



GALERIA
33





APRESENTAÇÃO 06

EXPOSIÇÕES DE ARTE	08
CIDADE MÁQUINA	10
CIDADE EM PROCESSO	17

RESIDÊNCIAS ARTÍSTICAS	22
PINTURA E EXPRESSIONISMO ABSTRATO	26
MODELAGEM E MOLDE/ESCULTURA	28
VIDEO ARTE E VIDEO INSTALAÇÃO	30

EDUCAÇÃO	32
TOUR GUIADO	34
MATERIAL EDUCATIVO	42

MOSTRAS DE CINEMA E MÚSICA	52
PERFORMANCE DE DANÇA COM FERNANDO LIMA	54
DJ ROGER THIAGO	56
FILME UMA QUESTÃO DE ESCOLHA	58
MOSTRA DE CINEMA UNISOCIESC	60

SOBRE A GALERIA 62





Com forte compromisso social, Arte e a Cidade adota um enfoque inclusivo e acessível, promovendo a democratização do acesso à cultura. Estão previstas oficinas criativas para estudantes da rede pública, visitas mediadas com transporte para escolas, além de eventos abertos à comunidade, que incluem shows musicais e performances de dança. Ações de acessibilidade, como audiodescrição e intérpretes de Libras, garantem a participação de pessoas com necessidades especiais em todas as atividades.

Como estratégia de ampliação de impacto e difusão do conhecimento produzido, será desenvolvido um portal online, que funcionará como plataforma centralizada para programação, exposições virtuais, materiais educativos, notícias e registros das ações culturais. O projeto também prevê a produção e distribuição gratuita de materiais pedagógicos, como cartilhas digitais e impressas, especialmente direcionadas às escolas, apoiando as exposições e fortalecendo os processos educativos.

Além disso, o projeto contará com assessoria de imprensa e atuação contínua em redes sociais, assegurando ampla divulgação dos resultados das pesquisas e das ações culturais, alcançando públicos diversos e fortalecendo os vínculos entre arte, cidade e comunidade. Ao estimular a reflexão sobre o papel da arte na sociedade contemporânea, Arte e a Cidade reafirma seu compromisso com a valorização da cultura local e com a construção de uma cidade mais sensível, participativa e inclusiva.

