MATERIAL EDUCATIVO

EXPOSIÇÃO
CIDADE MÁQUINA

SUBJETIVIDADES EM ESTADO INDUSTRIAL

COM CURADORIA DE KATIANA MACHADO,

APOIO

33 GALERIA

PATROCÍNIO

Sistema Municipal de Desenvolvimento pela Cultura

Este projeto recebeu recursos por meio de Lei de Incentivo e seu conteúdo é de responsabilidade de seus idealizadores

REALIZAÇÃO

COOPERFILM

Cidade Máquina

Subjetividades em Estado Industrial

A exposição Cidade Máquina propõe uma leitura visual e sensível das marcas que a industrialização deixou — e continua deixando — sobre o espaço urbano, os materiais e os corpos. A mostra reúne obras que traduzem, tensionam e ressignificam os códigos da vida fabril, da arquitetura funcional, da lógica da repetição e dos resíduos da modernidade.

Neste território em que a cidade se confunde com engrenagem, as obras expostas investigam não apenas o impacto físico da industrialização, mas também seus efeitos subjetivos: a mecanização do gesto, o automatismo da produção, o ritmo exaustivo imposto à criação e à existência. Pinturas, esculturas, instalações, objetos e vídeo-instalações se cruzam em um campo expandido de resistência e invenção estética.

O recorte curatorial dialoga com a noção de Industrial Art — aqui entendida não como um estilo, mas como um campo de tensões entre a arte e o maquinário urbano. Um campo em que o gesto artístico, por vezes, assume o mesmo rigor do desenho técnico, mas também se permite o desvio, a falha e o improviso como formas de crítica ao modelo produtivista.

Inspirada pelas reflexões de Walter Benjamin, especialmente seu conceito de reprodutibilidade técnica, a mostra investiga como a arte é afetada e reformulada quando atravessada por processos industriais. Para Benjamin, a perda da “aura” da obra única abre espaço para novas formas de sensibilidade e crítica — e é nesse limiar que as obras da exposição operam: entre a padronização e o desvio, entre o molde e o erro, entre a máquina e o corpo.

Cidade Máquina também marca o lançamento do projeto Arte e a Cidade, que, ao longo de 2025, promoverá residências, oficinas, cinema e outras ações de formação. A Galeria 33 abre suas portas como um espaço dedicado ao pensamento, à experimentação e ao compartilhamento de práticas artísticas que refletem criticamente sobre a cidade, suas memórias e transformações.

APOIO

33 GALERIA

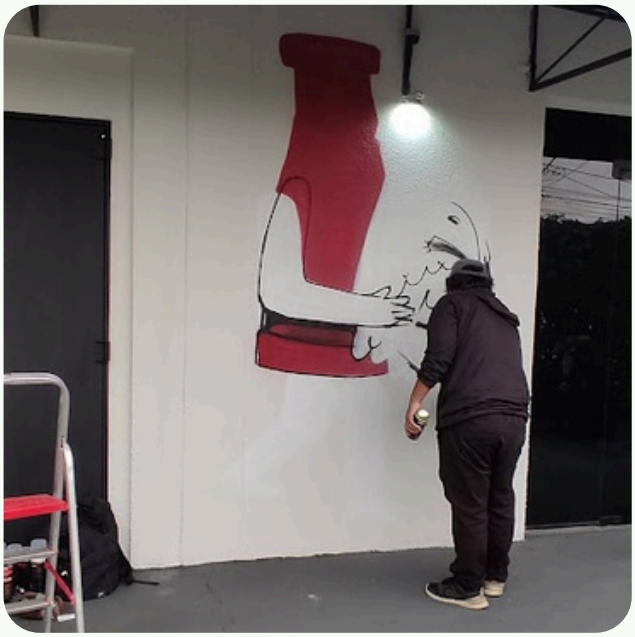
PATROCíNIO

Sistema Municipal de Desenvolvimento pela Cultura

Este projeto recebeu recursos por meio de Lei de Incentivo e seu conteúdo é de responsabilidade de seus idealizadores

