



A HISTÓRIA CONTADA EM QUADROS DE ARTE

JESSICA N. SEVERINO¹, MARCOS A. C. FERREIRA²

¹ Graduanda em Tecnologia de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, IFSP, Câmpus Catanduva, jessicaa.severino@gmail.com.br.

² Prof. Dr. Em Engenharia Elétrica, IFSP, Câmpus Catanduva, mchavesferreira@gmail.com.
Área de conhecimento (Tabela CNPq): 8.03.09.00-3 Artes do Vídeo

Apresentado no
IV Congresso de Extensão e IV Mostra de Arte e Cultura
06 a 09 de novembro de 2017 - Cubatão-SP, Brasil

RESUMO: A projeção mapeada é uma técnica que permite projetar imagens, vídeos e animações em superfícies e objetos não convencionais, a projeção é mapeada de forma tridimensional sobre as superfícies, respeitando seus declínios e reforçando as perspectivas. A proposta do trabalho é realizar uma ação conjunta entre o IFSP e a Secretaria Municipal de Educação de Catanduva, visando o estudo e a viabilização de uso da técnica de projeção mapeada sobre quadros de história como A Batalha do Avaí, de Pedro Américo; A Pátria, de Pedro Bruno; A Proclamação da República, de Benedito Calixto e outros. As reproduções serão realizadas apenas com a autorização dos atuais gestores das imagens. Através de efeitos visuais, e interatividade, pretende-se conquistar uma maior atenção do público jovem. O resultado das montagens híbridas utilizando a projeção mapeada sobre reproduções das pinturas serão apresentados em espaços educacionais.

PALAVRAS-CHAVE: PROJEÇÃO; MAPEADA; ARTES; VISUAIS; HISTÓRIA.

AÇÃO VINCULADA: A história contada em quadros de artes.

INTRODUÇÃO

Um dos maiores desafios encontrados por professores de ensino médio na atualidade vem sendo a inserção da arte na vida cotidiana dos alunos.

Com as novas tecnologias que surgiram, foi possível realizar este projeto de extensão para compor uma equipe multidisciplinar a fim de confeccionar e difundir as técnicas de projeção mapeada aplicadas sobre quadros históricos para a comunidade escolar em geral, abrangendo escolas da educação básica que a partir desta equipe de professores conscientizem os alunos sobre os temas históricos a serem propostos nas atividades de arte e cultura com uma nova integração da arte e tecnologia. Mudanças importantes na vida da comunidade em geral tornaram difícil o acesso sobre obras de arte (quadros), pois com a aceleração do dia-a-dia criou-se um desinteresse de pessoas para com obras estáticas como quadros de representações históricas, sendo assim a projeção faz um misto de pintura e vídeo no mesmo ambiente. A projeção mapeada nada mais é do que a arte expressada de uma forma moderna e viva, através de projetores de imagens nos quais revela um vídeo sobre uma tela pintada previamente.

Pois com várias tecnologias a sua disposição, o artista contemporâneo tem acesso a várias ferramentas que permitem o seu trabalho, fazendo da representação uma tradução mental. Dentre as novas tecnologias destacamos o recente emprego das projeções mapeadas que tornaram possíveis a criação de espaços visuais imersivos, cuja a projeção das imagens sobre suportes, aliadas ao uso de suas técnicas, recriam as noções de tempo e espaço, sugerindo a existência da imagem digital e interativa. As projeções mapeadas potencializam seu caráter artísticos por não se prenderem a uma tela específica para projeção.

MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia do projeto consiste na elaboração de vídeos para projeção mapeada, seu conteúdo é retratado através de um sistema de interatividade sobre quadros de artes que retratam a história do Brasil. O desenvolvimento está sendo em conjunto com uma equipe formada por professores de história do IFSP Câmpus Catanduva, professores da rede municipal de ensino e a Secretaria Municipal de Educação do município de Catanduva.

A partir das várias interpretações que um mesmo quadro pode transmitir, a projeção mapeada tem o objetivo, através de estudos sobre o quadro que sejam revistas as diversas interpretações, elencando pontos principais sobre a história através de efeitos sonoros e trilhas de áudio, fazendo com que o público presente nas apresentações, interajam com a arte e a história.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Quando as competências necessárias sobre a concepção da projeção mapeada e suas referências foram adquiridas, os encontros começaram a ser semanais para estudos sobre os efeitos digitais sobre os quadros e troca de informações sobre as ferramentas computacionais para montagem dos efeitos juntamente com os alunos e professores de outras escolas de ensino médio. O acompanhamento está sendo realizado através de orientações, contatos com grupos externo formado por professores, acompanhamento da construção do vídeo projeção, capacitação quanto ao uso das ferramentas computacionais de forma a atender a expressão de conteúdo. Esses acompanhamentos permitem estudos e reflexões sobre as obras e os softwares usados para projeção mapeada, permitindo conhecimentos mais específicos que melhorem a qualidade dos estudos sobre as obras.

Em síntese o projeto visa realizar a integração da tecnologia com a arte e a prática do ensino-aprendizagem de linguagens de programação, utilizando linguagens onde existe a possibilidade de criar efeitos audiovisuais interessantes de forma quase imediata e simples no qual alunos da rede municipal de ensino poderão realizar efeitos sobre a história que eles aprendem nas aulas ministradas dentro da sala de aula. Esse método pode contribuir para um ambiente de ensino-aprendizagem inspirador e com maior sucesso de aprendizagem.

