

PROJETO DE ARTE¹

Alesandra Inez Darui Pinheiro², Osmeri Antonia G Santos³.

¹ Relato de sala de aula

² Professora de Arte Alesandra Inez Darui Pinheiro desenvolveu o trabalho juntamente com os educandos.

³

Professora Orientadora Osmeri Antonia G Santos, pois trabalha na Coordenação do Ensino Médio e colaborou na mediação das atividades.

Resumo:

O projeto “Sentar pra quê?”, têm como foco central a criação de cadeiras construídas com materiais alternativos e reutilizável, realizadas pelos educandos do Ensino Médio Diurno e Noturno da Escola Estadual de Ensino Médio Emil Glitz visa oportunizar a vivência e a experiência de arte e design, a partir da contextualização e da prática dos Irmãos Campana, refletindo sobre arte, artesanato, design e as tecnologias sociais e seus desafios, tornando o educando protagonista do seu próprio conhecimento e da sua história.

Contexto do Relato:

O presente trabalho faz parte de um projeto interdisciplinar do Ensino Médio, “As tecnologias Sociais e seus desafios”, que será desenvolvido durante todo o ano de 2016, desta forma, abre espaço para o desenvolvimento de outros projetos menores ligado ao tema. Neste momento será abordado somente sobre o projeto desenvolvido no componente curricular de arte: “Sentar pra quê?”

O projeto foi realizado na Escola Estadual de Ensino Médio Emil Glitz, com as turmas do ensino médio diurno e noturno, entre elas a turma do 1º ano 101 e 102; turmas do 2º ano 201 e 202; turmas do 3º ano 301 e 302; com o objetivo de criar exposição de cadeiras construídas com materiais alternativos e reutilizados, para oportunizar aos educandos vivências e experiências de arte e design, a partir da contextualização e da prática dos Irmãos Campana.

Os objetivos específicos desta forma são: Tornar o design uma linguagem facilitadora e motivadora do processo de ensino-aprendizagem; Desenvolver o senso de responsabilidade, o respeito, o compromisso com a transformação social e ambiental; Desenvolver a prática da livre expressão, criatividade e o compromisso de humanização dos educandos; Promover a autonomia, o espírito crítico, à poética pessoal, a fruição e o desenvolvimento da cidadania; Refletir sobre as tecnologias sociais e o desenvolvimento do artesanato; Refletir sobre o consumismo e como podemos reutilizar os materiais; Proporcionar práticas de artesanato; Valorizar a produção escolar, socializando com a comunidade escolar;

Detalhamento das atividades:

O projeto “Sentar pra quê?”, foi elaborado pela Escola Estadual de Ensino Médio Emil Glitz, com as turmas do ensino médio diurno e noturno, sob a orientação da professora de arte Alesandra Inez Darui Pinheiro, e faz parte do projeto interdisciplinar da escola do ensino médio “As Tecnologias Sociais e Seus Desafios”, cada professor no componente curricular contextualizará e desenvolverá ações sobre o tema gerador deste projeto. No componente curricular de arte, tudo começa com o questionamento: O que é arte? O que é design? O que é tecnologia social? O que é artesanato?

Para responder a tal questionamento foi apresentado aos educandos o conceito de arte e de design. Logo após, foi assistido os vídeos documentário sobre os artistas e designer “Os irmãos Campana parte 1” www.youtube.com/watch?v=mK9C-P4-gfQ, vídeo documentário “Os irmãos Campana

Modalidade do trabalho: Relato de Experiência

parte 2” www.youtube.com/watch?v=1v9YPF71qaI; “com a sua coleção de cadeiras intitulada “Cadeiras desconfortáveis”.

Os Irmãos Campana são dois artistas brasileiros e contemporâneos que utilizam a experimentação, ao usar materiais de um contexto e reutilizá-lo em outro, utilizam a forma para estabelecer conexões entre a funcionalidade do design, o estranhamento e o lúdico da arte. Apropriam-se do acaso como parte do processo criativo, uma forma inusitada de produzir objetos.

