas carrancas e reflita:

O que elas tem de diferente das carrancas já apresentadas?

Do que elas são feitas?



CARRANCA
de Maria da Cruz



CARRANCA
de Carina Lacerda
(foto: divulgação do SESC Petrolina)

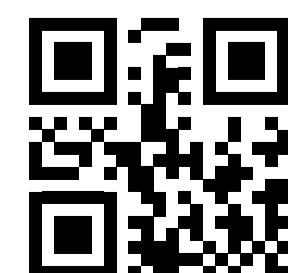


Atividade Prática 1

Carranca de sabão

- Faca sem ponta ou objeto para escavar não cortante.
- Garfo
- Escova de dente (sem uso).
- Um potinho de água.
- Uma barra de Sabão ou sabonete.

- 1.** Faça o esboço do seu objeto em 3 dimensões é importante prever seus ângulos: frente, costas, lateral, cima.
- 2.** Corte o sabão em uma forma geométrica mais próxima do seu desenho.
- 3.** Faça cortes de marcação onde será boca, nariz, olhos...
- 5.** Após a marcação comece a esculpir. Faça tirando lascas da parte que terá profundidade.
- 6.** Respeite os ângulos do seu projeto. Sempre vire os lados para ver o resultado.
- 7.** Elimine as lasquinhas da peça com uma escova de dentes com um pouco de água.
- 8.** Nem sempre o resultado igual ao projeto. As vezes precisamos adaptar ao material.



Atividade Prática 2

Bonecas Abayomi

- Retalhos de tecidos, alguns estampados e outros pretos, de preferência, ou tecidos lisos mais escuros. Os tecidos devem ser cortados em tirar retangulares.
- Tesoura sem ponta

Assista o
vídeo com o
passo a passo:

1. Escolha o tamanho dos retalhos de acordo com o tamanho que se deseja para a boneca.
2. Na ponta do maior pedaço de tecido escuro faça um nó. Esse nó vai ser a cabeça da boneca
3. Com uma tesoura sem ponta faça um corte no meio, sentido vertical, para formar as perninhas. Faça nozinhos nas pontinhas.
5. Com uma tira de tecido menor, da mesma cor da primeira, dê um laço abaixo da cabeça para formar os bracinhos. Dê pequenos nós nas pontas.
6. Agora é só vestir a bonequinha. Dobre um tecido com textura em quatro partes e faça um furo na ponta com todas as dobras, para passar na cabeça da boneca. Amarre uma tira na cintura para segurar o tecido. Na cabeça, use tecidos menores para enfeitar com laços e turbantes.



Bonecas Abayomi
[https://oifuturo.org.br/
evento/confeccao-de-
bonecas-abayomi/](https://oifuturo.org.br/evento/confeccao-de-bonecas-abayomi/)

Vocês já ouviram falar das bonecas Abayomi? As pequenas bonequinhas feitas com retalhos de pano serviam como símbolo de proteção feitas pelas mães africanas para acalentar seus filhos ao serem trazidos para o Brasil nos pequenos navios tumbeiros. Feitas sem costura e nem feições, para favorecer as várias etnias africanas as Abayomi, que em Iorubá, uma das maiores etnias do continente africano significa 'Encontro Precioso', são consideradas símbolo de resistência até os dias atuais.



Arte brasileira e a atuação das mulheres

Até aqui vimos que a arte é produto do trabalho humano em que se expressa idéias, sentimentos, emoções por meio de formas. Também vimos que ao longo da história da humanidade, a idéia de arte foi se modificando até que se consolidou na Modernidade um conjunto de normas que procuram definir o trabalho de arte do que não é.

No Brasil, no período colonial, a produção de arte acontecia informalmente, tendo o mestre ensinando aos seus aprendizes os seus conhecimentos e técnicas. A maioria desse trabalho era realizado nas oficinas desses mestres sob encomenda dos clérigos, com o objetivo de ilustrar as escrituras sagradas, sendo conhecida como a arte sacra e mais adiante com o barroco.

A partir de 1816 algumas coisas mudaram com a chegada da comitiva de artistas, sobretudo, franceses e com a institucionalização da Academia de Belas Artes . As principais mudanças ocorreram na adoção dos princípios do neoclasicismo francês na produção de arte como a criação de um sistema oficial de ensino de Arte.

Arte Sacra - A arte sacra representa uma forma de manifestação artística que está intimamente relacionada com a religiosidade e o sagrado com o objetivo estimular a fé católica.

Barroco - é o nome de um estilo artístico surgido no final do século XVI, na Itália, e caracterizado por forte influência religiosa, devido ao contexto histórico marcado pela Reforma Protestante e pela Contrarreforma. No entanto, ao lado de tanta religiosidade, havia também, na época, um forte apelo aos prazeres sensoriais e conflitos humanos, por isso, o estilo configura-se, basicamente, na aproximação dos opostos da experiência humana: o sagrado e o profano.



Arte Barroca: Um dos profetas esculpidos por Aleijadinho em pedra-sabão
Fonte: Fazendo Arte - blog de cultura e arte



Neoclassicismo - foi um movimento artístico e cultural surgido na Europa no século XVIII, por volta de 1750 e que visava resgatar os valores estéticos e culturais das civilizações clássicas, especialmente Roma e Grécia mas também no Renascimento, do maneirismo como reação à tradição barroca e rococó. Torna-se o estilo dominante no Ocidente, seja na pintura, na literatura, na escultura e na arquitetura, espalhando-se pelo resto do mundo até meados do século XIX conhecido pela aprendizagem de fórmulas repetitivas, transformando-se em um academismo.

O que se observa nesses trabalhos artísticos é a predominância da presença masculina na Escola Nacional de Belas Artes, as mulheres só passaram a serem "aceitas" por volta de 1892 (quase 76 anos depois da institucionalização). Os exames de admissão cobravam conhecimentos que elas não tinham, pois naquele período, a maioria das mulheres não tinham acesso à educação formal. Isso não significa que as mulheres não produziam Artes antes, mas não havia o reconhecimento de que seu trabalho era artístico. Além do mais, apenas mulheres de alta classe era permitida a entrada aos espaços de educação artística, inclusive, nas escolas particulares elas precisavam pagar o dobro do que se cobrava aos homens.

Diante dessas dificuldades, preconceitos e exclusão, as mulheres conseguem ter acesso aos ateliês de arte por volta de 1896. Porém a prática artística com modelo nu que era comum na escola era proibida para as mulheres, sendo destinadas apenas à pintura de natureza morta e de porcelana.



