

## CINEMA, VIDEO E TRIDIMENSIONALIDADE: INOVAÇÃO PEDAGÓGICA E TECNOLÓGICA NO AVA-AV

Ana Zeferina Ferreira Maio  
Alice Porto dos Santos  
Lidiane Fonseca Dutra  
Cláudio Tarouco de Azevedo

### Resumo

Este artigo descreve as atividades pedagógicas do projeto “Cinema, vídeo e tridimensionalidade: inovação pedagógica e tecnológica no AVA-AV” no Ambiente Virtual de Aprendizagem em Artes Visuais. Para tanto, discorre sobre a implementação das disciplinas Introdução à Tridimensionalidade e Introdução à Imagem em Movimento, apresenta o referencial teórico, a estrutura tecnológica e as ações educacionais que apóiam o processo de aprendizagem colaborativa no ambiente virtual, e reflete sobre os desafios da educação à distância como estratégia complementar às atividades presenciais do Curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande – FURG.

**Palavras-chave:** Ambiente virtual de aprendizagem, cinema, tridimensionalidade

### Abstract

*This paper describes the “Cinema, Video and Tridimensionality: the pedagogical and technological innovation in AVA-AV” project’s educational activities in the Virtual Learning Environment for Visual Arts. To do so, it discusses the implementation of the disciplines Introduction of the Tridimensionality and Introduction to Moving Image, presents the theoretical framework, the technological infrastructure and educational activities that support the collaborative learning process in the virtual environment, and reflects upon the challenges of distance education as a complementary strategy to classroom activities of the Visual Arts Course at the Federal University of Rio Grande – FURG.*

**Keywords:** *Virtual learning environment, cinema, tridimensionality.*

## **Ambiente Virtual de Aprendizagem em Artes Visuais (AVA-AV) da FURG**

O Curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande, desde o ano de 2007, conta com o Ambiente Virtual de Aprendizagem em Artes Visuais<sup>1</sup>, o qual encontra-se hospedado na Plataforma *Moodle* Institucional, da Secretaria de Educação à distância (SEaD) da FURG. O AVA-AV tem como objetivo estruturar – em termos conceituais, pedagógicos e tecnológicos –, módulos virtuais de aprendizagem com vistas a contribuir para a melhoria da qualidade do ensino de graduação e pós-graduação em Artes Visuais, e promover a formação continuada de professores (as) da rede pública de ensino básico do município do Rio Grande. Os cursos de extensão “Da janela da alma ao ciberespaço” e “Arte contemporânea e performance: organismos de uma poética em movimento”, bem como a implementação de disciplinas de graduação e pós-graduação, e o PIBID de Artes, são exemplos dessas ações.

Nossa motivação pauta-se nas transformações sociais que a EAD vem proporcionando às sociedades contemporâneas, através da convergência das tecnologias de informação e comunicação às práticas educacionais. Nesse contexto, propusemos o projeto *Cinema, vídeo e tridimensionalidade: o AVA-AV na integração do ensino presencial e a distância*<sup>2</sup>, que objetiva implementar e ofertar as disciplinas Introdução à

---

<sup>1</sup> Disponível em: <http://www.moodle.sead.furg.br/course/category.php?id=70>. Acesso em 18 jul. 2011.

<sup>2</sup> O projeto *Cinema, vídeo e tridimensionalidade: o AVA-AV na integração do ensino presencial e a distância*, coordenado pelas professoras Dra. Ana Maio e Msc. Roseli Nery foi aprovado no Edital 15/2010 da CAPES de fomento ao uso das tecnologias de comunicação e informação nos cursos presenciais de graduação, e integra o Projeto Institucional “Rede de convergência digital: (re) significando os modos de ensinar e aprender”, proposto pela Secretaria de Educação à Distância (SEaD) da FURG.

Imagem em Movimento, Cinema e Vídeo I e II, Introdução à Tridimensionalidade, Tridimensionalidade I e II e Oficina de Cerâmica, a partir da articulação das práticas presenciais de sala de aula e ateliê aos vários meios de expressão das atuais tecnologias. Assim, ao integrarmos serviços como dados, vozes e imagens na Plataforma *Moodle*, possibilitamos uma maior democratização das informações. Ademais, com o uso das linguagens verbal, visual e sonora, por meio das diferentes tecnologias de informação e comunicação disponibilizadas no ambiente virtual, buscamos constituir estruturas complexas de significação e aprendizado.

Assim, este projeto visa que os estudantes tenham uma formação inovadora comprometida com as vertentes contemporâneas do ensino de Artes, e que atendam a: (a) aproximação entre a arte e a vida; (b) redução de diferenças conceituais entre arte e cultura, voltadas à diversidade e a pluralidade cultural, a interculturalidade e a estética do cotidiano; (c) diálogos com outras áreas do conhecimento e (d) utilização de tecnologias da informação e comunicação como apoio ao ensino-aprendizagem.

