Componente curricular: ARTE

6o ano – 4o bimestre

Sequência didática 10 – *Performance*

Unidades temáticas

Artes visuais, Artes integradas

Objetos de conhecimento

Contextos e práticas, Materialidades, Processos de criação, Arte e tecnologia

Habilidades

(EF69AR03) Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.

(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.

(EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

(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

6 aulas – 3 etapas

Cada etapa necessita de 2 aulas para a sua realização. São elas:

1ª Etapa: Criação da ideia

2ª Etapa: Realização

3ª Etapa: Reflexão

Desenvolvimento:

Planejamento das aulas

1ª Etapa – Criação da ideia: O que vamos vestir?

Organização da turma

A 1ª Etapa será feita em princípio individualmente e, depois, em duplas, para que os estudantes troquem ideias e as criações sejam apresentadas no tempo previsto.

Proposta de atividade:

Aula 1: Sondagem

Antes de expor a proposta de trabalho aos estudantes, é necessário levantar questões orais para verificar se compreendem a linguagem da *performance*. Por exemplo:

* O que é *performance*?
* Por que vocês acham que um artista decide realizar uma *performance*?
* O que há de diferente na *performance* em relação às outras linguagens artísticas que vocês conhecem?
* O que é necessário para que uma *performance* possa ser chamada dessa forma?
* O que acontece com o espectador na *performance*?

Essas perguntas serão respondidas oralmente e deverão ser acompanhadas do esclarecimento de possíveis dúvidas que surgirão na discussão.

Após essa conversa inicial, oriente os estudantes a, em duplas, criar por escrito um programa de *performance* a ser executado na escola no qual o espectador deverá interagir ou se integrar à obra: a ideia de vestir a *performance*. Os estudantes devem compreender que a *performance* a ser criada precisará obrigatoriamente da participação concreta do espectador para se realizar; os espectadores serão alunos de outra sala escolhida pela classe.

É importante que os estudantes tenham em mente que o programa deve ser feito por escrito e contemplar as etapas e regras necessárias para que a *performance* aconteça. Ele deve conter o tempo de realização (que não poderá ser maior que uma aula), a forma de registro (incluindo possibilidades digitais como fotos, vídeos e gravações sonoras), os materiais necessários e o local de realização, dentro do pátio da escola.

Aula 2

Cada dupla lê e apresenta oralmente seu programa de *performance* para o restante da classe. Todos podem fazer perguntas e discutir os trabalhos. A classe deverá escolher seis dos programas apresentados para serem de fato realizados. Após a escolha, os estudantes criarão seis novos grupos para realizarem as *performances* selecionadas. A divisão por grupos pode ser feita pelo professor, ou cada estudante pode escolher a proposta que lhe despertou maior interesse. Quando os grupos estiverem formados, a classe escolherá qual turma da escola será convidada para assistir às apresentações. Isso poderá ser feito por votação. Por fim, cada grupo levantará quais materiais utilizados na *performance* precisarão ser providenciados para a próxima aula.

2ª Etapa – Realização: Nós vestimos, eles vestem

Organização da turma

Os estudantes estarão divididos em seis grupos.

Proposta de atividade:

Aula 3

Nessa aula os alunos definirão o que cada um dos integrantes fará para que a *performance* aconteça. Alguns poderão ser *performers*; outros poderão se responsabilizar pelos materiais necessários para a realização do trabalho, ou poderão fazer o registro. Nessa aula também serão confeccionados os materiais dentro das possibilidades encontradas na escola e trazidos de casa. Também será reescrito o programa de *performance*, com a preocupação estética de que agora ele ficará exposto ao público. Oriente-os os estudantes a   
escrevê-lo com clareza e, ao mesmo tempo, de modo que atraia a atenção dos espectadores.

Aula 4

Os grupos realizam e registram suas *performances* no pátio para espectadores de outra turma, que circulam livremente por cada uma delas. Caso seja possível, de acordo com o tempo de cada *performance*, os grupos poderão ser espectadores uns dos outros.

3ª Etapa – Reflexão: Além dos nossos uniformes

Organização da turma

Na primeira aula desta etapa, os estudantes ainda ficam divididos nos seis grupos; na outra aula, individualmente.

Proposta de atividade:

Aula 5

Cada grupo compartilha com o restante da classe o registro feito de sua *performance* e suas impressões pessoais da experiência. É interessante que o registro feito fique exposto em algum espaço da escola, assim como os programas, para que os alunos vejam ainda outros possíveis desdobramentos do trabalho que realizaram.

Aula 6: Avaliação

Peça aos alunos que respondam individualmente às questões a seguir e as entreguem como uma autoavaliação crítica do seu trabalho.

* O grupo conseguiu realizar a *performance* programada?
* Como o espectador se relacionou com a *performance*?
* Quais imprevistos aconteceram?
* Como foi sua participação individual nesse trabalho coletivo?
* O que mudaria se fosse refazer a *performance*?
* Quais foram as maiores dificuldades de todo o processo?

Encadeamento das etapas

É possível alterar o tempo previsto para cada etapa, caso haja alguma necessidade específica.

Adaptação

Pode-se intervir e ajudar na solução de problemas durante todas as etapas. Ainda assim, cada dupla ou grupo deverá se organizar para superar as diferenças de ideias entre os membros e criar estratégias coletivas para a realização da atividade.

Atividades complementares

1 – Vídeo-*performance*

Muitas *performances* contemporâneas têm sido publicadas por artistas em *sites* de compartilhamento de vídeos. Selecione pelo menos três *performances* virtuais e exiba os vídeos para a classe. Depois, organize a turma em grupos de quatro estudantes e peça que cada grupo faça seu próprio vídeo-*performance* utilizando celulares, se possível. Dê uma aula para que criem o roteiro e outra para que filmem em algum lugar da escola. Depois exiba para a classe toda os vídeos criados.

2 – *Performance* surpresa

Peça que cada estudante crie uma ideia de *performance* em uma folha avulsa. Recolha as folhas, dobre-as até ficarem menores e coloque-as num grande saco. Depois divida a sala em grupos e realize um sorteio. Cada grupo deverá realizar a *performance* sorteada. Dê uma aula para que planejem a ação e outra para que executem e registrem.

Sugestões para acompanhamento da aprendizagem

É necessário se certificar de que houve aprendizado das habilidades trabalhadas. Para isso deve ser feita uma avaliação constante do processo, atentando-se para cada atividade proposta e realizada em cada etapa.

Na 1ª Etapa deverá ser avaliado como foi a interação entre as duplas, como se deu o trabalho de criação (dificuldades e facilidades) e como cada dupla se apresentou diante da classe. Também é importante verificar como se fez o registro escrito dos programas de *performance* (se o texto está claro e compreensível, se a ideia é possível de ser posta em prática etc.).

Na 2ª Etapa, o foco é observar a organização dos trabalhos pelos grupos. É importante estar atento a como foram divididas as tarefas entre os membros e a como cada grupo criou modos de produzir seu trabalho. Nesse momento, observe também como os estudantes reagem à presença e interação do público com suas criações.

Na 3ª Etapa, observam-se os modos de registro feitos pelos grupos. Eles são adequados para registrar determinada *performance*? Como os estudantes utilizam esse recurso? Nesse momento, também se conta com a autoavaliação individual para descobrir as impressões subjetivas de cada um sobre o processo, que muitas vezes não são compartilhadas quando se discute com a classe toda.