Componente curricular: ARTE

9º ano – 1º bimestre

SEQUÊNCIA DIDÁTICA 3 – Jogando com o público

Unidades temáticas

Artes visuais, Artes integradas

Objetos de conhecimento

Arte e Tecnologia, Contextos e práticas, Elementos da linguagem, Materialidades, Processos de criação

Habilidades

(EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, *performance* etc.)

(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

(EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos, e processos de criação nas suas produções visuais.

(EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estática e ética.

(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

Tempo estimado

5 aulas – 2 etapas.

1ª Etapa: Criação (duração de 3 aulas)

2ª Etapa: Experimentação (duração de 2 aulas)

Desenvolvimento

Planejamento das aulas

1ª Etapa – Criação: A arte de jogar ou o jogo da arte?

Organização da turma

A sondagem será feita individualmente e a atividade em grupos de 4 integrantes.

Proposta de atividade

Aula 1: Sondagem e elaboração da ideia

Comece realizando uma sondagem para verificar o entendimento dos alunos das relações entre arte e cotidiano e sobre a participação do público em criações artísticas. Apresente alguns conceitos como os *happenings* de Allan Kaprow, as instruções de Yoko Ono e os *ready-mades* de Duchamp. Procure abordar as obras criadas pelo Fluxus e seu impacto na arte do período. Se precisar, utilize as seguintes perguntas:

* Como podemos relacionar arte e vida?
* Quais formas de arte interferem diretamente na vida das pessoas?
* De quais maneiras o público pode participar de uma obra de arte?
* O que é arte efêmera?
* O que foi o Fluxus? De que maneiras os artistas ligados a esse grupo trabalhavam? Você se lembra de algum trabalho do grupo que tenha chamado a sua atenção?

Esclareça as dúvidas que surgirão durante a conversa e ajude-os a entender esses novos conceitos artísticos. Depois, relembre a obra “Quebra-cabeça de contas” de George Brecht. Se necessário, retome a leitura do texto sobre a obra, usando o livro didático. Ressalte que essa obra de arte também é um jogo e que por isso necessita que o público participe ativamente para que ela faça sentido.

Divida a classe em grupos de quatro pessoas. Peça para que cada grupo elabore nessa aula a ideia de um **jogo/obra de arte** que será executado nas aulas seguintes. É importante que o grupo liste os materiais que utilizarão e que elabore as regras para que o jogo funcione. Lembre a turma de que o mais importante nessa criação é que pensem no **modo como o público participará da obra**. Portanto, é fundamental discutir quais assuntos o grupo gostaria de debater, que sensações pretende causar, quais temas do dia a dia desejam chamar a atenção, como esse jogo faz o espectador se sentir etc.

Possibilite que os grupos trabalhem com os materiais que desejarem, incluindo recursos tradicionalmente não artísticos e até mesmo criações tecnológicas.

Peça aos estudantes que tragam os materiais para a confecção do jogo nas próximas aulas.

Circule pelos grupos auxiliando e sugerindo adaptações para suas ideias.

Aulas 2 e 3: Confecção

Com a classe organizada nos mesmos grupos da aula anterior, os estudantes deverão confeccionar os jogos planejados anteriormente.

Disponibilize materiais encontrados na escola, como papéis coloridos de diversas espessuras, tintas, fitas adesivas, tesoura escolar, cola etc.

Circule pelos grupos, auxiliando na execução da atividade.

2ª Etapa – Experimentação: quando o público vira parceiro

Organização da turma

Os mesmos grupos da etapa anterior.

Proposta de atividade

Aula 4: Hora da prática

Combine previamente com outro professor para que disponibilizem essa aula para experimentar os jogos elaborados. Reúna as duas turmas no pátio e peça para que os criadores, organizados nos mesmos grupos da primeira etapa, ensinem os jogadores da outra turma a participar. Estimule os alunos que jogam a experimentarem várias obras. Permita que os criadores também joguem as obras dos colegas.

Fotografe e filme a experiência para fins de registro. Se for publicar, não se esqueça de pedir autorização aos pais ou responsáveis.

Reserve alguns minutos finais da aula para que os alunos jogadores falem um pouco sobre as suas impressões a respeito das obras/jogos. É importante saber quais sensações elas causaram no público e que temas ou ideias elas foram capazes de levantar.

Aula 5: Avaliação

Agora, sem a participação da outra classe, os grupos criadores das propostas deverão fazer uma avaliação oral de seu trabalho e da experiência de ver seu jogo/obra sendo experimentado pelo público. Peça para que toda sala se organize numa única grande roda e pergunte para cada grupo algumas questões que auxiliem a refletirem sua experiência e a compartilhar suas impressões com o restante da classe. É importante também que cada dupla mostre sua obra para toda a roda.

Questões

* Como foi criar uma obra que necessita da participação do público?
* A obra “funcionou” do jeito que vocês esperavam? Algo os surpreendeu na experiência?
* Os materiais usados para a criação da obra foram os mais adequados?
* Como foi a reação do público ao participar do seu trabalho?
* Vocês acham que conseguiram debater os temas que planejaram? Quais sensações vocês acham que causaram? Foram as sensações esperadas?
* Há outras obras de arte que se relacionam diretamente com o público que vocês gostariam de experimentar? Quais? Por quê?

Encadeamento das etapas

Pode-se alterar o tempo de cada etapa, para mais ou para menos, conforme a necessidade. Caso ambas as classes estejam aproveitando a atividade, é interessante disponibilizar mais uma aula para a experimentação dos jogos.

Adaptação

Caso seja do interesse do professor ampliar a proposta, pode-se adaptar a atividade para obras que se relacionem com o público sem necessariamente serem jogos. Caso essas obras sejam de outras linguagens que não as artes visuais, elas acabarão trabalhando com outras habilidades que não as que foram sugeridas nessa sequência de atividades.

Atividades complementares

1 – Instruções pela escola

Ainda procurando experimentar um pouco dos processos de criação do Fluxus, os alunos poderão criar cartazes com instruções para serem feitas no cotidiano, inspiradas pelo trabalho de Yoko Ono. Ressalte a importância de pensar como essas instruções podem ser visualmente interessantes e atrativas para os espectadores. Forneça materiais diversos para a elaboração dos cartazes. Espalhe as instruções pelos corredores da escola.

2 – Experimentando *happenings*

Agora, nos mesmos agrupamentos das etapas anteriores, os estudantes deverão realizar um *happening* para a própria classe participar ou observar. Primeiramente, cada grupo deve planejar como será o acontecimento artístico, e depois, os grupos realizam suas ações/experimentos numa sequência determinada antecipadamente pelo professor. Depois que todos os grupos realizarem seus *happenings*, deve-se formar uma roda de conversa para comentar as experiências.