REALIZAÇÃO

COOPERFILM



APOIO

33 GALERIA

PATROCÍNIO

Sistema Municipal de Desenvolvimento pela Cultura

Este projeto recebeu recursos por meio de Lei de Incentivo e seu conteúdo é de responsabilidade de seus idealizadores

REALIZAÇÃO

COOPERFILM

Atividade Educativa:
Desenhando Máquinas Fantásticas

OBJETIVOS BNCC
Artes (EF15AR05, EF15AR06, EF15AR08)
Ciências (EF04CI02)

Tecnologia / Pensamento criativo (transversal)

Habilidades desenvolvidas:
Criar composições visuais originais com base em referências do mundo real e da fantasia.
Explorar conceitos de funcionamento mecânico e transformação de materiais.
Representar ideias utilizando recursos gráficos, formas, texturas e cores.
Incentivar a imaginação e a capacidade inventiva em diálogo com contextos urbanos e industriais.

Materiais Sugeridos:

- Folhas de papel sulfite, cartolina ou kraft
- Lápis grafite, lápis de cor, giz de cera, canetas coloridas
- Imagens de máquinas reais e fictícias para inspiração (engrenagens, robôs, fábricas)
- Moldes de engrenagens, tubos ou recortes industriais (opcional)
- Etiquetas para nomear cada invenção

APOIO
33 GALERIA

PATROCíNIO
Sistema Municipal de Desenvolvimento pela Cultura
Este projeto recebeu recursos por meio de Lei de Incentivo e seu conteúdo é de responsabilidade de seus idealizadores

REALIZAÇÃO
COOPERFILM

Desenvolvimento da Atividade:

Contextualização lúdica

1. Conversa inicial sobre máquinas reais: para que servem? Como funcionam?
2. Apresentação da proposta: “E se pudéssemos inventar máquinas com funções absurdas, mágicas ou artísticas?”
3. Planejamento imaginativo: As crianças desenham esboços, escolhem funções inusitadas (ex.: máquina que fabrica risadas, costura nuvens ou pinta cidades com luz).
4. Ilustração detalhada: Produção visual com formas industriais e elementos lúdicos (olhos, asas, rodas, cores vivas).
5. Exploração de textura, movimento e composição.
6. Apresentação e compartilhamento
7. Cada criança nomeia sua máquina, descreve sua função e compartilha o desenho com os colegas.
8. As obras podem compor uma “galeria de invenções” dentro da exposição Cidade Máquina.

APOIO

33 GALERIA

PATROCíNIO

Sistema Municipal de Desenvolvimento pela Cultura

Este projeto recebeu recursos por meio de Lei de Incentivo e seu conteúdo é de responsabilidade de seus idealizadores

REALIZAÇÃO

COOPERFILM

Atividade Educativa:
Colagem de Fábricas com Papel Colorido

OBJETIVOS BNCC

Educação Infantil – Campo de Experiência: Traços, sons, cores e formas

EI03TS01: Explorar materiais, objetos e instrumentos diversos em suas produções artísticas.

EI03CG05: Utilizar a linguagem visual e gráfica para expressar ideias e representar o mundo ao seu redor.

EI03ET04: Explorar formas geométricas em construções bidimensionais e tridimensionais.

Ensino Fundamental – 1º ano (se adaptada)

EF15AR03: Experimentar e fruir de forma individual e coletiva, práticas das artes visuais, utilizando diferentes materiais, suportes e técnicas.

EF01MA14: Reconhecer, nomear e comparar figuras geométricas planas em diferentes disposições e tamanhos, em contextos variados.

Objetivo Geral:

Estimular a criatividade, a percepção visual e a coordenação motora fina por meio da construção artística de uma paisagem industrial com recortes e colagens de formas geométricas.