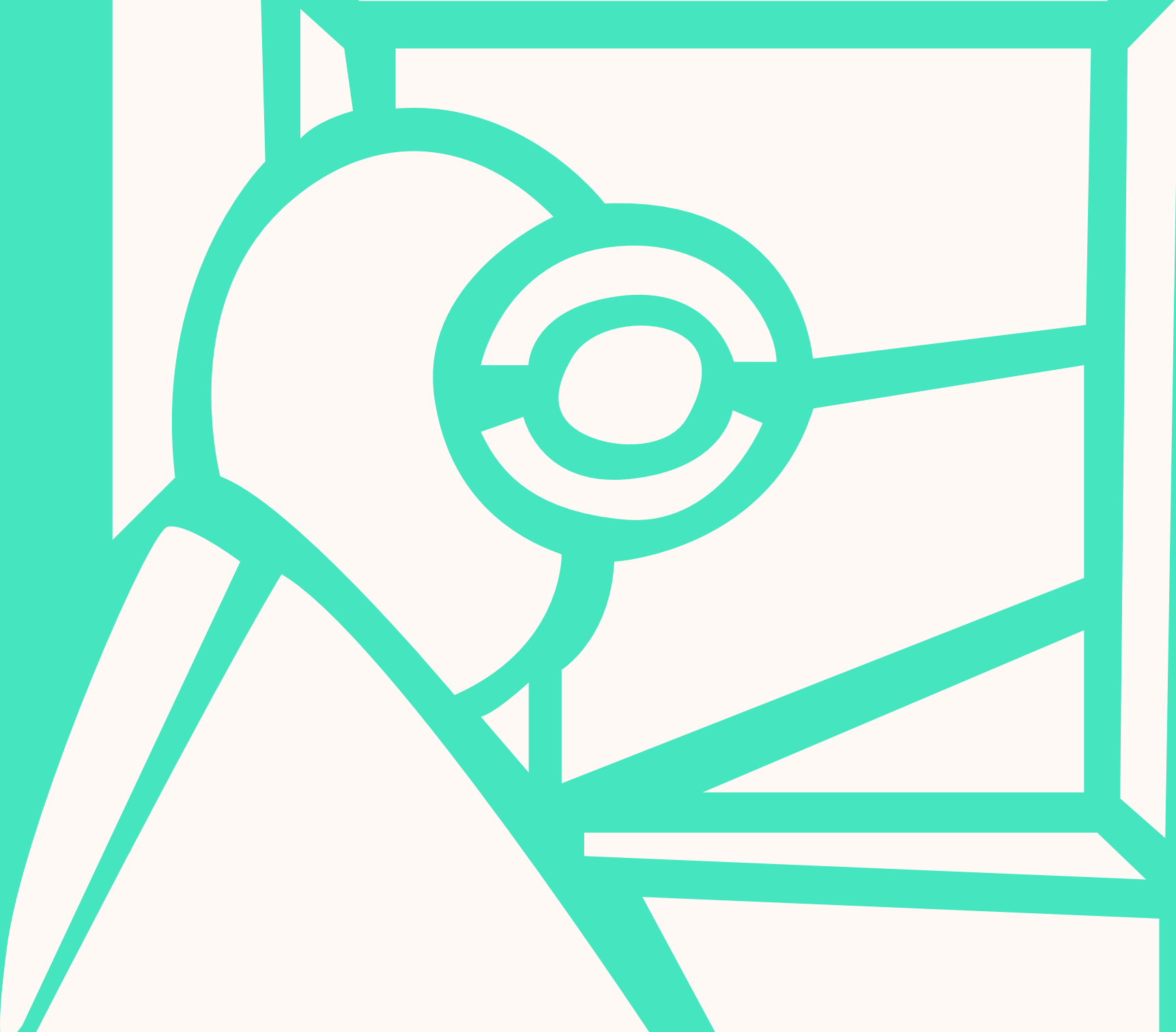


O projeto Arte e a Cidade propõe uma investigação sensível e abrangente sobre a relação entre a arte e o espaço urbano de Joinville ao longo dos últimos 25 anos, evidenciando a produção artística local e sua influência na construção da identidade cultural da cidade. Ao reconhecer a cidade como território vivo de criação, memória e transformação, o projeto busca aproximar a comunidade das manifestações artísticas que moldam e refletem a paisagem urbana.

Com programação anual diversificada, o projeto contempla residências artísticas, exposições de artes visuais, mostras de cinema, tours guiados, palestras e oficinas criativas voltadas a diferentes públicos. A Residência Artística Arte Lab 33 promove processos criativos com artistas locais, cujos resultados integram exposições coletivas, incluindo a mostra “Transformações Urbanas: Joinville em Mudança”, que propõe reflexões sobre os impactos sociais, culturais e industriais no desenvolvimento da cidade.

As mostras de cinema apresentam filmes que exploram a influência da industrialização na criação artística joinvilense, enquanto as mediações culturais conectam exposições e monumentos públicos, ampliando a compreensão do patrimônio artístico urbano. O projeto também oferece tours guiados e palestras com foco na cena artística local, além de ações formativas voltadas a professores, guias de turismo e servidores públicos.

HOIX EXPOSIÇÕES DE ARTE





CIDADE MÁQUINA

ARTISTAS: ALCEU BETT • ANTÔNIO MIR • ASTA DOS REIS • DÉCIO SONCINI • DOUDT • EDSON MACHADO • FRANZOI • GUIDO HEUER • IGOR GORI • JAN M.O • LUIS CARLOS PRESENTE • LUIZ HENRIQUE SCHWANKE • MARC ENGLER • MÔA • MOTTA • RICARDO KOLB • ROGÉRIO NEGRÃO • SMEKATZ • TIROTTI • VIGAS

CURADORIA: KATIANA MACHADO



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 vídeoinstalações 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 imprevisto 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 marcou o lançamento do projeto Arte e a Cidade, que, ao longo de 2025, promoveu 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.

CIDADE EM PROCESSO

ARTISTAS: ALCEU BETT • ANE WINTER • DENISE SCHLICKMANN • EVELIN KATIANE IZAURO • FABIANA CASTEGNARO • GABRIELA SERPA RODRIGUES • GEISIANI BONTORIN • JEAN AURÉLIO • JOEL GEHLEN • JULIANE DA SILVA • LUAN KALIL MORAES • MARCIA LEPAGE • MARIA SCHULZ • PITA CAMARGO • RAFA LEMOS • RENATA LEPAGE • RICARDO DO ROSÁRIO • RICARDO KOLB • SABRINA DA SILVA ALVES • SAN AGOSTINHO • SMEKATZ • THIAGO BORGES MENDES • VIVIANE CZARNOBAY.

CURADORIA: KATIANA MACHADO E RAFA LEMOS.



A exposição Cidade em Processo reúne obras desenvolvidas em três residências artísticas realizadas no âmbito do projeto “Arte e a Cidade”. Tendo Joinville como ponto de partida – um território dinâmico, forjado por camadas de trabalho, matéria, memória e constante reinvenção –, a mostra é fruto do encontro entre diferentes pessoas, técnicas e linguagens e propõe ao público não apenas um conjunto de resultados, mas a percepção de que toda obra carrega um percurso visível: escolhas, tentativas, marcas, decisões de composição e de montagem. Aqui, o processo não é bastidor, é parte essencial do que se apresenta.



Pintura, escultura e videoarte se articulam como campos de investigação sobre gesto, matéria, tempo e experiência, conectando artistas, participantes e público em um diálogo sensível com a cidade, sua memória industrial e seu território cultural. Cada residência evidencia como o espaço urbano e os modos de produção podem se traduzir em linguagens distintas, porém integradas, oferecendo um panorama da cidade construído por processos e experiências compartilhadas.

