

DOI: 10.46943/IX.CONEDU.2023.GT19.005

# ABORDAGEM PENTAGONAL: UMA PROPOSTA DE PEDAGOGIA INTERMIDIÁTICA PARA O ENSINO DE ARTE

**LUCIANO DANTAS BUGARIN**

Professor de Artes Plásticas da Prefeitura Municipal do Rio de Janeiro (RJ), Doutorando em Educação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Mestre em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal Fluminense (UFF), [lucianodantas@id.uff.br](mailto:lucianodantas@id.uff.br).

## RESUMO

Vivemos em um mundo muito abundante em imagens audiovisuais, sendo que grande parte delas está relacionada ao uso de tecnologias midiáticas emergentes. Além disso, nota-se que o universo imagético e cultural do aluno está ligado ao seu cotidiano, na sua vivência e seu entretenimento. Porém, o currículo da disciplina de arte costuma dar pouca ênfase à linguagem audiovisual. O objetivo deste trabalho visa atender às demandas de docentes e discentes por maior acessibilidade e adequação pedagógica destas tecnologias ao processo de ensino e aprendizado. A partir de um estudo exploratório com abordagem qualitativa, elaborou-se hipóteses sobre as possibilidades pedagógicas e estéticas de um diálogo intermidiático entre pintura, cinema e realidade virtual. Apresenta-se, então, uma proposta de pedagogia do audiovisual para o ensino de arte por meio de um diálogo contínuo e plurimidiático entre pintura, cinema e realidade virtual. Toma-se como base a *Abordagem Triangular* de Ana Mae Barbosa para a elaboração de uma pedagogia intermidiática para o ensino de arte, por meio da linguagem audiovisual. Amplia-se seus três eixos originais (apreciar, contextualizar e praticar) para cinco eixos (contextualizar, apreciar, ver, refletir e fazer), ao incluir-se a realidade virtual na metodologia cíclica da abordagem original. Denomina-se esta proposta como *Abordagem Pentagonal*, que almeja um maior engajamento dos alunos no ensino artístico a partir do audiovisual. A partir de aplicações práticas da abordagem em sala de aula, nota-se que uma pedagogia do audiovisual promove um ensino de arte emancipador dos pontos de vista artístico, social e cultural. Além disso, com ela, pode-se apontar um caminho estrutural que vise uma assimilação mais adequada

das tecnologias educacionais, de modo a evitar-se que ocorram possíveis polarizações entre um excessivo fetichismo tecnológico e uma acalorada tecnofobia.

**Palavras-chave:** Tecnologias midiáticas, Pedagogia do audiovisual, Realidade virtual, Pedagogia intermediária, Tecnologias educacionais.

## INTRODUÇÃO

---

A partir do surgimento da xilogravura em meados do século XIV, as artes gráficas foram abrindo caminho para um aumento da produção de imagens de modo mais técnico. A medida que novos métodos foram surgindo, o trabalho manual na criação de uma imagem artística foi diminuindo e o ato de elaborar uma composição visual ficou mais a cargo do olhar humano.

Embora as reproduções técnicas tenham, a princípio, sido consideradas de menor valor artístico por não produzirem obras únicas, como a pintura, com o tempo elas também adquiriram um reconhecimento como criações artísticas legítimas. Desde o princípio, essas formas de criação visual possibilitaram que transformações pudessem ser realizadas na reprodução de pinturas, e na forma como as obras visuais são consumidas, tendendo para uma demanda cada vez mais coletiva (BENJAMIN, 1985).

O cinema aparece como a mais transformadora das reproduções técnicas. Desde amplas possibilidades de modificações da forma em reproduções de pinturas até na alteração na forma como elas podem ser contempladas. Enquanto uma pintura era concebida para ser vista por uma, ou algumas poucas pessoas, um filme pode ser apreciado por centenas de pessoas simultaneamente em uma sala de cinema.

Vivemos em um mundo contemporâneo que é extremamente abundante em imagens audiovisuais, sendo que grande parte delas está relacionada ao uso de tecnologias midiáticas emergentes. A linguagem audiovisual do cinema possibilita uma abordagem pedagógica onde o aluno pode compreender esse mundo imagético por meio de seu aspecto comunicativo e seu conjunto de códigos simbólicos e sensíveis.

Além disso, nota-se que o universo imagético e cultural do aluno está ligado ao seu cotidiano, na sua vivência e seu entretenimento. Porém, o currículo da disciplina de arte costuma dar pouca ênfase à linguagem audiovisual. Para a criança não há distanciamento entre o universo dos seus interesses e o universo escolar. É um erro tentar distanciar as duas áreas, pois afasta o aluno do conteúdo escolar através do desinteresse e causa um estranhamento nele por apresentar temas de uma forma tão alheia à sua realidade que acabam por tornarem-se abstratos ou subjetivos demais. O deslocamento radical de conteúdo escolar para conteúdo não-escolar não é coerente para as crianças.

A criança vive em um mundo em que tudo é contato pessoal. Dificilmente penetrará no campo da sua experiência qualquer coisa que não interesse

diretamente seu bem-estar ou de sua família e amigos (...). Opondo-se a isso, o programa de estudo que a escola apresenta, estende-se no tempo, indefinidamente para o passado, e prolonga-se, sem termo, no espaço. (...) a vida da criança é integral e unitária: é toda única. Se ela passa, a cada momento de um objeto para o outro, como de um lugar para outro, o fará sem nenhuma consciência de quebra ou transição. Não há isolamento consciente, nem mesmo distinção consciente. A unidade de interesses pessoais e sociais que dirigem a sua vida mantém coesas todas as coisas que a ocupam (DEWEY, 1965, p. 43-44).

É possível afirmar que um filme realça mais a importância da apresentação da imagem ao público em oposição à valorização da aura das imagens, cujo valor cultural por serem obras únicas e, muitas vezes inatingíveis, torna-as pouco acessíveis. O cinema pode ser visto como uma poderosa ferramenta de popularização e facilitação do acesso à arte (BENJAMIN, 1985).

Atualmente uma nova forma de reprodução do cinema está crescendo, graças ao avanço tecnológico: a realidade virtual. Embora não seja uma tecnologia tão nova, apenas recentemente que sua acessibilidade passou a aumentar. “Hoje é possível ter experiências por meio de celulares utilizando óculos a custo baixo” (OLIVEIRA, 2018, p. 1). A realidade virtual também promove uma transformação que a aproxima mais da pintura ao transformar a contemplação coletiva do cinema em uma experiência individual, tal qual costuma acontecer nas artes plásticas.