Conteúdo:

Formas geométricas planas (círculo, triângulo, quadrado, retângulo)
Composição visual e paisagem urbana/industrial
Recorte, colagem e organização no espaço

Materiais Sugeridos:

- Papéis coloridos (sulfite, color set ou reciclado)
- Tesoura (sem ponta)
- Cola branca ou bastão
- Lápis e canetinhas (opcional)
- Papel kraft, cartolina ou folha A3 (base para montagem)

APOIO

33 GALERIA

PATROCÍNIO

Sistema Municipal de Desenvolvimento pela Cultura

Este projeto recebeu recursos por meio de Lei de Incentivo e seu conteúdo é de responsabilidade de seus idealizadores

REALIZAÇÃO

COOPERFILM

Desenvolvimento da Atividade:

1. Roda de conversa (10 min)
Conversar com as crianças sobre o que é uma fábrica ou uma cidade industrial.
Mostrar imagens simples de fábricas, chaminés, guindastes e edifícios industriais.
"Como vocês acham que uma fábrica é por fora?", "Ela tem janelas? Portas? Chaminé?"

2. Exploração das formas (10 min)
Mostrar formas geométricas básicas em papel (círculo, quadrado, retângulo, triângulo).
Relacionar com partes de uma fábrica (exemplo: a chaminé é um retângulo, a janela é um quadrado).

3. Criação (20–30 min)
Cada criança recebe uma folha-base (cartolina ou papel kraft).
Com os papéis coloridos disponíveis, recortam formas para montar a fábrica.
Colam as formas na folha, criando uma paisagem industrial. Podem desenhar o céu, fumaça, sol, ou colar algodão para representar nuvens.

4. Apresentação e conversa (10 min)
As crianças mostram suas fábricas para os colegas e explicam o que criaram.
O professor pode fazer perguntas simples: *"O que tem na sua fábrica?", "O que ela faz?"*

APOIO

33 GALERIA

PATROCÍNIO

Sistema Municipal de Desenvolvimento pela Cultura

Este projeto recebeu recursos por meio de Lei de Incentivo e seu conteúdo é de responsabilidade de seus idealizadores

REALIZAÇÃO

COOPERFILM

Atividade Educativa:
"Robôs com Caixas e Tampinhas"

OBJETIVOS BNCC
Educação Infantil – Campos de Experiência:
Traços, sons, cores e formas
EI03TS01 – Explorar materiais, objetos e instrumentos diversos em suas produções artísticas.
EI03TS02 – Expressar-se livremente, por meio da arte, desenvolvendo imaginação e sensibilidade estética.
Corpo, gestos e movimentos
EI03CG05 – Utilizar a coordenação motora fina para manusear materiais em produções visuais.
EI03CG04 – Utilizar gestos e movimentos para representar ideias, emoções e ações.
Escuta, fala, pensamento e imaginação
EI03EF08 – Relatar experiências, contar histórias e descrever situações vividas ou imaginadas.

Objetivo Geral:
Proporcionar às crianças a vivência de construção tridimensional com materiais simples e recicláveis, incentivando a criatividade, a coordenação motora e a expressão artística por meio da criação de robôs.

Conteúdo:
Construção com formas tridimensionais (caixas e cilindros)
Artes visuais com materiais não convencionais (reutilizáveis)
Imaginação e representação simbólica (robôs como personagens)

Materiais Sugeridos:

- Caixas pequenas (remédio, fósforo, sabonete, leite)
- Rolinhos de papel higiênico ou papel-toalha
- Tampinhas de garrafa (plásticas)
- Cola branca ou fita adesiva
- Canetinhas, lápis de cor, papel colorido
- Olhos móveis (opcional) ou desenhados
- Tesoura sem ponta (uso supervisionado)

APOIO
33 GALERIA
PATROCÍNIO
Sistema Municipal de Desenvolvimento pela Cultura
Este projeto recebeu recursos por meio de Lei de Incentivo e seu conteúdo é de responsabilidade de seus idealizadores
REALIZAÇÃO
COOPERFILM

Desenvolvimento da Atividade

1. Roda de conversa (10 min)

Conversar com as crianças sobre o que é um robô.