A primeira residência, conduzida por Ricardo Kolb, teve como foco o expressionismo abstrato. A pintura é compreendida como um campo de ação onde matéria, tempo e inconsciente se encontram. Inspirada pelo existencialismo, pela psicanálise e pelas vanguardas europeias, a prática explora improvisação, espontaneidade e pintura automática, deslocando a pintura da representação para a experiência. A cidade emerge sem se tornar paisagem literal: aparece como tensão de superfície, densidade de gesto, ritmo cromático e organização do plano. As obras resultam de processos intensivos de imersão, nos quais o gesto se transforma em pensamento e o íntimo se torna compartilhável, dissolvendo a distância entre obra e espectador.

Na segunda residência, Pita Camargo orientou a modelagem e construção de esculturas a partir da experimentação com argila, gesso e parafina. A residência funcionou como um laboratório de investigação tridimensional, estimulando autonomia criativa e ampliação do repertório técnico.



Muitas obras se apresentam em pequenos formatos, convocando aproximação e atenção ao detalhe, ao volume contido e às texturas que registram o tempo e o toque. Cada escultura guarda em si processos de transformação – moldar, secar, endurecer, cortar, recompor – revelando a matéria como memória e evocando, de forma implícita, os procedimentos industriais de produção e manipulação.

A terceira residência, conduzida por Tirotti, concentrou-se em videoarte e videoinstalação, com ênfase na linguagem audiovisual experimental e na montagem no espaço expositivo. Aqui, a imagem deixa de ser janela para tornar-se acontecimento. O tempo se assume como matéria, manifestando-se em repetições, pausas, erros, cortes e sobreposições. Os trabalhos não se fecham em narrativas lineares, mas se abrem à duração e à presença, aproximando o espectador de uma lógica de montagem que dialoga com a paisagem urbana e a história industrial da cidade.



Embora utilizem técnicas distintas, as três residências compartilham um eixo comum: a cidade como contexto, linguagem e campo de experiência. Entre pintura, escultura e vídeo, Cidade em Processo propõe uma travessia sensível em que a obra se apresenta como lugar de continuidade, um espaço onde a cidade permanece em construção. Ao integrar essas produções, a exposição reafirma o papel das residências artísticas como ambientes de criação coletiva, reflexão e experimentação, convidando o público a explorar não apenas formas finalizadas, mas os gestos, os tempos e os processos que fazem da arte uma experiência viva e compartilhada.





RESIDÊNCIAS ARTÍSTICAS



RESIDÊNCIAS ARTÍSTICAS

A Galeria 33 apresentou suas aguardadas residências Artísticas “ARTE LAB 33”, uma experiência imersiva de formação, partilha e experimentação em artes visuais. Somadas em três encontros formativos com grandes artistas catarinenses convidados, a programação integra o projeto Arte e a Cidade, e propõe aos participantes um mergulho nos processos de criação contemporânea a partir de técnicas escultóricas, pictóricas e de videográficas. Cada encontro aconteceu em um final de semana diferente, ao final do percurso as melhores obras produzidas pelos residentes foram selecionadas para a exposição Cidade em Processo.



PINTURA E EXPRESSIONISMO ABSTRATO

RICARDO KOLB

A Residência de Pintura / Expressionismo Abstrato, realizada nos dias 05 e 06 de julho de 2025, foi um espaço de imersão nos processos pictóricos contemporâneos, conduzido pelo artista convidado e ministrante Ricardo Kolb. Com atividades das 10h às 18h, a residência promoveu uma vivência intensa voltada à experimentação, ao gesto e à construção de linguagem própria na pintura.

Durante a programação, os participantes aprofundaram os fundamentos do expressionismo abstrato, dialogando com referências históricas e contemporâneas, e exploraram técnicas gestuais voltadas à construção da superfície pictórica.

O estudo da cor e da mancha como narrativa visual, aliado à investigação de composição e estrutura no campo expandido da pintura, orientou os exercícios práticos de abstração e expressividade, realizados com materiais diversos. Como resultado, cada participante desenvolveu uma obra individual, acompanhada por momentos de escuta e acompanhamento crítico, fortalecendo processos autorais e reflexões sobre a prática pictórica.





MODELAGEM E MOLDE/ESCULTURA

PITA CAMARGO

A Residência de Modelagem e Molde / Escultura, realizada nos dias 12 e 13 de julho de 2025, foi dedicada à investigação prática e conceitual dos processos escultóricos, sob a orientação do artista convidado e ministrante Pita Camargo. A residência proporcionou um ambiente intensivo de aprendizado, troca e experimentação.

