

TROLL ART - Trolls, memes & o ensino de artes visuais *Inspirado no jogo "Super Trunfo"*

Os estudos a seguir têm por finalidade a elaboração de material didático em formato de jogo. Este jogo é reflexo dos estudos iniciados no ano de 2011 dentro do grupo de pesquisa inserido na Faculdade de Educação da UFRGS, *Escrituras: Um modo de ler-escrever em meio à vida*, e faz parte do programa da CAPES, Observatório da Educação. As atividades que estão sendo desenvolvidas dentro do projeto envolvem discussões e pensamentos afim de buscar mais perspectivas na formação docente de maneira abrangente, interdisciplinar e se apóia na Filosofia da Diferença para se expandir.

As proposições que faço são voltadas para as licenciaturas em artes visuais e para a criação de material didático em formato de jogo. Foi criado um baralho inspirado no jogo Super Trunfo, onde a temática são as artes visuais, a profissão do artista e as diversas áreas que envolvem criatividade. Nas cartas há a inserção de *trolls*, mais conhecidos como *memes*, que são estas faces famosas com expressões singulares e que infestam o meio virtual. O baralho contempla os *memes* e *trolls* pelo fato de serem utilizados por internautas para criarem uma série de inserções, às vezes em forma de guerrilha, para tratar inúmeras questões em hipertexto. Se misturam às notícias, aos games, às obras de arte, a qualquer coisa ou situação. Basta uma ideia e um computador e está feito. Cria-se o que poderíamos chamar de releitura em artes visuais, sem fim ou objetivo definido. Os *trolls* e *memes* são misturados às obras do baralho com a intenção de atrair a atenção e olhares dos alunos. Os objetivos da criação deste jogo é, em primeiro lugar, deslocar o pensamento acerca da obra de arte, do artista e buscar uma compreensão maior acerca dos seus fazeres e meios de profissionalização. Também busco com este jogo o momento lúdico e a diversão, para com estas cartas criar novas propostas didáticas, variadas e amplificadas pelos alunos a partir de escolhas e discussões que o jogo poderá propor.

Busco conceituar a criação do material didático para o ensino de artes visuais e suas proposições nas propostas das práticas educacionais de autores como a brasileira Ana Mae Barbosa, o espanhol Fernando Hernandez e o americano Michael J. Parsons. Todos preocupados com os novos rumos da educação e maneiras de cognição em plena era da tecnologia e comunicação. Misturado a tudo isso, estão as leituras de Gilles Deleuze, Felix Guattari e Michel Foucault, tratando sobre o exercício do pensamento para as artes visuais.

O jogo está em fase de estudos para sua utilização em oficinas no Colégio de Aplicação da UFRGS, parceria com a professora Simone Fogazzi, Arte na Escola-UFRGS e Escrituras-UFRGS. Será criado website para disponibilizar o material didático onde professores poderão se apropriar do jogo e adaptá-lo de acordo com suas necessidades. Tutoriais e modelos serão criados para ajudar os arte-educadores na sua confecção que tem baixo custo de impressão: cinco folhas formato A3.