

ec@s

9

**ENSINO
FUNDAMENTAL
ANOS FINAIS**



ARTE


sm

ec@S

9

**ENSINO
FUNDAMENTAL
ANOS FINAIS**

ARTE

Obra coletiva concebida e desenvolvida por SM Educação.

1ª edição, 2025



Ecos Arte 9
© SM Educação
Todos os direitos reservados

Direção editorial André Monteiro
Gerência editorial Fernando Almeida
Elaboração de conteúdos Juliana Mendonça de Castro Palhares
Coordenação editorial Fábio Silva, Magali Prado
Supervisão de conteúdo: Carmela Ferrante, Lilian Morato de Carvalho
Edição: Edgar Costa Silva
Assistência editorial: Maria Cecília Dal Bem
Revisão: Maria Fernanda Alvares
Suporte editorial: Camila Alves Batista, Fernanda de Araújo Fortunato
Coordenação de design Gilciane Munhoz
Design: Camila Noriko Ueki, Lissa Sakajiri
Coordenação de arte Melissa Steiner
Edição de arte: Janaina Beltrame
Assistência de produção: Leslie Moraes
Coordenação de iconografia Josiane Laurentino
Pesquisa iconográfica: Camila D'Angelo, Juliana Hernandez, Junior Rozzo, Karina Tengan
Tratamento de imagem: Marcelo Casaro, Robson Mereu
Capa APIS Design
Fotografia da capa: Brainsil/Getty Images
Projeto gráfico APIS Design
Editoração eletrônica Essencial Design
Pré-impressão Américo Jesus
Fabricação Alexander Maeda
Impressão

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Ecos Sistema de Ensino : arte : 9º ano : ensino fundamental : anos finais / obra coletiva concebida e desenvolvida por SM Educação. --
1. ed. -- São Paulo : Edições SM, 2025. --
(Ecos Sistema de Ensino)

ISBN 978-85-418-3320-2 (aluno)
ISBN 978-85-418-3282-3 (professor)

1. Arte (Ensino fundamental) I. Série.

24-227083

CDD-372.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte : Ensino fundamental 372.5

Cibele Maria Dias - Bibliotecária - CRB-8/9427

1ª edição, 2025



SM Educação
Avenida Paulista, 1842 – 18º andar, cj. 185, 186 e 187 – Condomínio Cetenco Plaza
Bela Vista 01310-945 São Paulo SP Brasil
Tel. 11 2111-7400
atendimento@grupo-sm.com
www.grupo-sm.com/br

ANTES DE MAIS NADA...

A escola está inserida em um mundo complexo e que se transforma rapidamente. Na jornada do Ensino Fundamental Anos Finais, é importante que o conhecimento adquirido ao longo do tempo seja consolidado e aprofundado. Espera-se que cada estudante amplie sua visão de mundo e se torne um cidadão crítico e participativo na sociedade. Este é um desafio e tanto!

Esta solução didática foi elaborada abarcando os diversos componentes curriculares com rigor conceitual, contextualização, atualização e recursos que favorecem o processo de ensino-aprendizagem. Além disso, ela trabalha os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) propostos pela Organização das Nações Unidas (ONU) em busca da cidadania global, fundamental para que o estudante adquira conhecimentos e desenvolva habilidades que o façam se sentir parte integrante da sociedade, ampliando seu papel protagonista. Para completar, projetos de pesquisa anuais trabalham temas transversais que integram diferentes componentes curriculares.

Pretende-se, assim, contribuir para que o cotidiano escolar seja estimulante e enriquecedor, possibilitando a superação de todos os desafios.

Que esta jornada seja muito feliz!

ABERTURA DO MÓDULO

O conteúdo deste componente curricular está distribuído por nove módulos, que reúnem os objetos de conhecimento a serem desenvolvidos no ano.

Um pequeno texto introduz o assunto a ser trabalhado no módulo.