Questiona-se então, como desenvolver uma proposta que envolva a arte, artesanato, o design e as tecnologias sociais? Como conquistar os educandos para realizarem atividades práticas, como o artesanato, sendo o que prevalece nos dias atuais é o consumismo, a industrialização e a lei do ócio? São questões desafiadoras, mas possíveis de problematizar.

A partir da contextualização, os educandos foram desafiados a criarem dois tipos de cadeira: uma que seja possível sentar e a outra impossível. Para fins de esclarecimento o objeto cadeira para esta atividade abrange cadeira, banco, pufes e sofás. O material a ser usado para a criação das mesmas deve ser alternativo e reutilizável, sendo de uso tradicional ou não, levando em consideração os conceitos estudados sobre arte, artesanato, design, as tecnologias sociais e o meio ambiente.

A atividade deverá ser realizada no horário extracurricular, podem envolver familiares e será socializada através da elaboração de uma instalação no espaço escolar e se possível ir além dos muros da escola, buscar outros espaços. Para desenvolver a atividade pratica os educandos terão um mês de prazo e poderão utilizar os mais diversos materiais, tais como: pet, lata, taquara, paletes, arame, tecido, pneu, palito, papelão, entre outros ou seja, conforme a criatividade de cada educando.

Foi lançado o desafio.

Análise e Discussão do Relato:

A arte e o design buscam a criatividade, usam ferramentas e técnicas, transmitem mensagens, mas o que os diferencia são os seus objetivos finais, a arte busca uma interação subjetiva de suas obras e o design, tem como função atender uma necessidade, um objetivo, o que importa é o resultado final. O artesanato utiliza a técnica do trabalho manual, realizado por artesão, não é produzido em série e tem a função utilitária e ou artística.

A tecnologia social abrange técnicas ou metodologias desenvolvidas com interação da comunidade para a construção de produtos, podem aliar o saber popular, organização social e conhecimento técnico - científico que propiciam o desenvolvimento e soluções de transformação social. Desta forma, a atividade teve como objetivo transformar ideias em objetos, relacionando a matéria e a forma, não a matéria pela matéria, nem a forma pela forma, mas pela complexidade de se trabalhar as múltiplas, complexas e mutáveis matérias, cujos aspectos podem ser naturais ou não e a forma pode ser formada pela experimentação das matérias.

Os educandos foram desafiados a inventar um problema e através da experimentação, encontrar uma poética, uma maneira singular de trabalhar a materialidade e de ajustar a uma função. Ainda que, contestando a valorização do objeto único, a manualidade do educando, se apropriam da forma de objetos do cotidiano, do deslocamento físico de objetos comuns e por hora mantêm a “inutilidade” do objeto de arte convencional ou ainda num conjunto de materiais unidos entre si, configurando uma nova forma, transitando nos limites entre arte e design.

Produzir objetos, confortáveis ou não, incômodos, estranhos, inusitados pela sua materialidade provoca o desejo de experimentar sentar no objeto ou a repulsa, pela subversão da função.

Após, a construção do objeto cadeira, será montada uma Exposição no próprio ambiente escolar com a finalidade de valorizar a produção de cada educando, bem como é uma maneira de sensibilizar a comunidade escolar.

Para a criação da Exposição faz-se necessário o uso de outro conceito artístico, a criação de Instalação. Instalação no sentido artístico pode ser definida como a criação de um espaço aberto ou

Modalidade do trabalho: Relato de Experiência

fechado, a onde o publico possa participar da obra, interagir e em outro momento este mesmo trabalho pode ser desmontado, ficando somente o registro desse momento e algumas vivencias.

Mas, os educandos estão ficando críticos e querem ir além dos muros da escola, querem expor os trabalhos produzidos em outro espaço social, pois no ano passado foi realizada uma Exposição na Biblioteca Publica Municipal e eles se sentiram valorizados, para tanto, então, foi organizado uma Exposição que começa no dia para o dia 15 de agosto de 2016 com um vernissage marcado para as 10h e contará com a presença dos artistas, a direção da escola, professores, a representante da Biblioteca Pública Municipal e um convidado especial, que receberá os educandos com música. Está Exposição ficará aberta ao público até o dia 26 de setembro de 2016, portanto a Exposição destes trabalhos na Escola acontecerá após esta data, no dia 02 de setembro de 2016 e será aberta para todos os educando da escola e a comunidade escolar.

