

---

## **Realidade virtual no ensino de arte: promoção de integração social e cultural por meio da recriação imersiva de imagens artísticas<sup>1</sup>**

Luciano Dantas BUGARIN<sup>2</sup>  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, RJ

### **RESUMO**

Um eixo do ensino de arte é o contato do aluno com espaços culturais. Se, por um lado, temos uma exclusão social que impede que cidades sejam multiculturais, com acesso livre de cidadãos a todos os espaços, por outro lado, a escola pode não conseguir assegurar esse direito aos alunos devido às dificuldades estruturais. A partir de uma pesquisa exploratória e práticas realizadas em aula, objetiva-se apontar um caminho para que a realidade virtual sirva como uma tecnologia facilitadora da democratização do contato com a arte, algo primordial no ensino artístico. Assim, contribui-se na construção da cidadania do aluno por meio da redução da desigualdade no acesso à um capital cultural.

**PALAVRAS-CHAVE:** ensino de arte; exclusão social; realidade virtual; construção da cidadania; capital cultural.

### **INTRODUÇÃO**

Uma das mais relevantes dificuldades inerentes ao ensino de arte na Educação Básica, no ensino público brasileiro, é a viabilidade de promover o contato, a presença e a ocupação dos estudantes em espaços culturais e artísticos. Dentre alguns obstáculos que existem para que essas visitas escolares ocorram estão a possibilidade de transporte adequado, equipe a disposição para acompanhar o trajeto, tempo disponível e estrutura para promover alimentação complementar.

Aponta-se que há uma necessidade que essa experiência aconteça durante a trajetória estudantil, pois se ela não ocorrer por meio da escola, a apropriação dos aparelhos culturais pelos alunos poderá simplesmente não suceder-se. Desse modo, temos como resultado um descompasso na formação desses estudantes como o não desenvolvimento de uma sensação de pertencimento à uma cidade e sua vida cultural (Cheibub; Eugenio, 2020).

Embora, historicamente o surgimento dos museus tenha contribuído inicialmente na promoção de uma maior acessibilidade às obras de arte (Benjamin, 1985), percebe-se que em um país com alta desigualdade social como o Brasil, o acesso ao lazer e o turismo como parte da vida social é negado a grande parte da população (Silva; Araujo, 2022). A

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação, XXIV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutorando em Educação (PPGE-UFRJ). Mestre em Cinema e Audiovisual (PPGCINE-UFF). Professor de artes plásticas (SME-RJ). [lucianobugarin@ufrj.br](mailto:lucianobugarin@ufrj.br); [luciano.bugarin@rioeduca.net](http://luciano.bugarin@rioeduca.net).

---

escola, nesse sentido, pode assegurar o acesso do estudante a um capital cultural por meio de uma formação cidadã, ao promover visitas à espaços culturais.

Afinal, essa desigualdade social acaba tendo como consequência, em determinados grupos, o estigma de um não pertencimento. Ou seja, o direito à cidade de muitas pessoas é ignorado. Estudantes de escola pública, especialmente quando uniformizados e sem a condução de professores, sofrem preconceito e são rechaçados em lugares públicos por suas identidades e condições (Santos; Fialho, 2019).

Embora, atualmente, seja notável o quanto as tecnologias de comunicação podem estar associadas à uma democratização de acesso à arte e cultura em geral, em contrapartida há uma discrepância no que se diz respeito à acessibilidade às tecnologias e mídias digitais. Afinal, há uma grande desigualdade neste acesso (Aidar, 2021).

Desse modo, a escola se mostra como lugar fundamental na divulgação de um acesso mais democrático à uma formação cultural por meio do uso de tecnologias de comunicação. Dentre elas, aponta-se como exemplo, o uso da realidade virtual como dispositivo de apreciação estética a partir de recriações imersivas em 360º de pinturas da história da arte, no ensino artístico.

Esse trabalho tem como objetivo apontar um caminho para que a realidade virtual sirva como uma tecnologia facilitadora da democratização do contato do aluno, da escola pública, com a imagem artística. Em um tempo de sociedades e culturas híbridas, a escola pode promover a quebra de hierarquias e ressignificações de determinadas hegemonias sobre bens culturais e coleções. Ao facilitar o acesso dos estudantes à mobilidade virtual, possibilita-se uma formação cultural que trespassa os limites impostos pela falta de infraestrutura e pela desigualdade na mobilidade de imagens.

## **METODOLOGIA**

O tema deste trabalho é um recorte de uma pesquisa de doutorado em andamento sobre as possibilidades pedagógicas presentes em um diálogo intermediário entre pintura, cinema e realidade virtual no ensino de arte na Educação Básica. Utilizou-se uma metodologia qualitativa de pesquisa exploratória bibliográfica, objetivando a valorização da subjetividade dos trabalhos encontrados em vista a apontar direções de futuros estudos.

