

CAIXINHAS SECRETAS

Profa. Dra. Mara Rosângela Ferraro Nita
Profa. Dra. Patricia Rita Cortelazzo





Personagens (2017)

Além dos conteúdos específicos de Artes visuais e Teatro, por meio de **projetos** procuramos integrar diferentes linguagens artísticas e trabalhar com um **inventário de obras** como parte do processo de aprendizagem em arte, ampliação de repertório e fermentação poético-sensível.



Imagens em Ação (2016)



Pau, pedra, caminho... (2019)



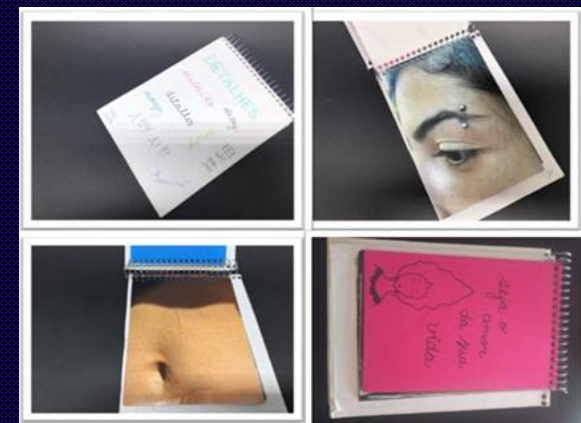
Todos Dançam (2017)

PROJETOS INTEGRADOS



Reinterpretando filmes e séries (2018)

Por que trabalhar com Projetos?
 Por ser "uma tentativa de que os estudantes aprendam e se eduquem de forma reflexiva, autônoma e crítica em relação à formação que lhes rodeia e à diversidade de formas culturais e pessoais que estão presentes no mundo contemporâneo." (HERNÁNDEZ, 2017: 194)



Vida de adolescente: livro de artista (2018)

Criado em 1967, o Colégio Técnico de Campinas da **Unicamp** - COTUCA, mantido pela Universidade Estadual de Campinas, é uma instituição de ensino pública que atua na formação profissional de nível técnico, sendo 05 Cursos integrados ao Ensino Médio diurno e noturno.

Além da tradicional rivalidade entre estes, observamos uma **falta de integração** entre os alunos que estudam em período integral e noturno - embora este distanciamento venha se diluindo, cada vez mais, graças a projetos como a Gincana Cultural, o Sarau, os coletivos, etc.

Alunos oriundos de **classes sociais e econômicas diversas**.
Noturno: perfil de maior vulnerabilidade social.
Diurno: melhores condições socioeconômicas.

CONTEXTUALIZAÇÃO

Lecionamos **Arte (Artes visuais e Teatro)** no COTUCA para **07 turmas**, do diurno e noturno: Mecatrônica, Eletroeletrônica, Informática, Enfermagem e Alimentos.

A disciplina é oferecida apenas em **um ano letivo** do Artes visuais e outro de Teatro. **Não há ateliê** ou **sala específica** para a prática corporal.

Muito **dedicados**, passam grandes períodos no colégio. São **afetuosos** e muito respeitosos.
Preocupados com as **notas e prazos**.

Demonstram grande interesse nas aulas de Arte

(...) Ao trabalharmos com outras representações visuais abrimos espaço em nossas aulas para incluir a cultura dos sujeitos com os quais trabalhamos e para realizarmos uma reflexão sobre as condições históricas, sociais e políticas que criam as diversas identidades.
BAPTISTA, ([200-?] p. 2)

Promover a **integração social** entre nossos alunos do diurno e noturno, bem como entre os alunos de cursos técnicos distintos (Mecatrônica, Eletroeletrônica, Informática, Enfermagem e Alimentos), cuja tradicional **rivalidade** ainda persiste, embora venha se diluindo ao longo dos anos.

OBJETIVOS

Valorizar o fazer **artesanal** e simbólico em detrimento do **consumismo**.

“Fazer, não para vender. Realizar não para possuir. Dedicar-se, não por um pagamento. Construir, não pela utilidade. Esforçar-se não para vencer. Conhecer não para competir. Unir-se a outros, não pelo retorno individual, mas pela construção de algo maior que as individualidades e de posse Socialmente coletiva. Esses são alguns calores presentes no fazer/fruir/pensar da arte (...)”
Brazil e Marques (2014: 36)

(...) é preciso conhecermos não somente o que os estudantes gostam e fruem, mas tentarmos entender como as artes se processam neles significativamente: o que sentem diante dos trabalhos? (...) Quais processos de formulação das linguagens artísticas os encantam? Por que aqueles trabalhos estão dialogando tão significativamente com os estudantes? Que conexões são possíveis de se estabelecer, por meio das linguagens artísticas, com outros repertórios?”
Brazil e Marques (2014: 134-135),

Conhecer as **referências** culturais e artísticas de nosso público adolescente

Trabalhar com a **quebra do suporte tradicional**, com o uso da folha sulfite, especialmente.