Dentre as inúmeras possibilidades que a realidade virtual promove está a recriação imersiva e expandida de pinturas da história da arte. Um espectador pode apreciar uma obra de uma forma altamente imersiva, de modo que sua fruição torna-se mais significativa e o simples ato de escolher para onde olhar e como olhar acarretará um sentido de cocriação no sentido da obra.

O tema desse trabalho surgiu do meu interesse em explorar de forma significativa as possibilidades intermediárias da linguagem do audiovisual. Contudo, devido ao fato de não ter encontrado uma oferta expressiva de cursos de formações, orientações ou materiais pedagógicos neste sentido, entendi que eu poderia contribuir na idealização de uma abordagem que poderia servir de base para um projeto pedagógico.

Assim, realizei minha pesquisa de Mestrado no Programa de Pós-Graduação em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense (UFF-RJ), no qual elaborei uma proposta pedagógica intermediária, denominada *Abordagem Pentagonal*. Objetiva-se com este trabalho, atender às demandas de docentes e discentes por maior

acessibilidade e adequação pedagógica destas tecnologias ao processo de ensino e aprendizado de arte e também na utilização de expressões artísticas plurimidiáticas<sup>1</sup>.

A linguagem audiovisual pode atuar como o próprio aprendizado artístico em si, e, também, fomentar os alunos a refletirem sobre uma cultura visual e tecnológica da contemporaneidade. O processo deverá ser significativo através de propostas de contextualização, leitura, apreciação, criação e exibição artísticos. Ressalta-se, também, a relevância de que o projeto ocorra de forma contínua e não como algo momentâneo, o que restringiria suas ações e efeitos na comunidade escolar.

Busca-se reconhecer a importância e aprofundar as metodologias da utilização pedagógica de reproduções de pinturas pela linguagem audiovisual tradicional (cinema) e tecnológica (realidade virtual) no ensino de arte, como forma de aperfeiçoamento didático. “Visa-se a uma abordagem adequada e associada de forma mais pertinente aos projetos político-pedagógicos das escolas. Objetiva-se que o cinema seja institucionalizado como parte do currículo e não um recurso à parte como uma oficina extra (BUGARIN, 2022a, p. 263).

Poderão as artes virar exceções da regra da cultura e do currículo, provocando, com o ato criativo, uma fissura nas rotinas espaçotemporais da escola? Podemos pensar a tensão entre arte e exceção como uma parte fundamental nos modos de aprender contemporâneos que nos levam a tensionar, também, como no cinema, as possibilidades de crer e duvidar do que vemos e aprendemos? (FRESQUET, 2013, p. 173).

## **METODOLOGIA**

---

A partir de um estudo exploratório com abordagem qualitativa, elaborou-se hipóteses sobre as possibilidades pedagógicas e estéticas de um diálogo intermediário entre pintura, cinema e realidade virtual.

Desenvolveu-se uma pesquisa bibliográfica de estudos e discussões sobre o uso do audiovisual (cinema e realidade virtual) de forma didática no contexto escolar e na arte-educação. A pesquisa utilizou duas fontes: bibliográfica (impressa e eletrônica) e documental. Realizou-se uma busca por estudos em plataformas acadêmicas como o Google Acadêmico, e também nas plataformas da Coordenação

---

1 (...) o cinema é plurimidiático por natureza, por conter textos de mídias básicas de linguagem de igual importância e significação (a linguagem visual, a linguagem verbal e a linguagem sonora) os filmes são ricos objetos de análise intermediária (LAFETÁ, 2011, p. 14).

de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

O tema deste trabalho deriva de pesquisas que foram realizadas para meu projeto de dissertação de Mestrado, iniciado em 2019 e finalizado em 2022, que por sua parte principiou-se a partir da busca por práticas pedagógicas inovadoras com base no uso do cinema a partir de 2008, em aulas de arte na Educação Básica.

## **A LINGUAGEM AUDIOVISUAL NO ENSINO DE ARTE**

Ressalta-se que o cinema proporciona uma ampliação das leituras de uma obra de arte e reinterpretações estéticas significativas por parte dos alunos. Quando um diretor pesquisa sobre um artista ou uma obra para usar de referência em um filme, ele está afirmando a potencialidade do artista e da obra em questão. Ou seja, a referência não se mostra como coincidência, nem como imitação, mas recriação (CICHELA, 2018).

Este vínculo que pode ser estabelecido entre o aluno e as pinturas por meio da linguagem audiovisual pode-se desenvolver de forma mais espontânea do que apenas o contato com reproduções fotográficas das pinturas. Assim, o cinema tem a capacidade de fazer uma reapreciação de uma pintura, podendo inclusive alterar seu sentido original, pois ele abrange de forma minuciosa todas as outras artes (EISENSTEIN, 2002).

Uma pintura pode ter um grande número de elementos visuais sem que haja necessidade de qualquer recurso complementar para que seja realizada sua leitura, pois ao apreciá-la, o espectador pode ver e rever cada detalhe de sua composição por quanto tempo for necessário a fim de interpretar/identificar cada aspecto da narrativa visual. Uma história por mais complexa que seja narrada em um quadro permite, por sua carência de unidade de tempo perceptível, condição para que seja lido, relido e interpretado em sua totalidade. (...)Por outro lado, o cinema precisa utilizar-se de uma série de recursos visuais e sonoros que foram sendo desenvolvidos ao longo de sua história para tornar mais clara sua narrativa, pois pela característica inerente do filme ser composto de diversos planos simultâneos que nunca cessam de substituir-se, não há tanto tempo disponível para que o espectador perceba tantos elementos pertinentes ao entendimento da história. Por isso a linguagem cinematográfica foi incorporando recursos de enquadramento e movimentação de câmera. Eles dão suporte ao espectador durante a apreciação de um