Para a execução do projeto *Cinema, vídeo e tridimensionalidade* foi elaborado um conjunto de ações pedagógicas teórico-práticas, a partir da metodologia de projeto de trabalho e da Aprendizagem Baseada na resolução de Problemas (ABP), as quais estão previstas para serem desenvolvidas no período compreendido entre dezembro de 2010 e dezembro de 2011. A adoção da ABP deve-se ao fato desta ser uma metodologia centrada no estudante, que torna-se protagonista de seu próprio aprendizado. De acordo com Ana Maio (2005, p. 117):

A ABP é uma estratégia cognitiva, que expõe o aprendiz a situações motivadoras onde, através de problemas de diferentes níveis de complexidade, ele é levado a definir objetivos de aprendizagem com base nos conteúdos abordados. Para tanto, exige do aluno uma postura ativa e autônoma, no sentido de superar obstáculos, por meio da realização de tarefas, com a meta de apresentar solução para determinado problema, preparando-o assim, para *aprender a aprender*.

A seguir, apresentamos algumas metas alcançadas até o momento, destacando a integração entre o ensino presencial e à distância, na Plataforma *Moodle*.

### **Constituição do grupo de trabalho e definição das primeiras ações**

A partir desse momento, discorreremos sobre a formação da equipe do projeto, nossas práticas metodológicas, e a estruturação dos recursos de multimídia da Plataforma, particularmente, a partir da implementação e disponibilização das disciplinas *Introdução à Tridimensionalidade* e *Introdução à Imagem em Movimento*.

Após a aprovação do projeto e posterior seleção dos tutores, estava constituída a equipe, que foi formada por 02 professoras ministrantes das disciplinas pertinentes ao projeto, e 05 tutores(as). O grupo de trabalho, num primeiro momento, participou de oficinas de capacitação para uso da Plataforma, criação de roteiro e *storyboard*. Na continuidade, foram realizados encontros com as turmas atendidas pelo projeto, com a finalidade de instrumentalizar os estudantes ao uso dos recursos e ferramentas disponíveis no AVA-AV, através do reconhecimento da interface, acessibilidade e funcionalidades do *Moodle*.

A partir disso, foram realizadas reuniões semanais com o intuito de

planejar estratégias de atuação pedagógica. Nesse processo, inicialmente foram analisados ambientes virtuais de aprendizagem, sites e blogs com objetivos e temáticas semelhantes ao projeto em questão, tais como o site *Olhar Subjetivo*<sup>3</sup>, e o *Curso de Cinema* da Universidade Federal de Minas Gerais<sup>4</sup>, avaliando as potencialidades e fragilidades de cada Plataforma, com ênfase na estruturação de informações e aspectos ergonômicos (acessibilidade, usabilidade e estética), a fim de refletirmos sobre a implementação das disciplinas no AVA-AV.

Após este estágio de estudos, decidiu-se que a estruturação das informações no AVA-AV se daria de maneira que, na parte superior de cada módulo de aprendizagem das disciplinas, usaríamos uma estrutura padrão, contendo: fórum de notícias, plano de ensino, sugestões de leituras e um vídeo sobre a navegabilidade no AVA-AV. Na sequência, definiu-se que conteúdos seriam sistematizados em tópicos, cada um contendo textos base e de apoio; links para vídeos e sites com conteúdos relacionados, além de fóruns de discussão correlatos aos problemas, com vistas a promover processos de ensino e de aprendizagem e permitir procedimentos de avaliação.

Nessa estrutura, os títulos de cada tópico de conteúdo são destacados, proporcionando uma boa visualização dos mesmos, e a opção de escolha do acadêmico por qual caminho ramificar seu estudo. Aqui considerou-se que nosso universo mental se constitui de imensas redes associativas, que são constantemente ativadas e desativadas de acordo com o contexto no qual emerge a qualidade de atenção, configurando um espaço de permanente deslocamento dos sentidos.

---

<sup>3</sup> Site desenvolvido pelo bolsista PIBIC Everton Soares Cosme, sob orientação da Profa. Dra. Ana Maio, disponível no endereço: <http://www.wix.com/audiovisualfurg/evertoncosme>.

<sup>4</sup>Disponível em: <http://www.fafich.ufmg.br/~labor/cursocinema/>.

Nesse caso, a estruturação hipertextual busca favorecer o campo de significação, incluindo fenômenos que vão dos processos sociotécnicos aos atores da comunicação, ou seja, todos os elementos composicionais de uma mensagem entram em jogo.