*O que você pensa a respeito?
Por que as aulas de arte para
as mulheres eram de natureza
morta e porcelana?*

Escola de Artes de Porto
Alegre, 1925
Fonte: Arquivo Histórico do
Instituto de Artes UFRGS

¹ A Escola Real de Ciências, Artes e Ofícios foi fundada em 1816, depois chamou-se de Academia Imperial de Belas Artes, e por fim, passou a ser Escola Nacional de Belas Artes.



Com a entrada das mulheres de famílias nobres na Academia de Belas Artes percebe-se a presença delas nos Salões anuais a partir de 1870, onde é possível localizar nas atas a citação a elas, especialmente, como ganhadoras de prêmios a exemplo de Francisca Breves ganha a 2ª Medalha de Ouro e Elvira Airosa fica com Menção Honrosa, em 1876. Em 1884, a medalha de ouro é entregue a Abigail de Andrade; Guilhermina Tolistadius e Julieta Adelaide dos Santos recebem menção honrosa. Sem qualquer título, são citadas também, de passagem, as pintoras Rosa Merys, Maria Teixeira de Farias e a baronesa de Araújo Gondin. A partir de 1894, a presença de mulheres nas premiações passa a ser uma constante, quase sempre com simples menção honrosa de 1º e 2º graus.

Em 1900, por exemplo, Julieta França ganha o cobiçado prêmio de viagem ao exterior e torna-se pensionista da República. Em 1905, Ana Vasco e Maria Vasco, alunas de Benno Treidel e participantes de seguidas exposições, ganham a medalha de prata. O mesmo acontece com Georgina de Albuquerque em 1912 e 1916, Maria Pardos e Sílvia Meyer também conquistam esse prêmio em 1915.

Em 1917, Anita Malfatti (1889-1964) realiza sua primeira exposição individual e apesar de sofrer duras críticas, sua exposição se torna um marco para todos os modernistas, resultando na Semana de Arte Moderna em 1922.

Com o projeto estético e político do Modernismo houve uma abertura para a presença atuante da mulher na pintura brasileira tendo Tarsila do Amaral (1886-1973) como seu maior expoente.

Embora estas mulheres estivessem conquistando pouco a pouco o reconhecimento no campo das artes visuais, outras sem tanto prestígio social, demoraram a terem seus trabalhos denominados de artísticos, a exemplo de Maria Auxiliadora (1935-1974) e outras artistas que foram chamadas de Naïf.

A Arte naïf é um termo utilizado no vocabulário artístico, em geral, como sinônimo de arte ingênua, original e/ou intuitiva. Ela é produzida por autodidatas que não têm formação no campo das artes.

A arte naïf se caracteriza pela ausência das técnicas usuais de representação, como o uso da perspectiva, formas convencionais de composição e de utilização das cores. Os tons brilhantes e alegres, a simplificação dos elementos decorativos, o gosto pela descrição minuciosa e a visão idealizada da natureza são alguns dos traços considerados típicos dessa modalidade artística. Contudo, o uso dessa categoria para alguns críticos de arte é bem problemática.



JOGO

Rememorando Naif's

Descrição: O jogo da memória consiste em trabalhar os nomes de mulheres artistas brasileiras que deliberadamente são esquecidas e apagadas da História da Arte. Nesse jogo, o estudante é desafiado a combinar a imagem da obra com um pequeno fragmento da história resumida da artista em questão. Dessa forma, o jogo é composto por 30, cartas, dessas 15 com a imagem dos trabalhos das artistas naifs e as demais 15, a descrição da artista. As artistas escolhidas foram: Alice Masiero; Carmela Pereira, Carmézia Emiliano, Djanira da Motta e Silva, Dulce Martins, Elisa Martins da Silveira, Iracema, Lia Mittarakis, Mara Toledo, Maria Auxiliadora, Octacília Josefa de Melo, Rosina Becker do Valle, Shila Joaquim, Thais Gomez e Wilma Ramos.

O jogo pode ser adaptado para qualquer conteúdo.

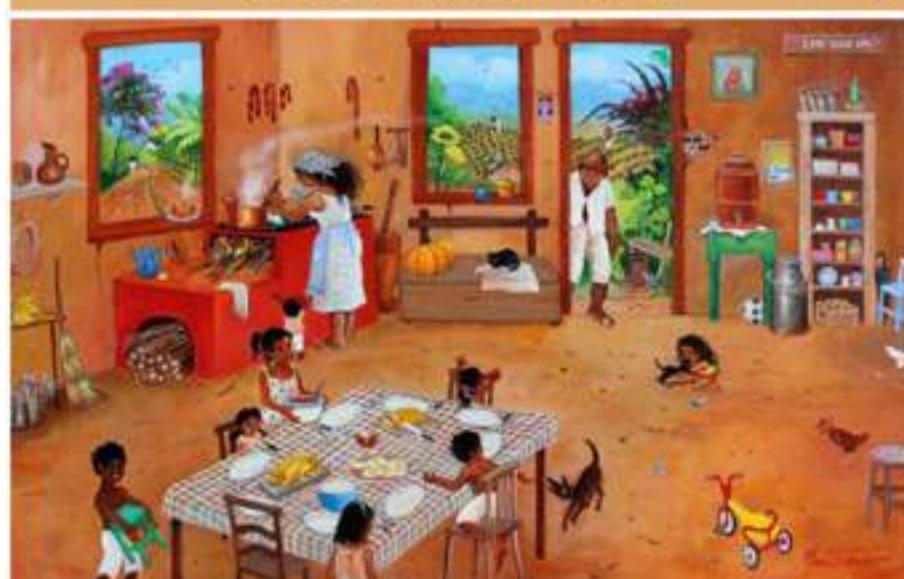


Carmézia Emiliano

Pintora Indígena.
A artista começou a pintar de maneira autodidata. Fez workshops de pintura e desenho no Atelier MM, em Brasília (DF). Ao não ter comprometimento com o realismo, compõe suas cenas de temática indígena ou de animais da Amazônia com uma lógica própria.

Carmézia Emiliano

1



Mara Toledo

Nasceu em 21 de Julho de 1953 em Passo Fundo, Rio Grande do Sul. Suas obras possuem características lúdicas, alegres, coloridas. Retratam o interior, as festas populares, o jogo de bola com pés descalços, a plantação de café, os botequins e armazéns são alguns temas das obras que encantam a todos, brasileiros e estrangeiros.