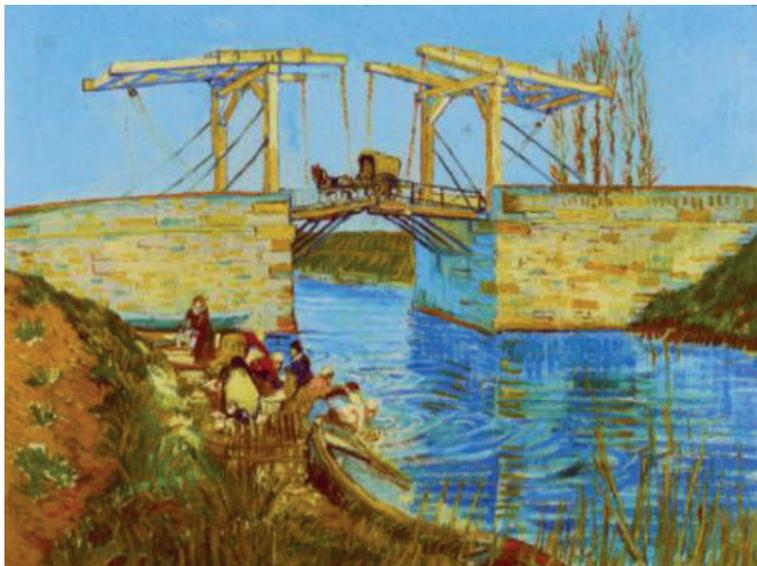
filme. Não se trata, porém, de impor uma leitura, mas simplesmente de adaptá-la ao tempo de fruição. (BUGARIN, 2022a, p. 122-124).

**Figura 1** - Fotograma do filme "Sonhos" (1990) -



Fonte: [IMDB](#)<sup>2</sup>.

**Figura 2** - Vincent Van Gogh - "A ponte de Langlois em Arles" (1888) - óleo sobre tela - Rijksmuseum Kröller-Müller, Otterlo, Holanda -



Fonte: [Wikipedia](#)<sup>3</sup>.

2 Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0100998/mediaviewer/rm378878720/>> Acesso em: 29 de dez. 2021.

3 Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Vincent\\_Willem\\_van\\_Gogh\\_-\\_Pont\\_de\\_Langlois\\_-\\_Kr%C3%B6ller-M%C3%bcller.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Vincent_Willem_van_Gogh_-_Pont_de_Langlois_-_Kr%C3%B6ller-M%C3%bcller.jpg)> Acesso em: 29 de dez. 2021.

Também pode-se pensar em relações imagéticas entre aspectos fílmicos (como a luz, a cor, o enquadramento e até a dramatização do ato de criação artística) e aspectos plásticos de uma pintura (como as pinceladas, formas, cores, linhas, composição e simbolismos). Assim como na apreciação de uma pintura, apreciar um filme ou apenas algumas cenas dele diversas vezes sempre nos revela um aspecto diferente a cada observação. Nunca temos sempre a mesma leitura da uma pintura por exemplo.

O cinema produz no espectador um sentido baseado na relação de suas demandas e interesses culturais tornando o ato da fruição de uma obra fílmica uma experiência estética bastante significativa. A exibição de um filme como meio de abordagem da apreciação artística em aulas de arte pode contribuir para o desenvolvimento mais engajado e aprofundado de percepções sensoriais em relação ao mundo de imagens em que vivemos.

Se a fruição de um filme por um espectador deixa-o mais propenso a uma postura positiva em relação a uma obra artística pelo caráter de espetáculo e entretenimento que o cinema carrega é justo apontar que a linguagem cinematográfica pode estabelecer com este espectador um vínculo mais significativo do que com a obra original representada em um filme (BUGARIN; MARTINS, 2020, p. 4).

**Figura 3 - Fotograma do filme "Bajado" (2015)**



**Fonte:** autor<sup>4</sup>.

4 Imagem capturada do filme "Bajado" através do programa *VLC Media Player*, pelo autor.

Figura 4 - Bajado - "Sem título" (1972) - óleo sobre madeira - 74 x 60 cm - coleção particular



Fonte: Arte Popular do Brasil<sup>5</sup>.

Um filme pode colocar o aluno dentro da imaginação de um artista de forma envolvente, ao apresentar de forma imersiva e lúdica aspectos relevantes para o processo de criação artística. Ou seja, apresenta-se de forma significativa as influências que direcionam a construção de uma gramática visual de um artista específico. Assim como os artistas, os alunos estarão propensos a construir imagens com base em influências externas (BARBOSA, 2005).

O contato com produções culturais distintas, inclusive as que levam o aluno a perceber-se fora de seu lugar-comum, a partir de um estranhamento, é que pode contribuir para que ele possa ampliar seu repertório imagético e obter maior compreensão de como ressignificar-se como um sujeito cultural e social. "A experiência, nesse sentido, não pressupõe indivíduos prontos ou sujeitos estáveis antes dela própria, tornando-se, a experiência, o meio e o fim" (MIGLIORIN, 2015, p. 51).

Um filme expõe seus espectadores a estímulos sensoriais (visuais e sonoros) simultaneamente de tal forma que as percepções geradas na apreciação de uma reprodução audiovisual de uma pintura, podem vir

5 Disponível em: <<http://artepopularbrasil.blogspot.com/2013/01/normal-0-21-false-false-false.html>>  
 Acesso em: 21 de dez. 2021.

a ser mais significativas que a percepção de uma reprodução impressa desta mesma pintura ou até da mesma em si (BUGARIN, 2022b, p. 614).

Se a realidade virtual for pensada como o futuro do cinema, pode-se apontá-la como parte da evolução do cinema como linguagem artística, assim como a pintura evoluiu no que diz respeito às técnicas, significados e espectadorialidade. O cinema apresentou um **upgrade** em relação aos dispositivos de imagens em movimento anteriores a ele, como a transição da contemplação individual para a coletiva. A realidade virtual alterou isso novamente ao transformar a contemplação de volta a uma experiência individual. Esta transformação ocorreu de forma mais imersiva a partir do desenvolvimento dos elementos narrativos do cinema como o áudio e o efeito de tridimensionalidade.

Desse modo, ressalta-se a relevância de associar as imagens audiovisuais da realidade virtual às do cinema, e vice-versa em prol de uma pedagogia intermidiática<sup>6</sup> e inovadora, de forma a potencializar os interesses dos alunos no consumo e produção de conhecimento em mídias de diversas modalidades (MARQUES; MORAIS, 2021).

