



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ – UECE
Centro de Educação - CED
Programa de Pós-Graduação em Educação - PPGE
Mestrado Acadêmico em Educação

GARDNER DE ANDRADE ARRAIS

**EDUCAÇÃO ESTÉTICA EM MUSEUS VIRTUAIS DE
ARTE: possibilidades de formação para alunos do
Curso de Artes Visuais do IFCE**

Fortaleza- CE

2013

GARDNER DE ANDRADE ARRAIS

**EDUCAÇÃO ESTÉTICA EM MUSEUS VIRTUAIS DE ARTE:
possibilidades de formação para alunos do Curso de Artes Visuais
do IFCE**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado Acadêmico em Educação do Programa de Pós-Graduação em Educação – PPGE, da Universidade Estadual do Ceará - UECE, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Área de concentração: Formação de Professores.

Orientador: Prof. Dr. José Albio Moreira de Sales.

FORTALEZA - CEARÁ
2013

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Estadual do Ceará
Biblioteca Central Prof. Antônio Martins Filho
Bibliotecária Responsável – Leila Sátiro – CRB-3 / 544

A874e Arrais, Gardner de Andrade.

Educação estética em museus virtuais: possibilidades de formação para alunos do curso de artes visuais do IFCE / Gardner de Andrade Arrais. — 2013.

CD-ROM 160f: il. (algumas color.); 4 ¾ pol.

“CD-ROM contendo o arquivo no formato PDF do trabalho acadêmico, acondicionado em caixa de DVD Slim (19 x 14 cm x 7 mm)”.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual do Ceará, Centro de Educação, Mestrado Acadêmico em Educação, 2013.

Orientação: Prof. Dr. José Albio Moreira de Sales.

Área de concentração: Formação de professores.

1. Educação estética. 2. Museus virtuais de arte. 3. Experiência estética. 4. Diálogos reflexivos. 4. Formação de professores. I. Título.

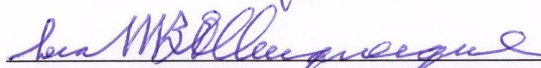
CDD: 370

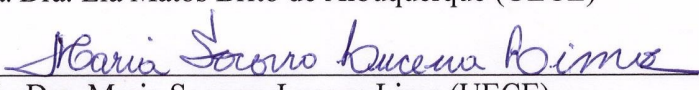


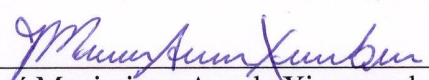
ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Aos vinte e seis dias do mês de setembro de 2013, **GARDNER DE ANDRADE ARRAIS**, aluno regularmente matriculado no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/UECE) Curso de Mestrado Acadêmico (CMAE), na área de concentração em Formação de Professores, defendeu a dissertação intitulada: **EDUCAÇÃO ESTÉTICA EM MUSEUS VIRTUAIS DE ARTE: POSSIBILIDADES DE FORMAÇÃO PARA ALUNOS DO CURSO DE ARTES VISUAIS DO IFCE**. A Banca de Defesa foi composta pelos professores: Dr. José Albio Moreira de Sales (presidente – UECE), Dra. Lia Matos Brito de Albuquerque (UECE), Dra. Maria Socorro Lucena Lima (UECE) e Dr. José Maximiano Arruda Ximenes de Lima (IFCE). A defesa ocorreu das 14:30 às 16:35, tendo sido o aluno submetido à arguição, dispondo cada membro da banca de tempo hábil para tal. Em seguida, a banca reuniu-se em separado e concluiu por considerar APROVADO o mestrando **Gardner de Andrade Arrais**, por sua dissertação e sua defesa pública terem recebido conceito SATISFATÓRIO e nota 10,00. Eu, José Albio Moreira de Sales, que presidi a Banca de Defesa de Dissertação, assino a presente ata, juntamente com os demais membros, e dou fé.


Prof. Dr. José Albio Moreira de Sales (Presidente - UECE)


Profa. Dra. Lia Matos Brito de Albuquerque (UECE)


Profa. Dra. Maria Socorro Lucena Lima (UECE)


Prof. Dr. José Maximiano Arruda Ximenes de Lima (IFCE)

Aos meus pais, aos meus irmãos, ao
meu amor e aos meus amigos pela
presença marcante em minha vida.

AGRADECIMENTOS

A Deus pela vida em abundância, pela arte da natureza que me faz renascer todos os dias.

Ao meu pai, Vicente de Andrade Arrais, que desencarnou um dia após a entrega dos meus documentos e projeto para a seleção de mestrado. Ele que me fez o que sou por meio da educação que me deu.