Desenvolver a **autonomia** e o **autogerenciamento** da aprendizagem em arte

Abordar aspectos da **Arte Contemporânea**, como facilitadora de um processo de expressão, respeito e integração;

Por meio de **ação pedagógica refletir** sobre a nossa **prática docente** cotidiana.

PERCURSO

O **estímulo gerador** deste projeto foi o desejo de promover **uma maior interação e confraternização entre os alunos** de cursos e turnos diferente, com situações socioeconômicas e culturais distintas. Para tanto, recorreremos a **Arte Contemporânea** e a uma brincadeira tradicional para nos nortear, uma vez que propusemos aos **alunos uma espécie de "amigo secreto"**, envolvendo todos os alunos que cursavam Arte em 2019.

O início do projeto se deu com a discussão da questão do consumismo levantada pelo poema "**Eu, etiqueta**" (1984), de Carlos Drummond. Na sequência, explicamos a ideia das "caixinhas secretas" às nossas **7 turmas** e, posteriormente, apresentamos **obras que utilizaram caixas, maletas, marmitas como suporte**. A **Arte Postal** também foi uma referência de base ao projeto.

Foi proposto aos alunos a criação, **artesanal**, de um **bem simbólico** utilizando-se livremente de uma **caixa de fósforos**. Aqui houve um claro desejo de resgate da **produção artesanal** em oposição à valorização de marcas, anúncios e modismos.

Os **conteúdos** específicos foram: Arte Contemporânea; suporte; uso livre dos materiais; experimentação artística e fazer artesanal (BNCC)

Alguns contratempos: adiamento da entrega das caixinhas secretas e, também, dois casos de **não feita** da mesma (nossa monitora providenciou algumas extras para sanar este problema). Em **um único episódio tivemos que intervir**, pois a pessoa havia colocado comprimidos (Aspirina) na caixinha para "tratar qualquer tipo de dor", sendo que, no regimento escolar é proibida a prescrição de medicação no colégio.

Com a produção finalizada, marcamos uma data para a **entrega das caixinhas** e a consequente **socialização** entre os alunos - o que de fato ocorreu, bem como o uso criativo de um suporte não tradicional.

Em média, **10 aulas** foram utilizadas para a concretização do projeto, mais um horário entre turnos (jantar) para a entrega das caixinhas. Os projetos foram **realizados em casa** pelos alunos, porque era necessário manter um certo **segredo e mistério**.

Inventário de obras e poemas: para refletir

Eu, etiqueta

Em minha calça está grudado um nome
Que não é meu de batismo ou de
cartório
Um nome... estranho.
Meu blusão traz lembrete de bebida
Que jamais pus na boca, nessa vida,
Em minha camiseta, a marca de cigarro
Que não fumo, até hoje não fumei.
Minhas meias falam de produtos
Que nunca experimentei
Mas são comunicados a meus pés.
Meu tênis é proclama colorido
De alguma coisa não provada
Por este provador de longa idade.
Meu lenço, meu relógio, meu chaveiro,
Minha gravata e cinto e escova e pente,
Meu copo, minha xícara,
Minha toalha de banho e sabonete,
Meu isso, meu aquilo.
Desde a cabeça ao bico dos sapatos,
São mensagens,
Letras falantes,
Gritos visuais,
Ordens de uso, abuso, reincidências.
Costume, hábito, premência,
Indispensabilidade,
E fazem de mim homem-anúncio
itinerante,
Escravo da matéria anunciada.
Estou, estou na moda.

É duro andar na moda, ainda que a
moda
Seja negar minha identidade,
Trocá-la por mil, açambarcando
Todas as marcas registradas,
Todos os logotipos do mercado.
Com que inocência demito-me de ser
Eu que antes era e me sabia
Tão diverso de outros, tão mim
mesmo,
Ser pensante sentinte e solitário
Com outros seres diversos e
conscientes
De sua humana, invencível condição.
Agora sou anúncio
Ora vulgar ora bizarro.
Em língua nacional ou em qualquer
língua
(Qualquer principalmente.)
E nisto me comparo, tiro glória
De minha anulação.
Não sou - vê lá - anúncio contratado.
Eu é que mimosamente pago
Para anunciar, para vender
Em bares festas praias pérgulas
piscinas,
E bem à vista exibo esta etiqueta
Global no corpo que desiste
De ser veste e sandália de uma
essência
Tão viva, independente,
Que moda ou suborno algum a
compromete.

Onde terei jogado fora
Meu gosto e capacidade de escolher,
Minhas idiossincrasias tão pessoais,
Tão minhas que no rosto se
espelhavam
E cada gesto, cada olhar
Cada vinco da roupa
Sou gravado de forma universal,
Saio da estamperia, não de casa,
Da vitrine me tiram, recolocam,
Objeto pulsante mas objeto
Que se oferece como signo dos
outros
Objetos estáticos, tarifados.
Por me ostentar assim, tão
orgulhoso
De ser não eu, mas artigo industrial,
Peço que meu nome retifiquem.
Já não me convém o título de
homem.
Meu nome novo é Coisa.
Eu sou a Coisa, coisamente.