## **REALIDADE VIRTUAL**

---

Enquanto a pintura tem seu espaço representativo restrito à moldura do quadro, no cinema este espaço é restringido aos limites da tela. Porém, na realidade virtual, estas limitações são rompidas, pois a imagem apresenta-se de forma contínua ao redor do aluno-espectador, tal qual o mundo real à sua volta.

Enquanto visualizamos um quadro em um museu, temos a experiência bidimensional de apreciação, em posições meramente passivas. Ao interagirmos em ambientes tridimensionais, nos tornamos parte de seus contextos como agentes ativos capazes de executar ações para possibilitar a fluidez da obra - nos tornamos interatores e nos utilizamos de interfaces para interação com a obra, ou seja, extensões do corpo humano que promove a aproximação do artista/espectador ao domínio tecnológico (BORDINI; PAIVA, 2018, p. 102).

---

6 (...) no discurso intermidiático, (...) ao se debruçar sobre essas referências ou combinações, temos a oportunidade de nos aprofundarmos nos conhecimentos dos textos originais, não só obtendo uma ampla compreensão da obra, mas um crescimento cultural, principalmente sobre a história da arte" (LAFETÁ, 2011, p. 75-76).

Pode-se apontar, então, a relevância da utilização da realidade virtual na apreciação crítica de pinturas em aulas de arte. Além de possibilitar que os alunos criem uma relação individual mais profunda com uma pintura, a realidade virtual também incentiva os alunos a se “relacionarem com a cultura audiovisual e tecnológica de forma ativa e crítica. Assim busca-se incentivar os alunos a refletirem sobre uma cultura visual e tecnológica da contemporaneidade” (BUGARIN; MARTINS, 2020, p. 6).

A realidade virtual trabalha com o conceito de imersão. O sentido da obra se dá pela forma como o espectador imerso nela durante a apreciação. A obra se expande no espaço em volta do espectador, colocando-o como parte da obra e como coautor. “O espectador não está mais diante de uma ‘janela’ para interpretar a obra, e sim diante de uma ‘porta aberta’, por onde ele entra para viver a obra” (ROSSI, 2009, p. 17).

Este conceito de imersão na obra não é novidade nas artes plásticas. Desde meados das décadas de 1920 e 1930, o conceito de instalação artística<sup>7</sup> vinha sendo adotado por artistas plásticos. Neste tipo de criação artística, a presença do espectador que pode interagir e adentrar a obra está diretamente ligado a sua produção de sentido. A realidade virtual pode ser vista então além “de um exercício novo da atividade cinematográfica que tem com premissa construir narrativas com foco no usuário” (OLIVEIRA, 2018, p. 1) e ser pensada como um desdobramento da busca de artistas pelo uso de estratégias e avanços tecnológicos em vista a contribuir com um desenvolvimento cada vez mais imersivo da obra de arte, tornando-a cada vez mais interativa, midiática e o espectador menos passivo.

A experiência estética da realidade virtual pode ser comparada àquela experienciada pelo espectador ao adentrar uma instalação artística. Trata-se de uma obra que adquire e produz sentido com base na interação da pessoa que adentra-a e interage com ela. A experiência estética é se torna mais significativa e individual a partir da imersão (OITICICA, 2006).

---

7 O termo em si só começou a ser utilizado em meados da década de 1960, embora alguns artistas já utilizassem esta linguagem em suas obras, porém sem um nome específico.

**Figura 5-** Hélio Oiticica - “Tropicália PN2 - A pureza é um mito” e “PN3 - Imagético” (1967) - plantas, areia, pedras, araras, aparelho de televisão, tecido e madeira - 703 x 469 cm - Projeto Hélio Oiticica, Rio de Janeiro, Brasil



**Fonte:** Post du jour<sup>8</sup>.

O conceito da apreciação artística tem servido como uma das bases do ensino de artes desde que Ana Mae Barbosa desenvolveu sua *Abordagem Triangular* em vista a enfatizar a importância da imagem na sala de aula. De acordo com sua abordagem, é fundamental que a leitura de uma imagem seja realizada de forma a valorizar a interpretação aberta. “Cada geração tem direito de olhar e interpretar a história de uma maneira própria, dando um significado à história que não tem significação em si mesma” (BARBOSA, 2005, p. 38).

A realidade virtual rompe os limites tradicionais da moldura da pintura. A obra se torna contínua e fechada em si mesmo. Ela circunda o espectador como uma nova realidade a sua volta. A ampliação do universo da pintura possibilita que o espectador passe por lugares que são apenas sugeridos na pintura.

Se o cinema tradicional já se apresenta como um meio mais chamativo de apreciação por sua imersão, a realidade virtual acentua esse aspecto ainda mais. Atualmente, museus e instituições culturais já utilizam deste dispositivo na recriação de pinturas de forma a proporcionar experiências estéticas e novos significados.

A realidade virtual amplia o universo da pintura ao possibilitar que o espectador visualize espaços e elementos que são apenas sugeridos na pintura original.

8 Disponível em: < <https://postdujour.wordpress.com/2014/11/17/helio-oiticica-patrimonio-brasileiro-para-humanidade/tropicalia-tate/#main/trackback/>> Acesso em: 10 de fev. 2022.

A própria experiência de contemplação do espectador é que faz o sentido da representação da obra de arte. A cada novo acesso, o ponto de vista do espectador se altera, abolindo a noção de começo e fim de uma obra. Desta forma a interpretação aberta enfatizada na *Abordagem Triangular* de Ana Mae Barbosa pode ser trabalhada de forma significativa na realidade virtual.

**Figura 6 -** Fotogramas do filme “O café à noite - Um tributo à Vincent Van Gogh” (2016)



Fonte: Steam<sup>9</sup>.

**Figura 7 -** Vincent Van Gogh - “O café à noite na Place Lamartine” (1888) - óleo sobre tela - 72,4 x 92,1 cm - Yale University Art Gallery, New Haven, EUA



Fonte: Wikimedia<sup>10</sup>.

9 Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/482390/The\\_Night\\_Cafe\\_A\\_VR\\_Tribute\\_to\\_Vincent\\_Van\\_Gogh/](https://store.steampowered.com/app/482390/The_Night_Cafe_A_VR_Tribute_to_Vincent_Van_Gogh/)> Acesso em: 25 de nov. 2020.

10 Disponível em: <[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vincent\\_Willem\\_van\\_Gogh\\_076.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vincent_Willem_van_Gogh_076.jpg)> Acesso em: de nov. 2020.