POP ART

MÓDULO 3

APÓS A Segunda Guerra Mundial, o mundo passou por várias transformações, que incluíram a elevação dos Estados Unidos como principal potência política e econômica mundial, a reestruturação de vários países europeus devastados pela guerra e o crescimento econômico atrelado ao aumento do consumo. Nesse contexto, surgiu a *Pop art*, a primeira vertente da arte contemporânea no campo das artes visuais.

NOSSOS OBJETIVOS

- Compreender o contexto no qual surgiu a *Pop art* e as primeiras manifestações da arte contemporânea
- Compreender as concepções de cultura de massa e sociedade de consumo
- Investigar e compreender as proposições e as características da *Pop art*
- Investigar as manifestações da *Pop art* no Brasil
- Apreciar diversas obras de artistas da *Pop art*
- Desenvolver experimentações e criações artísticas

O QUE VOCÊ SABE sobre o mundo depois da Segunda Guerra Mundial?

O QUE VOCÊ ACHA que os artistas da *Pop art* tiraram a partir da cultura de massa e do consumismo desenvolvido?

Ilustração digital inspirada nas obras da *Pop art* criadas por Andy Warhol.

A relação de objetivos pedagógicos serve como orientação de estudo.

A questão iniciada com “O que você sabe” ajuda a resgatar conhecimentos anteriores.

A questão iniciada com “O que você acha” propõe a formulação de uma hipótese.

A imagem de abertura do módulo desperta a curiosidade para o que será estudado.

NESTE MÓDULO

- 35 Arte, cultura de massa e sociedade de consumo
- 37 **Texto em foco** • Cultura *pop* e *Pop art*
- 38 Manifestações da *Pop art*
- 40 **Arte em movimento** • Entrelaçamentos dadaístas e da *Pop art*
- 42 *Pop art* no Brasil
- 44 **Arte integrada** • *Pop art* e engajamento político no Brasil
- 45 **Ativação**
- 46 **Estudo dirigido**
- 47 **Cidadão do mundo** • Vida, arte e consumo

A *Pop art*, ao trabalhar a sociedade de consumo, até os dias da *Pop art* tem um grande apelo entre as pessoas jovens.

O sumário lista os tópicos desenvolvidos no módulo e facilita sua localização.

DESENVOLVIMENTO DO CONTEÚDO

O assunto é desenvolvido por meio de portadores textuais variados, muitas imagens e contextualização permanente. Inclui ainda várias seções com propostas de atividades diversificadas.

TEXTO EM FOCO
CULTURA POP E POP ART



Qual é a relação entre a cultura pop e a Pop art? Leia o texto e responda.

A cultura "pop" nasceu como movimento nas artes para criticar o objeto. Os artistas desafiaram as regras estabelecidas que a arte deveria ser criada por artistas das belas artes e não por artistas populares, sendo influenciado diretamente pela cultura da massa. Tinha a intenção de trazer arte para o cotidiano, mas em função das regras que determinavam, tornou-se uma arte criada por artistas que trabalhavam em um espaço de liberdade — ou, então, que precisavam de um modo que possibilitasse a criação de arte fora do espaço que tinham. Há uma arte muito conhecida: a arte da massa criada antes de reconhecermos mais um fenômeno, que nos coloca [...] Uma arte para a cultura popular, que nasceu e cresceu fora do espaço tradicional e ficou fora da arte de forma definitiva. Não é necessário usar cultura para ela, é descartável.

1.2

O que frequentamos passa inclusive ao longo do tempo e do espaço, mas a obra de arte permanece, torna-se um tipo de arte que se estabelece — no sentido da linguagem utilizada e reconhecida rapidamente com que se dá para ser visto no tempo e no espaço. Com isso, a obra de arte é [...] uma obra de arte que permanece.

ATIVIDADES

- Com base na leitura do texto, analise a relação entre a cultura de massa e a produção de arte de um objeto e a despersonalização da imagem na obra de Pop art.
- Nos dias atuais, vive-se um cenário no qual a imagem vinculada pelas redes sociais e pela internet é uma produção rápida de consumo de conteúdo. De modo semelhante, várias pessoas criam e compartilham imagens suas vidas nas mídias, mas, ao mesmo tempo, as imagens interpretadas se tornam cada vez mais reais e difíceis de serem conhecidas. Reflita sobre os motivos que se relacionam propostos para criar e a criação efetiva de relações de arte e proximidade.