Carlos Drummond de Andrade

EU, ETIQUETA, 1984. Carlos Drummond de Andrade



Estamos sujeitos a um sistema que nos usurpa de
nossa individualidade, nos prendendo em uma bolha
de consumo, impenetrável e indestrutível. Nossa interpre-
tação do poema é que o autor refere-se a marcas even-
do citou comunicados e matérias anunciadas, ou seja,
não se sentia mais humano, mas sim uma fonte de
propaganda e riqueza ambulante para as grandes
corporações, sem seu consentimento.

No poema de Carlos Drummond de Andrade ele
faz uma crítica ao sistema capitalista ao considerar
que, ao consumir produtos do sistema, ele passa a
carregar consigo identificação visual de marcas, que
é um dos princípios do sistema; e que consequente-
mente torna o autor ~~de~~ produto da propaganda e
ocasiona a perda da individualidade e a desuma-
nização do indivíduo. O caso ~~está~~ analisado pelo
autor é geral e ocorre com todos que vivem no
sistema.

Na nova interpretação do poema, concluímos
que o autor pretendeu passar a mensagem
de que o homem é rotulado por aquilo
que ele tem e não pelo que ele é. Con-
sequentemente, ele abre mão de sua iden-
tidade para se adequar aos padrões, tor-
nando-se um esqueleto das grandes marcas
e prisioneiro da sua própria imagem.

Marcel Duchamp (1887-1968)

Caixa-valise, múltiplo-instalação com 300 exemplares confeccionadas artesanal e pessoalmente por pelo artista, contendo 69 itens (1936/ 1941).



Arthur Danto (2000: 28) nos relata: *“eu estava perplexo, como um crítico de arte, pelo grau em que os artistas contemporâneos haviam se transformado em pensadores visuais, em que o sentido das obras está tão fora do alcance do olhar que só temos acesso a elas através de exercícios de interpretação bastante elaborados. Nesse sentido eles também são os filhos/ herdeiros de Duchamp, que lhes mostrou como fazer filosofia fazendo arte”*.

Grupo Fluxus (1960 e 1970)

Flux year Box 2 [Caixas do Ano], 1968 (primeira versão em 1966), caixa de madeira com amostras de trabalhos de membros do grupo Fluxus



"Use esses fósforos para destruir toda a arte - arte de museus, de bibliotecas - pronto - feito instantâneo - arte e como eu tenho assinado qualquer coisa de trabalho de arte - queime - qualquer coisa - guarde o último fósforo para essa caixa."

O grupo Fluxus teve ampla participação no campo de outro agente inspirador para o projeto: a Arte postal. Importantíssima rede de disseminação de material artístico, a partir dos anos de 1960, via correio mundial, sendo no Brasil o pernambucano Paulo Bruscky um dos seus mais ativos correspondentes

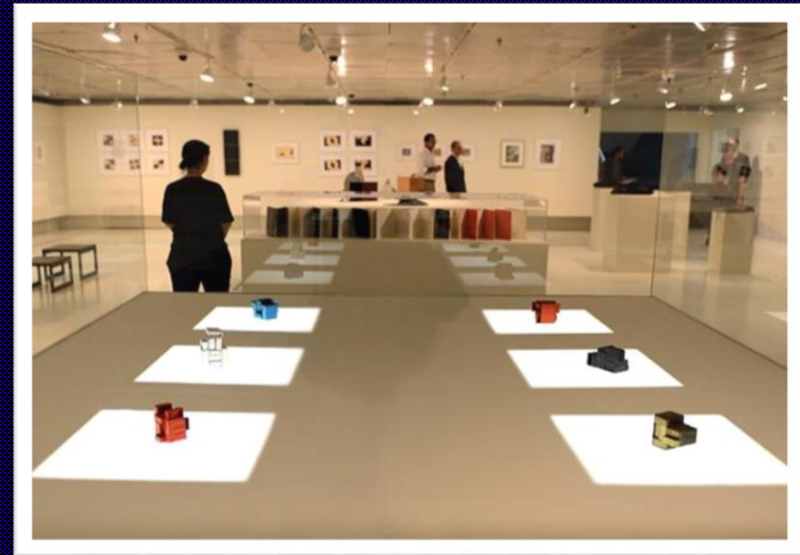


Flux Post Kit 7, Robert Watts, Fluxus, EUA, 1968

LYGIA CLARK (BELO HORIZONTE MG 1920 - RIO DE JANEIRO RJ 1988)



Estruturas de Caixa de Fósforos, 1964



Lygia Clark. Exposição Retrospectiva. Itaú Cultural, São Paulo, 2012.

CILDO MEIRELES, O SERMÃO DA MONTANHA: FIAT LUX, 1979.



Caixa de Fósforos OLHO da Fiat Lux

126.000 caixas de Fósforos Fiat Lux, 8 espelhos, lixa preta, 8 bem aventuranças do Sermão da Montanha (Mateus V, 3-10), 5 atores, duração de 24 horas. Dimensão aprox.: 64m².