Mara Toledo

2



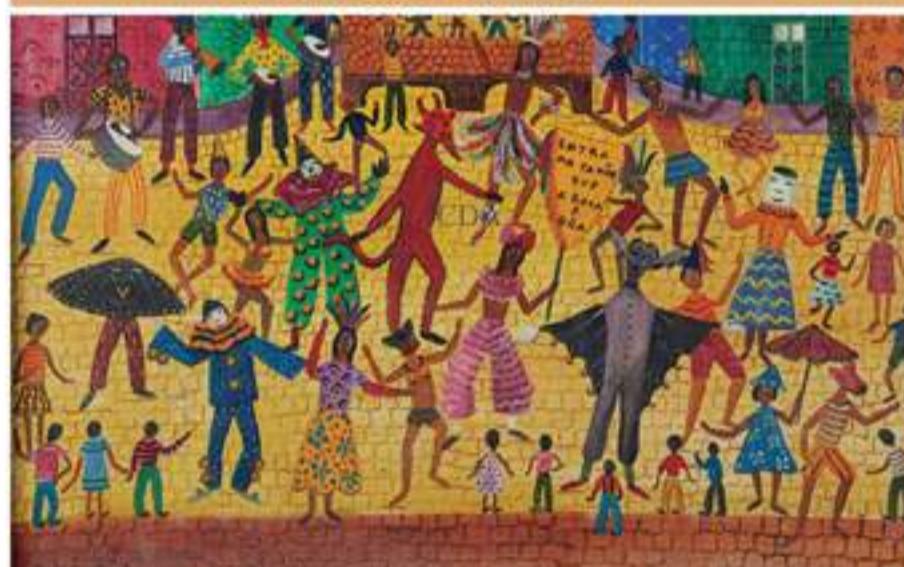


Maria Auxiliadora

Artista nascida em 1938 em Minas Gerais. Foi pintora autodidata e em 1968 integra o grupo artístico de Solano Trindade, em Embu das Artes. Sua obra é carregada de vitalidade, poesia e cor. A artista conseguiu mesclar elementos da realidade com o universo dos sonhos em uma produção fortemente marcada pela representação afro-brasileira.

Maria Auxiliadora

3



Rosina Becker do Vale

Participou de diversas exposições, permanecendo como uma artista que cultivou as cenas e figuras naïfs, ligadas ao universo do Carnaval e das festanças populares, à religiosidade e às pessoas simples, tudo com cores fortes e um desenho ingênuo.

Rosina Becker do Vale

4

É uma artista plástica brasileira. Iniciou sua carreira como artista plástica aos 18 anos e logo lhe surgiu o interesse em retratar as riquezas culturais do seu país. Sua inspiração vem de: cerâmicas esculturas, dança, música e outras manifestações culturais das mais diversas regiões brasileiras.

Thais Gomez



Thais Gomez



Djanira Da Motta e Silva

6

Pintora, desenhista, cartazista e gravadora. Cresce em Porto União, Santa Catarina. Muda-se para São Paulo em 1932. Em sua obra coexistem a religiosidade e a diversidade de cenas e paisagens brasileiras. Sua trajetória permite compreender a condensação de elementos apresentada em seus desenhos, pinturas e gravuras.

Djanira Da Motta e Silva

6

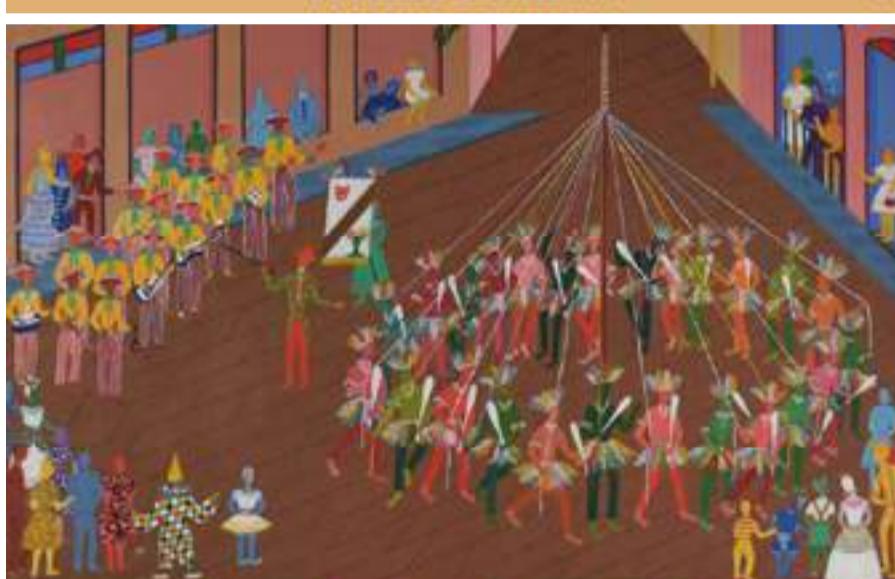


Começou a expor em 1967, no Salão de Arte Contemporânea de Campinas e, no ano seguinte, realizou sua primeira exposição individual na Prefeitura de sua cidade natal. Com uma pintura tematicamente voltada para o Folclore brasileiro, principalmente suas festividades e folguedos, ela deteve-se principalmente no rico, variado e colorido universo popular da Bahia além do folclore brasileiro e dos rituais afro-brasileiros.

Wilma Ramos



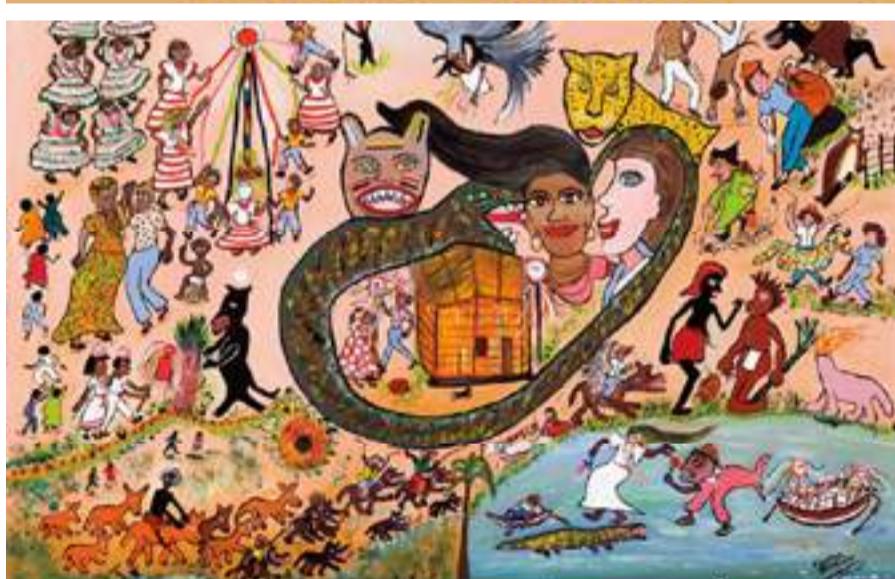
Wilma Ramos 7



Elisa Martins da Silveira 8

Foi uma premiada pintora brasileira, com uma formação e trajetória artística tão interessantes quanto a sua obra. Integrou o grupo Frente – movimento artístico de base construtivista e, posteriormente, neoconcreta. Suas obras ressaltam um cuidado na pesquisa e na composição das telas.