TEXTO EM FOCO

Leitura e interpretação de textos relacionados ao assunto do módulo, com aprofundamento no gênero e na linguagem; inclui atividades de compreensão e de interpretação.

MÃO NA MASSA
OBJETOS, ARTE E EXPERIMENTAÇÃO



Um banco de madeira comum, uma roda de bicicleta e um garfo de madeira para costurar. Com esses itens são feitos objetos. Duchamp criou um objeto móvel. Observe que a obra não se propõe a despertar interpretações ou conclusões de sentido. Com uma criação dadaísta, ela subverte a necessidade de figurar e cria novas possibilidades sobre a concepção tridimensional, suas formas e cores.

Agora, assim como Duchamp, vamos explorar esse tipo de criação artística e fazer um objeto.

Materiais

- Objetos do cotidiano
- Tela
- Cores coloridas (pode ser tinta permanente)
- Materiais variados, como fitas adesivas, cola, esmalte e acetato

Como fazer

- Observe os objetos que estão presentes no seu cotidiano e selecione alguns para explorar em suas criações artísticas. Classifique os objetos por textura, forma, cor, materialidade e plasticidade. Descreva o objeto e o tipo de arte.
- Faça as experimentações explorando as possibilidades de composição. Observe e avalie suas criações artísticas e explique a que conteúdos elas representam.
- No processo de criação de um objeto móvel, observe que há relações com texturas, cores, formas, materiais, etc. Faça experimentos com essas variáveis.

ATIVIDADES

- Observe os objetos que estão presentes no seu cotidiano e selecione alguns para explorar em suas criações artísticas. Classifique os objetos por textura, forma, cor, materialidade e plasticidade. Descreva o objeto e o tipo de arte.
- Leve as instruções de como fazer para criar seu objeto móvel. Com os colegas, experimente uma obra de arte móvel. Conversem sobre os processos de criação e compartilhem suas observações sobre as produções.

MÃO NA MASSA

Atividades operatórias individuais ou em grupo com a finalidade de se elaborar algo concreto (cartaz, relatório, apresentação, maquete, exposição).

DIMENSÃO TECNO
VIDEOANÇA



A videoança é uma manifestação contemporânea que integra as linguagens do vídeo e da dança para formar outro modo de expressão. As criações articulam o movimento do corpo e a imagem como elementos de pesquisa. Na imagem surgem e podem observar registros da videoança [...] da artista Mariana Cordeiro. A obra reflete, além do corpo da artista, sobre a expressão e o movimento. Reflete sobre o corpo e o movimento em um espaço de arte e cultura.

ATIVIDADES

- Forme grupos com 4 integrantes para desenvolver a criação de uma videoança. Para iniciar o trabalho, compartilhem ideias e dialoguem sobre a tema ou o conceito que desejam desenvolver por meio da criação artística. Estabeleçam um roteiro no qual a videoança que desejam criar será discutida, que se estabelecerá a ideia e o tema. Os grupos se reunirão para desenvolver a obra de vídeo, que se estabelecerá a ideia e o tema. Os grupos se reunirão para desenvolver a obra de vídeo, que se estabelecerá a ideia e o tema. Os grupos se reunirão para desenvolver a obra de vídeo, que se estabelecerá a ideia e o tema.
- Preparam os materiais e os equipamentos necessários, realizam um ensaio e desenvolvem o processo de criação da videoança. Observem a luz do ambiente no qual vão filmar, explorando possibilidades de iluminação para criar a imagem da videoança. Após a filmagem, selecionam um aplicativo ou um programa para edição de vídeo e exploram efeitos de cor, luz e o recurso slow-motion. Organizam uma sala para compartilhar a videoança, apresentam a criação e dialoguem sobre os processos.