Carlos Zílio (Rio de Janeiro, 1944)



Lute, 1967
serigrafia sobre filme plástico e resina plástica
Acondicionados em marmita de alumínio
Coleção Museu de Arte Moderna de São Paulo (SP)



Para um Jovem de Brilhante Futuro, 1973
fotocópias sobre papel e valise com pregos
36.00 cm x 36.70 cm
Coleção Museu de Arte Contemporânea da USP

Observamos que muitos estudantes se preocuparam em fazer um levantamento com colegas e redes sociais das características e preferências do "amigo" sorteado, tendo em vista, especialmente, **as preferências musicais e audiovisuais** e as **práticas esportivas**.

Os **temas variaram** imensamente: Instrumentos, músicas e músicos, livros, filmes e séries; esportes e games; utilitários - porta joias, porta treco, apontador; culinária; desafios; viagem Natureza, a animais; poemas e mensagens motivacionais...



Tive a ideia de construir uma carrinha da Coca-Cola, a partir da informação que o colega gostava de refrigerante, como consta no Twitter dele, o refrigerante. Os materiais utilizados para a realização deste projeto, foram dez caixinhos de fofinho, cola quente, contact vermelho, fita adesiva, rodas e eixos de carrinho e rotulo de refrigerante.

A ideia do caso era representar um dos elementos mais importantes da cultura japonês, a culinária, o sushi e o onigiri.

PRODUÇÕES DOS ALUNOS



* FIZ A CAIXINHA COM BASE NO MEU GOSTO POR DISCS DE VINIL. GOSTARIA QUE O DESTINATÁRIO LEMBRE-SE UM POUCO DE MIM POR ISSO.

Os alunos optaram pelo **uso bastante diversificado de materiais**: papel, tecido, fita adesiva, tinta, cola, canetinha, biscuit, impressões, sementes, LED, fios e fitas, massinha, essência, imã, isopor, balas, lacres, moedas....

Houveram ainda, inúmeras citações ao **curso** do colega sorteado; **mensagens** positivas, críticas sócio-políticas, questões de **gênero** e exaltação das **minorias**, dentre outros.

Este projeto trouxe inúmeras informações sobre a **cultura na qual nossos alunos estão inseridos** em seu cotidiano, revelando suas preferências artísticas, bem como as suas **preocupações cotidianas e filosóficas**.

INSTRUMENTOS MUSICAIS

Para mim, tocar é curar. É medicina. É um negócio que me tira desta terrível vida real. Yamandu Costa



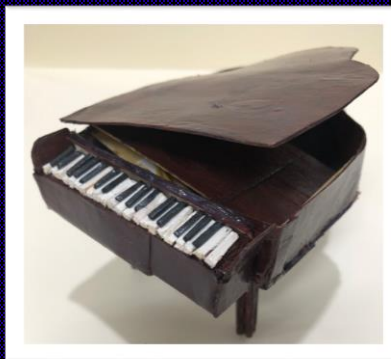
Ideia: A menina sortida participa de uma banda e procurando um pouco sobre ela é possível encontrar diversas foto tocando violão, bano, teclado e outros instrumentos musicais. Por este motivo resolvei fazer um mini violão, com uma palheta dentro, pois era o tamanho exato da coisa.

Porque a música interessa tanto os jovens?

Em sua dissertação, Dayrell (2001, p. 24) nos explica que a música é o principal produto cultural consumido pelos jovens: "A música acompanha os jovens em grande parte das situações no decorrer da vida cotidiana: música como fundo, música como linguagem comunicativa que dialoga com outros tipos de linguagem, música como estilo expressivo e artístico; são múltiplas as dimensões e os significados que convivem no âmbito da vida interior e das relações sociais dos jovens, sendo mais vivida do que apenas escutada"



A caixinha foi elaborada pensando em coisas que a pessoa gosta, o que resultou em um violão cheio de pequenas surpresas em seu interior. Para a sua montagem foi utilizado: massinha biscoit para dar formato à caixinha, palito de madeira de pinete para fazer o braço do violão, arame, caneta retro projetor preta, tinta de costura para as cordas, tinta para tecido fosca preta, palitos de fósforo usados (para os pergaminhos no interior), papel e cola para artesanato.



A ideia era reproduzir uma caixa de fósforos no formato de um piano de cauda, na qual o mecanismo de abertura que é a surpresa, fosse algo diferente. Ao invés de abri-la na horizontal, ela seria aberta na vertical, e quando aberta, emitir uma música via sensor ligado a uma plaquinha musical. Como não conheço os gostos da pessoa, optei por criar algo do meu gosto.

MÚSICAS E MÚSICOS

A ideia foi fazer por fora um óculos Kurt Cobain e por dentro uma imagem do Kanye West junto (lá com 4 mini tintas em spray e 2 álbuns do Kanye West, foi utilizado Vinquist, tinta q colorida (amarelo, verde azul, vermelho, branco e preto) e Papel e caneta.