Também esperamos que a exposição crie uma interatividade com o público composto pela comunidade local, alunos de diversas áreas de pesquisa e professores de matérias distintas que podem explorar o conteúdo artístico e histórico ao longo das obras dos artistas. O fruto desta exposição será a apresentação para alunos da rede pública do município de Catanduva, com um número aproximado de 2.000 visitantes.

ENVOLVIMENTO DA COMUNIDADE EXTERNA

O IFSP câmpus Catanduva mantém uma relação de intensa cooperação com a prefeitura do município, participando de ações educativas realizadas pelo governo municipal tais como Dia da Árvore, Semana do Meio Ambiente, Semana do Emprego, Combate à Dengue, entre outras. Por sua vez o câmpus recebe apoio institucional da prefeitura em atividades culturais e educacionais promovidas internamente como o IFShow, Casa Aberta, e outros. Assim, este projeto visou a ampliação benéfica desta relação apoiando com o desenvolvimento de um conteúdo artístico voltado a complementação de aulas de história e arte ministrados na rede pública do município.

Para o desenvolvimento da atividade, fora oferecido a possibilidade de um treinamento de auto capacitação no uso das tecnologias de geração de conteúdo digital para professores da rede de ensino como ferramenta pedagógica contemporânea no uso recursos visuais em sala de aula.

CONCLUSÕES

Dentre os estudos realizados até o momento, pode-se avaliar como favorável o uso da projeção mapeada na educação em geral e a comunidade a fim de promover uma certa exibição desta forma de arte até agora pouco conhecida. Contudo, pode-se mostrar como era a arte e como ela era envolvida no contexto geral da história através da técnica de projeção mapeada, com os vídeos baseados em livros e professores.

A interpretação dos quadros foi de extrema importância para que essa projeção mapeada fosse desenvolvida, fato que expôs alunos a conhecerem a informática e a arte, pois os artistas transmitem uma mensagem considerada simbólica, ao verem os resultados os leitores podem fazer diferentes leituras sobre um mesmo quadro. Nesse sentido, uma obra artística é considerada aberta a diferentes leituras.

Conclui-se que na exposição os objetivos sejam alcançados e a arte seja envolvida no cotidiano dos alunos e a sociedade em geral.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Programa Institucional de Apoio a Ações de Extensão do IFSP 2017, Edital PRX nº 823, pelo apoio ao projeto.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, J. N.; Projeções mapeadas e patrimônio histórico: Networked Hack Lab Bahia e Festival Reconvexo. Monografia, Centro de Artes, Humanidades e Letras Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, 2014.

BARBOSA, P. C.; Interfaces Tangíveis Representação Física e Controle Digital nas Artes Interativas. Trabalho de Conclusão de Curso. Centro Universitário de Araraquara-UNIARA. 64p., 2010.

CAETANO, A. C. M.; Interfaceologia – Hibridação entre Arte, Ciência e Tecnologia. Anais: 10º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. 2011.

COSTA JUNIOR, J. B.; CALEGARIO, F. C. A.; RAMALHO, G. L.; TEICHRIEB, V.; CABRAL, G. R. E.; Illusio: A Drawing-Based Digital Musical Instrument. In: 13th International Conference on New Interfaces for Musical Expression, 2013.

COSTA JUNIOR, J. B.; Uma interface multitoque para processamento de áudio em tempo real. 2009. 120 f. Monografia (Graduação em Ciência da Computação) - Centro de Informática, Universidade Federal de Pernambuco, Pernambuco, 2009.

ENTRE A LUZ E A FORMA. Um breve manual sobre projeção mapeada. Disponível em: < www.discombobulate.me/PDF/videomapping_trackers_2012.pdf>. Acesso em 02/01/2015.

OLIVEIRA JÚNIOR, J. J.; MEIRA, S. R. L.; Sistemas Interativos de Tempo Real para Processamento Audiovisual Integrado. 2007. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2007.

KNELSEN, M.; Projeções Mapeadas - a imagem livre de suportes. SITE: Medul.la Plataforma / Disponível em: < http://medul.la/pdf/projecao_mapeada.pdf>. Acesso em 16 dez. 2014

LESSA, B.; CASSETTARI, M.; O Pré-Cinema e suas Redescobertas na Contemporaneidade: Um Estudo Comparado. Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação, Brasil, v. 5, n. 4, 2012. Disponível em: <<http://200.144.189.42/ojs/index.php/anagrama/article/view/8121/7494>>. Acessado em 16 dez. 2014.

MOREIRA NETO, A. F.; Software (livre) na arte computacional. 2010. 111 f., il. Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade de Brasília, Brasília, 2010.

MOTA, M. H.; Video mapping / projeção mapeada: espaços e imaginários deslocáveis. 2014. 165 f., il. Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

NUZA, D.; Processo criativo em poéticas híbridas: um experimento de projeção mapeada sobre pintura. Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade de Brasília, 2012

NUZA, D.; Pintura e tecnologias: dilatações contemporâneas, 2014. Disponível em: < <http://www.medialab.ufg.br/art/wp-content/uploads/2012/09/DarliNuza.pdf>>. Acesso em 16 dez. 2014.