

PEDAGOGIA INTERMIDIÁTICA: A CRIAÇÃO AUDIOVISUAL POR MEIO DE UM DIÁLOGO ENTRE CINEMA, PINTURA E REALIDADE VIRTUAL

INTERMEDIAL PEDAGOGY: AUDIOVISUAL CREATION THROUGH A DIALOGUE BETWEEN CINEMA, PAINTING AND VIRTUAL REALITY

Luciano Dantas Bugarin¹ – UFRJ

Resumo

Pelo cinema ser plurimidiático em sua essência ao abranger elementos estéticos e narrativos de mídias e linguagens de maneira relevante, percebe-se que filmes são um importante instrumento de apreciação intermidiática. Desse modo, ressalta-se a relevância de associar as imagens audiovisuais da realidade virtual às do cinema em prol de uma pedagogia intermidiática e inovadora, de forma a potencializar os interesses dos estudantes no consumo e produção de conhecimento em mídias de diversas modalidades. Apresento o relato de experiência de uma atividade realizada em aula que serve de base inicial para uma pesquisa que almeja estabelecer essa pedagogia audiovisual no ensino de arte de modo a possibilitar que a imaginação dos estudantes atue como mediadora do encontro, do confronto e da transformação da realidade.

Palavras-chave: imagens audiovisuais; realidade virtual; cinema; pedagogia intermidiática; pedagogia audiovisual.

Abstract

Since cinema is multimedia in its essence, by comprehend aesthetic and narrative elements from different media and languages in a relevant way, it is clear that films are an important tool for inter-media appreciation. In this way, it is highlighted the importance of associating the audiovisual images of virtual reality with those of cinema in favor of an innovative inter-media pedagogy, in order to enhance students' interests in the consumption and production of knowledge in media of different modalities. I present the experience report of an activity carried out in class that serves as the initial basis for a research project that aims to establish this audiovisual pedagogy in art teaching in order to enable the students' imagination to act as a mediator in the encounter, confrontation and transformation of reality.

Keywords: audiovisual images; virtual reality; cinema; inter-media pedagogy; audiovisual pedagogy.

¹ Doutorando em Educação (PPGE-UFRJ). Mestre em Cinema e Audiovisual (PPGCINE-UFF). Professor de artes plásticas (SME-RJ). lucianobugarin@ufrj.br; luciano.bugarin@rioeduca.net. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4486436658966193>

Relato de experiência arte educativa

Esse relato de experiência descreve práticas artísticas realizadas em sala de aula a partir de uma pesquisa de doutorado em andamento sobre as possibilidades intermediáticas do ensino artístico a partir dos eixos norteadores presentes nos Parâmetros Curriculares Nacionais de arte (Brasil, 2001) e o potencial plurimidiático do cinema.

O projeto surgiu do interesse em explorar de forma significativa as potencialidades intermediáticas da linguagem audiovisual no ensino artístico. Durante minha trajetória como professor de arte, dediquei-me a incorporar a linguagem do cinema aos eixos norteadores da disciplina, da apreciação à prática artística. Busquei dar essa ênfase ao audiovisual, por perceber como o mesmo recebia pouco destaque de livros didáticos e formações.

Percebi, então, a importância de conduzir a disciplina de modo que a abordagem do cinema ocorresse de forma mais significativa em seu potencial intermediático, diferente de sua abordagem mais corriqueira na escola, apenas como uma ferramenta ou apoio didático. Pelo cinema ser plurimidiático em sua essência ao abranger elementos estéticos e narrativos de mídias e linguagens de maneira relevante, percebe-se que filmes são um importante instrumento de apreciação intermediática (Lafetá, 2011).

Ponderei, então, sobre a criação de uma proposta que buscasse estimular o engajamento dos estudantes na leitura de pinturas com base no audiovisual tradicional (cinema) e modernizado tecnologicamente (realidade virtual) em prol de um ensino de arte mais envolvente e imersivo. A imersão da realidade virtual pode ser vista como uma forma de promover de forma lúdica o processo de ensino-aprendizagem de arte (Goulart, 2022).

