

MANEFASTOS DADAESMOS - Manifesto Ecoaeco Coletivo pela Educação Expandida 2.0

Alissa Gottfried¹
Andrea Hofstaetter²
Hugo Klein Verela³

1. Estudante de IC da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS; *ecoaeco@gmail.com
2. Orientadora na Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS.
3. Integrante da Ecoaeco Coletivo.

Palavras Chave: *Arte P2P, Cultura Visual, Educação Popular.*

Introdução

Esta pesquisa surge como uma reflexão crítica e propositiva sobre o processo criativo da Ecoaeco coletivo* e desdobra-se em uma atualização na sua pedagogia que se define então como hacker-freiriana-dada-ecosófica, com a qual propõe um novo projeto de publicação autoral gerado através de uma oficina de colagem desenvolvida em contextos distintos com grupos que não se conhecem mas dialogam através de imagens. Tem por objetivo empreender possibilidades de criação de diálogos e construção de aprendizagem dando enfoque ao reconhecimento do valor da diferença, das emoções, da sensibilidade, da afetividade e da intuição no trabalho artístico de criar a si mesmo e sua participação no mundo, respeitando os saberes construídos na prática comunitária.

Elaborado a partir de trabalhos anteriores, tais como, RPG Comunitário, MiMoSA Griô, Dada Outra Poesia, ZIP ZAP e Esporo Cacos em Ecos, Manifestos Dadaesmos, propõe a arte de ler e dialogar através de imagens em uma rede de apreendedorismo criativo que se expande através de publicações de autoria aberta e coletiva, feitas com a Editora Educadora Ecoaeco.

Resultados e Discussão

É necessário retomar o poder sobre o bombardeio de imagens, ou seja, sobre nós mesmos, visando a valorização do diálogo entre as diferenças.

Manifestos Dadaesmos propõe a apropriação do discurso da mídia de massa, ao ler imagens com uma visão crítica e transformadora. Procura estabelecer um diálogo criativo utilizando os recursos da colagem e a relação de imagens recortadas, gerando colagens¹ editáveis analogicamente e digitalmente, que dialogam, através de técnicas low tech, com novas tecnologias de uma forma aberta e livre que se faz útil na alfabetização verbal-imagética crítica e digital com públicos variados. Atualmente as atividades se dão entre um grupo de alunos de uma escola pública, outro, de artistas e educadores e um terceiro com internos de manicômio no Instituto Psiquiátrico Forense, em Porto Alegre.

Ao reunir as colagens feitas entre grupos que participam da proposta, surge o Não Livro, uma exposição popular que valoriza os saberes, éticas e estéticas construídos na prática comunitária e serve como ferramenta para introdução das linguagens: digital, imagética e crítica, usando a tesoura como cursor de uma internet analógica P2P.

Figura 1. Lógica, colagem que integra o Não Livro feita com crianças para falar sobre a linguagem digital.



Conclusões

A arte como ferramenta de construção de conhecimentos, a web 2.0 e os saberes compartilhados fazem com que a educação não mais necessite estar isolada dentro de instituições e ideias fechadas em si mesmas, mas possa ser geradas a partir de trocas e propostas educativas transformadoras permanentes, desenvolvidas por iniciativas arte-empendedoras que fomentam redes de aprendizagem autônomas.

Como continuidade desta pretende-se, pretende-se manter esse processo em andamento através da inclusão de novos grupos em situação de exclusão social neste diálogo através de imagens.

Para finalizar, espera-se que esta pesquisa fomente uma discussão acadêmica significativa sobre temas como educação expandida, arte social e educação 2.0.

Agradecimentos

Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica – PIBIC (CNPq)
Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS – IA

Referências:

- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia, Paz e Terra*, 1996
HOCH, Hannah. *Colagens 1889-1978*, IFA, 1995
GATTARI, Félix. *As Três Ecologias*, Papyrus, 2001
HOME, Stewart. *Manifestos Neoistas: Greve da Arte*, Conrad, 2004
ACASO, María. *rEDUvolution: Hacer la Revolución en la Educación*, Espasa, 2013

* Ecoaeco Coletivo é um ser coletivizante em processo criativo autopoietico e ecosófico, que estimula a colaboração e geração de economia criativa solidária e estuda, propõe e experimenta uma abordagem transdisciplinar para a aprendizagem significativa em artes visuais. Por meio de um tipo de ação autônoma, empreendedora e poético-transformadora de arte social, a Ecoaeco Coletivo opera, interage e propõe diálogos criativos entre diferentes ambientes, linguagens e públicos, repensando a relação entre o fazer artístico e a educação. Ecoaeco Coletivo surge em 2007 com a criação do jogo-vivência de produção literária RPG Comunitário que gera e Editora Educadora Ecoaeco como meio de publicação independente das escritas produzidas nas oficinas com o jogo para então se definir como um ser coletivizante, a Ecoaeco Coletivo.