Podemos perceber assim que a idéia do hipertexto está diretamente relacionada com o modo de funcionamento da mente humana, com associações que saltam de uma representação à outra, numa rede que se multiplica através de vários caminhos, compondo uma tessitura complexa que classifica, seleciona e acessa as informações de um dado contexto multimídia, não-linear e interativo. Aqui há uma espécie de analogia com o modo como os indivíduos mantêm consigo mesmos o processo de busca por informações armazenadas nos bancos de dados de suas redes internas. É nesse sentido, que a EAD se distingue, fundamentalmente, do ensino presencial, ao potencializar o uso de recursos como texto escrito, falado, slides, vídeos, fotografias, mapas, gráficos, etc., todos integrados e disponíveis, a partir de uma mesma plataforma em uma rede de fomento pedagógico.

Desse modo, para a viabilização do processo de interação no AVA-AV, é imprescindível que os estudantes se apropriem das ferramentas tecnológicas disponíveis no ambiente. Este fato se apresenta como um desafio do ensino à distância como atividade complementar ao presencial, ou seja: como estimular os estudantes ao uso da AVA como apoio pedagógico as atividades de estudo e pesquisa? Essa é uma das questões que provocam e estimulam o desenvolvimento de estratégias de trabalho das professoras e tutores envolvidos no projeto. Nesse sentido, as reuniões periódicas da equipe têm priorizado o planejamento de ações que motivem os acadêmicos à participação. Uma estratégia efetiva para aproximá-los do AVA-AV foi definir que as aulas presenciais se dêem com

o apoio da Plataforma *Moodle*.

Com isso, os estudantes passaram a assimilar as ferramentas tecnológicas e os recursos de navegabilidade disponíveis, bem como reconhecer a otimização da consulta aos materiais pedagógicos. No entanto, se por um lado, a Plataforma *Moodle* oferece uma pluralidade de recursos midiáticos que estabelece um diferencial no aprendizado na *web*, por outro lado, ela ainda impõe certas limitações, a exemplo da postagem de materiais, que não pode ultrapassar 8Mb, inviabilizando o uso dos recursos videográficos. Nesse caso, a solução foi a criação de um canal no *YouTube* com link no ambiente virtual.

### **Ações na disciplina de Introdução à Tridimensionalidade**

A disciplina de Introdução à tridimensionalidade abrange, além do estudo teórico relacionado à escultura na História da Arte e na produção contemporânea, tradicionalmente, em práticas manuais que demandam bastante tempo, tanto de planejamento quanto de execução dos trabalhos propostos.

Usualmente, uma disciplina envolvendo o estudo da escultura tem seu centro apenas no ateliê e é amparada no estudo teórico de algum livro sobre escultura, que tenha no seu autor um formulador dos modos tradicionais de trabalhá-la. Essas práticas são relacionadas à apresentação dos processos técnicos e modos de pensar ligados às origens históricas da escultura, fato que não inviabiliza a utilização dos mesmos para práticas atuais. Desta maneira, faz-se necessário simultaneamente um aporte histórico, teórico-crítico e prático que esteja em sintonia com questões contemporâneas da arte.

Considerando esta premissa, poderíamos nos questionar: o que faz uma disciplina tão eminentemente prática num projeto que utiliza um

ambiente virtual de aprendizagem? A resposta nos traz outra pergunta: E por que não? Queremos em pleno século XXI, ainda trabalhar a escultura de forma tradicional, depois de Rosalind Krauss e seu conceito ampliado de escultura? De acordo com Krauss (1984, p. 135):

O campo ampliado é, portanto, gerado pela problematização do conjunto de oposições, entre as quais está suspensa a categoria modernista escultura. Quando isto acontece e quando conseguimos nos situar dentro dessa expansão, surgem, logicamente, três outras categorias facilmente previstas, todas elas uma condição do campo propriamente dito e nenhuma delas assimilável pela escultura. Pois, como vemos, escultura não é mais apenas um único termo na periferia de um campo que inclui outras possibilidades estruturadas de formas diferentes. Ganha-se, assim, “permissão” para pensar essas outras formas.

Assim, ao permitirmo-nos este desbravamento proposto por Rosalind Krauss a se pensar outras formas e espaços para a escultura, tomamos este desafio no ambiente AVA-AV, para trabalhamos no sentido de fornecer subsídios para complementar as lacunas que por vezes surgem, devido ao curto tempo hábil para trabalhar estas questões em toda sua complexidade, na sala de aula.

Neste sentido o AVA-AV, aplicado a esta disciplina, possibilita um local de consulta de referências e de armazenamento e divulgação dos trabalhos produzidos pelos estudantes, os quais podem ser revistos e discutidos através das diferentes ferramentas disponíveis na Plataforma – como os fóruns e tarefas – ampliando as possibilidades de compreensão e assimilação dos conteúdos desenvolvidos nas oficinas. Estando as disciplinas abordadas no presente projeto integradas ao AVA-AV, optamos por manter a identidade visual do curso também nestas novas disciplinas em implementação.