Uma pedagogia do cinema proporciona um agenciamento de práticas e ações que trespassem territórios e tempos de permanência na escola, externamente à ela de forma imensurável. Essa relação entre os corpos dos estudantes, os espaços que eles ocupam, a forma como eles os ressignificam e as diferentes assimilações dos símbolos pertinentes à materialidade de elementos e questões presentes na escola produz uma presença significativa que permeia conhecimento, alteridade e expressão (Gumbrecht, 2010). Assim, percebe-se que há uma potência criativa na tensão entre efeitos de presença

pertinentes à sensibilidade dos estudantes e efeitos de sentido relativos ao material da obra conferindo a aura da experiência estética à prática.

A realidade virtual possibilita que o espectador experimente a percepção de sentir-se transportado para outro ambiente, diferente daquele que ele se encontra, porém em sua concepção, tão real quanto. A ocasião do espetáculo da apreciação estimula o espectador a perceber mais detalhes de forma mais entusiasta e minuciosa, além de funcionar como ferramenta sensível de transformação social, pois possibilita que o espectador possa experimentar diversas realidades diferentes da sua.

Ademais, a experiência de apreciação de uma pintura na realidade virtual potencializa a experiência estética do estudante, pois ela estimula uma maior participação do espectador na leitura da obra. De modo que essa experiência da leitura está diretamente ligada à produção de sentido da obra. Ou seja, O modo como o estudante vai ver a recriação da pintura à sua volta vai contribuir em como ele entende a mesma. Dessa maneira, ele pode sentir-se como um coautor (Parente *apud* Maciel, 2009).

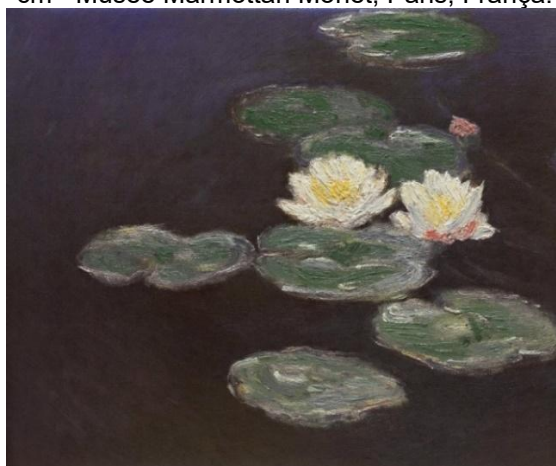
Fazer um filme na aula de arte significa produzir cultura e conhecimento de forma lúdica e artística. A produção audiovisual do estudante pode possuir um significado expressivo, reflexivo e formador ao abranger possibilidades curriculares e estéticas variadas em meio a um fluxo entre a criatividade e a percepção sensível dentro de um processo de autoconhecimento. Pode-se apresentar a criação audiovisual aos estudantes de forma associada ao ato de brincar. Mas, um brincar notável, por onde eles investigam, desvendam, buscam e se apropriam de uma linguagem (Fresquet, 2013).

O objetivo desta pesquisa é apresentar propostas de atividades de prática cinematográfica como prática artística por meio da realidade virtual e que deve ter como base a alteridade da visão particular dos estudantes. O cinema pode ser entendido para além de um fazer artístico ou complemento na aula de arte. Ele pode servir como o próprio aprendizado em si. Desse modo, busca-se Incentivar, por meio desta abordagem, a produção de imagens decoloniais a partir do contato com obras de realidade virtual que proporcionem aos estudantes refletirem sobre a relação entre arte, sociedade e cotidiano.

Apresento um relato de experiência de uma proposta desta natureza. A experiência ocorreu em duas turmas de 4º ano do Ensino Fundamental I, em

uma escola municipal na cidade do Rio de Janeiro. Inicialmente os estudantes foram apresentados à obra “*Nenúfares. Efeito do entardecer*” (1897), de Monet. Buscou-se estimular uma assimilação orgânica da representação subjetiva, por meio das sensações luminosas produzidas pela obra.

Figura 1 - Claude Monet - “*Nenúfares. Efeito do entardecer*” (1897) - óleo sobre tela - 73 x 100 cm - Musée Marmottan Monet, Paris, França.



Fonte: Musée Marmottan Monet².