Elisa Martins da Silveira 8



Carmela Pereira 9

Neta de escravizados, é artista Naif, artesã, contadora de histórias, escritora de contos e poesias, entre outros textos. Nasceu em Piracicaba e é a maior referência em arte Naif que a cidade tem. Ela retrata em suas obras o Rio Piracicaba, a casa do Povoador, a rua do Porto, nas Margens do Piracicaba com barquinhos de pescadores, a casa de máquinas, o Engenho Central, as plantações de Cana de Açúcar com seus trabalhadores...

Carmela Pereira 9



Alice Masiero 10

Nascida em Morungaba, SP apresenta em seu trabalho a inquietação das grandes artistas. Busca soluções criativas e, com seus traços pequenos e próximos já tem uma marca registrada. Alcança estéticos bastante significativos, o uso de pequenos traços verticais e horizontais e a forma como se vale das transparências.

Alice Masiero 10





Dulce Martins

11

Nascida em Santos/SP, começou a pintar tarde, apaixonando-se por este estilo de arte, suas obras passeiam pelos temas tradicionais da arte naïf, trabalhando bem com o equilíbrio e distribuição de imagens e cores no espaço da tela.

Dulce Martins

11



Shila Joaquim

12

Nascida em Ribeirão Preto (SP), é pintora e ceramista. Cresceu em meio às folias de reis que visitavam casas, conviveu com festas comunitárias promovidas por festeiros, feitas de forma espontânea pela comunidade, que são os elementos que influenciaram sua estética e o fazer artístico.

Shila Joaquim

12



Iracema

13

Nascida em São Paulo, criou em 1972 em o "Museu do Sol", primeiro museu de arte naïf do Brasil e da América Latina, o qual foi transferido em 1978 para a cidade de Penápolis, no interior do Estado de São Paulo.

Iracema

13



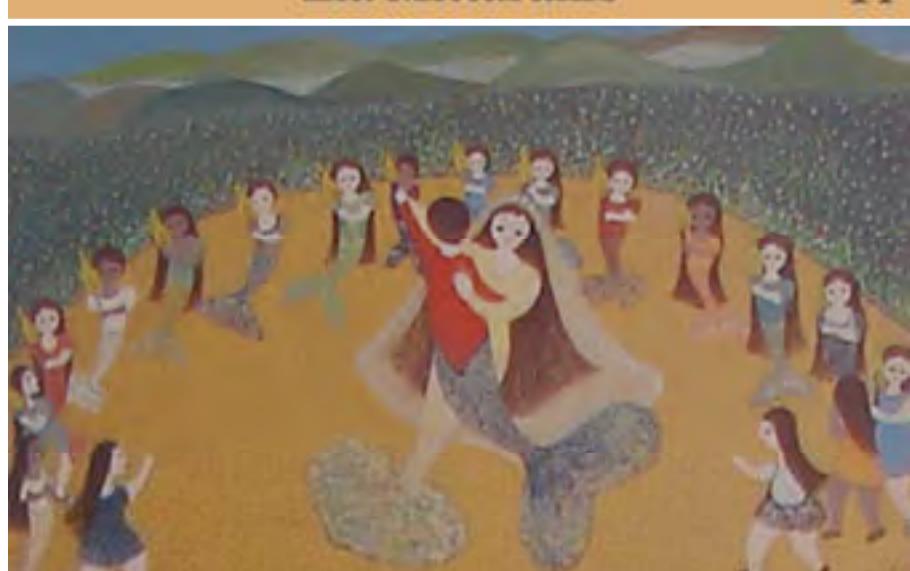
Lia Mittarakis

14

Nasceu no Rio de Janeiro, 1934. Antes de se decidir à pintura, foi professora primária e dona de casa. Habitante da Ilha de Paquetá, fez da paisagem deslumbrante ao seu redor o motivo principal de sua pintura,

Lia Mittarakis

14



Octacília Josefa de Melo

15

Nasceu em Recife e, depois, mudou-se para o Rio de Janeiro. Desenvolveu um trabalho em educação por meio da arte por quase 30 anos, com crianças excepcionais e doentes mentais. Estão presentes em suas obras as brincadeiras de roda de crianças e sereias, nos casamentos das mesmas e vários personagens imaginários.

Octacília Josefa de Melo

15





Ponto de Partida

3

Arte e sua relação com a cidade

CONTEÚDO

Arte Urbana, sua história e principais expressões estéticas

OBJETIVOS

Conhecer a história do surgimento da Arte Urbana identificando algumas características estéticas expressas nas suas diversas expressões

A Arte ganha as ruas

Por volta dos anos de 1960, nos Estados Unidos, surge um movimento de contestação contra os costumes vigentes das sociedades tradicionais e buscando a quebra de paradigmas, conhecido como contracultura. Esse movimento presente nas cenas *undergrounds* mobilizou jovens de todo o mundo e transformou definitivamente as sociedades contemporâneas no modo de abordar pautas de interesse público.

Nas Artes Visuais, esse movimento produz uma crítica sobre os espaços destinados à exposição da arte clássica – como galerias, museus, teatro, trazendo os espaços públicos como palco das apresentações artísticas.

Dessa forma, a arte ganha as ruas das cidades, especialmente, nas periferias ao redor do mundo com forte teor político. A esse movimento ficou conhecido como Arte de Rua ou Street Art no qual se refere a manifestações artísticas desenvolvidas no espaço público, distinguindo-se das manifestações de caráter institucional ou empresarial, bem como do mero vandalismo.

A princípio, oriundo do movimento *underground*, a street art foi gradativamente se constituindo como forma de fazer artístico, abrangendo várias modalidades acontecendo nos lugares menos esperados, nos guetos, nos lixões, debaixo de pontes, em paredes estragadas e em lugares abandonados.