À minha mãe, Maria Antônia Andrade Arrais, pela presença firme e constante ao meu lado e pelo trabalho e cuidado de todos os dias em casa.

Aos meus irmãos pelo apoio.

À Fabiana Mendonça, meu amor, que tem me proporcionado o doce sabor da paixão e pela paciência em todos os momentos.

Aos meus tios que, em muitos momentos, mostraram-me outras dimensões da vida.

Ao meu orientador, o Prof. Dr. José Albio Moreira de Sales, por tudo o que está neste trabalho e pela amizade, companheirismo, compreensão, conversas, presença sempre, simplicidade, sensibilidade, sabedoria e autenticidade.

Aos amigos do MAES, Leno Pinheiro, Dennys Leite e Rodrigo Lacerda, por terem me apresentado ao mundo das tecnologias digitais, pelas conversas, pelas rodas de samba, pelos projetos, pelos exemplos de boa conduta e ética na Universidade e na vida e, principalmente, pelo apoio e amizade sempre sinceros.

Aos alunos do Curso de Artes Visuais do IFCE, pela colaboração na pesquisa.

À Prof^a. Dr^a. Lia Matos Brito de Albuquerque, à Prof^a. Dr^a. Maria Socorro Lucena Lima e ao Prof. Dr. José Maximiano Arruda Ximenes de Lima, pelas orientações a partir da apreciação deste trabalho.

Aos professores do PPGE, responsáveis por minha formação neste nível.

À Coordenadora do PPGE, pela acolhida e confiança.

Aos funcionários da Coordenação do PPGE, Joyce, Jonelma, Eliomar e Augusto, pelo atendimento dos meus pedidos, que não foram poucos, pelo carinho e amizade.

À Prof^a. Ms. Tânia Maria de Sousa França, por todo o apoio, antes, durante e depois.

Ao funcionário do CED, Sebastião, que sempre me acolheu com simplicidade e amizade.

Aos amigos da turma de mestrado 2012 do PPGE.

À FUNCAP pelo apoio financeiro.

[...] a experiência grávida de conhecimento é experiência completa.
(Ana Mae Barbosa)

[...] seu encerramento é uma consumação, e não uma cessação.
(John Dewey)

RESUMO

Esta pesquisa trata das possibilidades de educação estética em museus virtuais de arte, a partir da experiência formativa de alunos do Curso de Licenciatura em Artes Visuais do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Estado do Ceará – IFCE. A pergunta central da pesquisa é: quais as possibilidades de educação estética em museus virtuais de arte, disponibilizados na Internet em domínio brasileiro (.br)? Buscou-se identificar como essas experiências interferem em seus processos de formação e quais as possibilidades de educação estética nesses espaços. A investigação tem como objetivo geral identificar, por meio do diálogo com alunos do Curso de Artes Visuais do Instituto Federal do Ceará - IFCE, que educação estética é possível em museus virtuais de arte, disponibilizados na Internet em domínios brasileiros (.br). E, como objetivos específicos, identificar elementos mediadores da educação estética nos museus virtuais de arte; e discutir a experiência formativa dos alunos do IFCE, durante o *Curso Processos de Educação Estética em Museus Virtuais de Artes Visuais e suas Aplicações no Ensino de Arte*, em busca de possibilidades de educação estética em museus virtuais. A metodologia utilizada foi a pesquisa-ação, que contou com a colaboração de 11 alunos do Curso de Licenciatura em Artes Visuais do IFCE. A coleta de dados foi realizada por meio de gravações dos diálogos reflexivos e registro escrito nos fóruns e e-portfólios. A metodologia baseou-se nas concepções de Bogdan e Biklen (1999), Barbier (2007); Ibiapina (2008); Thiollent (1998); e Alarcão (2011). Tomou-se como referencial teórico básico Dewey (2010), em seus escritos sobre arte como experiência e Barbosa (1989, 1998, 2008, 2009, 2010a, 2010b, 2010c), que trata de educação estética, arte-educação e de mediação cultural. Os resultados indicam que existem possibilidades de educação estética nos museus virtuais. As possibilidades foram experienciadas e estão presentes nas falas dos colaboradores. As falas também indicam a necessidade de políticas educacionais que possibilitem o acesso do museu virtual de arte por alunos da Educação Básica, para que sejam ampliadas as possibilidades de educação estética, e, com isso, possamos construir uma educação para a formação humana.

Palavras-chave: Educação estética, museus virtuais de arte, experiência estética, diálogos reflexivos, formação de professores.