Graduation, 2007. Álbum do rapper, cantor, compositor, produtor musical e estilista americano do Kanye West

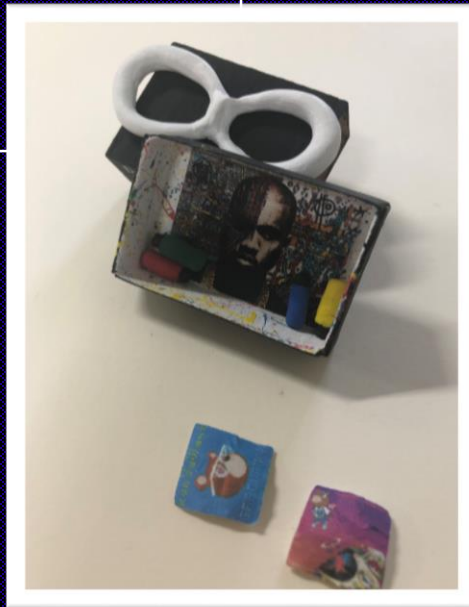
O mundo em miniatura sempre fascinou crianças e adultos. Bachelard (1984, p. 295) acredita que possuímos melhor o mundo na medida em que nos tornamos hábeis à miniaturizá-lo.

Para a produção das caixinhas muitos alunos embarcaram nesta viagem, com delicadeza e precisão, exaltando assim a arte e atenção plena.



A ideia da caixinha foi fazer algo visualmente agradável e simples, que ao abrir a caixa, haja uma surpresa. Foi-se usado: caixa de fósforo vazia; papel preto; post-it com desenho; papel branco (para fazer lanquenho); estrelas decorativas de plástico.

Expectativa e curiosidade foram palavras-chave que permearam todo o projeto



Releitura, citação, diálogo, apropriação, Contaminação na Arte e na Moda



O óculos usado por Kurt Cobain, do Nirvana, nos anos 1990, é uma releitura do modelo Koko usado por Audrey Hepburn no filme Como ganhar um milhão de dólares (1967).



Vasco Araújo. É nos Sonhos que Tudo Começa e La Schiava, Debret, 2013.

Utilizando materiais variados, o artista português produziu um conjunto de mini-esculturas inspiradas nas gravuras do pintor francês Jean-Baptiste Debret.



John William Waterhouse. Pandora, 1896. Óleo sobre tela. 152 x 91 cm

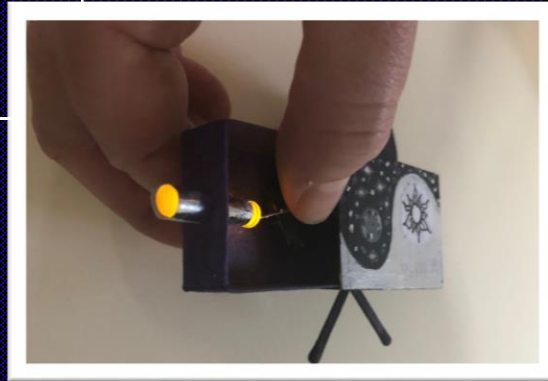
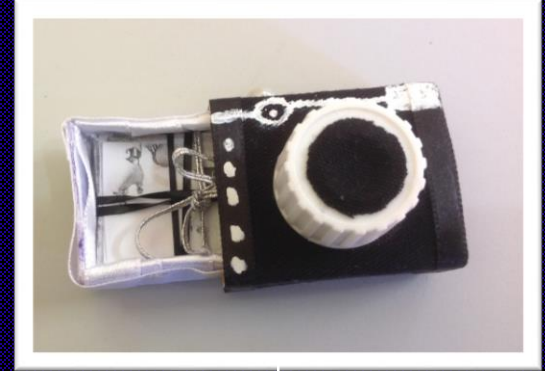
Não suportando a própria curiosidade, Pandora abriu a caixa proibida e acabou libertando várias doenças e sentimentos que atormentariam a existência do Homem no mundo.



REGISTROS DO OLHAR

Depois de fazer o teste que eu fiz, descobri que ele gosta de filmes. Então, por conta disso, resolvi fazer uma máquina de cinema antiga. O desenho que está no máquina não possui nenhumo ligação com a pessoa, mas aqui que ficou bonito. Depois de conversar, encaixei uma luz de led no lado do eixo para que, quando ele aperta, ele acenda (fiz isso porque ele é de eletrônica). Os materiais utilizados foram: tinteiro acrílico preto e branco, fita adesiva de fita, folha preto laminada, dióxido de silício, filme de fita antiga, cabo oculto, tempo de teste de teste, núcleo de lentes, luz de led.

