

III SEMANA DO CONHECIMENTO

Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo

Relato de Caso

**A Arte conectada com a Tecnologia: Análise do uso do emblema adotado na Geração
Head Down**

AUTOR PRINCIPAL: Celina Tieppo

CO-AUTORES: Gesica Cristina Albani

ORIENTADOR: Aline do Carmo

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo

INTRODUÇÃO:

Neste artigo é pretendido examinar o uso de um dos emblemas geracionais mais adotados por homens e mulheres atualmente: o smartphone. Na intervenção artística realizada pelos alunos do IV nível de Artes Visuais (bacharel), da Faculdade de Artes e Comunicação, da Universidade de Passo Fundo, foi possível observar a reação dos passantes perante a uma animação em Stop Motion, produzida na disciplina de Arte e Tecnologia. A intervenção ocorreu no corredor de acesso as salas de aula, durante o intervalo do turno da noite da faculdade, onde foi projetada a animação. A análise mostrou que este dispositivo eletrônico tem alto poder de persuasão frente a seus usuários, que ficam alheios a tudo o que acontece ao seu redor. A instantaneidade dos dias se faz presente nessa animação resultado do trabalho coletivo dos alunos, procurando um olhar incisivo sobre o que efetivamente vivemos hoje: a solidão e a obsessão pela comunicação/informação. Um ensaio sobre a impossibilidade de se desconectar.

DESENVOLVIMENTO:

A criação do vídeo que foi projetado começou em sala de aula, na disciplina de Arte e Tecnologia ministrada pela professora Aline do Carmo. A turma foi dividida em 4 grupos de trabalho, um para a criação do roteiro, outro para a criação das ilustrações, um terceiro grupo para para a produção de fotos, pois o estilo utilizado para a

III SEMANA DO CONHECIMENTO

3 a 7 DE OUTUBRO
2016

animação foi stopmotion, técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento. Estas fotografias são chamadas de quadros e normalmente são tiradas de um mesmo ponto, com o objeto sofrendo uma leve mudança de lugar, afinal é isso que dá a ideia de movimento.

Para a sua execução debatemos em sala de aula sobre o tema, para enfim, prepararmos um roteiro e um e-mail compartilhado pela turma para troca de referências, imagens e sons; os desenhos foram feitos por vários alunos, até passar pelo grupo encarregado de fotografar um por um para o início da edição das imagens. Com a animação pronta, analisamos qual espaço seria mais adequado para projetarmos o vídeo: Onde ele teria mais visibilidade? Qual o período do dia, tipo de luz e fundo ideais? Como sincronizaríamos o áudio e o vídeo? E mesmo a preocupação em relação a aparelhagem, quem ligaria e desligaria, como cuidaríamos os aparatos e fios que estavam expostos? Primeiramente usamos uma das aulas para fazer um teste somente da projeção e teste para sincronizar o áudio. Percebemos que se fizéssemos uma intervenção junto a projeção a mesma se tornaria mais interessante e ao mesmo tempo poderíamos observar a reação do público.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

A experiência da intervenção tenta responder justamente isso. Vimos que em qualquer situação encontramos alguém de cabeça baixa encarando uma pequena tela na mão. Lábios se movendo não era uma coisa comum nessa situação. As pessoas pareciam tentar eliminar com os aparelhos nas mãos aquele “silêncio” do intervalo das aulas, mas, na verdade eram os próprios smartphones que causavam isso.

REFERÊNCIAS:

ARISTÓTELES. Poética. In: Os pensadores, São Paulo: Abril Cultural, 1973. v. 4.
CHARTIER, Roger. A história ou a leitura do tempo. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009
FRONTEIRAS DO PENSAMENTO. Diálogos com a Geração Z: Fronteiras educação. Porto Alegre: Fronteiras do Pensamento, 2011. GALEB, M. G., et al. Tecnologia e arte: cruzamentos possíveis para uma reflexão acerca do ensino contemporâneo. FERNANDES, Fábio. A construção do imaginário cyber: William Gibson, criador da cibercultura. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2006. KUNZLER, Nelci Andreatta. A arte visual no mundo contemporâneo. LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34 Ltda, 1999.

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa): Número da aprovação.

III SEMANA DO CONHECIMENTO

ANEXOS:

Universidade e comunidade
em transformação

3 a 7 DE OUTUBRO
DE 2016