ABSTRACT

This research deals with the possibilities of aesthetic education in virtual art museums, from the formative experience of students of the Degree Course in Visual Arts from Federal Institute of Education, Science and Technology of Ceará State – IFCE. The central research question is: What are the possibilities of aesthetic education in virtual art museums available on the internet in Brazilian domain (br.)? We attempted to identify how these experiences interfere in their forming processes and what are the possibilities of aesthetic education at these spaces. The general objective of the research is to identify, through dialogue with students of the Degree Course in Visual Arts from Federal Institute of Ceará–IFCE, which aesthetic education is possible in virtual art museums, available on the internet in Brazilian field (br.). And, as specific objectives: identify mediators elements of aesthetic education in virtual art museums; and discuss the formative experience of IFCE students, during the course of Aesthetic Education Processes in Virtual Museums of Visual Art and its applications in teaching art, looking for possibilities of aesthetic education in virtual museums. The applied methodology was action research, which counts on collaboration of 11 students from Degree Course in Visual Arts from Federal Institute of Education, IFCE. The data collection was performed by reflexive dialogues recording and written register at forums and portfolios. Methodology was based on conceptions of Bogdan and Biklen (1999), Barbier (2007); Ibiapina (2008); Thiollent (1998); and Alarcão (2011). It was taken as theoretical framework: Dewey (2010), in his writings on art as experience and Barbosa (1989, 1998, 2008, 2009, 2010a, 2010b, 2010c), who manages aesthetic education, art education and cultural mediation. The results indicate that there are possibilities of aesthetic education in virtual museums. The possibilities were experienced and are presented in the speech of participants. The speeches also indicate the need of educational policies that provide access to the Virtual Museum of Art for students of Basic Education, in order to expand the possibilities of aesthetic education, and, this way, we might build an education for human development.

Key-words: aesthetic education, Virtual Museums of Art, aesthetic experience, reflexive dialogues, teacher formation.

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

AVA – Ambiente Virtual de Aprendizagem

CEPE – Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da UECE

IARTEH – Grupo de Pesquisa Investigação em Arte, Ensino e História

IBRAM – Instituto Brasileiro de Museus

ICOM – The International Council of Museums

IFCE – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Estado do Ceará

MAG – Museu de Arte de Goiânia

MAM – Museu de Arte Moderna de São Paulo

MAO – Museu de Artes e Ofícios de Minas Gerais

MASC – Museu de Artes de Santa Catarina

MASP – Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand

MAUC-UFC – Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará

MAVRS – Museu de Artes Visuais Ruth Schneider

MCB – Museu da Casa Brasileira

MON – Museu Oscar Niemeyer

muBA – Museu Belas Artes de São Paulo

muBE – Museu Brasileiro de Escultura

MUVI – Museu Virtual de Artes Plásticas

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais

UECE – Universidade Estadual do Ceará

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Progresso da relação entre público e obra.....	24
Figura 2: Pinacoteca do Estado de São Paulo.....	34
Figura 3: Museu de Artes e Ofícios de Minas Gerais (MAO).....	35
Figura 4: Instituto Ricardo Brennand.....	37
Figura 5: Museu de Arte Moderna de São Paulo (MAM).....	38
Figura 6: Fundação Iberê Camargo.....	39
Figura 7: Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará (MAUC/UFC).....	41
Figura 8: Museu de Arte de Goiânia.....	42
Figura 9: Museu de Arte de Santa Catarina (MASC).....	43
Figura 10: Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand (MASP).....	44
Figura 11: Museu de Artes Visuais Ruth Schneider.....	45
Figura 12: Museu da Casa Brasileira (MCB).....	46
Figura 13: Museu Oscar Niemeyer.....	47
Figura 14: Museu de Belas Artes de São Paulo (MuBA).....	48
Figura 15: Museu Brasileiro de Escultura (MuBE).....	50
Figura 16: Museu de Artes Murilo Mendes.....	51
Figura 17: Museu do Diamante.....	52
Figura 18: Museu Inimá de Paula.....	53
Figura 19: Museu Víctor Meirelles.....	55
Figura 20: Museu Virtual de Artes Plásticas – MUVI.....	56
Figura 21: Projeto Portinari.....	57
Figura 22: Gabinete de curiosidades - Johann Georg Hainz – 1666.....	102
Figura 23: Museu de Arte Contemporânea.....	102