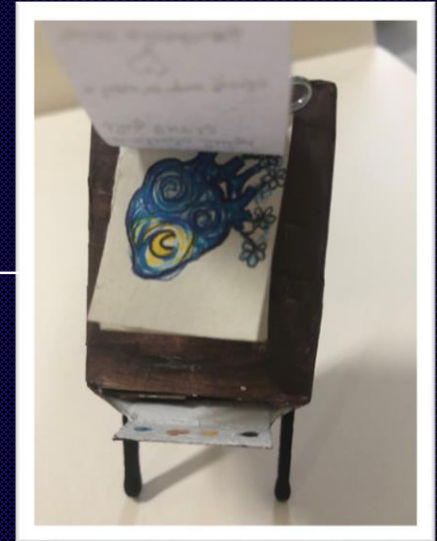
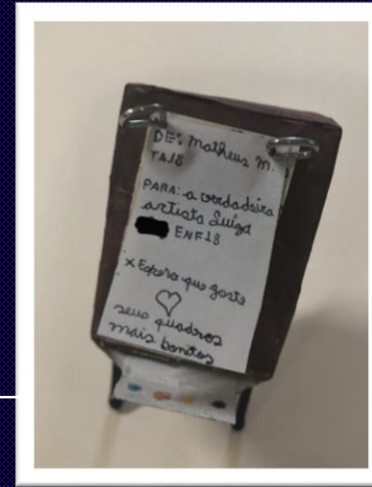
“O olhar ensina um pensar generoso que, entrando em si, sai de si pelo pensamento de outrem que o apanha e o prossegue. O olhar, identidade do sair e do entrar em si, é a definição mesma do espírito”.
Marilena Chauí (1998: 61)



Após fazer o projeto, perguntei a um amigo meu que conhecia Christiano de que ele gostava. Como ele gostava de fotografar, resolvi então fazer uma câmera.

Eu utilizei 3 fósforos, 1 caixa de fósforo, um clipe, tintas, fita crepe, coratinha e alguns papéis.

A minha ideia foi fazer um corolote para expor as obras de arte mais bonitas da pintura, a Suíça.



LIVROS E FILMES

No meu projeto reproduzi uma nave espacial, chamada, uma nave do filme "Star Wars". Foi utilizado uma caixa de fofoca laranja preta, papel alumínio, biscoquinho, fita e caneta. Inspiração no filme que o colega gosta.



Fiz uma escultura de um personagem da Marvel chamado Groot, pois a minha amiga Secreta é fã do universo Marvel; a fonte da caixainha foi escrito "Mauis" com o Júpiter Vermelho, porque se comparado com o logo dos filmes da Marvel. Dentro da caixainha fiz uma miniatruca do livro do Coraline, pois também é o preferido da minha amiga Secreta.

Malote de neve inspirado do Filme "Unomás Fantásticas e Onda Kabatom", com o seu pelúcio. Precisa que ela gostava do universo Harry Potter, e que suas algo relacionado.



O Niffler é uma toupeira peluda com cara de ornitorrinco. Louco por tesouros e coisas brilhantes, os esconde em uma espécie de bolsa mágica em sua barriga.



Escolhi fazer uma malinha do Harry Potter, pois descobri que minha amiga secreta gosta. Utilizei tintas, papéis e fitas de presente do lado de fora; dentro utilizei um amarrinho de pão, biscoito e tintas, plástico de uma pasta e um fiofiro da praia pra caixa de fofoca. Nome dentro da caixinha na base de três.

ANIMES SÉRIES

"Se adicionamos a isso o fato de que os sujeitos com os quais trabalhamos são produtores ativos de cultura (Dias, 2006), faz sentido pensar que a experiência estética hoje não está mais vinculada somente à obra de arte, mas a qualquer representação visual que possa alterar nossa compreensão da realidade".
BAPTISTA, ([200-?] p. 2)

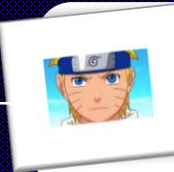


① A primeira coisa que eu fiz ao receber o nome foi tentar descobrir quem era, por meio do Facebook descobri que ele assistia Doctor Who, uma das minhas séries favoritas, então decidi fazer a T.A.R.D.I.S., uma máquina do tempo da série. O grande diferencial desta máquina do tempo é que ela é maior no lado de dentro (Uma sala inteira dentro de uma cabine telefônica). Tentei representar isso. A caixa foi feita com 2 caixas de fofinho, imagens impressas e cola branca.



Doctor Who (1963), narra as aventuras de um alienígena do planeta Gallifrey, que explora o universo em sua máquina do tempo, cuja aparência exterior se assemelha a uma cabine de polícia londrina de 1963.

Ao girar a manivela cinza várias cenas se alternavam na "tela" do computador.



Em 2002, o mangá "Naruto", de Masashi Kishimoto, foi adaptado para uma série de anime produzida pelo Studio Pierrot e Aniplex.



Friends, foi criada por David Crane e Marta Kauffman, em 1994. A série girava um grupo de amigos que vivia na ilha de Manhattan, Nova York.

Eu perguntei para os amigos dele, e eles falaram que ele gosta muito de Naruto, então eu pensei em fazer vários "amiguinhos" que os personagens de Naruto usam. Eu usei a caixa de fofinho, lapis, papel, tinta preta, pincel e tesoura.

A ideia era fazer um mini computador, no qual fosse possível alterar a página que está "sendo acessada". Essa ideia se deu, pois a Mariana pensa que foi verdadeira gosta de computadores de série "friends", assim as páginas de computadores são cenas dessa série.