Essa produção artística possui um caráter dinâmico e efêmero, os quais podem ser imortalizados pela fotografia.



A versatilidade da Arte urbana

Devido ao seu teor político os artistas experimentam outras possibilidades poéticas por meio de outros suportes e diversidade de técnicas que se diferenciam dos estilos modernistas, a exemplo do grafite, lambe-lambe, *stencil*, instalações, etc. Cada uma tornando a cidade como uma grande galeria de arte.



Grafite: Ligado ao Hip Hop, o Grafite surge na periferia de Nova Iorque na década de 1970 com a prática de deixar a marca de uma pessoa em paredes, algo que mais tarde evoluiu para desenhos mais elaborados feitos no meio urbano como intervenção artística ou em grandes murais pagos para exibir tais obras. Os artistas costumam sempre retratar a realidade da periferia e criticar de alguma forma a sociedade.

Instalação artística: Se torna conhecida dessa forma em 1960, consiste na criação de um ambiente feito a partir de diversos materiais e objetos, podendo ter o tamanho de uma sala ou estar exposta ao ar livre. As instalações podem fazer com que o observador experimente sensações diversas como: sensações tátteis, térmicas, odoríficas, auditivas e visuais.

Estêncil: Popularizada também em 1960, é uma técnica de pintura utilizada para aplicar um desenho sobre qualquer superfície. Consiste em um molde feito de materiais como papel, plástico, madeira, metal ou acetato e muitas vezes é utilizada também com o Grafite.





Graffiti da grafiteira Celly Feliz em homenagem às crianças ribeirinhas na semana de arte e muralismo no Pará.
Foto: Divulgação / Portal REDE PARÁ

Cartazes lambe-lambe: A prática de colar cartazes na rua surge ainda no século XIX com o desenvolvimento da indústria da impressão, contudo, se torna popular somente quando os métodos de impressão avançam e seu custo diminui, tornando a prática mais acessível.

A constante quebra de paradigmas estéticos, levando a arte para lugares não convencionais e as discussões políticas, a arte urbana se tornou a voz de grupos minoritários como a população negra, de baixa renda, LGBTQI+ como também na denúncia da violência dos regimes autoritários. Essa característica política das obras fizeram com que por muito tempo, a Arte Urbana e seus artistas, em alguns lugares até hoje, fosse marginalizada e não reconhecida como arte.

Contudo, a arte urbana se faz cada vez mais presente nas cidades e sendo reconhecida como importante na transformação dos espaços públicos.

Assista ao vídeo que apresenta o projeto do artista africano Siphiwe Ngwenya que em 2000 desenvolveu o projeto **Maboneng – Township Arts Experience**, que se propõe a transformar uma township, áreas subdesenvolvidas dos grandes centros urbanos da África, em galeria de arte a céu aberto – casas viram galerias e as ruas, o palco para performances de música e dança. O projeto já passou pela periferia de Joanesburgo e da Cidade do Cabo.

[projeto Maboneng – Township Arts Experience,](#)

[Assista o vídeo:](#)



JOGO 1

Tabuleiro

Descrição: O jogo de tabuleiro oferece uma didática diferente para que os/a alunos se sintam instigados a revisitar o conteúdo de maneira lúdica. O tabuleiro conta com 40 casas que são divididas em grupos identificados pelas cores: azul, laranja, roxo e amarelo. Cada grupo de cor contendo 10 casas respectivamente. A ideia é que o/a professor/a, com o auxílio de um folheto que informa o número e a cor de cada casa assim como está distribuído no tabuleiro, possa selecionar 4 movimentos da Arte Urbana e desenvolver 10 perguntas sobre cada um, associando-as às casas na folha de questões.

Questões

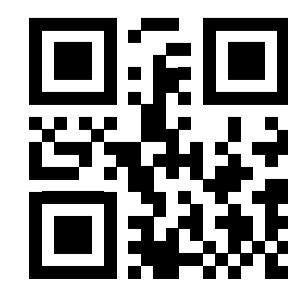
- | | | |
|---|--|----|
| 1 | Assunto 1: Grafite | 21 |
| 2 | Assunto 2: Instalação artística | 22 |
| 3 | Assunto 3: Estêncil | 23 |
| 4 | Assunto 4: Cartaz lambe-lambe | 24 |
| 5 | | 25 |



Questões

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20

- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- 31
- 32
- 33
- 34
- 35
- 36
- 37
- 38
- 39
- 40



JOGO 1 Tabuleiro

Dessa forma, o/a professor/a dividirá a turma em 4 grupos e cada um desses grupos teria uma peça que os representassem dentro do tabuleiro. Ao jogar o dado e mover a peça para uma das casas, o grupo deverá responder à pergunta correspondente ao assunto indicado pela cor da casa para assim ganhar pontos. O tabuleiro não conta com casas ou regras punitivas, não há a possibilidade de voltar duas ou mais casas e nem de passar uma rodada sem jogar mesmo que não se acertem as perguntas.

Exemplos de possíveis perguntas:

Assunto 1 – Em qual contexto surge o Grafite?

R: O grafite surge no subúrbio de Nova Iorque nos Estados Unidos na década de 1970 com a prática dos jovens de deixarem suas marcas nas paredes da cidade.

Assunto 2 – No que consiste uma Instalação Artística?

R: Consiste na criação ou alteração de um ambiente utilizando-se de outras formas de artes como pinturas, esculturas e música para criar uma obra maior e interativa.

Assunto 3 – A técnica de Estêncil pode ser utilizada com Grafite?

R: Sim, a técnica de Estêncil é comumente usada por grafiteiros para criar pinturas com maior facilidade em menor tempo.