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1 CAMINHOS METODOLÓGICOS	27
1.1 Escolha dos museus utilizados na experiência	31
1.2 O curso e os encontros de pesquisa e de formação	58
1.2.1 Descrição do Ambiente Virtual de Aprendizagem Sócrates	63
1.2.2 Diálogos reflexivos	63
1.3 O Curso de Artes Visuais do Instituto Federal do Ceará (IFCE)	66
1.4 Colaboradores da pesquisa	67
1.5 Instrumentos de coleta de dados	71
2 EDUCAÇÃO ESTÉTICA E MUSEU VIRTUAL	73
2.1 Educação Estética: um encontro entre razão e emoção	74
2.2 Museu, educação, mediação cultural e curadoria educativa	81
2.3 Museus Virtuais de Arte: a Internet abrigando os museus	89
3 DIÁLOGOS E REFLEXÕES SOBRE EDUCAÇÃO ESTÉTICA EM MUSEUS VIRTUAIS DE ARTE	96
3.1 O museu na minha trajetória de vida	98
3.2 Relações entre a noção de museu presencial e de museu virtual	109
3.3 Categorias e definição de museus virtuais	114
3.4 Mediações: o que favorece a experiência estética	122
3.5 Uma experiência estética diferente ou a não experiência	130
3.6 Educação estética em museus virtuais e propostas para o Ensino de Arte	137
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	147
REFERÊNCIAS	153
APÊNDICE	158

INTRODUÇÃO

As reflexões e discussões na área de formação de professores têm crescido no Brasil, a partir de meados da década de 1990, principalmente, com a publicação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Houve um aumento significativo na oferta de vagas no Ensino Superior nos cursos de licenciatura, o que torna necessária a promoção de debates e discussões, que enfoquem a qualidade dessa formação, os saberes e os processos essenciais para a constituição do profissional professor.

Considerando que cada professor é sujeito de sua própria formação, Tardif (2011, p. 16) afirma que o saber experiencial do professor, ou seja, o conhecimento construído na prática “[...] parece estar assentado em transações constantes entre o que eles são (incluindo as emoções, a cognição, as expectativas, a história pessoal deles, etc.) e o que fazem.” Nesse sentido, as experiências vivenciadas na história pessoal interferem na prática escolar, e as vivências anteriores à graduação também são formadoras.

Nessa direção, é necessário destacar alguns aspectos da nossa formação pessoal e profissional antes e durante o percurso na Universidade Estadual do Ceará.

Antes de ingressar na Universidade, sentíamos prazer com a música, com a apreciação das artes visuais, em exposições, no cinema, em espetáculos de dança e principalmente na fotografia. Sempre escolhemos as passagens mais sensíveis e as expressões que tocam mais profundamente a alma. Apesar da dificuldade de acesso a tais manifestações artísticas, que não faziam parte da nossa classe social, buscávamos, às vezes com sacrifício, estar junto de pessoas que possibilitassem o acesso ao que não tínhamos.

No ano de 2004, iniciamos um trabalho com crianças, jovens e adultos em uma instituição não-governamental de educação informal, com o qual aprendemos as funções da Arte, na prática. Lidando com a população do bairro José Walter, em Fortaleza, pudemos perceber algumas funções do ensino da Arte para o desenvolvimento humano. Nessa instituição, a Arte era utilizada da seguinte forma:

após a proposição de um tema, que representava um problema da vida, a ser discutido em grupo, os participantes eram levados a refletirem sobre os caminhos para superação, com base no conhecimento espírita. Observamos que, como expressão do que foi aprendido, durante as discussões, a Arte pode ajudar o indivíduo a fixar imagens de superação. No momento denominado expressão arte-cultural, eram propostos temas relacionados às alternativas apresentadas como caminhos de superação, que seriam expressos em diversas linguagens artísticas.

Com a experiência nessa instituição a qual estivemos vinculados até o ano de 2012, começamos a ver a responsabilidade de quem ensina Arte¹ em relação à formação cultural e ao desenvolvimento da criatividade das crianças, funções tão, ou mais relevantes, quanto às assumidas em outras disciplinas, que compõem os currículos escolares.

Durante o desenvolvimento do trabalho artístico, que abrangia produção e apreciação da arte, aquelas crianças faziam uma releitura do mundo e das problemáticas que enfrentavam na realidade. O trabalho criativo tem essa função também. May (1975, p. 80), psicanalista, ao estudar o inconsciente e o processo criativo, afirma que “[...] o estudo da arte criativa é difícil justamente por ser ela o encontro entre dois polos. Encontramos o polo subjetivo com facilidade, o indivíduo, mas é bem mais complexo definir o polo objetivo, o 'mundo' ou a 'realidade'”.