A realidade virtual reforça a representação da realidade, mas com base nas sensações geradas pela experiência estética da apreciação imersiva de obras de arte. Pode-se apontar que a tecnologia imersiva pode aprofundar a sensibilidade da apreciação artística e das percepções geradas. A interatividade pode aproximar os alunos de tal forma da pintura, que sua experiência estética pode contribuir para o estímulo de seu desenvolvimento cognitivo, por meio de sensações psicológicas e corpóreas geradas em um ambiente simulado.

## ABORDAGEM PENTAGONAL

Apresenta-se, então, uma proposta de pedagogia do audiovisual para o ensino de arte por meio de um diálogo contínuo e plurimidiático entre pintura, cinema e realidade virtual. Toma-se como base a *Abordagem Triangular* de Ana Mae Barbosa para a elaboração de uma pedagogia intermediática para o ensino de arte, por meio da linguagem audiovisual. Amplia-se seus três eixos originais (apreciar, contextualizar e praticar) para cinco eixos (contextualizar, apreciar, ver, refletir e fazer), ao incluir-se a realidade virtual na metodologia cíclica da abordagem original.

Figura 8 - Esquema ilustrativo da *Abordagem Triangular* elaborada por Ana Mae Barbosa



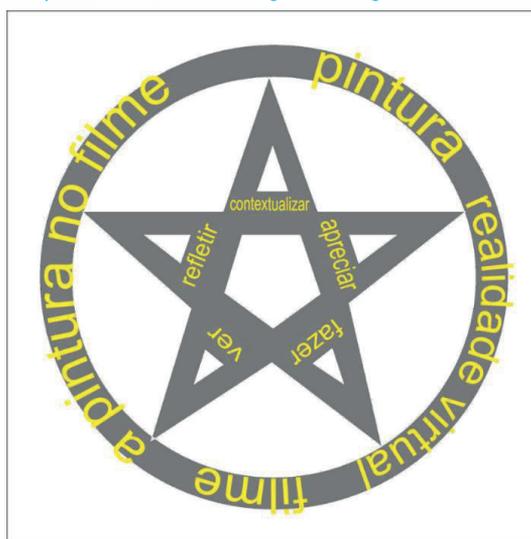
Fonte: Daniela Defferrari<sup>11</sup>.

11 Disponível em: <<http://danieladefferrari.blogspot.com/2011/06/planejamento-educacional-em-artes.html>> Acesso em: 20 de out. 2020.

A *Abordagem Triangular*, desenvolvida por Ana Mae Barbosa nos anos 1980, coloca no mesmo nível de importância a aproximação dos alunos, tanto das imagens publicitárias e midiáticas do entretenimento quanto das imagens da história da arte, que remetem à utilização de filmes como complemento didático e relevante recurso pedagógico.

Denomina-se esta proposta, desenvolvida neste trabalho, como *Abordagem Pentagonal*, que almeja um maior engajamento dos alunos no ensino artístico a partir do audiovisual. Por meio dela, é possível fomentar os alunos a refletirem sobre uma cultura visual e tecnológica da contemporaneidade. “A partir dela, visualiza-se a importância da imagem audiovisual no ensino de artes plásticas, de maneira que ela pode ser entendida para além de um fazer artístico ou complemento didático. Ela pode servir como o próprio aprendizado artístico em si” (BUGARIN, 2022a, p. 97).

**Figura 9** - Esquema visual da *Abordagem Pentagonal* elaborado pelo autor



Fonte: autor<sup>12</sup>.

Nas etapas de apreciação (contextualizar, apreciar, ver e refletir), considera-se o cinema como promotor de uma série de estímulos sensoriais, visuais e psicológicos na representação de pinturas, resultado de uma hibridizacão entre apreciação

12 Esquema representativo da *Abordagem Pentagonal* elaborado pelo autor.

fílmica e pictórica, que abole os limites entre uma e outra. Desta forma, propõe-se “novas percepções e reflexões do mundo, permitindo o desenvolvimento de uma comunicação capaz de transitar entre o campo da palavra, da imagem e do som” (NICÁCIO, 2012, p. 2), pois a exibição de um filme em sala de aula transforma o filme de um espetáculo em uma forma de pensamento (MICHAUD, 2013).

Uma pedagogia da apreciação que valoriza a fruição de obras audiovisuais reflexivas e significativas e que apresentam uma diversidade cultural, presente na escola e na própria sociedade é relevante, pois o cinema manifesta uma “cultura visual do mundo que nos cerca” (COHN, 2009, p. 3323). Assistir a um filme “é uma prática social tão importante, do ponto de vista da formação cultural e educacional das pessoas, quanto a leitura de obras literárias” (DUARTE, 2002, p. 17).

Na etapa da criação, associa-se a realização de uma obra audiovisual com uma prática artística e cultural, onde os processos de criação e realização são mais importantes do que o resultado final. Aponta-se que se imagem é conhecimento, levar os alunos a criar imagens é possibilitar que eles construam seu próprio conhecimento. Deve-se orientá-los a conhecer a técnica para transformá-la, ou seja, para que eles possam dar um sentido a ela a partir de uma apropriação, por meio de possibilidades de experimentações que podem subverter as regras tradicionais do audiovisual. Pois, “aprende-se experimentando, fazendo, desafiando o desconhecido, surpreendendo-se com o outro numa relação lúdica de descoberta” (FRESQUET, 2013, p. 172),

Em atividades com pintura, estimula-se que os alunos pensem em como pintar um sentimento, representar um ponto de vista, ou retratar a si mesmos. Na prática do cinema, durante o processo de inspiração, eles passam a imaginar diferentes formas de enquadramento, de movimentos de câmera ou até rumos narrativos. Seja nos filmes a que eles assistiram por completo ou não, seja, em suas imaginações. “É uma forma de transmissão um pouco inusitada na escola, pois não passa pela palavra, pela racionalidade” (BERGALA, 2008, p. 180).