Ao longo dos encontros, os participantes exploraram técnicas básicas e avançadas de modelagem, com ênfase na argila e em outros materiais, aprofundando o entendimento da forma, do volume e do gesto escultórico. O programa contemplou o processo criativo a partir da preparação e uso de moldes, incluindo apresentações e práticas com moldes em gesso e silicone, além da modelagem em argila e da tiragem de moldes em gesso. Como desdobramento final, os residentes experimentaram o preenchimento de moldes com parafina, ampliando as possibilidades de reprodução e expansão da forma, e consolidando conhecimentos técnicos aplicados à produção escultórica contemporânea.

VÍDEOARTE E VIDEOINSTALAÇÃO

TIROTTI

A Residência de Videoarte e Videoinstalação, realizada nos dias 19 e 20 de julho de 2025, foi um espaço intensivo de criação, estudo e experimentação artística, conduzido pelo artista convidado e ministrante Tirotti. A residência reuniu participantes interessados em aprofundar práticas contemporâneas do audiovisual, promovendo trocas conceituais e processos criativos coletivos.

Durante os encontros, os participantes tiveram contato com uma introdução à videoarte e suas vertentes contemporâneas, explorando a linguagem audiovisual experimental e suas possibilidades poéticas. Foram abordadas técnicas de captação, edição e manipulação de vídeo, além do planejamento e da montagem de instalações audiovisuais, ampliando a compreensão do vídeo para além da tela tradicional. Como resultado, os residentes desenvolveram produções individuais ou coletivas, com foco na experimentação, no processo e na investigação artística, fortalecendo práticas autorais e expandindo repertórios no campo da videoarte e da videoinstalação.





EDUCAÇÃO²₃



TOUR GUIADO



Entre os dias 7 e 17 de outubro de 2025, realizamos um tour guiado pelos monumentos históricos da cidade de Joinville com a participação de 16 turmas de escolas da rede municipal. A atividade teve como principal objetivo aproximar os estudantes da história e da arte local, promovendo uma experiência educativa fora do ambiente tradicional da sala de aula.

Como ponto de partida, as turmas foram levadas ao Museu de Arte de Joinville (MAJ) ou à Casa da Cultura Fausto Rocha Júnior. Nesses espaços, foi realizado um momento inicial de mediação, no qual as crianças tiveram a oportunidade de aprender mais sobre a importância desses locais para a cidade, assim como conhecer sua história e as obras expostas ali. Essa etapa foi fundamental para preparar as crianças e os adolescentes para o percurso pelos monumentos da cidade.



A partir desse início, seguimos com o roteiro pelos monumentos e praças históricas de Joinville, utilizando um percurso pensado para ocupar aproximadamente 4 horas, incluindo o deslocamento de ônibus entre a escola e os pontos visitados. O roteiro pôde ser adaptado para os períodos matutino ou vespertino, conforme a organização de cada unidade escolar.

Durante o trajeto, os alunos conheceram curiosidades sobre os nomes das praças, os monumentos, seus significados históricos e os artistas envolvidos, com tempo flexível em cada parada, respeitando o interesse e a participação das turmas. O deslocamento a pé entre alguns pontos também contribuiu para uma vivência mais próxima da cidade.

A proposta valorizou a experiência educativa, o contato com a história e a arte local, além da liberdade de adaptação do percurso conforme as necessidades de cada grupo, resultando em uma ação cultural significativa e participativa para os estudantes da rede municipal. Durante o roteiro educativo, levamos as crianças para conhecer a Biblioteca Municipal



Rolf Colin, um espaço de grande importância histórica e cultural para Joinville. A biblioteca teve sua criação oficializada por decreto em 1945, durante a gestão do então prefeito Arnaldo Moreira Douat, iniciando seu funcionamento em 1952 e consolidando-se, ao longo das décadas, como uma referência educativa para diferentes gerações da população joinvilense.

No local, os estudantes puderam conhecer o acervo da biblioteca, que reflete a trajetória histórica da cidade, reunindo obras que remontam ao período da colonização e acompanham as transformações urbanas, sociais e artísticas de Joinville. Além dos livros, apresentamos documentos históricos, jornais, fotografias e outros materiais que contribuem para a compreensão da identidade e da memória local.

Também explicamos a origem do nome da biblioteca, que desde 1964 homenageia o ex-prefeito Rolf Colin, administrador público que teve papel importante no processo de modernização da cidade e no fortalecimento das instituições culturais e educacionais.



A atribuição de seu nome à biblioteca representa o reconhecimento de sua contribuição para a valorização da cultura, da educação e da história de Joinville.

Ainda nesse espaço, as crianças conheceram o Marco Geodésico do município, localizado no interior da biblioteca. Instalado em 1946 pelo IBGE, o marco é composto por uma base de concreto com uma chapa metálica fixada no topo e representa o ponto geográfico oficial de Joinville, com coordenadas precisas de latitude e longitude, utilizadas como referência para o cálculo de distâncias entre a cidade e outros municípios.