A partir dessa experiência, passamos a partilhar do pensamento da Arte que humaniza, assim como Biasoli (1999, p. 21), quando estabelece relações entre Arte e Educação:

Não acredito numa educação intelectual, formal ou informal, de elite ou popular, sem arte. Para uma educação não apenas intelectual, mas principalmente humanizadora, a necessidade da arte é ainda mais crucial, por sua participação no desenvolvimento da percepção e da imaginação, na concepção da realidade circundante e no desenvolvimento da capacidade criadora necessária à modificação dessa realidade.

Em paralelo ao nosso interesse pelas relações entre Arte e educação, a qualidade da formação do professor sempre nos inquietou e, ao longo dos estudos de Graduação em Pedagogia, cursada na Universidade Estadual do Ceará - UECE,

¹ Referimo-nos ao professor que ensina arte na Educação Básica, independente de sua formação inicial (graduação). A designação “arte-educador” é uma designação mais antiga, que toma vulto na década de 80 com a organização da classe e refere-se a mesma categoria de profissionais. A designação “professor de arte” é mais recente e está mais presente na literatura. Ela é utilizada por Ana Mae Barbosa e outros autores, e o seu uso está de acordo com documentos oficiais, como os PCN de Arte. Ela também é utilizada na área de Arte para designar o professor especializado em uma das expressões artísticas: artes visuais, dança, música ou teatro.

procuramos identificar as motivações dos nossos colegas, matriculados nesse curso. Percebemos que a postura desinteressada de alguns era, simplesmente, como escreve Freire (2006, p. 47), “[...] porque estavam ali passando uma chuva”. Depois, constatamos a existência de inúmeros fatores, que influenciavam a qualidade do processo de aprendizagem na Universidade, tais como: diferença de níveis de leitura, na transição do Ensino Médio para o Ensino Superior; falta de diálogo entre professor e aluno; métodos utilizados para ensinar; qualidade da formação dos professores, que transparecia na propriedade dos conteúdos de cada docente e nos métodos de adotados.

Nesse sentido e considerando a nossa atuação como arte-educador em uma instituição não-governamental, que se iniciou antes da graduação em Pedagogia, o tema do Ensino de Arte permeou nossos interesses desde o início da graduação. Fomos levados a priorizar outros estudos, no entanto, ficamos aguardando alguma oportunidade para aprofundar conhecimentos, nessa área, e conseguir articular a formação em Pedagogia com o Ensino de Arte. Assim, a cada disciplina cursada e com a participação nos grupos de pesquisa, colhemos diversas informações e construímos conhecimento sobre o papel da Arte na Educação.

Na Universidade, aprendemos a ver a Arte como parte do processo de formação humana, percebendo suas influências para o desenvolvimento social e espiritual do homem. Jaeger (2001, p. 63), reportando-se à poesia de Homero, define a Arte nestes termos:

A arte tem um poder ilimitado de conversão espiritual. É o que os gregos chamaram *psicagogia*. Só ela possui ao mesmo tempo a validade universal e a plenitude imediata e viva, que são as condições mais importantes da ação educativa. Pela união destas duas modalidades de ação espiritual, ela supera ao mesmo tempo a vida real e a reflexão filosófica.

A conversão espiritual, segundo Jaeger (2001), decorre do poder das artes, que transformam o homem, pois conseguem elevá-lo da condição de animalidade para a de humanidade. A arte tem a força para transitar entre a realidade imediata e o inédito viável, esse lugar que ansiamos chegar, por meio da educação.

Ainda a este respeito e procurando compreender como se daria essa educação transformadora, na Universidade, durante o curso de graduação em Pedagogia, realizamos estudos sobre educação como formação humana, na

interação com um grupo de pesquisa². Após a revisão de literatura de clássicos da Sociologia, como Fernando de Azevedo, Gilberto Freyre, Nelson Werneck Sodr , S rgio Buarque de Holanda, entre outros, investigamos a forma  o do aluno do Curso de Pedagogia. Analisamos o contato do aluno do Curso de Pedagogia da UECE com a Arte e outras  reas de ensino. Com base na bibliografia estudada, indagamos sobre o contato com o cinema, o teatro, a m sica, a dan a e outras linguagens. Neste espa o de estudos e de pesquisa, ampliamos o conceito de educa  o, que se destina   forma  o humana e n o ocorre, apenas, na escola.

Os resultados da pesquisa acima referida encontram-se em fase de revis o para publica  o e denunciam a exist ncia de pr ticas culturais, que est o presentes em nosso cotidiano e permanecem em nossa conduta atual, como o autoritarismo, o verticalismo nas rela  es, a aliena  o, a dificuldade de supera  o de preconceitos, a apropria  o do p blico como privado. Essas pr ticas culturais s o caracter sticas de estruturas sociais do Brasil, desde o descobrimento, conforme os autores estudados.