Quanto à imagem da identidade visual (fig. 1), escolhemos a



fotografia de uma escultura de Louise Bourgeois (*Maman*, 1999) que, ao mesmo tempo em que se relaciona aos processos escultóricos estudados na disciplina de Introdução à Tridimensionalidade, os quais são abordados em relação às primeiras imagens escultóricas reconhecidas como tal (da pré-história e das antigas civilizações mesopotâmicas), recontextualiza estes conteúdos em relação à contemporaneidade, oferecendo uma conexão entre passado e futuro, técnica e linguagem, através do diálogo com o espaço e o corpo do fruidor.



**Figura 1** Banner de apresentação da disciplina. Com imagem da obra *Maman*, de Louise Bourgeois, 1999. Fonte: AVA-AV, 2011.

Esta relação está presente na arte desde os anos 1960/70 quando a fenomenologia de Merleau-Ponty<sup>5</sup> contribuiu para ampliar o conceito e as relações de nosso corpo com o espaço circundante. As esculturas colocam-se cada vez mais em contato direto com o ambiente, quando não dificultando nossa livre movimentação, como é o caso do *Arco Inclinado* (1981), de Richard Serra (fig. 2).

---

<sup>5</sup> MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2001.



**Figura 2** Arco Inclinado, de Richard Serra (1981). Fonte: Site da PBS (<http://www.pbs.org/>)

Entendemos que a imagem desta imensa aranha em metal se justifica e fala de todas estas questões e principalmente ao nos trazer a escala humana como compreensão de “estarmos no mundo” e com ele interagirmos. Além deste fator mais conceitual, a imagem foi escolhida pela clareza de visualização, o forte contraste faz com que a figura se destaque do fundo, apesar de sua pequena dimensão.

A disciplina foi organizada em tópicos, sendo eles: “A transição do plano bi ao tridimensional”, “História da Escultura”, “Conceitos em tridimensionalidade”, “Experiências Tridimensionais: Talha” e “Experiências Tridimensionais: Cerâmica”.

No primeiro tópico, “A transição do plano bi ao tridimensional”, o foco é voltado para uma aproximação dos estudantes – até então habituados a trabalhar com desenho, pintura e outras manifestações planas – ao pensamento tridimensional, um deslocamento desta reflexão somente em relação ao plano (de duas dimensões apenas, altura e largura) para um o espaço em seu sentido mais amplo. Este é o primeiro

passo para se pensar nas possibilidades tridimensionais, as quais seriam abordadas em seguida. O primeiro trabalho prático realizado em sala de aula em relação a este assunto foi a exploração de planos (como as folhas de papel com que já estavam habituados nas aulas de desenho) ou linhas enquanto objetos (amassados, dobrados, costurados e etc).

Para contextualizar visualmente estas experimentações no espaço foram usados, além de imagens de alguns artistas historicamente reconhecidos por já haverem abordado estas questões limítrofes entre manifestações planas e tridimensionais – como Mira Schendel, Amilcar de Castro, e tantos outros – alguns vídeos disponíveis no *YouTube* que se referem à mesma temática, porém por outras vias, de forma a enriquecer a reflexão. São eles: uma animação tridimensional da pintura *Guernica* (1937), de Pablo Picasso<sup>6</sup> - espécie de passeio ficcional “por dentro” do quadro, através da atribuição arbitrária de volume às figuras planas da tela original – e *Animorfos*<sup>7</sup>, um trabalho de design de vestuário dos estudantes da Universidade Pontifícia Bolivariana (UPB), na Colômbia. Este último utiliza-se da matéria prima plana mais comum ao cotidiano, especialmente ao dos estudantes de arte (papéis) para produzir peças de vestuário através de origami, apresentados através de uma performance em vídeo, com música. O vídeo nos interessa ao ensino de arte por seu uso pouco convencional dos materiais, assim como pelo cruzamento fértil de várias áreas de conhecimento, apresentando e instigando a buscar territórios inexplorados.

Paralelamente, a turma estava estudando um livro com uma abordagem primariamente técnica sobre escultura antiga dos povos

---

<sup>6</sup> Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=eKVCov-XFXw>; Acesso 21 de julho de 2011.

<sup>7</sup> Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=7bBtMA2miHc>; Acesso 21 de julho de 2011.

mesopotâmicos. Outra vantagem do ambiente virtual de aprendizado em momentos como esse é que a linearidade dos assuntos é facilmente maleável, através da navegabilidade anárquica instaurada pelas hipermídias. Desta maneira, várias questões coabitam o mesmo espaço, e acabam por perpassar umas às outras. Isto é muito natural, visto que a disciplina possui um foco que prioriza certas reflexões sobre a arte. Por vezes é após a aula, quando as informações são decantadas, que surgem as dúvidas, e estas podem ser compartilhadas nos fóruns referentes aos tópicos.