Durante a visita, destacamos uma curiosidade histórica: o marco geodésico permaneceu oculto sob uma proteção de madeira e foi redescoberto apenas em 1989, durante uma limpeza no local. Sua localização está diretamente ligada às origens da colonização da cidade. Após o desembarque dos primeiros imigrantes da Barca Colón, em 1851, em São Francisco do Sul, o grupo seguiu pelos cursos d'água até a região hoje conhecida como Praça das Águas e, posteriormente, avançou pela antiga Picada do Jurapê, atual rua 9 de Março, até um galpão de recepção provisório situado onde hoje se encontra a Praça Lauro Müller, também chamada de Praça da Biblioteca.



Essa etapa do passeio permitiu que os alunos compreendessem a relação entre território, história, memória e formação da cidade, tornando a visita um momento significativo de aprendizado e conexão com o patrimônio histórico de Joinville.

Na fachada da Biblioteca Municipal Rolf Colin, os alunos conheceram o Pannel da Biblioteca, obra do artista Fritz Alt, criada em 1955 com mosaico em pastilhas de vidro. O painel representa o ciclo da vida humana, da infância à velhice, abordando momentos como aprendizado, formação da família e trabalho. O anel do zodíaco simboliza a continuidade do tempo, enquanto os elementos na base — livros, ampulheta, globo, engrenagem, espada e balança — remetem à educação, à passagem do tempo, ao conhecimento, ao progresso e à justiça.

Apresentamos também quem foi Fritz Alt, artista alemão que se estabeleceu em Joinville em 1922 e marcou a cidade com esculturas, bustos, mosaicos e painéis, incluindo o Monumento ao Imigrante e os mosaicos da Biblioteca Rolf Colin. Sua casa-atelier, construída em 1946, foi transformada no Museu Casa Fritz Alt, inaugurado em 1975.



Em seguida, seguimos para a Praça Lauro Müller, também chamada Praça da Biblioteca, um dos espaços mais tradicionais de Joinville. A praça começou a se formar no final do século XIX, quando a cidade passou a organizar seus espaços públicos. Em 1896, a Sociedade de Embelezamento de Joinville iniciou a transformação do terreno em jardim urbano, com plantio de vegetação, abertura de caminhos e instalação de cercas.

A praça homenageia Lauro Müller, primeiro governador republicano de Santa Catarina, em 1889, que também atuou como deputado, senador, ministro e diplomata. Seu nome mantém viva a memória de sua contribuição política e histórica para a cidade.

Encerrando a visita à praça, os alunos conheceram o Obelisco de Joinville, ou Monumento aos Fundadores e Primeiros Imigrantes, erguido em 1926. O obelisco homenageia os pioneiros que contribuíram para o desenvolvimento da cidade e reforça o caráter histórico da Praça Lauro Müller. Combinando-se ao marco geodésico e à biblioteca, a praça se apresenta como um espaço que integra história, memória, arte e educação, permitindo que os estudantes compreendam a importância do patrimônio cultural de Joinville.

A próxima parada foi a Rua das Palmeiras, conhecida por sua alameda ornamentada com palmeiras imperiais trazidas do Jardim Botânico do Rio de Janeiro. As sementes foram enviadas em 1867 a pedido de Frédéric Brüstlein, administrador da Colônia Dona Francisca, e replantadas na alameda entre 1871 e 1873, formando um dos espaços mais simbólicos da cidade.



Na alameda, os alunos conheceram o Monumento à Dona Francisca, criado por Fritz Alt em 1922 com peças de bronze sobre suporte de granito. Este busto, considerado o primeiro monumento público de Joinville, homenageia a princesa Dona Francisca, herdeira das terras da colônia. Fritz Alt retratou-a de forma simples, sem adornos ou pompa, mantendo a proximidade com os retratos de época.

O busto original sofreu danos ao longo do tempo e, em 2016, foi substituído por uma réplica para preservação. A obra original foi reinstalada em 2024 no jardim do Museu Casa Fritz Alt, como parte das comemorações dos 200 anos de nascimento da princesa, garantindo a preservação da memória e da história local.

Seguimos para a Praça da Bandeira, cujo nome foi oficializado em 1950 em homenagem ao símbolo nacional. O mastro de 50 metros já foi rodeado por árvores, gramados e canteiros floridos, funcionando como um refúgio verde no centro da cidade. Em 2018, após reparos na estrutura de ferro corroída, a bandeira voltou a ser hasteada, reafirmando sua importância simbólica para Joinville.

Na mesma praça está o Monumento ao Imigrante, inaugurado em 1951 e criado por Fritz Alt em bronze e granito. A obra retrata duas figuras masculinas com machado e espigarda, simbolizando o desbravamento da terra, enquanto a mulher e as crianças apontam para o futuro. Relevos laterais mostram a chegada pela Barca Colon e a expansão para o



interior, representando a coragem e o esforço dos pioneiros. O monumento passou por restauração entre 2017 e 2019, preservando seu valor histórico e cultural.

A visita seguiu para a Praça Dr. Dário Geraldo Salles, onde está o Memorial Hans Dieter Schmidt, inaugurado em 1988 e criado por Edson Machado em concreto, bronze e ferro fundido. O memorial homenageia Hans Dieter Schmidt, empresário e líder político responsável pelo desenvolvimento da Fundação Tupy, marco da industrialização local.