DIMENSÃO TECNO

Discussão sobre a importância dos avanços tecnológicos para a vida em sociedade, em conexão com o conteúdo trabalhado no módulo, acompanhada de propostas de atividades.

CIDADÃO DO MUNDO
CIDADES DO FUTURO



Os futuristas, como já indicamos e demonstramos no movimento, desenvolviam projetos sobre o futuro por meio da realização de exposições, de manifestações artísticas e evolução das máquinas e da utilização dos automóveis. Com essas propostas, buscavam trabalhar com os movimentos, desafiando as estruturas da sociedade e criar um mundo paralelo no momento, no progresso e na tecnologia.

O arquiteto Kazuo Aoyama, San'ya elaborou diversos projetos de cidade para o tempo futuro, utilizando as condições da cultura e funcionalidade do espaço urbano e a relação com o passado. Sua proposta se fundamenta no aproveitamento de várias partes urbanas de cidades contemporâneas.

Construa um modelo tridimensional de grandes edifícios, considerando a relação que nos tem sido comum na maioria das grandes metrópoles. Observe como a arquitetura de grandes centros urbanos tem sido objeto de reflexão por parte de planejadores, urbanistas, arquitetos, entre outros profissionais.

ATIVIDADES

- Observe o projeto de Antonio Sant'Elia elaborado para uma cidade italiana. Observe o conceito de "cidade nova" desenvolvido pelo arquiteto. A obra, as formas e os elementos presentes no cenário. Registre suas percepções sobre a imagem e reflita sobre a arquitetura, observe as grandes ideias, observando se existe uma aproximação com a criação de Sant'Elia realizada no início do século XX.

CIDADÃO DO MUNDO

Contexto e atividades associados com um dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS); inclui elaboração de propostas de intervenção na realidade relacionadas com a situação apresentada.

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS)

São 17 metas de natureza econômica, social e ambiental definidas pela Organização das Nações Unidas (ONU) como forma de reduzir desigualdades e assegurar um futuro para o planeta. Em cada módulo, um ODS relacionado com o assunto é trabalhado no boxe “Jovem cidadão” e na seção “Cidadão do mundo”, permitindo que o estudante contribua com ideias e propostas para a melhoria das condições de vida em sociedade, desenvolvendo cidadania crítica, criativa e atuante.



LIVRO DIGITAL

A versão digital deste volume pode ser acessada por meio da plataforma SM Aprendizagem usando um dispositivo pessoal, o que possibilita a leitura e o estudo com portabilidade. Conteúdos exclusivos, como recursos multimídia (galerias de imagens, áudios, vídeos, animações, infográficos) e atividades interativas reforçam e aprofundam os conhecimentos. Ferramentas variadas fundamentam pedagogicamente a coleção, armazenam informações úteis sobre o uso do material didático pelo estudante e orientam-no sobre a melhor forma de navegar pelos recursos disponíveis.





DADAÍSMO E SURREALISMO

O CONTEXTO de destruição e desolação da Primeira Guerra Mundial suscitou o surgimento do Dadaísmo, que se posicionou contra a realidade da guerra e fez da ausência de sentido em seu cenário o mote para a criação artística característica do movimento. Os dadaístas inspiraram a criação do movimento surrealista, que teve como foco a interação entre a arte e o inconsciente.

O QUE VOCÊ SABE sobre o movimento artístico conhecido como Surrealismo?

O QUE VOCÊ ACHA de os dadaístas tematizarem a ausência de sentido na arte?

MÓDULO

1

NOSSOS OBJETIVOS

- Compreender o contexto no qual surgiram o Dadaísmo e o Surrealismo
- Compreender as proposições e as características das manifestações dadaístas e surrealistas
- Apreciar e contextualizar as expressões das artes visuais no Dadaísmo e no Surrealismo
- Apreciar e contextualizar as expressões do teatro no Surrealismo
- Compreender as características e as proposições do Futurismo
- Experimentar e criar produções artísticas variadas

Estátua de cera de Salvador Dalí no museu Madame Tussauds, Amsterdã, Países Baixos, 2016.