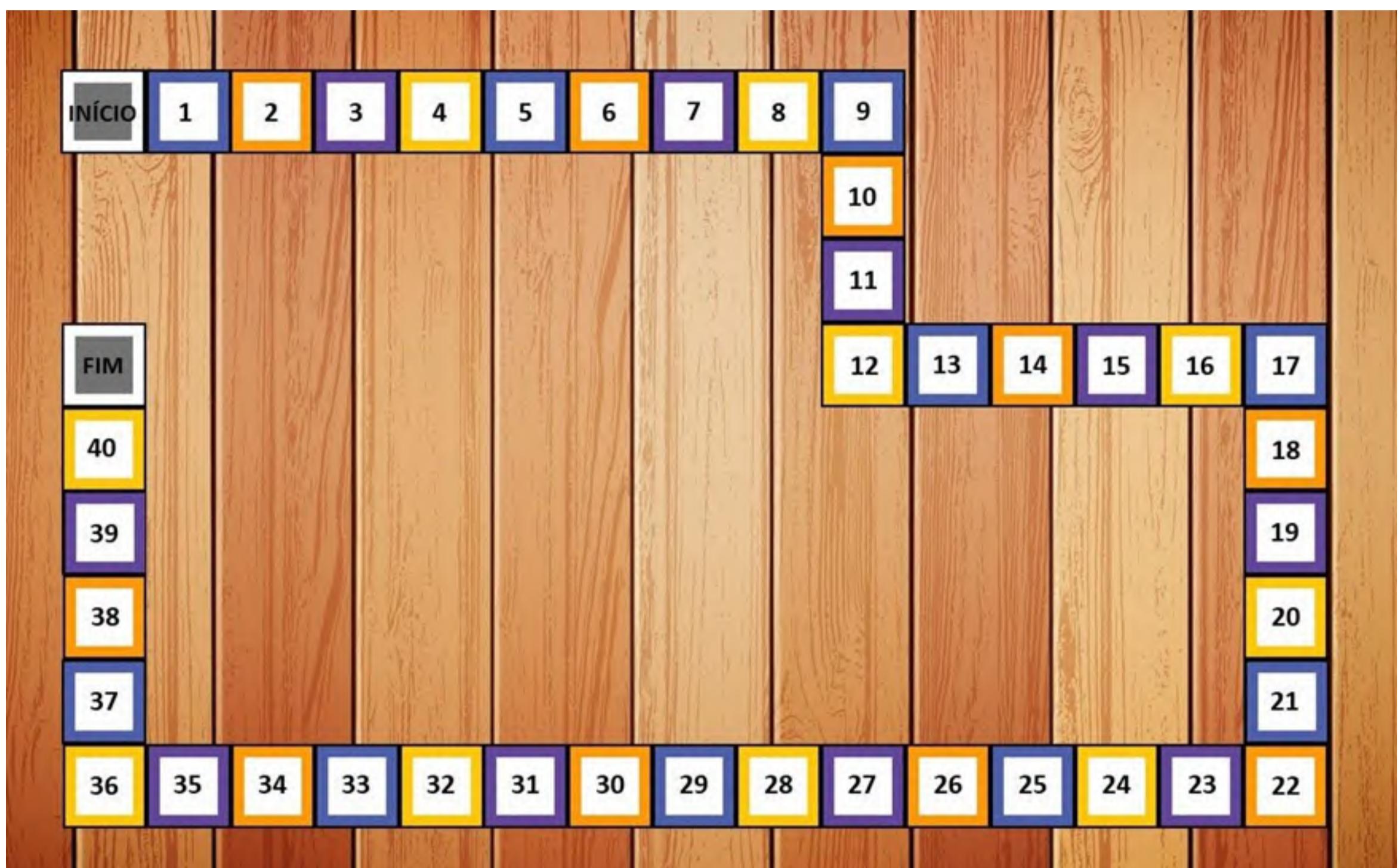
Assunto 4 – Por que o Cartaz Lambe-Lambe se tornou popular?

R: Em primeiro lugar pela facilidade de produção em grandes quantidades e pelo preço barato, mas também se tornou popular por ser um meio de comunicação de fácil visualização e de fácil disseminação, uma vez que a mesma mensagem pode ser colada em diversos lugares diferentes.



JOGO 1

Tabuleiro



JOGO 2

Cartas de baralho

Descrição: O baralho a ser construído deve conter treze artistas, no qual os naipes serão aplicados a quatro cartas de cada artista, onde uma consta foto do artista e seus dados e três cartas exibem obras diferentes do mesmo, combinando assim informações e visualidades. A escolha pelo baralho se deu pelo fato de que o conjunto de cartas de baralho com suas características gráficas e simbólicas pré-definidas, é utilizado em jogos, em truques de mágica, para fins educativos, em testes psicológicos, entre outros.





Ponto de Partida

4

Arte e natureza: da pintura de paisagem ao ativismo

CONTEÚDO

Arte e Natureza; Pintura de paisagem e suas fases na história da Arte; Da 'Land art' à 'Arte povera'

OBJETIVOS

- Discutir as possibilidades estéticas e poéticas produzidas na relação entre arte e natureza ao longo da história concentrando nas pinturas de paisagem;
- Analisar como os artistas se relacionam com os problemas ambientais a partir dos trabalhos de Land art e arte povera;

A arte e seu potencial ativista

Até aqui vimos que a arte fruto do trabalho humano impulsiona os processos de percepção, sensibilidade, expressão e criação. Tem o poder de sensibilizar e proporcionar uma experiência estética, transmitindo emoções ou ideais. A arte surge da necessidade de observar o meio que nos cerca, reconhecendo suas formas, luzes e cores, harmonia e desequilíbrio e expressar nossa interpretação sobre o mundo.

Sendo assim, as manifestações artísticas são representações ou contestações oriundas das diversas culturas, a partir do que as sociedades, em cada época, vivem e pensam.

Quando falamos da natureza em relação à arte costumamos pensar em paisagens. Trata-se de um gênero pictórico que foi venerado na Ásia desde a antiguidade e desprezado na Europa até que o Barroco holandês passou a valorizá-lo e exportá-lo para outros países a exemplo da pintura clássica como o flamengo Jacob van Ruisdael, o britânico John Constable, o norte-americano Thomas Cole, o neerlandês Vincent Van Gogh ou os franceses Monet e Cézanne, entre muitos outros, foram paisagistas reconhecidos.



Jacob Isaacksz. van Ruisdael - Paisagem com SALTO DE ÁGUA, 1660-1970 -
Google Art Project.jpg



Assim, arte pode ser uma importante ferramenta do ativismo ambiental. Ao confrontar o público com informações desagradáveis, muitas vezes difíceis de serem digeridas (como as mudanças climáticas), convergidas em uma experiência estética, a sensibilização ultrapassa a barreira do racional e realmente toca as pessoas. É mais fácil ignorar estatísticas do que ignorar imagens e sensações. Quando a arte representa a relação perturbada da sociedade com a natureza, fica explícita a urgência de ação.

No entanto, com a crise ambiental impulsionou uma nova corrente artística, denominada de Arte ambiental que surgiu a partir da turbulência política e social dos anos 1960 e início dos anos 1970. Ao contrário dos clássicos, esses artistas não se limitam à representação de uma paisagem ou em incluir o meio ambiente em suas criações, pois vai além disso: converte o meio ambiente em sua própria obra.