Mostrar imagens simples e amigáveis de robôs.

“Para que servem os robôs?”, “Se você tivesse um robô, o que ele faria?”

2. Apresentação dos materiais (5 min)

Mostrar os materiais recicláveis e explicar que eles vão servir para construir o corpo, braços, cabeça, etc.

Explorar com as crianças o formato das peças: o que parece um braço? Qual caixa pode ser o corpo?

3. Construção do robô (25–30 min)

Cada criança monta o seu robô com as peças disponíveis.

Podem usar cola ou fita adesiva para unir as partes.

Decoram com canetinhas, recortes, papel colorido ou olhos desenhados.

4. Nome e história do robô (10 min)

As crianças pensam em um nome para seu robô.

Em roda ou individualmente, cada criança conta o que o robô faz e onde ele vive.

APOIO

33 GALERIA

PATROCÍNIO

Sistema Municipal de Desenvolvimento pela Cultura

Este projeto recebeu recursos por meio de Lei de Incentivo e seu conteúdo é de responsabilidade de seus idealizadores

REALIZAÇÃO

COOPERFILM

Atividade Educativa:
Máscaras de Robô com Prato de Papel

OBJETIVOS BNCC
Educação Infantil – Campos de Experiência:
Traços, sons, cores e formas
EI03TS01 – Explorar materiais, objetos e instrumentos diversos em suas produções artísticas.
EI03TS02 – Expressar-se por meio das artes visuais utilizando cores, formas, texturas e suportes diversos.
Escuta, fala, pensamento e imaginação
EI03EF08 – Relatar experiências, contar histórias e descrever situações vividas ou imaginadas.
EI03EF04 – Inventar personagens e enredos em brincadeiras de faz de conta.
Corpo, gestos e movimentos
EI03CG05 – Utilizar a coordenação motora fina no manuseio de materiais em produções visuais.

Objetivo Geral:
Promover a expressão artística e o faz de conta por meio da construção de máscaras de robôs com materiais simples, incentivando a criatividade, coordenação motora e imaginação das crianças.

Conteúdo:
Exploração artística com materiais acessíveis (prato de papel, papel colorido, sucatas leves)
Representação simbólica de personagens (robôs)
Brincadeira de faz de conta e dramatização com máscaras

Materiais Sugeridos:

- Pratos de papel (ou papelão recortado em forma circular)
- Papel colorido ou branco para recorte
- Tampinhas de garrafa, rolinhos de papel higiênico cortados, botões
- Canetinhas, cola branca, fita adesiva
- Elástico ou barbante (para prender a máscara no rosto, opcional)
- Tesoura sem ponta (uso supervisionado)

APOIO
33 GALERIA
PATROCÍNIO
Sistema Municipal de Desenvolvimento pela Cultura
Este projeto recebeu recursos por meio de Lei de Incentivo e seu conteúdo é de responsabilidade de seus idealizadores
REALIZAÇÃO
COOPERFILM

Desenvolvimento da Atividade

1. Roda de conversa (10 min)

Conversar com as crianças: “Vocês sabem o que é um robô?” “Já viram algum em desenho, filme ou brinquedo?”

Mostrar imagens de robôs com formatos diferentes.

Falar sobre como os robôs podem ter olhos redondos, quadrados, antenas, luzes...

2. Exploração dos materiais (5 min)

Apresentar os pratos e os itens que serão usados.

Estimular a criança a imaginar: “Como será o rosto do seu robô?”

3. Montagem da máscara (25–30 min)

Cada criança recebe um prato de papel.

Usando papel colorido e materiais leves, cria olhos, boca, antenas, luzes, etc.