Percebemos como tarefa dos tutores instigar estas aproximações e reformulações dos conteúdos sempre que estes apresentam este potencial de fricção. Por isso, no tópico a seguir, “História da Escultura”, no qual, como o nome sugere, seria dado um enfoque com base em livros e textos de história da arte, os tutores lançaram questões aos fóruns com respeito ao tópico anterior, da percepção de planos e espaços, em relação ao contexto abordado no livro *Escultura* (WITTKOWER, 1989), reforçando a costura entre estes conteúdos. A partir das respostas destes estudantes, estas conversas puderam ter seguimento através de palavras e imagens – visto que o terreno das artes visuais é feito primariamente disto mesmo, de imagens – havendo então nestes fóruns esta vantagem discursiva de possibilitar a ilustração dos contextos teóricos diretamente com imagens (ou vice-versa). Também neste mesmo tópico incluímos textos resumidos baseados em livros sobre escultura, principalmente sobre as técnicas que estavam sendo utilizadas neste momento no atelier (a Talha, que seria o próximo tópico desenvolvido).

Em “Conceitos em tridimensionalidade” reforçamos novamente o aporte teórico da Plataforma, oferecendo aos acadêmicos acesso a textos de críticos e teóricos da arte, com visões diferenciadas sobre os mesmos

assuntos. Também utilizamos o ambiente virtual de aprendizado para disponibilizar cópias dos *slides* utilizados em sala de aula pela professora, de forma que os acadêmicos podem rever estes conteúdos sempre que julguem necessário, fato que também torna facultativa a anotação destas informações durante a aula presencial.

### **Ações na disciplina de Introdução à Imagem em Movimento**

A disciplina de Introdução à Imagem em Movimento em razão da especificidade dos estudos na área do audiovisual, tem nos *links* de acesso ao canal do projeto no *YouTube* a sua principal ferramenta utilizada no ambiente.

A estruturação das informações, como já mencionado anteriormente, segue o modelo composto por fórum de notícias, plano de ensino, sugestões de leitura e vídeo sobre a navegabilidade no AVA-AV. Porém, com vistas a facilitar a interatividade entre estudantes, tutores e professores, foi acrescido à grade padrão o *Fórum Café*, espaço que promove informações a respeito da produção audiovisual em geral, bem como a divulgação de eventos e festivais na área de cinema e vídeo.

Em relação à identidade visual (fig. 3), escolhemos a obra *Open My Glade* (2000), da videoartista suíça Pipilotti Rist. A criação consiste na projeção de vídeos numa tela de alta definição, localizada no alto de um prédio na Avenida *Times Square*, em Nova Iorque. Isso conecta as novas possibilidades de expressão através dos recursos videográficos, uma arte pública e digital rompendo com os espaços instituídos do sistema das artes, o que serve de estudo para as transformações e apropriações das imagens em movimento desde os primeiros experimentos no século XIX.



**Figura 3** Banner de apresentação da disciplina. Com imagem da obra *Open My Glade*, de Pipilotti Rist, 2000. Fonte: AVA-AV, 2011.

Os dezessete tópicos de conteúdos, obtidos através do plano de ensino, são disponibilizados para os estudantes, conforme os professores avançam nas discussões. Os assuntos abordados contemplam dos primeiros experimentos audiovisuais até a realização de um projeto em vídeo, assim hierarquizados: “Pesquisas que antecederam a criação do cinematógrafo: origens históricas”; “Primeiras máquinas de imagem em movimento”; “Pré-cinema e seus pioneiros”; “Invenção do cinema: mostraçã, atraçã, narrativa, espetáculo”; “Narrativa no cinema: primeiras experimentações”; “Transformações do olhar: pintura, fotografia e cinema”; “Cinema das vanguardas expressionista e surrealista”; “Vanguardas Russas”; “Dziga Vertov e *Um homem com uma câmara*”; “Elementos poéticos dos códigos cinematográfico e videográfico: histórico e evoluçã das imagens”; “Cinema não-narrativo, experimental, expandido e estrutural”; “Documentário e dispositivo”; “Vídeo experimental: histórico internacional e Brasil”: “Análise de imagens em movimento”; “Estudo do funcionamento de videocâmeras e *softwares* de edição”; “Exercícios e técnicas de captaçã de imagens em movimento” e “Etapas de realizaçã de um audiovisual: pré-produçã, produçã e pós-

produção”. A seguir, trataremos dos tópicos estudados até o momento, visto que a disciplina é anual e alguns conteúdos serão tratados ao final do segundo semestre letivo.

O primeiro tópico, “Pesquisas que antecederam a criação do cinematógrafo: origens históricas” teve início com as discussões geradas a partir do texto *A invenção do cinema*, baseado nos estudos do crítico Dejean Magno Pellegrin. Como texto de apoio, foi trabalhado o livro *The human figure in motion*, apresentando os experimentos de Eadweard Muybridge. A seguir, no tópico “Primeiras máquinas da história do cinema”, os estudantes tiveram contato com os primeiros dispositivos de imagens em movimento, como a lanterna mágica, taumatrope, fenacistiscope, zootrope, filioscope, praxinoscope, dentre outros, até chegar ao cinematógrafo dos Irmãos Lumière.