JOGOS E ESPORTES



Fiquei sabendo que você gosta muito de lutar, então tive a ideia de te dar seu proprio ringue 😊
A caixinha foi coberta com um fio pintado com tinta vermelha, que representa o tatame. Os banquinhos foram feitos com palitos de fosforo cortados e colados nos cantos do ringue.

Dicionário Aulete online: (competir) v.
1-Entrar em disputa (por prêmio, posição, objeto de desejo etc.)

O Guarani (1911) é uma agremiação futebolística da cidade de Campinas. O nome do clube é uma homenagem à obra-prima do compositor Carlos Gomes, Il Guarany



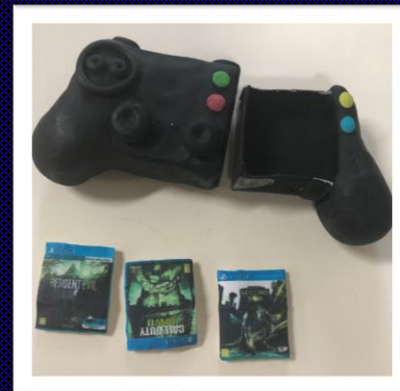
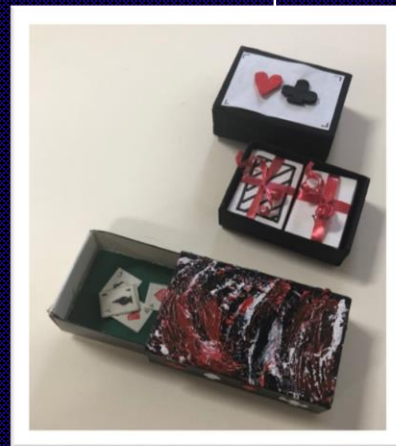
Overwatch é um jogo futurista de tiro (Blizzard, 2015), sendo o carioca Lúcio um dos seus heróis.

A inspiração para a arte foi o modelo da arma da personagem Lucio do jogo eletrônico Overwatch, um dos favoritos (segunda fonte) de Felipe. Também foram incluídas algumas moedas do jogo.

A caixa foi pintada com cola colorida verde (preferi cola, para não fragilizar o papelão), que é a cor do time. Uma fita de tecido, com detalhes em tinta preta, feitos à mão, foi colada ao redor da caixa e usada para imitar uma pena, a fim de simbolizar um cocar de índio, que é o "mascote" do time. Duas fitas adesivas brilhantes foram recortadas no formato de estrelas para compor o símbolo do time, que foi impresso em papel e colado na caixa. Dentro da caixa há um estádio feito com EVA moldável, pintado com cola-glitter prata e dourada, representando a torcida e fazendo referência ao nome do estádio do Guarani, Brinco de Ouro da Princesa. O campo foi feito com tinta guache verde, e branca.

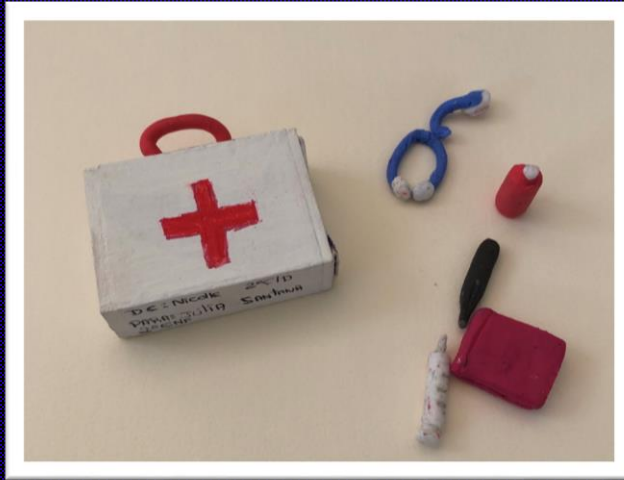


Na minha caixa de festa, eu fiz uma mini caixa de baralho, com o baralho dentro, já que meu amigo secreto gosta de jogar cartas



Descobri que meu amigo secreto gostava de jogos no computador e video games, então resolvi fazer um controle de video game com biscoito e tinta preta.

REFERÊNCIA AO CURSO DO AMIGO



Conversei com conhecidas e descobri que ela gastava muita de enfermagem, então fiz equipamentos mais utilizados no seu cotidiano.



Pensei em fazer um robôzinho devido ao curso que o Rafael faz e achei que seria uma ideia legal.

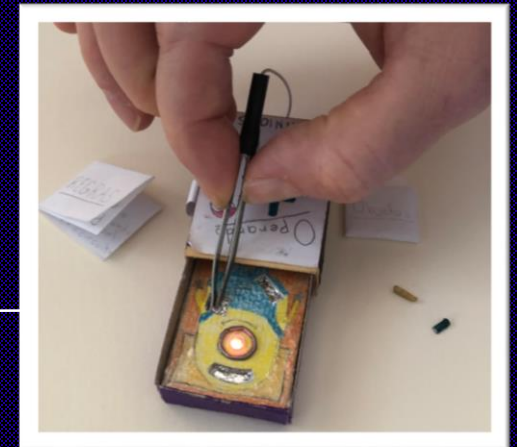
Os alunos de Mecatrônica participam, anualmente, das Olimpíadas de Robótica



Essa caixa é um jogo "Operando", que funciona, para a Duda freinar



O objetivo do jogo "Operando" é retirar as peças, indicadas de dentro do paciente. Mas se a pinça encostar nas bordas, o nariz do enfermo acende e o competidor perde a vez. Quem conseguir tirar mais peças, ganha!



