

Projeto 2: Estudo da Instalação “Folclore Digital”

CS405 - Educação e Tecnologia

Docente: Prof. Dr. José Armando Valente

Juliana Mazza Pereira, R.A. 171234

Lígia Villaron Pires, R.A. 172346

Introdução

A instalação “Folclore Digital”, que atualmente ocorre no Centro Cultural de São Paulo, dirigida pela dupla VJ Suave, Ceci Soloaga e Ygor Marotta, se propõe a criar um ambiente multimidiático lúdico, cuja intenção é fazer aflorar a imaginação a respeito das lendas do folclore brasileiro. Os sons e as projeções transportam os espectadores para a natureza e os fazem experimentar novas sensações.

Essa instalação nos chamou atenção, principalmente, pelo seu objetivo de ensinar a partir da exploração das sensações e dos sentidos, se apropriando criativamente da tecnologia (especificamente de técnicas como vídeo-mapping e animação 3D). A intenção é nos fazer adentrar no mundo folclórico, mundo que é tão inato à cultura popular brasileira mas que acaba, muitas vezes, passando despercebido em ambientes formais de aprendizagem.

Os personagens folclóricos surgem, através da cultura popular, para explicar fenômenos que o indivíduo não consegue entender. As lendas e as histórias regionais refletem diversas ansias, medos e esperanças do cotidiano brasileiro e são fundamentais para entender mais sobre como se articula o pensamento da população de diversos estados do país, visto que muitas dessas lendas e personagens se tornaram símbolos das unidades federativas e mobilizam festas temáticas e feriados anualmente.

Por isso, é extremamente importante que todo cidadão brasileiro tenha contato com o mundo folclórico durante sua aprendizagem, isso fará com que se ampliem seus horizontes e incentivará um maior respeito pelas culturais regionais do país, que são, afinal, peças de um quebra cabeça que representa a rica multiculturalidade do Brasil.

Paulo Freire apresenta em sua obra o conceito de palavra geradora, ou seja, palavras inerentes à realidade social de um indivíduo, que o descrevem e dão pistas de como esse

indivíduo interpreta o mundo. Extrapolando esse conceito, podemos afirmar que o folclore é uma das palavras geradoras da cultura popular brasileira.

Objetivo geral

O objetivo geral desta pesquisa é visitar e analisar um ambiente não-formal de ensino, aqui representado pela instalação “Folclore Digital”, da dupla VJ Suave, e verificar se ele pode ser considerado um contexto de aprendizagem, e, se for, de que modo o conhecimento é construído no local em questão.

Objetivos específicos

- 1) Determinar o local que será visitado e estudado;
- 2) Elaborar a primeira versão do Projeto II;
- 3) Postar a primeira versão do Projeto II no TelEduc;
- 4) Apresentar o Projeto II em sala de aula;
- 5) Elaborar uma pesquisa sobre ambientes não-formais de aprendizagem e sobre o tema da instalação que será analisada;
- 6) Realizar uma visita ao local escolhido;
- 7) Elaborar um artigo detalhando os resultados;
- 8) Postar o artigo final no TelEduc;
- 9) Apresentar o artigo em sala de aula.

Metodologia

Primeiramente, escolhemos visitar um ambiente não formal de aprendizagem, por nos interessarmos bastante por esses contextos. Após uma breve pesquisa em busca de exposições que estão acontecendo em museus e ambientes de cultura de São Paulo, escolhemos a instalação “Folclore Digital”, que acontece até o mês de dezembro na Caixa Cultural de São Paulo. Os principais fatores que determinaram a escolha do ambiente foram o formato multimídia que ela apresenta, com a ampla utilização de tecnologias, e o fato de se tratar do folclore brasileiro, peça chave no desenvolvimento do imaginário cultural do país, e que muitas vezes é deixado de lado pela população.

Para o desenvolvimento de nosso artigo, iremos realizar uma pesquisa sobre ambientes não formais de aprendizagem e também sobre o ensino de folclore no Brasil. Com

essas informações em mente, partiremos para a visita técnica à instalação “Folclore Digital”, onde aproveitaremos para adentrar nessa experiência e documentar nossas impressões pessoais, através de anotações, fotografias e até conversas com outros espectadores do local.

As últimas etapas dizem respeito à reunião de todos esses dados para que possamos assimilá-los e interpretá-los durante a redação do nosso artigo. Assim que ele estiver totalmente desenvolvido e estruturado o postaremos no portal TelEduc, para que, na aula do dia 31 de outubro possamos apresentar nossos resultados em sala, ao professor e à turma.

Cronograma

Atividade/Data	10/10 a 16/10	17/10 a 23/10	24/10 a 30/10	31/10 a 04/11
Determinação do local a ser visitado e estudado	X			
Elaboração da primeira versão do Projeto II	X			
Postagem do Projeto II no TelEduc	X			
Apresentação do Projeto II em sala de aula		X		
Pesquisa		X	X	
Visita técnica ao ambiente			X	
Elaboração do Artigo			X	
Postagem do Artigo no TelEduc			X	
Apresentação do Artigo em sala de aula				X