Posteriormente, os estudantes assistiram ao filme “*Lineia no jardim de Monet*” (1993). Esse filme curto de animação é baseado no livro infantil, de mesmo nome, de autoria de Lena Anderson e Christina Björk, que também assinam a direção da versão animada³. No filme, uma menina, chamada Lineia e seu vizinho, o sr. Bloom visitam o Museu Marmottan Monet em Paris. Ao observar os quadros em exposição, Lineia comenta que apreciá-los no livro é bem diferente do que apreciá-los de perto, “na vida real” como ela diz.

Lineia, ao apreciar a pintura “*Nenúfares. Efeito do entardecer*” percebe que de perto a pintura parece confusa com uma mistura de manchas e borrões que dificultam distinguir o que se vê, mas que se ela distanciar-se consegue ver a imagem de forma mais nítida. Ela está expressando em palavras o que pode ter sido muito bem o pensamento de muitos estudantes na sala de aula. Pode-se pensar no filme como uma exteriorização dos sentimentos das crianças ao terem seus primeiros contatos com arte, e a obra de Monet, em questão.

² Disponível em: <<https://www.marmottan.fr/notice/5167/>> Acesso em: 02 de mai. 2020.

³ Após o sucesso do livro as autoras receberam propostas de compra dos direitos de diversas produtoras ao redor do mundo mas decidiram realizar o filme elas mesmas pelo Swedish Film Institute para preservar sua originalidade. <<http://www.linneaimalarenstradgard.se/en/>> Acesso em: 02 de mai. 2020.

Figura 2 - Fotogramas do filme “*Lineia no jardim de Monet*”.



Fonte: autor⁴.

A próxima etapa foi a apreciação da obra “*Lírios aquáticos e ponte japonesa*” (1899), de Monet, recriada por meio da realidade virtual em “*Impressionista - Lírios aquáticos*” (2017), de Carlos Monteiro. Esta recriação não apresenta nenhum fio narrativo. A contemplação da forma e do estilo aqui é o foco principal. O aspecto de representação das impressões visuais da natureza presente na obra de Monet compatibiliza de forma expressiva, com a imersão da realidade virtual e sua “propriedade concreta de tocar os sentidos e criar uma impressão física forte, envolvente” (Axt; Schuch, 2001, p. 13).

Figura 3 - Fotograma de “*Impressionista - Lírios aquáticos*”.



Fonte: Gigoia Studios⁵.

A experiência da imersão, no jardim de Monet, proporciona a contemplação de uma obra de forma ativa. Evidentemente, sem pretender substituir ou se comparar à obra original, mas apresentando de forma lúdica e didática, a impressão da realidade. A partir desta experiência, os estudantes podem começar a compreender, assimilar, “explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais” (Brasil, 2018, p. 201), em especial, das cores.

⁴ Imagens capturadas do filme “*Lineia no jardim de Monet*” através do programa *VLC Media Player*, pelo autor.

⁵ Disponível em: <<https://gigoiastudios.itch.io/impressionista-water-lilies>> Acesso em: 19 de jan. 2022.

Estas são representadas de forma mais brilhante e mais harmoniosa que as próprias obras de Monet. Por fim, a ausência de uma indicação narrativa e o aspecto das cores, remetendo a algum tipo de giz (muito usado pelos estudantes), podem reforçar a assimilação de uma imagem em construção.

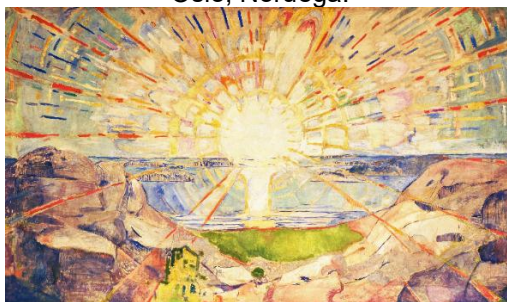
Figura 4 - Claude Monet - “*Lírios aquáticos e ponte japonesa*” (1899) - óleo sobre tela - 90,5 x 89,7 cm - Princeton University Art Museum, Princeton, EUA.



fonte: Princeton University Art Museum.⁶

Por fim, para abordar as percepções visuais em relação às cores, os estudantes apreciaram a recriação da obra “O sol” (1911), de Edvard Munch, por meio da realidade virtual em “O sol de Edvard Munch” (2019), de Mike Robbins.

Figura 5 - Edvard Munch - “O sol” (1911) - óleo sobre tela - 455 x 780 cm - Universitetet i Oslo, Oslo, Noruega.