Durante o processo de produção notamos que os alunos tiveram uma preocupação maior com a feitura de algo que **impactasse o outro**, ao invés de uma confecção visando apenas à **interlocução com as professoras** ou com a **avaliação**.



Vários alunos se manifestaram, solicitando mais **propostas similares**. **Corresponderam** às nossas **expectativas**, tanto por seu envolvimento com a proposta, quanto com o interesse em **"aproximar-se"** do outro de forma **positiva, lúdica e poética**.

AValiação E CONCLUSÃO

Debate importante sobre o **consumismo**.

Este é o projeto interessante, já que ele junta todos os alunos. Como projeto que a nível governa de volta, mostra para algo relacionado.



O projeto foi uma excelente oportunidade de conhecer e acolher os **referenciais artísticos e culturais** dos nossos alunos em toda a sua diversidade.



O contato mais profundo com o **repertório artístico e cultural dos estudantes**, forneceu-nos dados e **insights** importantes para **novos projetos e diálogos**.



REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS

Eu, Etiqueta. In: ANDRADE, C. D. Obra poética, Volumes 4-6. Lisboa: Publicações Europa-América, 1989.

Marcel Duchamp (1887-1968). Caixa-valise, múltiplo-instalação com 300 exemplares confeccionadas artesanal e pessoalmente por pelo artista, contendo 69 itens (1936/1941).

Cildo Meireles, *O Sermão da Montanha: Fiat Lux*, 1979. 126.000 caixas de Fósforos Fiat Lux, 8 espelhos, lixa preta, 8 bem-aventuranças do Sermão da Montanha (Mateus V, 3-10), 5 atores, duração de 24 horas. Dimensão aprox. de 64m².

Cildo Meireles, *Estojo de Geometria (neutralização por Oposição e/ou Adição)*, 1977-79. Caixa de madeira, dois cutelos, dois pregos, 400 lâminas de barbear, c. 50 x 30 x 5 cm.

Flux year Box 2, 1968 (primeira versão em 1966), caixa de madeira com amostras de trabalhos de membros do grupo Fluxus. Flux Post Kit 7, Robert Watts, Fluxus, EUA, 1968

Lygia Clark. *Série Estruturas de Caixa de Fósforos*, 1964.

Carlos Zílio. *Lute*, 1967. Serigrafia sobre filme plástico e resina plástica acondicionados em marmita de alumínio. Coleção Museu de Arte Moderna de São Paulo.

Carlos Zílio. *Para um Jovem de Brillhante Futuro*, 1973. Fotocópias sobre papel e valise com pregos. 36.00 cm x 36.70 cm. Coleção Museu de Arte Contemporânea da USP.

REFERÊNCIAS TEÓRICAS

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Abril Cultural, 1984.

BAPTISTA, Mariane Blotta Abakerli. *Relações e possibilidades entre o ensino da arte e a perspectiva da cultura visual*. [200-?]. Instituto Arte na Escola.

BARBOSA, Ana Mae. *Tópicos Utópicos*. Belo Horizonte: C/Arte, 1998.

BRAZIL, Fábio; MARQUES, Isabel. *Arte em questões*. São Paulo, SP: Cortez, 2014.

CHAUI, Marilena. *Janela da alma, espelho do mundo*. In: NOVAES, Aduato (Org.). *O olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1988

DANTO, Arthur C.. *Marcel Duchamp e o fim do gosto: uma defesa da arte contemporânea*. ARS (São Paulo), São Paulo, v. 6, n. 12, p. 15-28, Dec. 2008. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202008000200002&lng=en&nrm=iso>. Acesso 13 July 2020

DAYRELL, Juarez. *A música entra em cena: o rap e o funk na socialização da juventude em Belo Horizonte. Tese de Doutorado*. São Paulo: Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 2001. 409f. DICIONÁRIO AULETE ONLINE. Acesso 20 jul. 2020

FERRARO, Mara R. e NARDIN, Heliana O. *Artes visuais na contemporaneidade: marcando presença na escola*. In: FERREIRA, Sueli. (org.). *O ensino das artes: construindo caminhos*. Campinas-SP: Papirus, 2001. p.180-224.

HERNÁNDEZ, Fernando e VENTURA, Montserrat. *A organização do currículo por projetos de trabalho*. -5ª. ed.- Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

MARTINS, Mirian Celeste; PICOSQUE, G.; GUERRA, M. T. T. *Teoria e Prática do Ensino de Arte: a língua do mundo*. 1. ed. São Paulo: FTD, 2010. v. 1. 208p.