NESTE MÓDULO

- 3** A antiarte dadaísta
- 5** **Mão na massa** • Objetos, arte e experimentação
- 7** Arte e inconsciente
- 9** **Arte em movimento** • Imagens, recortes e criações artísticas
- 11** O teatro de Artaud
- 12** **Arte integrada** • Imagem, inconsciente e criação teatral
- 13** **Ativação**
- 14** **Estudo dirigido**
- 15** **Cidadão do mundo** • Cidades do futuro



Até a atualidade, o Dadaísmo e o Surrealismo inspiram criações em artes visuais.

PumpectVisuals/
Shutterstock.com/ID/BR



A ANTIARTE DADAÍSTA

A Primeira Guerra Mundial, que ocorreu entre 1914 e 1918, deixou cerca de 10 milhões de mortos e um contexto de sofrimento e destruição que afetou diversos países da Europa. Em meio aos violentos conflitos, surgiu em 1916 um movimento de vanguarda que se contrapôs à guerra, aos valores da sociedade da época e à própria arte.

O Dadaísmo rompeu com as proposições que vigoravam no campo da arte no início do século XX. Os dadaístas refutaram a concepção de arte de sua época e se denominaram um movimento **antiarte** por questionar a função da arte e o conceito do que seria uma obra de arte. A livre experimentação artística moveu os dadaístas na exploração de materiais variados, não tradicionais, na criação de obras que exprimiam a falta de sentido em um mundo devastado pela guerra.

O otimismo sobre o processo de modernização, a industrialização e o progresso foi quebrado pelos dadaístas, que não viam mais sentido na modernidade da sociedade diante da morte e da destruição causadas pelos conflitos bélicos. A falta de sentido era o que tinha significado para os dadaístas, e suas obras espelhavam essa concepção sobre o mundo e a arte.

O desenho de uma máquina que parece não ter função é a premissa da obra *Parada do amor*, do francês Francis Picabia (1879-1953). Picabia criou vários projetos de máquinas que não tinham serventia, mas abriam possibilidades para o imaginário de quem as apreciava. As construções ilógicas do artista eram elaboradas de modo minucioso, subvertendo o que seria um projeto real de uma máquina.

Man Ray (1890-1976) foi um artista estadunidense que, em princípio, integrou o movimento dadaísta e depois migrou para o Surrealismo. As experimentações dadás realizadas pelo artista se destacaram nas composições inusitadas criadas por meio da técnica de raiografia. O artista colocava objetos sobre o papel fotográfico, que era exposto à luz e criava imagens como a obra a seguir.



Francis Picabia. *Parada do amor*, 1917. Óleo sobre cartão, 96,5 cm × 73,7 cm. Coleção particular.



Man Ray. *Campos deliciosos, oitava raiografia*, 1922. Impressão em gelatina de prata, 22,3 cm × 16,9 cm. Museu de Arte Moderna, Nova York, Estados Unidos.

Coleção particular. Fotografia: Bridgeman Images/Easy Mediabank

Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, EUA. Fotografia: Scala, Florence © Man Ray 2015 Trust/AUTV/S. Brasil, 2024

MAIS!

Em 1909, antes do início da Primeira Guerra Mundial e das experimentações dadaístas, surgiu um movimento de vanguarda na Itália denominado Futurismo. O Manifesto Futurista propunha a destruição dos museus e das artes do passado e a valorização do futuro e do progresso modernista. As obras dialogavam com temas relacionados com a estrutura das máquinas, a cidade e a velocidade. As criações futuristas apresentavam uma fragmentação das formas como um recurso para representar o movimento e a velocidade do mundo industrializado.

★ PENSE NISSO E

RESPONDA: Quais são os desdobramentos das experimentações de Duchamp nas obras contemporâneas?