## **CIDADANIA E INTEGRAÇÃO SOCIAL**

---

Museus e espaços culturais possuem uma função extremamente importante ao promover uma integração social dos cidadãos com manifestações culturais e estimular oportunidades de exercitar e ressignificar a alteridade da visão particular individual (Pinto, 2012). Quando há uma restrição no acesso democrático a esses equipamentos culturais, temos uma exclusão social e cultural que atinge uma parcela da sociedade que acaba por experienciar uma sensação de não pertencimento a estes espaços que são essenciais para a formação cultural e exercício cidadão.

Ao vivenciarem a cidade onde vivem, os cidadãos movimentam-se e consomem diversos espaços urbanos, que são aceitos como um direito deles, reduzindo o sentimento de não pertencimento a determinados locais, percebido principalmente por pessoas que se encontram à margem da sociedade (Cheibub; Eugenio, 2020, p. 67, tradução nossa<sup>3</sup>).

Então, por um lado, os estudantes podem ter seus direitos a uma mobilidade cultural restringidos por esta desigualdade social e por outro lado, a escola pode não ser capaz de assegurar esse acesso devido às dificuldades estruturais, burocráticas, financeiras e logísticas. A limitação dessa mobilidade ameaça o exercício de uma plena cidadania por parte desses alunos (Santos, 1987).

A realidade virtual pode ser percebida, nesse contexto, como uma tecnologia facilitadora da democratização do contato com a arte, o que é algo primordial no ensino artístico. Algo que já é atualmente promovido por diversos museus por meio de uma socialização digital, em vista a um maior engajamento por parte do público com seus acervos de modo imersivo e interativo (Bugarin, 2022).

## **REALIDADE VIRTUAL E EXPERIÊNCIA ESTÉTICA**

Diversos museus e espaços culturais utilizam a recriação imersiva de pinturas de história da arte como estratégia de disponibilizar seus acervos para além de seus espaços físicos. “O objetivo é atrair a atenção do público e mantê-la ao longo da experiência, apresentar o artista, seu trabalho e gerar no público um interesse por sua arte e sua história” (Velásquez, 2018, tradução nossa<sup>4</sup>)

---

<sup>3</sup> “When experiencing the city where they live, citizens move and consume several urban spaces, which are accepted as their right, reducing the sense of not belonging to certain locations, perceived mainly by people who are on the margins of society”.

<sup>4</sup> “L’objectif est d’appeler l’attention du public et la maintenir tout au long de l’expérience, présenter l’artiste, son oeuvre et à générer chez le public un intérêt pour son art et son histoire”.

---

Na aula de arte, a realidade virtual que recria de forma imersiva pinturas pode funcionar como um dispositivo de comunicação audiovisual tecnológico que transforma o modo do estudante vivenciar a experiência estética do contato com a imagem artística. Essa leitura interativa das obras expande as sensações da espectralidade geradas na recepção de uma pintura. A apreciação passa a ser menos contemplativa, tornando-se mais ampla e participativa, permitindo que o aluno crie sua própria relação com a obra através de experiências de enorme riqueza, estendendo assim seu alcance e contemplação. “O espectador não está mais diante de uma ‘janela’ para apreciar a obra, e sim diante de uma ‘porta aberta’, por onde ele entra para viver a obra” (Rossi, 2009, p. 17).

### **REALIDADE VIRTUAL E MULTICULTURALIDADE**

A maior acessibilidade que as novas tecnologias vêm proporcionando, oportunizam ações criativas e inovadoras, facilitando o acesso a dispositivos estabelecidos na cultura de massa e quebram um padrão da estrutura sócio-cultural hierarquizada, causando sua hibridização com a cultura popular.

(...) esses novos recursos tecnológicos não são neutros, nem tampouco onipotentes. Sua simples inovação formal implica mudanças culturais, mas o significado final depende dos usos que lhes atribuem diversos agentes. Nós os citamos neste lugar porque fendem as ordens que classificavam e distinguiam as tradições culturais, enfraquecem o sentido histórico e as concepções macroestruturais em benefício de relações intensas e esporádicas com objetos isolados, com seus signos e imagens (Canclini, 2011, p. 307).

A realidade virtual refere-se a uma forma de simulação interativa, onde o espectador tem a percepção de se encontrar imerso em um ambiente gerado por computação gráfica (Lévi, 1999). Se no Brasil, temos uma exclusão social que impede que cidades possam ser verdadeiramente multiculturais, onde o acesso dos cidadãos é livre à todos os espaços, a escola pode utilizar esta comunicação multimídia em prol de uma educação que promove a vivência de uma mobilidade cultural a partir de uma imersão que é móvel e imóvel ao mesmo tempo. “O ciberespaço é um espaço de fluxos. Ele nos coloca em meio a processos de mobilidade imóvel, ou imobilidade móvel, de contatos sem presença física, de deslocamentos imaginários” (Lemos, 2002, p. 23).