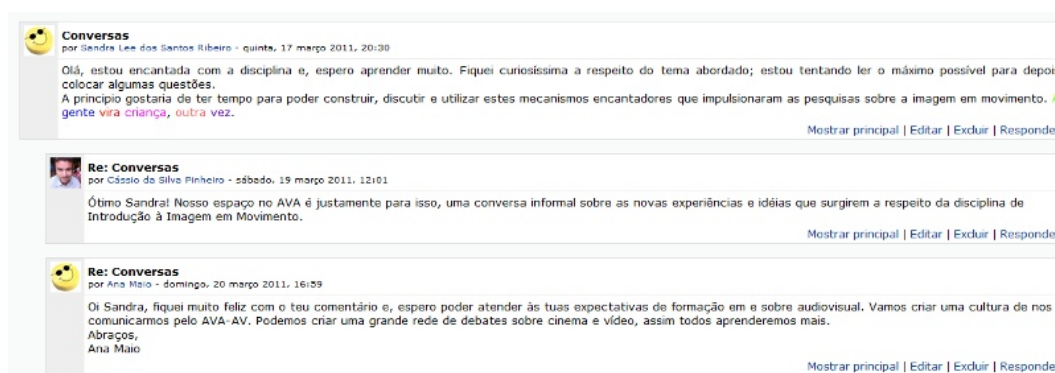
Para incentivar as discussões sobre os conteúdos e a troca de informações, foi criado o fórum “Leituras e conversas”, no qual cada estudante pode compartilhar suas primeiras impressões sobre o que estava lendo. Dessa forma, tivemos a oportunidade de perceber como cada acadêmico interage com a Plataforma, que visão ele tem sobre a disciplina e seus apontamentos sobre as leituras realizadas.

Na primeira semana foi notada uma participação pouco expressiva no fórum. Posteriormente, organizou-se uma aula de capacitação dos estudantes na Plataforma, através da qual procuramos solucionar dúvidas, atualizar os cadastros e fornecer apoio técnico ao uso do ambiente virtual. A partir desta capacitação, percebemos uma maior participação no ambiente e no fórum, ferramenta colaborativa amplamente utilizada no AVA-AV<sup>8</sup>. Aos poucos, os estudantes

---

<sup>8</sup> Além dos fóruns de discussão, também são utilizadas as seguintes ferramentas colaborativas: lições (abertas ou fechadas), links para arquivos e sites e diretórios para documentos e imagens.

compartilhavam suas leituras, sempre com a observação dos professores e tutores. Logo surgiram os questionamentos e a possibilidade de tecer analogias entre o cinema e as outras linguagens artísticas, familiarizando o conteúdo da disciplina e possibilitando análises e relações a partir das respostas dos acadêmicos.



**Figura 4** Interface do fórum “Leituras e conversas”, que propôs uma ambientação na Plataforma, com destaque para o diálogo estabelecido entre estudante – tutor – professora. Fonte: AVA-AV, 2011.

Por meio das mediações estabelecidas, o estudante é incentivado à pesquisa a partir dos próprios questionamentos e da aprendizagem através das contribuições dos colegas. Como afirma Lévy (1999, p.171) a respeito da aprendizagem cooperativa:

O professor torna-se um animador da inteligência coletiva dos grupos que estão ao seu encargo. Sua atividade será centrada no acompanhamento e na gestão das aprendizagens: o incitamento à troca dos saberes. A mediação relacional e simbólica, a pilotagem personalizada dos percursos de aprendizagem etc.

Dentro dessa perspectiva, a disciplina de Introdução à Imagem em Movimento oferece ao educando o suporte pedagógico, conteudístico, conceitual e tecnológico necessário à complementaridade do ensino



presencial. Não só via fórum, como também disponibilizando conteúdos através das ferramentas colaborativas disponíveis na Plataforma.

Para o tópico “Pré-cinema e seus pioneiros”, foram utilizados cinco DVDs que contam a história dos primórdios do cinema, intitulados *The Movies Begin*. Três deles foram resenhados pela equipe do projeto para que os estudantes pudessem fazer consultas, posteriormente. Já os conteúdos relativos à “Invenção do cinema: mostraçã, atraçã, narrativa, espetáculo” constituíram-se de uma série de *links* para textos de autores como Jacques Aumont, Jean-Claude Bernadet e Andre Bazin. Este foi o primeiro tópico a utilizar uma proposta de tarefa, avaliada e fechada, na qual os estudantes deveriam responder a uma série de questões via *Moodle*.

Além dos *links* para textos, o tópico “Cinema das vanguardas expressionista e surrealista” também disponibilizou uma série de trechos de filmes trabalhados pelo professor em sala de aula, e que poderiam ser acessados pelos estudantes posteriormente, para estudo e resolução de tarefas.

