



Universidade: presente!

UFRGS
PROPEQ



XXXI SIC

21.25. OUTUBRO • CAMPUS DO VALE

As possibilidades da Narrativa Transmídia no Ensino de Artes Visuais

Graduanda: Meise Pureza Birck

Orientador: Alberto Marinho Ribas Semeler

INTRODUÇÃO

A escolha do tema vem da experiência de observação realizada em uma escola de ensino médio, onde foi observado que os alunos estavam fechados em grupos e eram desrespeitosos com seus colegas. E também mostraram um grande desinteresse nas aulas, que possuíam um caráter muito tradicional, o que Paulo Freire chamava de "Educação Bancária", que mostrou ser necessário uma aula mais atrativa e com signos que faça sentido para eles. Após algumas leituras sobre o tema "Educação e Novas Tecnologias", foi onde conheci o termo "Narrativas Transmídias", o qual me chamou a atenção, pois é um formato de narrativa muito presente nas grandes franquias de sucesso atuais: como a Marvel, o Pokémon, Star Wars, etc. Muito presente no dia-a-dia dos jovens, período da vida que parece estar mais propenso ao consumir essas obras e integrar os chamados Fandoms, que são comunidades de fãs (*onlines/offline*), que dedicam grande parte do seu tempo livre para pesquisar, construir e debater informações de determinada franquia. Esse espaço de debate de informações de uma determinada obra é também um espaço muito propício para o desenvolvimento de um leitor crítico e de criação artística, pois muitos fãs criam *fan fiction*, *fan art*, entre outras produções artísticas.

REFERENCIAL

O termo Narrativa Transmídia foi cunhado pelo teórico, da área da comunicação, Henry Jenkins em seu livro: "Cultura da Convergência". O termo refere-se a uma Narrativa que é contada e desenvolvida por diversas mídias: como filmes, video games, livros, desenhos animados, etc. Em que cada novo texto contribui para o desenrolar da história. Para o entendimento total da história é necessário consumir toda as narrativas em suas respectivas mídias, mas cada história tem que ser autônoma o suficiente para que o espectador possa começar por qualquer uma das pontas. A dissertação de mestrado de Luciana Allegretti foi de suma importância para a pesquisa pois abriu um leque de possibilidades, pois além das narrativas transmídias mostrou que é possível trabalhar também com objetos e obras transmidiáticas. Paulo Freire foi o principal fio condutor no quesito educação dentro da pesquisa, por seu caráter popular, por priorizar o referencial dos alunos e principalmente uma educação libertadora.

OBJETIVOS

Essa é uma pesquisa que se propõe a descobrir as potencialidades da narrativa transmídia na educação em artes visuais para uma futura aplicação dessa metodologia pedagógica em sala de aula. Procurando descobrir principalmente quais propostas educacionais já foram feitas com esses temas, quais obras de arte se apropriaram da transmidialidade para efetuar trabalhos e propor novas maneiras de aplicar a transmidialidade em sala de aula.

METODOLOGIA

"Mas e a possibilidade de criar a própria narrativa transmidiática e de criar sua própria contribuição para uma história já existente?" Esse era um questionamento que era feito durante a pesquisa, que foi feita sendo sanada através de leituras de artigos, de livros, da análise de vídeos e de relatos de experiências da aplicação da Narrativa Transmídia em sala de aula.

RESULTADOS FINAIS

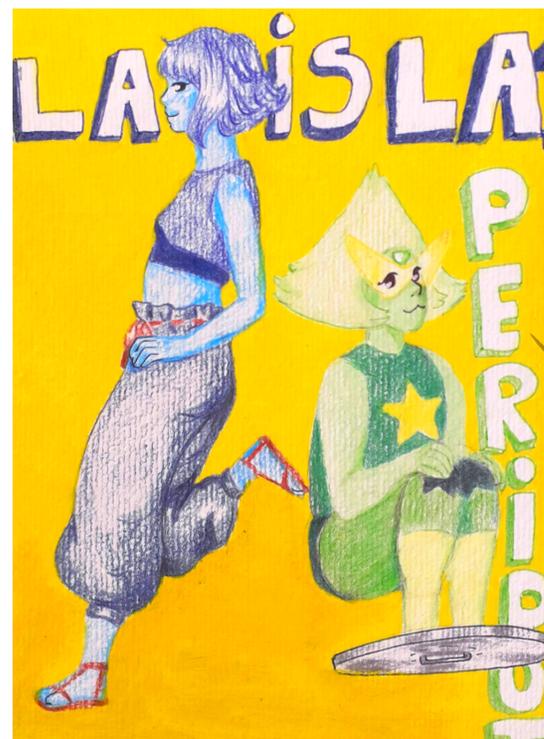
Uma das inquietações mostrada na observação das aulas era a falta de coletividade entre os alunos, e a Narrativa Transmídia é produzida inteiramente nesse sentido, pois tem somente co-autores, onde cada um contribui com o seu melhor para a formação de uma grande narrativa e de um saber coletivo, o que Pierre Lévy chama de "Inteligência Coletiva" (onde novamente cada um contribui com o seu melhor). E essa é na minha opinião é uma das maiores potencialidades desse tema, que é o desenvolvimento do sentimento de coletividade, e por consequência a criação respeito pelo próximo, do senso crítico e da criatividade. Contudo no desenvolvimento da pesquisa surgiu a necessidade de um certo conhecimento técnico, de dominar as diferentes mídias. Mas, como é impossível conhecer e dominar totalmente todas as mídias, é nessa parte que entra novamente o protagonismo dos discentes, e de certa maneira a estimulação da autonomia, com uma pesquisa por parte dos deles, sobre as mídias que mais lhe interessam e também compartilhar esses saberes com seus colegas. Este conhecimento técnico pode se desenvolver por meio de pesquisas em livros, em tutoriais, em cursos gratuitos, etc. Isto possibilita um domínio maior de uma mídia que os alunos já estejam interessados ou a estimulação de aprender uma nova. Mas principalmente de conhecer múltiplas possibilidades, pois vão estar em contato com muitos tipos de fazeres, dado o momento que a turma vai trabalhar com muitos meios/mídias, e quem sabe de desenvolver mais de uma mídia dentro do mesmo trabalho.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As narrativas transmídias estão extremamente presentes nas nossas vidas e principalmente na vida dos jovens, pois acaba sendo um elemento muito presente durante esse período da vida, é um tema muito potente para trabalhar dentro da escola. Porém não é muito conhecido com o seu nome técnico, é algo que está mais no inconsciente dos discentes, mas tirando desse inconsciente pode ser um importante aliado do desenvolvimento do senso crítico, do senso de comunidade, da construção de um conhecimento coletivo, etc. Por estar impregnado de signos comuns dos jovens torna a aprendizagem mais prazerosa e interessante neste período da escolarização.

REFERENCIAS BIBLIOFÁGICAS

- FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. 17ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2009
ALLEGRETTI, Luciana. Arte Transmídia: um estudo sobre uma forma de expressão artística na era digital. Dissertação-Mestrado em Estética e História da Arte)- PPG Interunidades Estética e da História da Arte da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2018.
LÉVY, Pierre. A Inteligencia Coletiva: por uma Antropologia do Ciberespaço. São Paulo: Loyola, 1998.



Fanart é um meio muito comum de arte transmidiática, pois nesse caso eu transformei para outro universo, o do desenho, das personagens da animação Steven Universo. É muito comum também a produção de fanfics, vídeos, comics, etc. Elementos que ampliam o universo da animação, mesmo não sendo canônico.