Nota-se, inclusive, como essa utilização contribui para um acesso de estudantes de escolas em cidades que não dispõe de qualquer tipo de museu ou espaço cultural. Desse

---

modo, a utilização da realidade virtual na escola pode contribuir para mudar uma realidade injusta, onde grande parte da população é privada de uma vida cultural plena. Promove-se, desse modo, um acesso mais democrático, engajado e imersivo no contato com a arte.

### **ESPAÇO DE IMERSÃO E ESPAÇO DE ESPERA**

É importante frisar que embora exista, atualmente, uma grande oferta de dispositivos de baixo custo e de fácil fabricação como o *Google Cardboard*<sup>5</sup> e o *VR Box*, a utilização desse equipamento depende da disponibilidade de um aparelho celular. Isso limita o número de alunos que podem realizar a experiência simultaneamente. Pois, embora uma escola possa ter, por exemplo, à disposição dez dispositivos de realidade virtual, dificilmente terá dez aparelhos celulares para este fim.

A solução pode acabar sendo ter que fazer os alunos esperarem pela sua vez de adentrar o espaço de imersão. Esse espaço de espera, onde o estudante não sabe o que ele irá vivenciar, pode gerar uma expectativa que dentro desse contexto pode ser promissora (Rendón; Singh, 2023). Afinal, o engajamento da interatividade virtual e a sensação de construção de sentido a partir da própria experiência estética (Parente *apud* Maciel, 2009) facultam um potencial inovador desta espera.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A realidade virtual possibilita uma integração imersiva e significativa entre mobilidade cultural, experiência estética e exercício cidadão por meio de uma tecnologia de comunicação virtual. Por meio do contato temporário interativo ao adentrar o universo recriado e expandido de uma pintura, um aluno pode criar uma relação própria e profunda com ela. Assim, é possível contribuir com a construção de sua cidadania por meio da redução de uma desigualdade no acesso à um capital cultural.

Aponta-se como desdobramento futuro a possibilidade de desenvolvimento de um projeto pedagógico que utilize a realidade virtual em prol de uma atualização tecnológica, do uso de dispositivos de comunicação no ensino artístico. Além disso, pode-se contribuir, nesse sentido, na busca por um caminho que seja pedagogicamente adequado

---

<sup>5</sup> *Google Cardboard* é um dispositivo de realidade virtual desenvolvido pela *Google* em 2014 para utilização da tecnologia da Realidade Virtual HMD com aparelhos de *smartphone*. Ele se caracteriza por ser feito de papelão dobrável e visa a ser um dispositivo de baixo custo para incentivar o interesse e estimular a acessibilidade e o desenvolvimento da tecnologia da realidade virtual.

para que tecnologias de comunicação sejam aproveitadas em sala, sob um ponto de vista exclusivamente pedagógico e não tecnicista.

## REFERÊNCIAS

AIDAR, G. Acessibilidade e ações educativas inclusivas em museus: a experiência da Pinacoteca de São Paulo. In: ROCHA, J. N. (org.) **Acessibilidade em museus e centros de ciências: experiências, estudos e desafios**. Rio de Janeiro : Fundação Cecierj/Grupo Museus e Centros de Ciências Acessíveis (MCCAC), 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.

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, 2022.

CANCLINI, N. G. **Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: EdUSP, 2011.

CHEIBUB, B.; EUGENIO, J. I live here, but I've never been inside it: narratives on social tourism of the homeless population in the metropolitan area of Rio de Janeiro, Brazil. In: NOGUEIRA, M. A. F.; MORAES, C. M. S. (orgs.) **Brazilian mobilities**. Abingdon, Nova York: Routledge, 2020.

LEMONS, A. **Cultura das redes: ciberensaios para o século XXI**. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia, 2002.

LÉVI, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACIEL, K. (org.). **Transcineas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

PINTO, J. R. O papel social dos museus e a mediação cultural: conceitos de Vygotsky na arte-educação não formal. **Palíndromo**, Itacorubi, n. 7, p. 81-108, 2012.

RENDÓN, V. L.; SINGH, D. Z. Espera. In: SINGH, D. Z.; JIRÓN, P.; GIUCCI, G; (orgs.) **Nuevos términos clave para los estudios de movilidad en América Latina**. Buenos Aires: Teseo, 2023.

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

SANTOS, H. S. A.; FIALHO, A. F. “É de escola pública? É bandido”: Os estereótipos direcionados aos estudantes do Colégio Estadual Abdias Menezes em Vitória da Conquista-Bahia. In: CONEDU - VI Congresso Nacional de Educação, Fortaleza, 2019.

SANTOS, M. **O espaço do cidadão**. São Paulo: Editora Nobel, 1987.

SILVA, J. P.; ARAUJO, C. P. Turismo no Brasil, desigualdade social e o discurso das políticas públicas. **Revista Sociedade e Estado**, Brasília, v. 37, n. 3, set./dez. 2022.