Ainda na gradua  o, a disciplina Arte-educa  o³ foi uma experi ncia marcante, que se tornou um fator determinante na escolha do tema deste trabalho. Trata-se de disciplina obrigat ria no Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da UECE. Nessa disciplina, aprendemos a ver a Arte como campo de conhecimento, que pressup e uma rela  o de ensino-aprendizagem para sua apreens o. Ressaltamos as influ ncias das duas obras: *Por que arte-educa  o?*, de Duarte Jr. (1991) e *Metodologia do ensino de arte: fundamentos e proposi  es*, de Ferraz e Fusari (2009).

Al m da parte te rica, tivemos encontros pr ticos, durante os quais vivenciamos experi ncias focadas em tr s das quatro linguagens b sicas: artes visuais, m sica e teatro. Consideramos tais experi ncias como um salto qualitativo no nosso processo de forma  o para o Ensino de Arte.

Desde a Lei de Diretrizes e Bases da Educa  o Nacional (LDB), de 1996 e seus desdobramentos nos Par metros Curriculares Nacionais (PCN), com a inclus o da Arte como disciplina obrigat ria da Educa  o B sica, a busca por

² Grupo de Pesquisa  tica, Educa  o e Forma  o Humana, coordenado pela Prof a. Dr a. Maria Lu sa de Aguiar Amorim, no projeto de pesquisa intitulado "Em busca de uma Educa  o como forma  o humana na cultura brasileira: pr ticas, costumes e tradi  es no cotidiano".

³ Ministrada pelo Prof. Dr. Jos  Albio Moreira de Sales.

formação tem crescido, pois tais documentos tornaram explícita a necessidade do domínio de conhecimentos específicos para o Ensino de Arte. As determinações da LDB são fortalecidas pelo movimento de educadores e artistas, que lutam para tornar realidade o que se conquistou com a lei, no entanto, persistem inúmeras dificuldades no Ensino da Arte na escola, como um componente educativo obrigatório. Muitas escolas justificam a ausência de disciplinas de Arte, sob o pretexto de que usam os conhecimentos dessa área de forma transdisciplinar. No entanto, os motivos para tais procedimentos são diversos, por exemplo, no Estado do Ceará, a escassez de professores formados na área, que inviabiliza a ministração de matérias específicas da disciplina de Arte, fortalece a tendência de adoção da transdisciplinaridade.

Assim, o professor precisa ter oportunidades de formação, nos diferentes espaços da produção e fruição em arte, para que, de fato, possamos contar com a presença da Arte na escola. Para Barbosa (2008, p. 14), o poder público precisa “[...] propiciar meios para que os professores desenvolvam a capacidade de compreender, conceber e fruir arte.” O fazer artístico e a livre expressão ainda prevalecem nas atividades em sala de aula, o que reflete a precariedade da fundamentação teórica na prática do professor de Arte, portanto, há indefinições do significado entre improvisação e criatividade.

Dentre as transformações advindas das mudanças no Ensino de Arte, a partir da década de 1980, destacamos “um maior compromisso com a cultura e com a história”, fundado na ideia de que podemos compreender e usufruir da Arte. Além disso, a premente necessidade de uma alfabetização visual revela mais um aspecto de tais mudanças. Na atualidade, vivemos em uma sociedade da imagem, que exige de cada cidadão a leitura dos discursos visuais, que invadem o cotidiano, portanto, o melhor caminho é a preparação para a leitura do repertório de imagens, que constituem o patrimônio artístico da humanidade, envolvendo obras locais, nacionais e internacionais. Com essas leituras, compreenderemos melhor a história e a cultura, as particularidades de cada período, os modos e as técnicas da arte e, principalmente, aprendemos a fruir arte em diferentes contextos. Dessa forma, não iremos mais perguntar “[...] o que o artista quis dizer, mas o que a obra nos diz naquele instante, no contato com a obra” (BARBOSA, 2008, p. 18).

Conforme já afirmamos, conceituamos a educação como uma

possibilidade de formação humana, que pode ser ofertada em diversos espaços e tempos, e consideramos a Internet, como uma ferramenta midiática dinâmica de interação, propícia à educação, principalmente a partir do advento da *Web 2.0*⁴, com suas ferramentas interativas e hipertextuais, que facilitam a apresentação dos conteúdos, principalmente de imagens. Em contrapartida, o discurso de democratização do conhecimento, que é acumulado por meio da Internet, constitui-se uma das nossas preocupações, neste estudo. Assim, surgiram algumas das questões iniciais: Que conhecimento é esse? Que conteúdos e conhecimentos sobre Arte estão disponíveis? Que professores têm acesso a tais conteúdos? Que implicações esses conteúdos têm no contexto escolar?