É neste ponto que uma produção artística como a do audiovisual ganha sentido como um meio e potencializador da formação cultural do sujeito. Nesse caso, o cinema não surge como uma justificativa para aquisição de cultura, ele por si só é produto e produção cultural, pois é construído a partir de indivíduos acrescidos de cultura e que por meio de linguagem, movimento, sons, imagens, produzem cultura. Tendo em vista que estamos mais cercados pelo audiovisual do que imaginamos, desde a criação da sétima arte, até os dias atuais, não há como negar que o audiovisual

além de ser uma linguagem artística, é uma maneira de se comunicar e se tornou recurso e potencializador da formação cultural do sujeito. Então se ele nos cerca por toda parte, de fato também está presente na vida dos alunos (JUSTEN, 2022, p. 16).

Refletir sobre arte é fazer arte. Defende-se a relevância pedagógica da realização fílmica a partir de percepções estéticas estimuladas por uma obra assistida em aula e de abordagens e discussões “sobre as produções realizadas. As conversas podem se dar tanto em sala de aula como também em possíveis cineclubes que possam vir a ser organizados na escola” (BARTALINI, 2021, p. 77). Os atos de ver filmes, escrever sobre filmes e fazer filmes abrangem potenciais criativos, imaginativos e interpretativos.

Apona-se, então, a importância de uma etapa de exibição das produções dos alunos. Defende-se a relevância de apresentá-los na escola, seja no formato do audiovisual tradicional, seja na realidade virtual, de maneira que propicia-se um contato com uma diversidade de percepções e sensibilidades na sala de aula. “A escola, se pretende ser um espaço de troca e socialização, deve assumir a finalidade de mostrar o que se fez” (BERGALA, 2008, p. 173).

Uma pedagogia de criação fílmica escolar estará completa apenas neste momento. Pois todo o processo de elaboração e prática cinematográfica é bastante abstrato e a materialização da criação mental dos alunos se dará por meio do trabalho coletivo e na apropriação das técnicas por eles, em vista a transformá-las. “Assim, entendemos que a pedagogia do cinema não se constrói apenas em torno de um filme, mas do trabalho de pensamento sobre um conjunto de obras que proponham/despertem teorias em torno do cinema e suas relações” (MARTINS, 2023, p. 114).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

---

A partir de aplicações práticas da *Abordagem Pentagonal* em sala de aula, nota-se que uma pedagogia intermediária do audiovisual promove um ensino de arte emancipador dos pontos de vista artístico, social e cultural. Ou seja, articula-se o cinema com educação e realidade virtual em prol de uma atualização tecnológica, imersiva e plurimidiática do ensino artístico a partir dos eixos norteadores presentes nos Parâmetros Curriculares Nacionais de arte (BRASIL, 2001).

Objetiva-se, por meio da *Abordagem Pentagonal* fomentar um ensino artístico mais emancipador, significativo, imersivo e sensível. Expõe-se o aluno ao audiovisual, mais como “uma criação artística e menos como um produto de uma indústria rígida e de grandes orçamentos. Procura-se, desse modo estimular a liberdade individual artisticamente, com menos amarras, que podem ser produto tanto de um excesso formalista e conteudista da escola” (BUGARIN, 2022c, p. 633), quanto de um ensino audiovisual extremamente tecnicista.

As inúmeras possibilidades proporcionadas pela prática cinematográfica em sala de aula podem estimular os professores a saírem do lugar-comum da aula conteudista e mensurável para adotarem uma prática mais inspiradora e imensurável. A criação audiovisual, quando realizada a partir de uma percepção artística e de uma acessibilidade midiática e tecnológica possibilita que o aluno reivindique seu papel como parte de uma estrutura sociocultural que difunde uma cultura que rompe os limites das definições de culto e popular e desenvolve uma prática social intrínseca a uma formação cidadã. Afinal, “estar incluído na sociedade é condição vital para o desenvolvimento de qualquer cidadão” (MARTINI, 2005, p. 21-22).

Pode-se compreender e valorizar uma pluralidade de visões em uma turma. Ou seja, os alunos percebem e reconhecem o outro e diferentes realidades. O uso do cinema no ensino de arte pode promover aproximações entre os “sujeitos, incorporando saberes e habilidades diversas num sentido inclusivo que valoriza as singularidades da infância e juventude e suas expressões” (MARTINS, 2017, p. 197). Deseja-se que “essa presença na escola possa oferecer à criança e ao adolescente, de uma maneira geral, acesso a uma cultura audiovisual e cinematográfica pautada em valores éticos e estéticos que promovam maior integração e identificação social” (NOVA; REIS; FRIGOTTO, 2015, p. 11-12).

Essa perspectiva da experiência estética como lugar de encontro permite-nos reaproximá-la do seu “valor educativo”, não a encarando como disciplina de uma instituição educativa, mas numa perspectiva que atravesse a atividade formativa em direção à emancipação de cada sujeito (MARTINS, 2023, p. 110).

Também utilizou-se a pedagogia intermidiática da *Abordagem Pentagonal* a partir de ações pedagógicas realizadas pelo pesquisador com o dispositivo da realidade virtual em sala de aula. O diálogo entre obras de um mesmo artista, como no

caso do pintor holandês Vincent Van Gogh, promoveu uma pluralidade de percepções acerca de sua obra e possibilidades de leituras sobre a mesma.

Percebeu-se que a apreciação da obra ocorre na percepção sensível do aluno, devido às sensações geradas durante a experiência. Já, a contextualização da obra acontece no momento em que os alunos compreendem e assimilam os símbolos e elementos ao seu redor, e que são acentuados para o aluno por meio de sua percepção espacial. Já, o fazer artístico se dá na percepção sensível gerada no aluno de que a obra apresenta-se e prolonga-se com base em suas decisões para onde ele decide olhar ou para onde ele decide ir.

A experiência estética pode-se tornar mais atrativa e significativa para o aluno, devido ao aspecto lúdico e imersivo da realidade virtual, recurso que já é utilizado por museus. As “atividades criativas e divertidas que usam a tecnologia podem aumentar a confiança e a motivação dessas crianças” (CORDEIRO; PIMENTA, 2018, p. 107). A realidade virtual “engaja mais e permite maior interatividade do aluno com o material a ser estudado, estimula a construção colaborativa do conhecimento, apresenta tarefas mais contextualizadas, instruções menos abstratas e favorece a prática reflexiva” (QUEIROZ; TORI, 2017, p. 204).

A realidade virtual aplicada num contexto educacional evidencia um novo paradigma que coloca a educação de uma forma dinâmica, onde o aluno passa a estar no centro do processo de ensino aprendizagem e se pretende que adquira uma adequada formação, sentido crítico, autonomia e capacidade de construir o seu próprio conhecimento (FERNANDES, 2015, p. 16).