A poluição de ar e dos oceanos, o aquecimento global, o desmatamento ou as consequências do consumo massivo para o meio ambiente são algumas das ameaças que a arte ambiental contemporânea denuncia através da fotografia, da pintura, do teatro, da dança e da escultura, entre outras vertentes.



John Constable - Wivenhoe Park, Essex - 1816 -
Google Art Project.jpg



Firmino Monteiro – Paisagem de Niterói (Reprodução
Fotográfica de Rômulo Fialdini)
Fonte: Encyclopédia Itaú Cultural



A arte ambiental se insere na arte contemporânea não como um movimento fechado, mas como um modo de fazer, uma tendência que perpassa diversas criações artísticas. “Arte ambiental” é um termo genérico que se refere a uma ampla gama de trabalho que ajuda a melhorar a nossa relação com o mundo natural. Seja informando sobre as forças ambientais, ou demonstrando problemas ambientais, e até com uma participação mais ativa, reaproveitando materiais e restaurando a vegetação local. Muitas práticas artísticas, como a *land art*, eco-arte, e arte na natureza, bem como os desenvolvimentos relacionados em prática social, ecologia acústica, *slow food*, *slow fashion*, *eco-design*, *bio-art* e outros podem ser considerados como parte desta mudança cultural maior.



**Clic no link
e saiba mais**

**Arte e meio ambiente:
grandes vertentes - eCycle**

Nos últimos anos diversos artistas em suas obras criticam a relação da humanidade com a natureza, dentre esses nomes temos: Chris Jordan, Nele Azevedo, Sebastião Salgado, Cildo Meireles, Jaider Esbell, e outros.



DA 'LAND ART' À 'ARTE POVERA'

Por sua diversidade, a arte ambiental engloba outras correntes semelhantes, tal como a arte ecológica, a arte *povera* e a *land art*. Esta última modifica as paisagens com obras de arte de grandes dimensões — espirais, valas ou rampas gigantes — criadas a partir do próprio terreno e com materiais naturais para provocar emoções no espectador. As primeiras manifestações da *land art* ocorreram nos Estados Unidos no final dos anos 1960 e em geral as obras sofreram transformações até desaparecerem devido à erosão.



Spiral Jetty, Robert Smithson,
1970- Great Salt Lake, Utah

A *arte povera* (arte pobre) nasceu na Itália na mesma época que a *land art* e se caracteriza pelo uso de matérias-primas pobres e fáceis de obter como terra, rochas, plantas, etc. O objetivo é provocar a reflexão através do manuseio do material e a observação de suas qualidades específicas. São obras que fogem da comercialização do objeto artístico, exigem a intervenção do público e se transformam ao longo do tempo à medida que os materiais utilizados se deterioram.



Obra Escultura viva (1966), de Marisa Merz,
única mulher do movimento povera



Principais problemas ambientais do Brasil

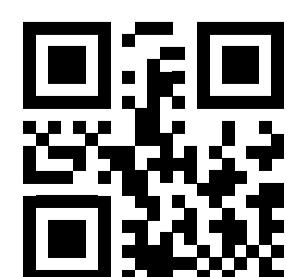
De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), 90% dos municípios brasileiros apresentam problemas ambientais, e entre os mais relatados estão as queimadas, o desmatamento e o assoreamento. As queimadas aumentam os riscos de erosão, matam micro-organismos que vivem no solo, tiram nutrientes e causam poluição atmosférica; os desmatamentos também prejudicam o ecossistema de diferentes maneiras, provocando erosões, agravando os processos de desertificação e causando alterações no regime de chuvas, fato que provoca a redução da biodiversidade, assoreamento dos rios, etc. O assoreamento gera a obstrução de cursos de água e a destruição de habitats aquáticos — um prejuízo que pode contaminar a água destinada ao consumo.



Painel feito com material reciclado por Vik Muniz [autor do documentário intitulado "Lixo Extraordinário"]



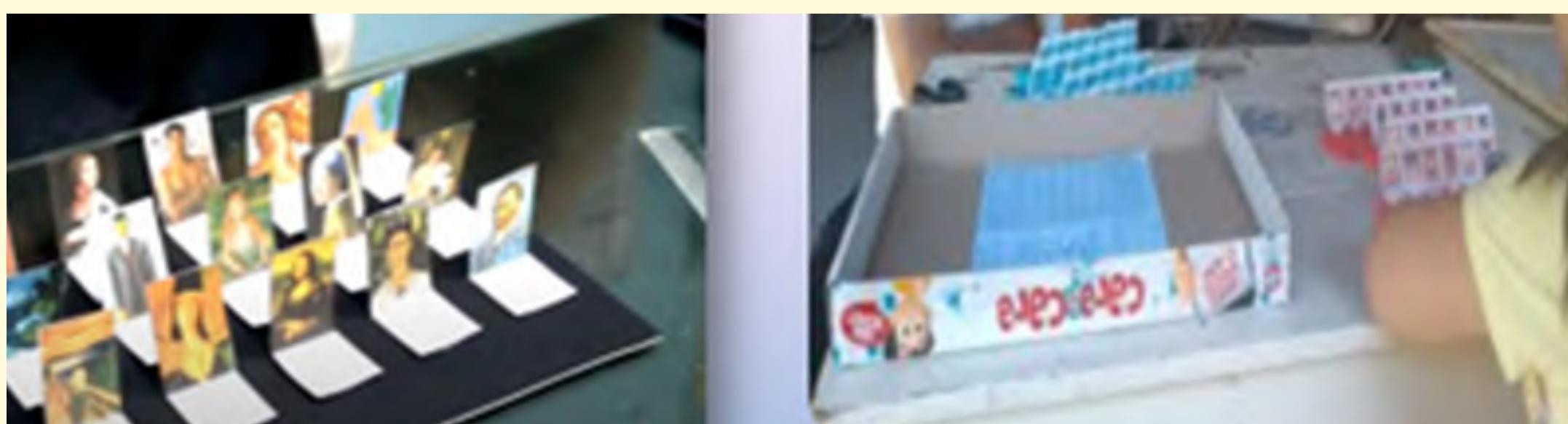
Arte sustentável por Frans Krajcberg.