As questões iniciais indicavam uma temática que envolve Educação e Arte ou Arte-educação. Dentro desta temática, destacamos e direcionamos nosso olhar para os processos de educação estética, que ocorrem nos espaços e nas instituições de educação não-formal, os museus.

No âmbito deste trabalho, conceituamos a educação não-formal como um modo de educar, que é caracterizado pelo ensino não convencional e, em alguns casos, confunde-se com uma educação aberta. São modos e métodos de educar que possuem intencionalidade, mas diferenciam-se pelas especificidades e funções que assumem no contexto da formação humana. O museu é um espaço de educação não-formal, que desenvolve ação educativa intencional, cujos objetivos educacionais são específicos, e adota métodos próprios de mediação no processo educativo. Portanto, o museu diferencia-se da instituição escolar.

Quando refletimos sobre os espaços de formação e sobre a educação não-formal, elegemos os museus virtuais como recorte para a nossa discussão, tendo como foco a educação estética.

Considerando o contexto do avanço das tecnologias digitais na educação e o crescimento da oferta de espaços de exposição de artes visuais na Internet, temos como objeto de pesquisa as possibilidades de educação estética em museus virtuais.

⁴ A *web 2.0* é a que usamos atualmente, destaca-se por ser dinâmica, ao contrário da *web 1.0* que é estática. Referindo-se à *web 2.0*, dinâmico indica a interatividade e participação do usuário final com a estrutura e conteúdo da página. Nela, o usuário final pode postar comentários, enviar imagens, compartilhar arquivos e fazer milhares de outras coisas que a *web 1.0* não permitia. Outra grande mudança entre a *web 1.0* e a *web 2.0* foi que o usuário diminuiu a taxa de *download* e aumentou a de *upload*, o que indica que o usuário está interagindo mais com a *web* e trocando mais informações por compartilhamento. A *Web 2.0* é chamada de *Web* participativa ou colaborativa. (Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web)

Durante as primeiras incursões bibliográficas, enfocamos os conceitos de patrimônio, museu virtual e mediação cultural. A partir desses conceitos, fomos elaborando o *corpus* teórico da pesquisa e buscamos novos conceitos para a elaboração da discussão teórica. No processo de investigação, o delineamento de situações de busca e a aprendizagem tornam-se sempre um desafio, pois são, ao mesmo tempo, fascinantes e angustiantes, em decorrência das possibilidades de insucesso nas construções teóricas. Contudo, à medida que avançamos na investigação, nosso campo de visão da problemática foi ampliado, e superamos a impossibilidade inicial de convergências.

Nesse ponto da investigação, percebemos que os museus apresentam uma diversidade de tipologias de acervos (arte, história, da pessoa, antropológicos e paleontológicos, dentre outros). A partir de tal constatação, enfrentamos outro problema: a necessidade de definição do tipo de museu para dar suporte à presente investigação. Tendo como base as nossas experiências com as linguagens artísticas, produção e fruição em arte, decidimos focar as artes visuais. Ressaltamos que o referencial teórico, estudado até aquele momento, já fortalecia a nossa escolha por essa linguagem.

Para aprofundar nossos conhecimentos, fizemos um levantamento dos trabalhos acadêmicos disponíveis na Internet, que discutiam essa temática, pois, naquela ocasião, delineamos, como título do nosso estudo, algo próximo à *Educação em museus virtuais de Arte*. Durante as buscas, nos bancos de dissertações e teses, artigos e documentos, localizamos inúmeros trabalhos, dentre os quais, destacamos a tese de doutoramento de Bahia (2008), com o título *Jogando arte na web: educação em museus virtuais*. Essa tese tem como tema os jogos *online*, que são lançados pelos setores educativos dos museus de Arte, a partir de obras de seus acervos. Entre os anos de 2005 e 2008, a autora realizou pesquisa de campo na *Web*, tendo selecionado, estudado e interagido com interfaces condizentes com o assunto e, também, *sites* informativos sobre Arte. Exemplos desse trânsito são: o Museu Virtual de Arte El País – MUVA (<http://muva.elpais.com.uy>), depois reformulado e apresentado com a versão MUVA II, com uma estética realista e cada vez mais extenso em dimensões, no que diz respeito à visita virtual; o Museu Thyssen Bornemisza, o mais acessado da *Web*, em linguagem HTML; e MAC Virtual, uma iniciativa de divulgação do maior acervo de

Arte Moderna e Contemporânea da América Latina. O MAC está vinculado à Universidade de São Paulo – USP.