A tecnologia da realidade virtual ainda é pouco estudada, compreendida e aplicada. Seu uso na educação também encontra-se em um estágio bem inicial. Existe, atualmente, uma visão pedagógica pouco clara ou definida acerca este dispositivo.

Embora existam estudos que comprovem a eficiência do uso da realidade virtual na educação, como no aprendizado de frações matemáticas, alfabetização e desenvolvimento de habilidades cognitivas (em especial para crianças com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) ou com Transtorno do Espectro do Autismo (BAILEY; BAILENSON, 2017), ainda existe certo desconhecimento e receio em relação à validade pedagógica da imersão interativa.

Se por um lado, existe o risco de se perder o potencial pedagógico e sensível da realidade virtual, se a mesma não for acompanhada de uma prática significativa

com perspectivas objetivas de um desenvolvimento perceptivo. Por outro lado, apropriar-se da evolução das tecnologias “naturalmente nos instiga a explorá-los em seus diversos âmbitos culturais, sociais, políticos e artísticos” (BORDINI; PAIVA, 2018, p. 102).

(...) faz sentido esperar que a experiência estética possa nos ajudar a recuperar a dimensão espacial e a dimensão corpórea da nossa existência; faz sentido esperar que a experiência estética nos devolva pelo menos a sensação de estarmos-no-mundo, no sentido de fazermos parte de um mundo físico de coisas (GUMBRECHT, 2010, p. 146).

Além disso, com ela, pode-se apontar um caminho estrutural que vise uma assimilação mais adequada das tecnologias educacionais, de modo a evitar-se que ocorram possíveis polarizações entre um excessivo fetichismo tecnológico, caracterizado por uma “visão das novas tecnologias como uma panaceia, ou seja, um remédio para todos os problemas e para o problema de todos” (NASCIMENTO, 2015, p. 123) e uma acalorada tecnofobia, onde há um “rechaço a tudo que provém da tecnologia, por ser entendido como perigo potencial” (FREIRE, 2007, p. 41), de forma bastante compreensível, vide que no Brasil, normalmente, as iniciativas de “inserção de tecnologias na educação e as políticas públicas que as ancoram se coadunam com as demandas econômicas e ideológicas dos países desenvolvidos, visando atender ao mercado no modelo de uma economia neoliberal” (ECHALAR; PEIXOTO, 2017, p. 394)

Ou seja, defende-se a importância da busca por uma abordagem pedagógica de uma tecnologia emergente, que já está presente na sociedade, mas de forma ainda tímida na educação, sob o ponto de vista da sensibilidade artística e criativa. Busca-se, desse modo, aproximar mais as tecnologias educacionais de abordagens mais sensíveis e humano e menos tecnicista.

Considera-se fundamental que mais estudos sejam realizados em relação ao campo da realidade virtual como as significações estéticas da experiência estética e da própria criação artística. Embora já existam diversos artistas plásticos que utilizem a realidade virtual de forma criativa e sensível, “as tecnologias levam um tempo de transição até que descubram suas próprias poéticas e formas de se produzir experimentações unicamente estéticas e originais” (BORDINI; PAIVA, 2018, p. 103).

É importante também pesquisar mais acerca de possíveis reações adversas do uso da realidade virtual com crianças abaixo de 12 anos. Embora, fabricantes recomendem o não uso por crianças abaixo dessa idade<sup>13</sup>, existem estudos (BAILEY; BAILENSON, 2017; KOZULIN; AMES; MCBRIEN, 2009) que apontam que crianças a partir de 6 anos que foram expostas por um longo tempo à realidade virtual, sofreram efeitos similares aos que existiriam se estivessem expostas pelo mesmo tempo a uma televisão de alta definição.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

---

É extremamente essencial que uma pedagogia o do audiovisual na escola, se quer ser relevante, consiga se estabelecer de forma progressiva dentro das séries escolares e crie uma conexão significativa com o currículo escolar. Ou seja, ela deve ser capaz de produzir um sentido pedagógico e sensível no aluno, ligando conteúdos curriculares à vivência pessoal de cada um, permitindo o desenvolvimento de um aprendizado mais significativo e conscientizador para uma turma.

Fazer um filme na aula de arte significa produzir cultura e conhecimento de forma lúdica e artística. A produção audiovisual do aluno 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 alunos de forma associada ao ato de brincar. Mas, um brincar notável, por onde eles investigam, desvendam, buscam e se apropriam de uma linguagem.

A tecnologia da realidade virtual possui diversas possibilidades pedagógicas, e abordá-la sob o prisma artístico pode proporcionar um aprendizado de artes mais estimulante do ponto de vista lúdico e mais significativo por apresentarem uma interface que aguça o raciocínio lógico dos alunos.

Os recursos imersivos dos gráficos da realidade virtual contribuem para que os alunos possam assimilar de forma mais significativa conceitos abstratos da disciplina, que eles poderiam ter maior dificuldade para associar a formas concretas, em seu cotidiano. Ou seja, a imersão pode facilitar esta associação no processo de aprendizado.

---

13 A Sony recomenda idade mínima de 12 anos, e o Facebook recomenda idade mínima de 13 anos. (<https://canaltech.com.br/games/playstation-vr-nao-e-recomendado-para-menores-de-12-anos-59561/>).

Por fim, almeja-se uma reflexão sobre os chamados currículos oficiais/gerais, a partir de uma pedagogia do cinema, que se mostra como relevante para que docentes possam analisar de forma crítica planejamentos curriculares em vista a um ensino artístico emancipador. Pretende-se, assim, que potenciais desenvolvimentos e desdobramentos da pesquisa sobre esta pedagogia intermediática, proposta neste trabalho possam contribuir com uma maior apropriação da linguagem audiovisual na Educação Básica por redes de ensino e políticas públicas educacionais.

## REFERÊNCIAS

---

BAILEY, J. O.; BAILENSEN, J. N. Immersive virtual reality and the developing child. In: BLUMBERG, F. C.; BROOKS, P. J. (orgs.). **Cognitive development in digital contexts**. San Diego: Elsevier, 2017.

BARBOSA, A. M. **A imagem no ensino da arte**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

BARTALINI, M. M. **Para além da sala escura: encontros entre cinema e escola**. Tese (Doutorado em Educação). Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2021.

