

O USO DA TECNOLOGIA COMO RECURSO DE ENSINO : UM RELATO DE EXPERIÊNCIA E FORMAÇÃO DOCENTE CINEMA E EDUCAÇÃO

COLETIVO:

Acadêmico: Kerllon Lucas Gomes Silva
Prof^a Orientadora: Gláucia Andreza

RESUMO

Neste trabalho relato uma das ações que estou desenvolvendo enquanto professor em formação e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Federal Fluminense (UFF), na graduação de licenciatura em Cinema e Audiovisual. Das ações desenvolvidas durante minha participação no programa está a Atividade Pop Arte e Gif. Para o desenvolvimento desta oficina utilizamos recursos tecnológicos como o uso de smartphones e aplicativo gratuito. A atividade foi elaborada de acordo com o conteúdo que a professora e orientadora Gláucia Andreza vinha trabalhando com sua turma, a Pop Arte, e o uso midiático se deu com o objetivo de trazer uma abordagem contemporânea e realista, aproximando as características e questionamentos do movimento da década e 50 à realidade dos alunos. Para tanto, pretendíamos abordar os aspectos estéticos, técnicos e sociais que a Pop Arte propunha em paralelo com elementos do audiovisual, trabalhando em conjunto as ideias do movimento artístico e conceitos da imagem em movimento, como no Gif. O Gif (da sigla em inglês Graphis Interchange Format) são imagens justapostas que através de dispositivos eletrônicos ganham movimento. A escolha desta técnica se deu por alguns motivos: pelo fato de ser algo usual na vida dos alunos através de Gifs cômicos e memes da internet, levando para sala de aula algo da vivência dos próprios alunos; por ser divertido, e os alunos adolescentes se interajam mais com aulas dinâmicas; mas principalmente porque alguns processos para criação de um Gif se assemelham aos processos técnicos usados nas criações artísticas da Pop Arte, sobretudo, os quadros do pintor e cineasta Andy Warhol. Para fazer com que os alunos percebessem estas características, utilizamos um aplicativo gratuito, o GifMe, disponível para aparelhos Android e IOS, que permite capturar imagens através da câmera fotográfica de um smarthphone, e criar loops, os Gifs. Colorindo de formas diferentes uma mesma fotografia, que fora repetida quatro vezes em uma mesma folha de papel, os alunos subjetivavam suas características pessoais através das diversas cores e em seguida fotografavam cada figura com seu próprio smartphone. Usando o aplicativo GifMe, que é bastante intuitivo e, portanto, de fácil manipulação, essas imagens podiam ser editadas e animadas pelos próprios alunos, criando assim seus próprios Gifs, suas próprias animações, seus próprios trabalhos com uma estética Pop Arte. O movimento, que era uma crítica a uma sociedade de consumo e vinha propor uma massificação da cultura popular capitalista, passa a ser melhor compreendido e percebido pelos alunos através desta atividade. A repetição de uma mesma imagem mas com cores diferentes, usada nos retratos de Marilyn Monroe e Michael Jackson por Andy Warhol, reforçava a impessoalidade desses artistas, que pode ser interpretada pelos alunos quando usam diferentes cores e tons em seus próprios desenhos; o vazio produzido através da mecânica da reprodutividade é percebida quando as pinturas dos alunos são fotografadas e, quando justapostas, ganham um outro significado enquanto gifs; a técnica da serigrafia, que representava a banalidade de um objeto sendo produzido em massa para o consumo, como na figura das sopas Campbell, é assimilada através das diversas cópias (xerox) produzidas de uma mesma imagem. Acreditamos que por meio da experiência deste exercício possamos desenvolver outras oficinas que consigam abordar o conhecimento de maneira prazerosa e dinâmica. Com esta atividade foi possível fazer com que os alunos percebessem, através da prática e análise de imagens produzidas, a compreensão total do movimento artístico Pop Art. O trabalho foi bastante produtivo e contou com a participação de todos os 25 alunos da turma.

Palavras chaves: pop arte, gif, tecnologia, ensino.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERGALA, Alain. A hipótese-Cinema. Booklink/UFRJ-2008.

GOMBRICH, Ernest. A História da Arte. Ed.LTC.2000.

BENJAMIN, Walter. Obras escolhidas I: Magia e Técnica, Arte e Política. São Paulo: Brasiliense, 1994

BRISSAC, Nelson Peixoto. Ver o Invisível: A ética das imagens. In: NOVAES, Adauto (org.). Ética: Coletâneas I. São Paulo: Companhia da Letras, 1992.

FOUCAULT, M. Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema – Coleção Ditos e Escritos III. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.