O máximo de aproveitamento dos recursos da Plataforma visto até então, está presente nos tópicos “Vanguardas Russas”, “Dziga Vertov e *Um homem com uma câmara*” e “Elementos poéticos dos códigos cinematográfico e videográfico: histórico e evolução das imagens”. Além da estrutura composta por textos base e padrão, *links*, fóruns e tarefas, o diferencial desses conteúdos está na forma como foram abordados em sala de aula. Ao invés de utilizar o *Moodle* como apoio posterior às aulas, a professora empregou o AVA-AV como recurso direto, trabalhando presencialmente o que estava disponibilizado *online*.

Para cada assunto trabalhado, era aberto um fórum de discussão, para que os estudantes pudessem tirar dúvidas e deixar suas impressões

sobre o que foi aprendido durante a aula. Trechos de filmes em ordem cronológica, obras relacionadas e textos ajudavam a compreensão acerca da obra de cineastas como Sergei Eisenstein e Dziga Vertov. Como forma de exemplificar visualmente os elementos do código cinematográfico, abordados por Angelo Moscardelli no livro *Como ver um filme* (1985), foram dispostas várias sequências de filmes significativos, através dos quais foram estudados conceitos, como planos, ângulos, movimentos de câmera e tipos de montagem.

Os demais tópicos da disciplina serão trabalhados no decorrer do ano, buscando articular, cada vez mais, o apoio da Plataforma em sala de aula e a oferta de recursos para propiciar a aprendizagem dos estudantes, levando em consideração a convergência entre o plano de ensino original e as expectativas individuais e coletivas da turma, já que é no segundo semestre que se intensifica o trabalho com as videocâmeras e as etapas de produção audiovisual.

### **Considerações finais**

Após os esforços da equipe para aperfeiçoar fatores ergonômicos da Plataforma, capacitar os acadêmicos ao uso da mesma e incentivar o seu uso de diversas maneiras, houve uma adesão progressiva das turmas ao *Moodle*, através dos fóruns de discussão, da apresentação dos resultados dos trabalhos e do acesso facilitado aos conteúdos.

A contextualização dos conteúdos com materiais disponíveis na internet, como vídeos no *YouTube*, artigos selecionados pelos professores e tutores, imagens de trabalhos artísticos que complementam conceitos e práticas da sala de aula, a criação de fóruns de debate que podem ser acessados pelos estudantes, todas estas atividades potencializam o ensino presencial. De maneira semelhante, constatamos a assimilação

dos estudantes às hipermídias que compõem o ambiente de estudo, utilizando *links* para textos ou imagens de artistas, ou mesmo apropriando-se de sites como o *YouTube* para a apresentação de trabalhos.

Nos fóruns, os estudantes também compartilham suas pesquisas feitas na rede, as quais são colocadas em debate acerca de sua pertinência, em relação aos conteúdos que já fazem parte dos saberes aceitos e englobados pela academia. Temos aqui uma vantagem na dinamização dos debates, possibilitando que o estudante exponha suas ideias a partir de outros referenciais, mas sem perder o foco norteador da História da Arte. Nestas situações, a atuação dos tutores é no sentido de mediar essas visões e manter este foco. Do atrito entre as duas percepções (a multiplicidade da internet e o discurso acadêmico clássico) podem surgir diálogos frutíferos.

O projeto encontra-se em desenvolvimento e a equipe de trabalho continua suas atividades com o intuito de apresentar soluções pedagógicas aos novos desafios que vão se apresentando. Através das reuniões, continuam sendo produzidas propostas de trabalho com vistas à apropriação das ferramentas tecnológicas, como suporte aos processos de aprendizagem na interação entre o ensino presencial e à distância.

Os AVA-AV, em estreita sintonia com os novos paradigmas epistemológicos da educação, é um espaço de aprendizagem que privilegia a co-construção do conhecimento, a interatividade, a intersubjetividade, a autonomia e o alcance de uma consciência crítica nos indivíduos. Portanto, implica em uma nova concepção do conceito de ambiente para a aprendizagem.

Nosso maior desafio é escolher para um determinado contexto e situação de aprendizagem, o modo mais eficaz de assegurá-la, e

selecionar o recurso tecnológico mais adequado a esse fim. Desse modo, o ambiente virtual de aprendizagem colaborativa – lugar onde as informações visuais dos projetos são acessadas, anexadas e alteradas, individualmente ou em grupo, de forma síncrona ou assíncrona – deve suportar o uso de imagens fixas (fotografias) e em movimento (filmes e vídeos), com a finalidade de alcançar as seguintes funções:

- a) objetos de estudo da aprendizagem baseada em problemas,
- b) objetos de estímulo à criação e análise de imagens.