O movimento dadaísta não teria sido o mesmo sem a participação do artista francês Marcel Duchamp (1887-1978), que se consagrou como um dos principais nomes da arte no século XX e uma influência essencial para a arte contemporânea. Duchamp rompeu com o modo tradicional de concepção sobre a obra de arte e expandiu o conceito sobre o que poderia ser um objeto artístico. O artista questionou o sentido da arte em um mundo caótico devido à guerra e desenvolveu um novo pensamento sobre a arte e seus objetos.

Duchamp questionou profundamente a estrutura que constituía e reconhecia um trabalho como uma obra de arte. Até então, mesmo com algumas rupturas originadas pelos expressionistas e pelos cubistas, as obras ainda respondiam ao desenho, à pintura e à escultura e seus materiais tradicionais como os principais meios e linguagens de criação.

A apropriação de objetos de uso cotidiano se tornou uma parte importante do processo de criação de Duchamp. Os *ready made* – “feito pronto”, em tradução do inglês – romperam de modo definitivo com o conceito tradicional de obra de arte, expandindo as materialidades das artes plásticas e os processos de criação artística. Para Duchamp, um objeto industrial amplamente comercializado poderia ser apropriado e ressignificado por um artista como uma obra de arte.

Fonte, de Marcel Duchamp, foi a obra enviada pelo artista para uma tradicional exposição de artes plásticas – Sociedade dos Artistas Independentes de Nova York – em 1917. A obra consistia em um mictório utilizado em banheiros masculinos que foi posicionado de cabeça para baixo, ou seja, sem sua função original, e assinado com um pseudônimo do artista. *Fonte* foi desclassificada da exposição, mas desarticulou conceitos sobre o que era uma obra de arte e fomentou o uso de materiais não tradicionais. Um ponto importante no *ready made* de Duchamp foi o fato de que a ideia e a ação do artista eram mais importantes do que a obra ter sido manualmente concebida por ele. ★



© Association Marcel Duchamp/AUTVIS, Brasil, 2024

Marcel Duchamp. *Fonte*, 1917/64, cerâmica, 36 cm × 48 cm × 61 cm. Coleção Vera & Arturo Schwarz/ Museu Nacional do Estado de Israel, Jerusalém. Fotografia: Bridgeman Images/Easy Mediabank

MÃO NA MASSA

OBJETOS, ARTE E EXPERIMENTAÇÃO

Um banco de madeira comum, uma roda de bicicleta e um garfo de suporte para sustentá-la. Com apenas esses três objetos, Duchamp criou um *ready made*. Observe que a obra não se propõe a despertar interpretações ou construções de sentidos. Como uma criação dadaísta, ela subverte a necessidade de lógica e incita nossas percepções sobre a composição tridimensional, suas formas e cores.

Agora, assim como Duchamp, vamos explorar esse tipo de criação artística, o *ready made*.

Material

- Objetos do cotidiano
- Tintas
- Canetas coloridas (posca ou tinta permanente)
- Materiais variados, como fitas adesivas, colas, papéis e tecidos

Como fazer

- 1) Observe os objetos que estão presentes no seu cotidiano e selecione alguns para explorar em suas criações artísticas. Classifique os objetos por textura, forma, cor, materialidade e plasticidade. Deixe-os visíveis e de fácil acesso.
- 2) Inicie as experimentações explorando as possibilidades de composição. Observe a visualidade dessas composições e selecione a que considerou mais interessante.
- 3) No processo de criação de um *ready made* podem ser feitas intervenções com tintas, canetas, papéis, entre outros. Faça experimentos com esses materiais.

ATIVIDADES

1. Observe na obra de Duchamp a visualidade, as formas e as cores. Compartilhe suas percepções com os colegas.
2. Leia as instruções de como fazer para criar seu *ready made*. Com os colegas, organizem uma mostra das produções. Conversem sobre os processos de criação e compartilhem suas observações sobre as produções.



