

ARTE E ENGENHARIA: OFICINAS MULTIDISCIPLINARES NA ESCOLA

**GABRIEL NOGUEIRA¹; ANGELA RAFFIN POHLMANN²;
REGINALDO DA NÓBREGA TAVARES³**

¹ Universidade Federal de Pelotas – nogueiragabrielv@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas – angelapohlmann@gmail.com

³ Universidade Federal de Pelotas – regi.ntavares@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho procura descrever a inserção de atividades de arte e tecnologia no ensino fundamental. As oficinas multidisciplinares se ambientaram na Escola Estadual de Ensino Fundamental Nossa Senhora das Graças, Pelotas, RS.

A pesquisa surgiu como desdobramentos de ações que partiram de estudos e práticas realizados no Ateliê de Gravura da Universidade Federal de Pelotas durante o projeto de extensão *Ações Multidisciplinares com Arte e Engenharia Digital*. As oficinas aqui descritas buscam uma relação entre a arte as novas tecnologias, através de ações cotidianas como o uso de uma câmera digital e softwares básicos de edição.

As oficinas multidisciplinares podem promover a integração de diferentes conteúdos e de experiências vivenciadas nos diferentes conteúdos ministradas na escola.

Para embasamento teórico, retomaram-se as ideias de LADDAGA (2006) sobre as potencialidades do trabalho coletivo, onde a vivência por meio das experiências realizadas com as produções tornam-se mais interessantes tanto para a formação do grupo quanto para a formação pessoal de cada indivíduo.

2. METODOLOGIA

O trabalho foi realizado durante quatro encontros com duração média de uma hora e trinta minutos, na escola Escola Estadual de Ensino Fundamental Nossa Senhora das Graças, com quatro turmas, cada uma delas desenvolvendo atividades diferentes.

Foi feito um contato prévio com a escola para embasamento acerca de como seriam trabalhados os conteúdos. A preparação das aulas se deu de forma a buscar um ponto em comum no qual as turmas poderiam trabalhar coletivamente.

Os trabalhos foram desenvolvidos em grupo, onde os estudantes utilizaram recursos de uma câmera digital. Na primeira oficina foi feito um trabalho com fotografia cega. Dentro dessa atividade, os educandos realizaram uma representação sua dentro da escola, a partir da interação do seu corpo com o corpo da escola. Esse trabalho serviu de base para uma produção voltada à edição das imagens.

Logo após um processo de triagem, uma das imagens captadas foi escolhida para receber as alterações. Posteriormente, houve uma discussão sobre o que cada um queria alterar na foto. Foram usadas as ferramentas que alteravam contraste, cor e luz (Fig. 1).



Figura 1: Foto de um dos trabalhos

Em outra atividade desenvolvida, os educandos construíram capacetes, utilizando materiais cotidianos: papel jornal e fita adesiva. O molde para os capacetes foram suas próprias cabeças e com isto eles tinham um caráter único. Apesar de possuir singularidades, o capacete também poderia ser utilizado por outras pessoas em diferentes circunstâncias cotidianas, devido à flexibilidade dos materiais usados em sua confecção.

Após a confecção ter sido finalizada, os capacetes ficaram totalmente acoplados à cabeça dos estudantes. Houve uma interação na qual os próprios estudantes do grupo interferiram com canetas deixando suas grafias (Fig. 2).



Figura 2: Foto dos estudantes com seus capacetes

O contexto de criação do capacete serviu para que uma câmera pudesse ser ligada a eles e, com isto, os estudantes pudessem registrar de forma mais

direta como eles veem a escola. Ainda neste ponto, os materiais não deixaram de ser simples: barbantes foram usados para prender o capacete, e a câmera foi mantida sobre este com fita crepe.

Uma outra oficina buscou os conceitos básicos de imagem e movimento. Para muitos estudantes, as imagens em movimento e alguns tipos de animações ainda são misteriosos. Assim sendo, aprender como isso funciona revela-se uma forma útil de iniciar diversos tipos de discussões. Nesse caso os alunos puderam entender o funcionamento de uma animação, na qual uma imagem era colocada depois da outra com tênues diferenças de posicionamento e executadas em um curto período de tempo para dar a sensação de movimento.

Foram registradas algumas imagens para a realização de um mini curta-metragem utilizando a técnica de *stop motion*¹. A seguir, foi realizada uma pesquisa para encontrar possíveis roteiros. Aqui, mais uma vez a interdisciplinaridade se fez presente, pois muitas crianças relacionaram o conteúdo de aulas de história com as imagens captadas. A mitologia grega foi ponto de partida para a produção de um curta onde estudantes são atacados por uma Medusa, personagem mitológica que possuía cabelos de serpente e petrificava os guerreiros com o olhar.

No último encontro foi utilizado um aparelho quase fora de uso: o retroprojektor. A substituição de tecnologias se faz muito rapidamente, o que faz com que inúmeros estudantes não conheçam dispositivos nem tão antigos, mas que podem auxiliar seu cotidiano.

Após uma rápida discussão sobre o que poderia ser produzido com este objeto, os alunos utilizaram lâminas e canetas retroprojetoras para uma infinidade de possibilidades. Eles também criaram ilustrações, e com isto as imagens tomariam forma quando projetadas na parede, usando apenas um jogo de espelhos e uma lâmpada.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Utilizar equipamentos e softwares de fácil manuseio possibilitou que as crianças tivessem maior autonomia em sua produção. Eles se ocuparam de todos os processos de produção em todas as atividades desenvolvidas. Além disso, o fato das mídias digitais proporcionarem rápida visualização das imagens mostrou a eles o resultado em poucos momentos, o que causou uma sensação de vitória ao verem o que poderia ser produzido em uma aula. Apesar de serem básicos, os programas gráficos utilizados possuem certa riqueza de possibilidades a ser explorada, e os educandos buscaram, nessas ferramentas, formas de produzir alterações em suas representações.

A produção de pequenas animações empolgou os estudantes, que produziram diferentes tipos de curtas, nos quais eles reproduziram o conteúdo de uma aula expositiva dialogada. As criações dos estudantes mostram diferentes formas de interagir com o ambiente e com seus desenhos. Além disso, eles puderam entender como a projeção interage com o espaço, evidenciando as curvas e reentrâncias das paredes e do quadro.

¹ Técnica de animação que utiliza a filmagem ou fotografia quadro a quadro.

4. CONCLUSÕES

Até o momento foram realizadas quatro oficinas na escola. A aceitação e a integração das oficinas oferecidas se deu de forma plena, onde a consistência do trabalho se deu tanto no resultado final quanto durante o processo de produção. O projeto pretende continuar expandindo experiências com arte e tecnologias que exerçam papel constante no cotidiano dos estudantes.

Em seu desenvolvimento, os educandos perceberam e criaram ligações com as ações produzidas em seu cotidiano, onde eles mesmos criaram um diálogo com seus trabalhos. Muitos foram produzidos em momentos em que eles não estão na sala de aula.

A escola também relatou que as estas oficinas produziram um efeito positivo, e os alunos ainda relacionam o que foi discutido nestas experiências com o que estava sendo proposto por suas professoras no cotidiano, validando ainda mais as ações ali desenvolvidas.

As ações buscaram novas relações que normalmente não são desenvolvidas nas escolas, porém podem ser realizadas de forma simples. Foram estabelecidas relações simples com diferentes conteúdos anteriormente apresentados mostrando ainda a forte relação do trabalho com experiências multidisciplinares.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LADDAGA, R. **Estética da La Emergência**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2006.