JOGO 1 Tabuleiro

Descrição: O jogo “Cara a cara”, que é composto por imagens de artistas que desempenham um papel ativista diante dos problemas ambientais. A atividade pretende contribuir com o repertório artístico da turma, promovendo o exercício da atividade criadora e oferecendo informações acerca da experiência artística dos artistas abordados. A partir da atividade de elaboração e desenvolvimento do jogo, os alunos irão identificar as características das imagens, conhecendo um pouco sobre cada um dos autores a partir das informações indicadas na base de cada cartão do tabuleiro. O jogo também pode melhorar o raciocínio lógico do estudante por meio da percepção visual, porque identificar essas informações é um exercício mental que exige concentração e leitura. Durante a montagem do jogo, a turma pode visualizar as imagens de cada artista, fato que pode despertar curiosidade acerca da obra desses artistas, fato que pode ser o gatilho para um trabalho de pesquisa acerca dos processos criativos dos autores escolhidos para a dinâmica. Levar este tema para a escola pode gerar reflexões capazes de transformar a relação dos estudantes com a natureza.

As regras do jogo: Cada jogador escolhe um tabuleiro e deixa todas as cartas levantadas. O intuito é adivinhar a carta do oponente; e para descobrir quem está na carta do outro jogador, eles devem, um de cada vez, fazer perguntas sobre as características dos artistas como, por exemplo: a biografia, qual o tipo de arte que eles fazem (fotografia, escultura, pintura, etc) e materiais que utilizam.



JOGO 1

Tabuleiro

Materiais para a construção do jogo

- Uma folha de papelão
- Papel canson A3;
- Imagens impressas de artistas que fazem críticas sobre problemas ambientais;
- Tesoura;
- Cola branca.

Montagem do jogo

- A docente levará para a sala de aula 45 cartas impressas na gráfica, com todas as medidas padrões e dois tabuleiros de folha de pluma.
- Medidas das cartas: 5m x 10m
- Tabuleiro: três folhas de papelão medindo 21m x 30m
- Os alunos da oitava série ou nono ano irão fazer a montagem do tabuleiro utilizando tesoura, estilete, régua, cola branca ou silicone.



Referências:

AFONSO, Lucas. Grafite. Brasil Escola. Disponível em: <<https://brasilescola.uol.com.br/artes/grafite.htm>>. Acesso em 03 de junho de 2022.

TORRES, Marcos. A Arte do Lambe-Lambe. Design Culture, 2017. Disponível em: <<https://designculture.com.br/a-arte-do-lambe-lambe>>. Acesso em 03 de junho de 2022.

IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. Instalação. História das Artes, 2022. Disponível em: <<https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-seculo-20/instalação/>>. Acesso em 03 de junho de 2022.

SANCHEZ, Mireia. O que é stencil e quais são as origens da técnica. Domestika, 2021. Disponível em: <<https://www.domestika.org/pt/blog/7209-o-que-e-stencil-e-quais-sao-as-origens-da-tecnica>>. Acesso em 03 de junho de 2022

CORDEL UMBILICAL. Shila Joaquim. Disponível em: <<https://cordelumbilical.wordpress.com/category/portfolio/>>. Acesso em:

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. Djanira. Disponível em: <<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa9397/djanira#>>. Acesso em:

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. Maria Auxiliadora. Disponível em: <<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa8785/maria-auxiliadora>>. Acesso em:

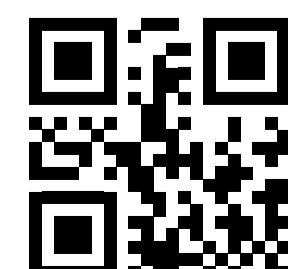
ESCRITÓRIO DE ARTE. Djanira da Motta e Silva. Disponível em: <<https://www.escritoriodearte.com/artista/djanira-da-motta-e-silva>>. Acesso em:

FAZENDO ARTE. Arte Barroca. Disponível em: <<https://renatoseniscardoso.wixsite.com/arte/single-post/2015/11/08/a-arte-barroca>>. Acesso em: 07/05/22

FRONTISPÍCIO DAS ARTES. Biografia de Artistas Naifs. Disponível em: <<http://ofrontispicio.blogspot.com/2013/02/biografias-de-artistas-naifs-carmela.html>>. Acesso em:

GALERIA JACQUES ARDIES. Arte Naif. Disponível em: <<https://ardies.com/>>. Acesso em:

GALERIA JACQUES ARDIES. Mara D. Toledo. Disponível em: <<https://ardies.com/mara-d-toledo/>>. Acesso em:



HISTÓRIA DAS ARTES. Arte no século 20. Disponível em: <<https://www.historiadasartes.com/nobrasil/arte-no-seculo-20/arte-naif/>>. Acesso em:

INSTITUTO NACIONAL DE ARTE NAIF. Carmézia Emiliano. Disponível em: <<http://artenaifrio.blogspot.com/2019/02/carmeza-emiliano.html>>. Acesso em:

INSTITUTO NACIONAL DE ARTE NAIF. Dulce Martins. Disponível em: <<http://arte-naifrio.blogspot.com/2012/11/dulce-martins.html>>. Acesso em:

INSTITUTO NACIONAL DE ARTE NAIF. Naifs Clássicos. Disponível em: <<http://arte-naifrio.blogspot.com/p/naifs-classicos.html>>. Acesso em:

MEDEIROS, Maria Simone Guilherme Souza de. O Ingênuo Potiguar: A pintura naif no Rio Grande do Norte. 2014. 120f. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal do Rio Grande do Norte de Ciências Humanas, Letras e Artes. Departamento de artes, Natal, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/38152/2/Maria%20Simone.pdf>>. Acesso em:

NONADA. As mulheres invisíveis da Escola de Arte de Porto Alegre. Disponível em: <<https://www.nonada.com.br/2019/06/as-mulheres-invisiveis-da-escola-de-artes-de-porto-alegre/>>. Acesso em: 07/05/22

OFICINA PALIMPSESTUS. A floração do simples: As pinturas de Elisa Martins da Silveira. Disponível em: <<https://www.oficinapalimpsestus.com.br/elisa-martins-da-silveira/>>. Acesso em:

OSCAR D'AMBROSIO. Alice Masiero. Disponível em: <<https://oscardambrosio.com.br/artistas/278/alice-masiero>>. Acesso em:

TODA MATERIA. Arte Naif. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/arte-naif/>>. Acesso em:

slide produzido por estudantes bolsistas de artes visuais da univasf –pibid/ 2019



ISBN: 978-85-5322-173-8



A standard linear barcode representing the ISBN 978-85-5322-173-8. The barcode is composed of vertical black lines of varying widths on a white background.

9 788553 221738