Marcel Duchamp. *Roda de bicicleta*, 1913/64, roda de bicicleta e garfo montado em banquinho, 126,5 cm × 63,5 cm × 31,8 cm. Coleção Vera & Arturo Schwarz/Museu Nacional do Estado de Israel, Jerusalém. Fotografia: Bridgeman Images/Easy Mediabank

© Association Marcel Duchamp/AUTVIS, Brasil, 2024

Poema dadaísta

As primeiras manifestações dadaístas ocorreram em encontros realizados no Café Voltaire, na cidade de Zurique, Suíça. Nesse espaço reuniam-se artistas de diversas linguagens, que se dedicavam à criação livre e destituída de sentidos nos campos da literatura, da música, da *performance*, da dança e das produções visuais. Durante os **saraus**, o palco permanecia aberto para qualquer pessoa se manifestar, e público e artistas dialogavam sobre o contexto no qual viviam e a necessidade de a arte interagir com o absurdo do mundo.

O poeta Tristan Tzara (1896-1963) desenvolveu um método para a criação de poemas dadaístas que poderia ser seguido por qualquer pessoa interessada em romper com o academicismo, com a ordem estabelecida e com a concepção tradicional sobre o que era um objeto artístico.



Sarau • reunião festiva e noturna com a finalidade de compartilhamento de produções literárias e artísticas.

Material

- Revistas e jornais para recorte
- Folhas de papel para suporte
- Tesoura
- Cola bastão
- Sacola de plástico ou de tecido

Como fazer

- 1) Recorte de jornais e revistas palavras com diferentes cores, tamanhos e fontes.
- 2) Coloque as palavras recortadas em uma sacola e agite-a.



Ilustrações: Raphael Montari/DBR

- 3) Retire da sacola uma palavra por vez. Cole-as em uma folha de papel, de modo aleatório. Para o suporte, utilize folhas com cores, texturas e formatos diversos.
- 4) Leia o poema e crie modos de apresentá-lo oralmente, explorando recursos vocais e gestuais.



ATIVIDADE

- Organize com os colegas um sarau com os poemas dadaístas criados com recortes. Experimentem declamar os poemas uns dos outros, explorem recursos corporais e performem com criatividade.



ARTE E INCONSCIENTE

O caráter antiarte e anarquista dos dadaístas provocou o fim do movimento e a migração de vários artistas para o movimento surrealista. Algumas proposições dadaístas seguiram com os surrealistas, como a ruptura com a representação da realidade, a busca pelo absurdo, a contestação da sociedade e a abertura para outros meios de expressão artística.

Enquanto os dadaístas se engajaram em um movimento antiarte que rechaçou a função da arte e a concepção do que era uma obra de arte, os surrealistas formularam teorias e proposições que organizavam os princípios das criações artísticas. O Surrealismo elegeu o inconsciente como seu principal objeto de trabalho e a criação artística como meio de expressá-lo. O automatismo e os atos de criação espontânea foram valorizados e utilizados por vários artistas como ferramentas para criar sem controle.

O universo dos sonhos e o estudo da **psicanálise** foram essenciais para as criações e as pesquisas surrealistas. O manifesto do movimento, publicado em 1924, indicava as primeiras referências e propostas de criação artística. A arte, então, foi reconhecida como um território privilegiado na criação de imagens que dialogam com o inconsciente.

Salvador Dalí (1904-1989) entrou no movimento em 1929 e tornou-se uma das principais referências do Surrealismo. Os estudos psicanalíticos de Freud foram fundamentais para as pesquisas e as criações imagéticas do artista. As obras de Dalí interagem com o universo onírico – sonhos e pesadelos – por meio de cenários, figuras e composições concebidos pelo artista para gerar contextos surreais. Em suas pinturas e esculturas, elementos oriundos do mundo real se mesclam a figuras nascidas do imaginário e formam paisagens e contextos impossíveis de existirem na realidade concreta, mas possíveis no campo dos sonhos.