Em seguida, chegamos à Praça Carlos Ficker, em frente à Prefeitura e ao Rio Cachoeira, onde conhecemos o Monumento A Barca, inaugurado em 2001 pelo arquiteto César Dobner. A obra em concreto armado de 20 metros representa o casco da embarcação Colon, que trouxe os primeiros imigrantes em 1851, e homenageia a diversidade cultural e o pioneirismo desses grupos.

No mesmo espaço, encontramos o Marco da Colonização, escultura em pedra, de Mário Avancini, que assinala o ponto exato de desembarque dos primeiros colonizadores. Finalizando a visita, observamos o Paineiro dos Irmãos Feitosa, que retrata a vida dos primeiros colonos da Colônia Dona Francisca, destacando valores como trabalho, união e esperança. O painel conecta a memória histórica à arte urbana contemporânea, celebrando a identidade e o patrimônio cultural de Joinville.

DESENHANDO MÁQUINAS FANTÁSTICAS

OBJETIVOS BNCC

Artes (EF15AR05, EF15AR06, EF15AR08) | **Ciências** (EFO4CI02)
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.

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 desenharam esboços, escolheram 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.

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.

EFO1MA14: 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).

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?”

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.

Campos de Experiência: **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.

Campos de Experiência: **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).

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.

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.

Campos de Experiência: **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.

Campos de Experiência: **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).

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.

DICIONÁRIO DE PALAVRAS IMPOSSÍVEIS

INVENTANDO PALAVRAS GIGANTES: ARTE, LINGUAGEM E IMAGINAÇÃO

OBJETIVOS BNCC

Língua Portuguesa (EF15LP04, EF15LP05, EFO2LP13)
Artes Visuais (EF15AR05, EF15AR06)

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

Duração: 50 a 60 minutos

Formato: Oficina de expressão verbal, escrita e artística

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 SUGERIDOS

- 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.

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.

FICHA EXPLICATIVA - PALAVRA IMPOSSÍVEL

Nome do(a) inventor(a):

Minha Palavra:

Como se pronuncia (o som dela):

O que significa:

Como usar numa frase:

Use sua criatividade!

Data: ____ / ____ / ____

MOIX MOSTRAS DE CINEMA E MÚSICA



PERFORMANCE DE DANÇA COM FERNANDO LIMA



O Centro de Dança e Pesquisa Fernando Lima, sediado em Joinville (SC), destaca-se no cenário nacional por sua atuação consistente nas áreas do jazz e da dança contemporânea. Sob a direção do bailarino e coreógrafo Fernando Lima, o grupo desenvolve uma pesquisa artística baseada no rigor técnico, na intensidade física e na expressividade como eixo central da criação cênica.

Reconhecido por performances que estabelecem forte diálogo com o público, o grupo vem acumulando importantes conquistas no Festival de Dança de Joinville, referência internacional na área. Em 2025, a coreografia “O Que Te Torna Humano...” alcançou o primeiro lugar na categoria Jazz Conjunto Sênior, resultado que consolidou o tricampeonato



do grupo na modalidade. A obra propõe uma reflexão sobre a condição humana, abordando temas como vulnerabilidade, identidade e verdade por meio de uma construção coreográfica densa e sensível.

No mesmo ano, a criação “Breu” reafirmou a potência do trabalho desenvolvido pelo centro ao conquistar, pela segunda vez consecutiva, o prêmio de Solo Contemporâneo Masculino Sênior, com interpretação de Mijael Abohav. A performance investiga o vazio e a escuridão como espaços simbólicos, revelando camadas emocionais profundas e uma linguagem corporal intensa.

Em 2024, o grupo apresentou “Into the Led”, uma coreografia de jazz que explora a relação entre corpo, luz e tecnologia. A obra reflete sobre a aceleração do cotidiano contemporâneo e a busca por autenticidade, utilizando o LED como elemento dramático e visual. A produção artística de Fernando Lima é marcada por criações que privilegiam a emoção, a presença e a força expressiva do movimento. Fundado a partir dessa perspectiva, o Centro de Dança e Pesquisa tornou-se um polo de excelência artística, reunindo uma trajetória consistente de premiações na Mostra Competitiva do maior festival de dança do mundo e contribuindo de forma significativa para o desenvolvimento da dança no Brasil.



DJ e produtor musical radicado em Joinville (SC), Roger Thiago construiu uma trajetória sólida e profundamente conectada à cena eletrônica local. Com atuação constante ao longo dos anos, tornou-se uma presença reconhecida nos circuitos culturais da cidade, destacando-se como artista residente e “prata da casa” em espaços emblemáticos como o Joinville Square Garden (The Garden – TG).

