



## ARTE E CULTURA REMIX ATRAVÉS DA COLAGEM

**Área temática:** Cultura

Fabiane Lazzaris<sup>1</sup>  
Mariane Pereira Rocha<sup>2</sup>

**Palavras-chave:** colagem, dadaísmo, arte, cultura remix

**Resumo:** A Oficina de Arte e Cultura Remix através da Colagem visa gerar uma reflexão sobre o que é arte e como se faz arte no século XXI, onde tudo parece já ter sido criado e recriado. Através de um panorama geral sobre a História da Arte e uma retomada dos movimentos artísticos mais importantes das últimas décadas, essa oficina discute temas relevantes como autoria, plágio, apropriação, releitura e cultura remix. Além disso, os alunos terão a oportunidade de criar suas próprias colagens digitais, dessa forma, colocando em prática alguns dos conceitos discutidos durante a oficina.

**Texto:** Os objetivos da Oficina de Arte e Cultura Remix através da Colagem são explorar a História da Arte, as Vanguardas Europeias, com ênfase no Dadaísmo, bem como desenvolver a criatividade através da leitura de imagens e da relação entre colagem e cultura remix.

As atividades dessa oficina consistem em um momento inicial, onde será feita uma apresentação com diversas obras de artes, contextualizando-as e interligando-as com os movimentos artísticos aos quais faziam parte, dando destaque as Vanguardas Europeias e sua relevância para história.

Em seguida, serão abordados temas como autoria, plágio, apropriação, paródia e releitura, relacionando as obras dadaístas com as colagens digitais contemporâneas e alguns aspectos da cultura remix. Para finalizar a oficina, os alunos deverão construir suas próprias obras dadaístas digitais, através de um programa de edição disponível no link <http://pixlr.com/editor>, ou do programa Paint, dependendo das condições de conexão com a internet.

Tendo em vista que a cultura remix (do copiar e colar, da transformação, da edição e reedição), a leitura de imagens, a discussão sobre direitos autorais, entre outros temas abordados nessa oficina, têm se tornado cada vez mais relevantes nessa era digital que estamos vivendo - onde tudo se compartilha - a oficina ofertada supre

---

<sup>1</sup> Professora Assistente do Curso de Licenciatura em Letras, Universidade Federal do Pampa, Coordenadora do Projeto Gêneros Literários em Ambientes Digitais do Programa de Extensão Observatório de Aprendizagem PROEXT MEC - [fabiane.lazzaris@unipampa.edu](mailto:fabiane.lazzaris@unipampa.edu)

<sup>2</sup> Acadêmica de Licenciatura em Letras, Universidade Federal do Pampa, Bolsista do Projeto Gêneros Literários em Ambientes Digitais do Programa de Extensão Observatório de Aprendizagem PROEXT MEC - [marianelp\\_rocha@hotmail.com](mailto:marianelp_rocha@hotmail.com)



uma necessidade urgente de se discutir o que é e como se faz arte no mundo contemporâneo e qual a relação dessas produções culturais com obras anteriores.

## Referências

JENKINS, Henry. **Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century**. Chicago: MacArthur Foundation, 2006. Available in:

[http://digitallearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS\\_WHITE\\_PAPER.PDF](http://digitallearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF) Accessed on May 5th 2013.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Tradução: Maria Luísa X. de A. Borges; revisão técnica, Paulo Vaz. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001. 189 p.

HUTCHEON, Linda. **A Theory of Adaptation**. US: Routledge, 2006. 232 p.

SANDERS, Julie. **Adaptation and Appropriation**. Routledge: Great Britain, 2006. 184 p.

SCHÄEFER, Mirko. **Bastard Culture: How User Participation Transforms Cultural Production**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.