



Evento	Salão UFRGS 2020: SIC - XXXII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2020
Local	Virtual
Título	Fragmentos Analógicos e Digitais: Bricolagens e Educação
Autor	EDUARDO HÖRLLE CUBAS
Orientador	PAOLA BASSO MENNA BARRETO GOMES ZORDAN

Fragmentos Analógicos e Digitais: Bricolagens e Educação

Apresento neste vídeo breve relato sobre o meu período de Iniciação Científica com o grupo ARCOE, projeto *Essa Senhora: incidências de figuras femininas no imaginário popular* e a Graduação em *Licenciatura em Artes Visuais*. O principal tema de estudo foi pensar a construção visual em fragmentos e planos diferenciados e a relação do analógico com o cibernético na criação visual. Junto à extensão, em 2019 tivemos oficinas de Bricolagem (encontros que envolveram outros professores pesquisadores e colegas para discutir a técnica) experimentando e conversando sobre recortação, montagem e colagem de camadas, analógicas e digitais. A partir desta matéria me aprofundei em programas digitais de edição de imagens, vídeo e animação, realizando em parceria com a professora orientadora dois vídeos que documentam projetos do grupo, além de outras atividades também voltadas para as mídias digitais e artes gráficas incluindo a participação no Núcleo Transdisciplinar de Arte e Loucura da UFRGS. Simultaneamente tive a oportunidade de participar do projeto visual de um músico porto-alegrense, produzindo vídeos com desenhos animados para as músicas do seu novo álbum. Os desenhos são uma mistura de técnicas, pois as ilustrações são feitas à mão e depois digitalizadas para posterior tratamento e animação no computador. No âmbito do magistério, percebendo que os jovens estudantes tem um tabu quanto a arte realista e seus processos, e isto os desencoraja a produzir, ao passo que muitos, mesmo praticando, não conseguem atingir o resultado esperado, a pesquisa envolve também buscar ferramentas para desmistificar este objetivo, além de conciliar tecnologias como celular e aplicativos, buscando aprofundamento de técnicas que auxiliem na sua produção artística e expressão. O objetivo é atingir, tanto como educador como quanto artista visual, o domínio de ferramentas que venham contribuir na transposição das práticas analógicas ao digital.