Além de suas apresentações como DJ, Roger é um dos idealizadores do MAJ Sounds, projeto desenvolvido em parceria com o VJ Leandro Vigas que se consolidou como uma importante plataforma da cultura independente em Joinville. A iniciativa promove eventos multiculturais gratuitos em espaços públicos, ampliando o acesso à música eletrônica e estimulando o encontro entre diferentes linguagens artísticas, como música, artes visuais e projeções audiovisuais.

DJ ROGER THIAGO



Com sets que transitam pela música eletrônica e suas variações, Roger Thiago alia experiência técnica e sensibilidade na construção de atmosferas sonoras, adaptando sua performance a contextos diversos — de pistas de dança a eventos culturais e exposições de arte, incluindo participações em ações realizadas na Galeria 33.

Ativo e em constante diálogo com a cena contemporânea, o artista segue participando de eventos relevantes em Joinville nos anos de 2025 e 2026, mantendo forte presença, tanto nos palcos quanto no ambiente digital, onde compartilha seus trabalhos e pesquisas sonoras por meio de plataformas como *Instagram* e *SoundCloud*.

FILME UMA QUESTÃO DE ESCOLHA



A pré-estreia do longa-metragem *Uma Questão de Escolha* aconteceu no dia 31 de julho de 2025, na Galeria 33. O evento marcou a primeira exibição pública do filme, antes de sua circulação em festivais e no circuito nacional e internacional de distribuição.

Dirigido por Fábio Cabral, cineasta com mais de três décadas de experiência no audiovisual brasileiro, *Uma Questão de Escolha* foi uma produção bilíngue (português e inglês) realizada em Santa Catarina, com locações na capital Florianópolis e na região da Serra Catarinense. O filme resultou de uma coprodução entre a Ocotea Filmes (Joinville) e a Plano Superior Cinematográfica (Florianópolis), duas produtoras que vinham se destacando no fortalecimento da indústria audiovisual fora do eixo Rio–São Paulo.

Com narrativa envolvente e sensível, o filme acompanhou a história de Andreia, uma mulher presa há anos em um casamento abusivo com Pedro, um homem narcisista e controlador. Ao mesmo tempo em que se sentia sufocada em sua vida pessoal, Andreia também enfrentava frustrações no ambiente profissional, trabalhando como jornalista em um veículo que distorcia os fatos e silenciava vozes.



Sua rotina começou a se transformar quando conheceu, por acaso, o grupo de motociclistas *Rebel Queens* — mulheres livres que encontravam nas estradas um espaço de pertencimento e força. Ao reencontrar Roberta, uma amiga do passado, Andreia foi incentivada a comprar sua primeira moto e embarcou em uma jornada de libertação emocional e autoconhecimento. No caminho, conheceu Michael, um misterioso norte-americano sensível e apaixonado por motos, que também guardava suas próprias dores e segredos.

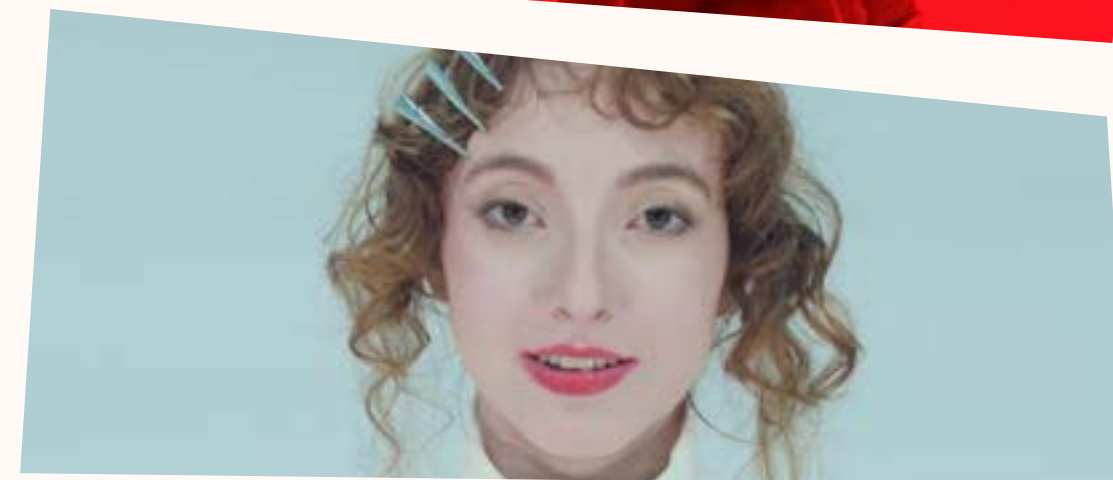
A história se desdobrou em uma verdadeira *road trip* feminina, marcada por paisagens exuberantes, encontros intensos, romance e superação. Trata-se de um filme que falou sobre escolhas — e sobre a coragem de mudar quando tudo parecia estar paralisado.

FILMES UNISOCIESC



Na quinta-feira, dia 19 de fevereiro de 2026, aconteceu uma sessão especial dedicada à exibição de curtas-metragens produzidos pelos alunos do curso de Cinema e Audiovisual da UniSociesc. O evento marcou um momento importante de valorização da produção acadêmica local, servindo como uma janela de exibição pública para as novas vozes do cinema da região.