Tal estratégia do AVA-AV visa assegurar a integração entre teoria e prática dos conteúdos abordados, bem como enfatizar a linguagem visual, através do uso de sistemas de signos não-verbais, diferenciando-se dos ambientes virtuais de aprendizagem que se centram basicamente no uso da comunicação verbal. Assim, o tema “ambiente virtual como espaço para aprendizagem” contribui na relevância da pesquisa, na medida em que reconhecemos que as ações educativas do AVA-AV não podem se pautar numa mera reprodução das práticas do ensino presencial, pois tal fato confirmaria, entre outros aspectos, uma subutilização dos dispositivos tecnológicos.

Diferentemente disso, sustenta-se a necessidade de renovação e atualização dos métodos pedagógicos, defendendo-se assim, uma aprendizagem mediada por tecnologias audiovisuais de informação e comunicação, para as quais os parâmetros históricos, no Brasil, ainda se mostram em pleno processo de construção. Desse modo, esse trabalho só se atualiza se constituído por espaços intersubjetivos, com uma equipe multidisciplinar, na qual incluam-se coordenadores de áreas, professores, informatas, tutores, monitores, todos voltados à integração de uma idéia maior, ou seja, ampliar as condições de aprendizagem e de construção sócio-individual do conhecimento.

## Referências

DUTRA, L. F.; MAIO, Ana Z. F. *O ensino de arte diante das tecnologias contemporâneas*. Palíndromo, v. 1, p. 40-63, 2009.

KRAUSS, Rosalind. *A escultura no campo ampliado*. Rio de Janeiro: Revista da Gávea, 1984.

\_\_\_\_\_. *Caminhos da Escultura Moderna*. Tradução: Julio Fischer. 2ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MAIO, Ana Z. F. O espaço da experiência e as histórias de vidas: relatos do Ambiente Virtual de Aprendizagem em Artes Visuais. In: Anais do II Simpósio Jornadas de Historias de Vida en Educación, 2011, Málaga, Espanha: Universidade de Málaga, 2011.

\_\_\_\_\_. **Um modelo de núcleo virtual de aprendizagem sobre percepção visual aplicado às imagens de vídeo: análise e criação**. Florianópolis: UFSC, 2005. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção), Universidade Federal de Santa Catarina, 2005.

MAIO, Ana Z. F.; DUTRA, L. F. *O ensino de arte diante da inovação tecnológica: um relato do ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais da FURG*. In: III Congresso Internacional de Arte, Novas Tecnologias e Comunicação, 2009, Aveiro, Portugal: Universidade de Aveiro, 2009. p. 209-212.

\_\_\_\_\_. *Da janela da alma ao ciberespaço: ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais*. Revista Digital do LAV Laboratório de Artes Visuais, v. 1, p. 1-17, 2008.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2001.

\_\_\_\_\_. *O olho e o espírito*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

ROMEI, Francesca. *A história da escultura, da pré-história aos nossos dias*. Coleção Os mestres da arte. Porto: Porto Editora, 2000.

WITTKOWER, Rudolf. *Escultura*. Tradutor: Jefferson Luis Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

**Ana Zeferina Ferreira Maio**

Doutora em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (2005), Mestre em Artes Visuais com ênfase em História, Teoria e Crítica pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1999), Especialista em Arte-Educação com terminalidade em Artes Plásticas pela Universidade Federal de Pelotas (1992), Graduada em Educação Artística Licenciatura de Primeiro Grau (1985) e Licenciatura Plena (1988) pela Fundação Universidade Federal do Rio Grande. Professora Adjunta do Curso de Artes Visuais Licenciatura e Bacharelado, do Instituto de Letras e Artes da Universidade Federal do Rio Grande.

**Alice Porto dos Santos**

Possui graduação em Bacharelado em Artes Visuais pela Universidade Federal de Pelotas (2009). Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Artes Plásticas, atuando principalmente nos seguintes temas: desenho, gravura, divulgação científica e rádio universitária.

**Cláudio Tarouco de Azevedo**

Professor do curso de Artes Visuais - Licenciatura e Bacharelado da Universidade Federal do Rio Grande - FURG e doutorando em Educação Ambiental no Programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental - PPGEA da FURG, bolsista CAPES. Possui mestrado em Educação Ambiental e é graduado em Artes Visuais Licenciatura pela FURG. É integrante do Grupo de Pesquisa em Fotografia e Educação - Photographiein/UFPel. Tem experiência na área de Educação, atuando principalmente nos seguintes temas: linguagens audiovisuais, educação ambiental, mídia, devir-animal e processos de criação.

**Lidiane Fonseca Dutra**

Mestre em Educação Ambiental pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental da Universidade Federal do Rio Grande - FURG. Graduada em Artes Visuais - Licenciatura pela mesma Instituição. Atua como Gestora de Produção de Material Didático no Núcleo de Design e Diagramação da Secretaria de Educação a Distância da FURG. Desenvolve pesquisas relacionadas à Educação Estética, com foco na linguagem do desenho e suas interfaces com a Educação Ambiental. Possui produção voltada à área da ilustração, design e design instrucional.