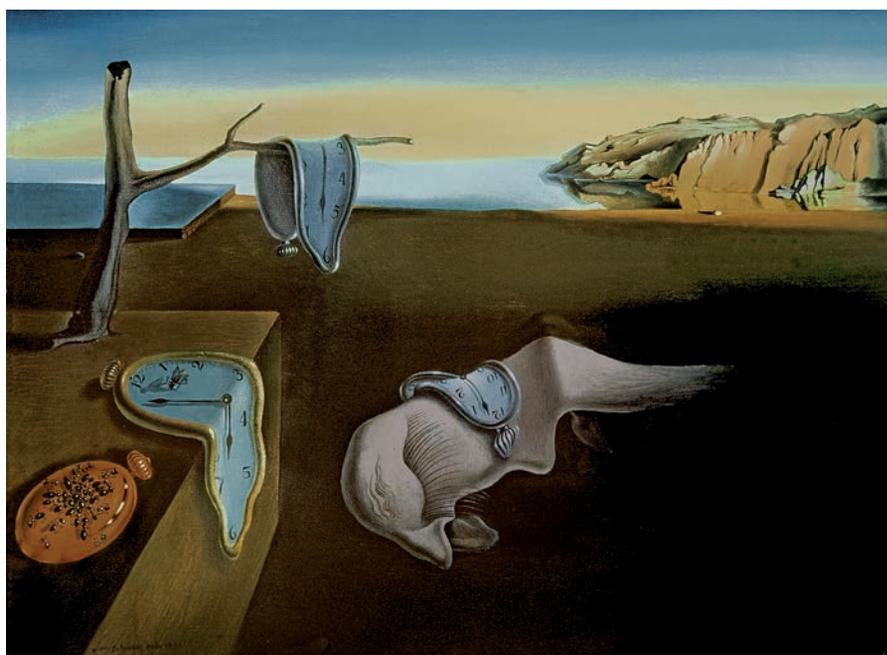
Psicanálise • método terapêutico, desenvolvido por Sigmund Freud (1856-1939), que valoriza a interpretação de sonhos, ações, palavras e produções inconscientes de um indivíduo.

SER SOCIAL



Os sonhos revelam questões do inconsciente por meio de imagens, que podem surgir com sensações, sons e cheiros. Essas imagens, em princípio, podem não ter significados **lógicos**.

- Você já teve um sonho que marcou sua vida?
- Qual foi o principal ponto que chamou sua atenção?



Salvador Dalí. *A persistência da memória*, 1931. Óleo sobre tela, 24,1 cm × 33 cm. Museu de Arte Moderna, Nova York, Estados Unidos.



A **SM** apresenta uma solução educacional completa que une recursos pedagógicos a ampla cesta de serviços, compondo um entorno cooperativo orientado para a sustentabilidade no âmbito da agenda dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

- O estudante é incentivado a exercer o protagonismo e a desenvolver cidadania crítica e criativa, com base na ética do cuidado.
- O professor acessa grande variedade de propostas que asseguram flexibilidade à condução dos processos de ensino e aprendizagem.
- Estratégias pedagógicas assertivas e coerentes, que incluem oferta digital completamente alinhada com o desenvolvimento de conteúdos significativos, favorecem a aquisição de competências e habilidades.

TECNOLOGIA EDUCACIONAL como ferramenta de aprendizagem e gestão

Todo o conteúdo, potencializado por recursos variados, pode ser acessado na plataforma SM Aprendizagem, a qualquer tempo e em qualquer lugar, usando um dispositivo pessoal.

- Recursos digitais de diferentes tipos (galerias de imagens, áudios, vídeos, animações, infográficos) ilustram o conteúdo de forma dinâmica, favorecendo a compreensão e o aprofundamento dos conceitos.
- Diferentes propostas de atividades interativas ampliam as oportunidades de reforço da aprendizagem e funcionam como trilhas avaliativas.
- Canais de comunicação possibilitam o contato permanente entre professores e estudantes, facilitando o envio de atividades personalizadas.
- O portfólio digital permite o acompanhamento da evolução do aprendizado de cada estudante, com autoavaliação dos objetivos pretendidos.



login.smaprendizagem.com

2 2 2 7 8 5

ISBN 978-85-418-3320-2



9

788541

833202