Fonte: Edvard Munch⁷.

Essa realidade virtual ambienta o espectador no desenrolar da apreciação do nascer do sol, momento representado como um esplendor de brilho e energia na obra de Edvard Munch. A pintura utiliza diferentes cores e tonalidades para

⁶ Disponível em: <<https://artmuseum.princeton.edu/collections/objects/31852>> Acesso em: 03 de abr. 2020.

⁷ Disponível em: <<https://www.edvardmunch.org/the-sun.jsp#prettyPhoto>> Acesso em: 27 de out. 2020.

reproduzir os efeitos perceptivos da luz sobre a retina humana. Já, a sua recriação de forma imersiva busca simbolizar de modo mais objetivo e simplificado como as cores moldam nossas percepções. Um pouco como nos estímulos visuais proporcionados pela arte cinética.

Figura 6 - Fotograma de “O sol de Edvard Munch”.



Fonte: YouTube⁸.

O diálogo intermediário entre estas imagens artísticas proporcionou uma ampla gama de experiências estéticas que enriqueceram o processo de aprendizado artístico para além do domínio dos conteúdos da disciplina. Potencializa-se a leitura da imagem por meio de diferentes formas de vê-la.

Se o sentido da imagem artística é ampliado por meio da leitura aberta, sua constante ressignificação por meio desses suportes midiáticos realça a experiência estética como produção de sentido e afeto em si, devido à mobilização que a intermedialidade gera no estudante.

Ou seja, a leitura é uma mescla de uma recepção estética do conteúdo e da forma e do próprio suporte em si. Assim, a experiência do aprendizado artístico envolve momentos de potência prática e sensível a partir de um entranhamento. “Toda experiência é uma experiência estética se a experiência só cessa quando cada momento foi explorado” (Barbosa, 1998, p. 23).

Na etapa seguinte, os estudantes foram estimulados a realizar uma criação audiovisual que refletiu como o pensamento crítico e criativo deles foi estimulado por meio da experiência estética intermediária. A imersão proporcionada pelo audiovisual, em especial a interatividade da realidade virtual propiciou o estabelecimento de um vínculo criativo e imaginativo entre materialidade, espaços de criação e espaços reais da escola.

⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Hi-yt5KWFgg>> Acesso em: 19 de jan. 2022.

Considerações finais

Essa primeira experiência mostrou-se significativa para o desenvolvimento da base inicial de uma pedagogia intermediática. Por meio dela, percebeu-se que os estudantes puderam incorporar e ressignificar os diálogos entre os diferentes suportes na leitura da imagem artística de modo sensível. Em outras palavras, eles realizaram experiências planejadas em prol de produzir as percepções visuais e estéticas experimentadas durante as leituras.

Pretende-se prosseguir com outras abordagens desta natureza em prol a ampliar a investigação sobre o potencial que a pedagogia intermediática apresenta ao atravessar a potência das imagens e os signos distintivos das imagens vistas e as imagens criadas. Uma relação entre apreciação, apropriação e criação que é um processo imensurável e que produz e constitui os sentidos do processo artístico.

Referências

- AXT, M.; SCHUCH, E. M. M. Ambientes de realidade virtual e educação: que real é este? Interface - **Comunicação, Saúde, Educação**, Botucatu v.5, n.9, p.11-30, ago. 2001.
- BARBOSA, A. M. **Tópicos utópicos**. Belo Horizonte: Editora Arte & Ensino, 1998.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018.
- BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Brasília: Ministério da Educação, 2001.
- FRESQUET, A. Infância por infância: autorretratos de setembro. Inspirações em JLG/JLG: Autorretrato de dezembro. In: COUTINHO, M. A.; MAYOR, A. L. S. **Godard e a educação**. São Paulo: Autêntica Editora, 2013.
- GOULART, P. S. **Um olhar sobre a imersão - do conceito às tecnologias imersivas**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Cinema e Audiovisual). Departamento de Cinema e Vídeo, Universidade Federal Fluminense, 2022.
- GUMBRECHT, H. U. **Produção de presença - o que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2010.
- LAFETÁ, J. C. A. C. **A intermidialidade no cinema de Peter Greenaway - uma análise intermediática do filme Prospero's Books**. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Faculdade de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.
- MACIEL, K. (org.). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.