BENJAMIN, W. A Obra de Arte na era da sua reprodução técnica. In: GEADA, E. (org.). **Estéticas de Cinema**. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1985.

BERGALA, A. **A hipótese-cinema - Pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola**. Rio de Janeiro: Booklink/CINEAD-LISE-FE/UFRJ, 2008.

BORDINI, R. A.; PAIVA, J. E. R. Entre o real e o virtual: uma reflexão sobre as potencialidades artísticas dos sistemas de Realidade Virtual. **Revista GEMINIS**, São Carlos, v.9, n. 2, p. 93-106, mai./ago. 2018.

BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Brasília: Ministério da Educação, 2001.

BUGARIN, L. D. **Abordagem Pentagonal: uma proposta de pedagogia para o ensino de artes plásticas - do cinema narrativo à realidade virtual**. Dissertação (Mestrado

em Cinema e Audiovisual). Instituto De Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2022a.

\_\_\_\_\_. A importância do cinema na arte-educação In: CASTRO, P. A. *et al.* (orgs.). **Escola em tempos de conexões: Volume 01**. Campina Grande: Realize Editora, 2022b.

\_\_\_\_\_. **O ensino de arte por meio do cinema de animação**. In: XXV Encontro Socine, São Paulo, 2022c.

BUGARIN, L. D.; MARTINS, I. M. **O cinema como meio de ensino de arte na Educação Básica**. In: CONEDU - VII Congresso Nacional de Educação - Edição online, 2020.

CICHELA, A. F. **O cinema e afinidades pictóricas com obras de Francis Bacon**. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

COHN, G. **O ensino da arte contemporânea possibilitando mudanças nos modos de percepção da arte**. In: 18º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas Transversalidades nas Artes Visuais, ANPAP, Salvador, 2009.

CORDEIRO, J. P. F.; PIMENTA, A, H. M. Uso de realidade aumentada como apoio ao aprendizado infantil. **Perspectivas em Ciências Tecnológicas**. Pirassununga, v. 7, n. 7, p. 106-128, jun. 2018.

DEWEY, J. **Vida e educação**. São Paulo: Melhoramentos, 1965.

DUARTE, R. **Cinema & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

ECHALAR, A. D. L. F.; PEIXOTO, J. Programa Um Computador por Aluno: o acesso às tecnologias digitais como estratégia para a redução das desigualdades sociais. **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, Rio de Janeiro, v. 25, n. 95, p. 393-413, abr./jun. 2017.

EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.

FERNANDES, J. M. F. **eCOArt, realidade virtual na educação - A história da arte e design através de percursos e desafios virtuais**. Dissertação (Mestrado em Comunicação Educacional Multimédia). Universidade Aberta, Lisboa, 2015.

FREIRE, L. I. F. **Pensamento crítico, enfoque educacional CTS e o ensino de química**. Dissertação (Mestrado em Educação Científica e Tecnológica). Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.

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.

GUMBRECHT, H. U. **Produção de presença - o que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2010.

JUSTEN, R. M. A. **Cultura, educação e audiovisual: projeto "Cinecult Delas"**. Monografia (Graduação em Produção Cultural). Instituto de Artes e Comunicação Social. Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2022.

KOZULIN, P.; AMES, S. L.; MCBRIEN, N. A. Effects of a Head-Mounted Display on the oculomotor system of children. **Optometry and Vision Science**, Columbus, v. 86, n. 7, p. 845-856, 7 de jul. 2009.

LAFETÁ, J. C. A. C. **A intermedialidade no cinema de Peter Greenaway - uma análise intermediária do filme *Prospero's Books***. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Faculdade de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

MARQUES, J. S.; MORAIS, C. Intermédias entre autorias: reflexões didático-pedagógicas. **#Tear: Revista de Educação Ciência e Tecnologia**, Canoas, v. 10, n.1, 2021, p. 1-18.

MARTINI, R. Inclusão digital & inclusão social. **Inclusão Social**, Brasília, v. 1, n. 1, p. 21-23, out./mar. 2005.

MARTINS, K. J. **Encontros com o cinema na educação: Agnès Varda e a produção de imagens na formação docente**. Tese (Doutorado em Educação). Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2023.

\_\_\_\_\_. **Oficinas de cinema: olhares e participação de crianças e jovens na escola**. Dissertação (Mestrado em Educação). Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

MICHAUD, P. **Aby Warburg e as imagens em movimento**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

MIGLIORIN, C. **Inevitavelmente cinema: educação, política e mafuá**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2015.

NASCIMENTO, A. F. A ideologia do acesso aberto: o fetichismo da tecnologia na educação a distância e a diversificação da universidade. **Revista HISTEDBR On-line**, Campinas, nº 65, p.113-127, out. 2015.

NICÁCIO, G. **Cinema e educação: novos planos para a aprendizagem**. In: III Encontro Baiano de Estudos em Cultura - III EBE CULT, Cachoeira, 2012.

NOVA, J. L. L.; REIS, R. R.; FRIGOTTO, E. A Licenciatura em Cinema na Universidade Federal Fluminense. **Movimento - Revista de educação**. Niterói, n. II, p. 1-14, 2015.

OITICICA, H. A transição da cor do quadro para o espaço e o sentido de construtividade. In: FERREIRA, G.; COTRIM, C. (orgs.). **Escritos de artistas: anos 60/70**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

OLIVEIRA, C. P. **Cinema VR: entre fronteiras**. In: III Jornada Internacional GEMInIS (JIG 2018), Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2018.

QUEIROZ, A. C. M.; TORI, R. **Realidade virtual na educação: panorama das pesquisas no Brasil**. In: VI Congresso Brasileiro de Informática na Educação, Recife, 2017.

ROSSI, M. H. W. **Imagens que falam - Leitura de arte na escola**. Porto Alegre: Editora Mediação, 2009.

## **REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS**

BAJADO. Direção de Marcelo Pinheiro. Cacoete Produções, 2015. 1 DVD (20 min).

O CAFÉ à noite - Um tributo à Vincent Van Gogh. Direção de Mac Cauley. Borrowed Light Studios, 2016. 1 VR (9 min).

SONHOS. Direção de Akira Kurosawa. Akira Kurosawa USA, 1990. 1 DVD (119 min).