Salientamos ainda, que no decorrer do processo os educandos sugeriam outros trabalhos para a Exposição, um deles foi o uso de almofadas para a criação de uma Instalação, logo foi (pensado) em usar as palavras que eles mais usaram na produção e alguns pensamentos que se referiam ao objeto cadeira para colocar no teto de um espaço e no chão um tapete com as almofadas, forma sugestiva de pensar “Sentar pra quê?”.

Outra proposta elaborada foi um caça-palavras, cujas palavras usadas fizeram parte do processo de estudo e elaboração dos objetos, mas a construção desta, fez que surgissem outras palavras para serem refletidas, ou pensadas.

Considerações:

O trabalho permitiu analisar a importância de discutir os significados e os conceitos produzidos pela atividade de projetar. O objeto cadeira aparece como uma forma de expressão que estimula a reflexão sobre os deslocamentos e a re-significação que o móvel adquire, assim como a transformação dos objetos são reinterpretadas pelo imaginário individual, presentes nos aspectos materiais, estéticos e simbólicos da cadeira.

A arte, o artesanato e o design transformam um ambiente, colabora para a formação de conceitos artísticos como a criação de uma instalação. Através da atividade foi possível compreender por que a arte, o artesanato e o designer, ao transformar idéias em objetos, qualificam o nosso cotidiano, proporcionando uma transformação social.

O universo dos Irmãos Campana possibilitou a reflexões sobre as questões relativas à forma, função e o uso dos materiais, além de explorar a expressão tridimensional, sob uma ótica contemporânea.

Possibilitou o questionamento de como o ensino da arte contribui para tratar das questões ambientais e da tecnologia social e os seus desafios.

Proporcionou um debate de como a re-utilização de materiais na arte pode chamar a atenção para o desperdício e o excesso de consumismo.

A importância da construção poética e a fruição de cada educando no envolvimento do processo ensino aprendizagem proporcionaram uma construção autônoma, que a escola deve continuar a estimular, pois o desenvolvimento do educando só será eficaz se a teoria e a prática estiverem em consonância, valorizando e dando sentido para a realidade escolar e suas vivencias cotidianas.

Referências:

CAMARGO Zeca. Casa brasileira Irmãos Campana
<http://casadsonho.blogspot.com.br/2011/03/casa-brasileira-irmaos-campana-e-zeca.html> acessado 28/02/2016

CUNHA Rueli da, Thais Reche, Vinicius Monteiro e Zeraldi Alcides, Vídeo Cadeiras Irmãos Campanas. <https://www.youtube.com/watch?v=45UgB3Gv6js> acessado 28/02/2016

EGAS Olga, Miriam Celeste Martins e Gisa Picosque. Irmãos Camana: do desing à arte; Instituto Arte na Escola, São Paulo, 2005

Modalidade do trabalho: Relato de Experiência

PASTRE Mariella. As principais diferenças entre a arte e o design.
<http://www.printi.com.br/blog/principais-diferencas-entre-arte-e-o-design> acessado 28/02/2016

DORF Mona. Vídeo Irmãos Campana parte 1. www.youtube.com/watch?v=mK9C-P4-gfQ
acessado 28/02/2016

DORF Mona. Vídeo Irmãos Campana parte 2. www.youtube.com/watch?v=1v9YPF71qaI
acessado 28/02/2016



Modalidade do trabalho: Relato de Experiência

Cadeira com prego



Cadeira Cortante

Modalidade do trabalho: Relato de Experiência



Diversas cadeiras

Modalidade do trabalho: Relato de Experiência



Cadeiras de todos os tamanhos

Modalidade do trabalho: Relato de Experiência



Outras cadeiras