Pode usar canetinha para desenhar detalhes.

Com ajuda do professor, pode-se fazer dois furinhos nas laterais para amarrar um elástico, se for usar no rosto (ou pode segurar com as mãos como em uma apresentação).

4. Apresentação e faz de conta (10 min)

Cada criança mostra sua máscara e diz: “Meu robô se chama...” e conta o que ele faz.

Pode-se propor uma dramatização simples ou desfile com música.

APOIO

33 GALERIA

PATROCíNIO

Sistema Municipal de Desenvolvimento pela Cultura

Este projeto recebeu recursos por meio de Lei de Incentivo e seu conteúdo é de responsabilidade de seus idealizadores

REALIZAÇÃO

COOPERFILM

Atividade Educativa:
Dicionário de Palavras Impossíveis

Título completo: Inventando Palavras Gigantes: Arte, Linguagem e Imaginação

Faixa etária sugerida: 6 a 10 anos (Ensino Fundamental – Anos Iniciais)

Duração: 50 a 60 minutos

Formato: Oficina de expressão verbal, escrita e artística

OBJETIVOS BNCC - Componente curricular:

Língua Portuguesa (EF15LP04, EF15LP05, EF02LP13)

Artes Visuais (EF15AR05, EF15AR06)

Habilidades desenvolvidas:

Ampliar vocabulário e reconhecer usos criativos da linguagem verbal.

Produzir textos orais e escritos com imaginação e intencionalidade estética.

Explorar formas gráficas, cores e símbolos para representar significados inventados.

Refletir sobre o papel da linguagem na construção de mundos reais e imaginários.

MATERIAIS

Cartolina, sulfite, canetinhas, lápis de cor, colagem, tintas

Letras recortadas e adesivos alfabéticos (opcional)

Fichas-modelo para registrar palavra + significado + ilustração

Varal ou mural para exposição dos dicionários inventivos

APOIO

33 GALERIA

PATROCÍNIO

Sistema Municipal de Desenvolvimento pela Cultura

Este projeto recebeu recursos por meio de Lei de Incentivo e seu conteúdo é de responsabilidade de seus idealizadores

REALIZAÇÃO

COOPERFILM

Desenvolvimento da Atividade

1. Apresentação lúdica
2. Conversa sobre palavras muito longas ou esquisitas (como o nome da obra).
3. Leitura teatral ou sonora de palavras inventadas.
4. Criação do vocabulário
5. Cada criança inventa uma ou mais palavras “impossíveis” e escreve seu som, significado e uso.
6. Representação visual
7. Produção artística com ilustração da palavra inventada: pode ser um objeto, uma criatura, um lugar ou um sentimento.
8. Apresentação em roda, como se fosse um mini “dicionário ambulante”.
9. As palavras são fixadas em varal com fichas explicativas.

COMPETÊNCIAS GERAIS TRABALHADAS:

Comunicação por diversas linguagens e formas expressivas

Pensamento crítico, criativo e autoral

Valorização da diversidade cultural e linguística

Autonomia e responsabilidade no processo de criação

APOIO

PATROCíNIO

Sistema Municipal de Desenvolvimento pela Cultura

Este projeto recebeu recursos por meio de Lei de Incentivo e seu conteúdo é de responsabilidade de seus idealizadores

REALIZAÇÃO

FICHA EXPLICATIVA - PALAVRA IMPOSSÍVEL

Minha Palavra:

_____

Como se pronuncia (o som dela):

_____

O que significa:

_____

_____

Como usar numa frase:

_____

_____

(Use sua criatividade!)

Nome do(a) inventor(a): _____ Data: ____ / ____ / _____

APOIO

33 GALERIA

PATROCíNIO

Sistema Municipal de Desenvolvimento pela Cultura

Este projeto recebeu recursos por meio de Lei de Incentivo e seu conteúdo é de responsabilidade de seus idealizadores

REALIZAÇÃO

COOPERFILM