Realizados ao longo da graduação, os filmes representaram a consolidação prática do aprendizado, reunindo jovens talentos que vêm se dedicando ao cenário audiovisual. A mostra foi composta por uma seleção diversificada de obras, exibindo os títulos *Dark Side*, *Impostor*, *Joinville 2100*, *Memória e Intimidade*, *Teoria e Transmutação*. Essas produções refletiram as inquietações contemporâneas, a criatividade e a visão de mundo dessa nova geração de realizadores.



Com abordagens estéticas variadas, os filmes transportaram o espectador por diferentes universos, explorando desde projeções futuristas e debates psicológicos até questões profundas sobre a condição humana e suas transformações. Ao mesmo tempo em que demonstraram rigor técnico, as obras evidenciaram a sensibilidade e a pluralidade de gêneros que o ambiente universitário é capaz de fomentar.

Ao final da sessão, a experiência se desdobrou em um bate-papo com cada um dos diretores. Mediada por Alceu Bett, experiente diretor de cinema, em conjunto com Tirotti, artista visual e também professor do curso, a conversa permitiu ao público mergulhar nos bastidores das produções. Tratou-se de um evento que celebrou não apenas o fazer cinematográfico, mas o processo criativo, as escolhas de direção e a coragem de transformar grandes ideias em filmes.

SOBRE A GALERIA

GALERIA
33

Desde 2013, a Cooperfilm | Galeria 33 tem se consolidado como um dos principais espaços culturais de Joinville, SC, oferecendo ambientes disruptivos e multiplataforma que promovem uma integração única entre arte, cinema e educação. O espaço é dedicado à realização de exposições de arte, mostras de cinema, produção audiovisual e *workshops* educativos, proporcionando experiências imersivas e transformadoras que conectam diferentes linguagens artísticas. Ao longo de sua trajetória, a Galeria 33 já realizou dezenas de exposições e promoveu iniciativas inovadoras que valorizam a produção artística local e regional, ampliando as possibilidades de diálogo entre artistas e público. Por meio de parcerias estratégicas, como a *network* internacional *Shortcutz*, a *Arthouse* e projetos como o 33 CULT, o Festival Internacional de Cinema de Joinville e o Joinville+Cult, a Cooperfilm | Galeria 33 reafirma seu compromisso com a democratização do acesso à arte e a criação de pontes culturais. Mais do que um espaço físico, a Galeria 33 é um laboratório de criatividade e inovação, onde as fronteiras entre disciplinas artísticas se dissolvem, promovendo a troca de saberes e experiências que enriquecem a cena cultural catarinense e fortalecem o impacto da arte na sociedade.



Produtor Executivo: Alceu Bett

Direção de Produção Audiovisual, Artes Visuais: Katiana Machado

Direção de Produção Musical: DD Produções

Direção de Produção Artes Visuais: Ricardo Kolb e Leandro Vigas

Curadoria: Eneléo Alcides, Rosângela Cherem, Maria Amélia Bulhões, Nadja Lamas e Katiana Machado

Palestrantes: Décio Soncini, Marc Engler, Filipe Maliska, Anderson Craveiro, Bruno Gehring e Katiana Machado

Design Identidade Visual: Artur Casmidt, Marcelo Martins de Oliveira, Fabio Mello e Pierre Themotheo

Design Catálogo: Pierre Themotheo

Site: Salim Consultoria

Mídias Sociais e Design Gráfico: LabD12

Fotografia: Isabella Karine e Madrigal Filmes

Arte Educadores: Eneléo Alcides, Maria Amélia Bulhões, Ana Beatris Raposo e Brian Hagemann

Estagiários, Atendimento ao Público: Thayane Laffin, Letícia Klover, Isabella Angelo, Rafael Lemos, Eduardo Cachoeira

Equipamentos e Técnica Audiovisual: C2 Audio

Som: Ocotea Filmes e C2 Audio

Atrações Musicais: Trio Temporã, Arnou de Mello Trio, Trio Babbitonga, Diogo de Haro e Renata Victoria

Intérpretes de Libra: Núbia de Oliveira

Auxiliar Administrativo: Luiz Bett

Auxiliar de Produção: Rosilda Makovskiw

Contabilidade: Simples e Alessandra Goulart

Assessoria de Imprensa: Mari Woj e Rubens Herbst

Montagem Exposições: Camila Gaspar, Maico Pontes, Marc Engler e Ricardo Kolb

Transporte de Obras: Nuno Transportes

Transporte Escolar: Transtusa

Hospedagem: Naalt Hotel Joinville

Impressão de Textos e Banners: ERN e Faprint

Outdoors: RT Painéis Joinville

Impressão Material Gráfico: Volpato e Impressul



Este projeto recebeu recursos por meio de Lei de Incentivo e sua contabilidade é de responsabilidade de seus idealizadores