A leitura da tese acima referida foi decisiva no entendimento do conceito de mediação cultural em museus virtuais⁵, pois identificamos as formas de mediação mais diretas, por exemplo, os jogos *online* e a possibilidade de interação do público com os trabalhos disponibilizados na Internet pelos museus. Além disso, percebemos que a interação com os museus deve proporcionar ao público um sentimento de pertencimento à cultura e, também, de apropriação da obra por meio do diálogo, decorrente da mediação.

Nessa fase da investigação, sentimos necessidade de dialogar com outras pessoas sobre o tema em foco ou, pelo menos, ouvi-las. Procuramos outras referências e exemplos de práticas em museus, para entendermos o funcionamento dessa instituição, principalmente, em seus aspectos educativos.

Encontramos um lugar de discussão sobre patrimônio, museu e arte: o seminário *O Patrimônio e Suas Relações com a Memória, a Cidade e a Arte*, que foi realizado pela UECE. Nesse evento, discutimos noções de proteção jurídica ao patrimônio, ação pedagógica em museus, cultura popular e patrimônio artístico. Ouvimos a palestra *Vivências em instituições de patrimônio* e participamos da mesa redonda *Patrimônio imaterial e memória coletiva na formação da identidade cearense*. Desse evento, surgiram novos caminhos, outras leituras e muitas questões. Estivemos com pessoas que já possuem uma trajetória extensa neste campo de conhecimento e de ação.

A partir das indicações de palestrantes, fomos buscar, na Internet, documentos oficiais, tais como: Estatuto de Museus e Guia dos Museus Brasileiros. Nesse encontro, fomos informados da existência da Rede de Educadores em Museus do Ceará (REM-CE). Essa rede é constituída por diversos educadores de museus, que, em 2008, decidiram criar um grupo de estudo com a finalidade de buscar soluções para superação dos desafios existentes, nesta área. Esse grupo promove encontros de discussão e divulgação das experiências em Educativos de Museus⁶ por meio de eventos e, também, luta para publicar trabalhos, que refletem teoricamente as experiências de mediação em instituições museológicas.

⁵ No terceiro capítulo, conceituaremos mediação cultural em museus virtuais.

⁶ *Educativo de museu* é o nome dado ao setor do museu que planeja, organiza e executa as ações educativas, ou seja, a mediação cultural.

Participamos de duas reuniões, nas quais discutimos possíveis temáticas de estudo e planejamos o próximo Encontro de Educadores de Museus. Esses encontros foram importantes para a compreensão da educação em museus, no entendimento do campo profissional e, principalmente, para estarmos atualizados com as discussões em âmbito local.

Com base nessas experiências e, sobretudo, fundamentados em estudos anteriores, delineamos a problemática de pesquisa e definimos o título do trabalho escrito: *Educação estética em museus virtuais de arte: possibilidades de formação para alunos do Curso de Artes Visuais do IFCE*. Nossas atividades investigativas abrangem somente os museus brasileiros, portanto, formulamos uma pergunta central, mobilizadora da pesquisa: quais as possibilidades de educação estética em museus virtuais de arte, disponibilizados na Internet em domínio brasileiro (.br)?

Em seguida, começamos as atividades investigativas junto a onze alunos do Curso de Artes Visuais, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará – IFCE. No início das atividades, enfocamos aspectos relativos às experiências dos alunos com museus virtuais de arte, para identificarmos como essas experiências interferem no processo de formação e, também, quais as possibilidades de educação estética em tais espaços.

Nesta pesquisa, estabelecemos como objetivo central identificar, por meio do diálogo com alunos do Curso de Artes Visuais do Instituto Federal do Ceará - IFCE, que educação estética é possível em museus virtuais de arte, disponibilizados na Internet em domínios brasileiros (.br). Para atingir o objetivo central, elaboramos os seguintes objetivos específicos: identificar elementos mediadores da educação estética nos museus virtuais de arte; e discutir a experiência formativa dos alunos do IFCE, durante o *Curso Processos de Educação Estética em Museus Virtuais de Artes Visuais e suas Aplicações no Ensino de Arte*, em busca de possibilidades de educação estética em museus virtuais.

Denominamos de educação estética o processo educativo que possibilita ao indivíduo adquirir um determinado capital cultural, que o torna capaz de decodificar significados, existentes nos bens culturais e artísticos locais, regionais e universais. A capacidade de decodificar os significados dos bens culturais amplia as possibilidades de fruição de produtos bens e fenômenos artísticos.

Surgiu, ainda, mais um questionamento: como acontece a educação estética na virtualidade, nos museus virtuais de artes visuais? Diante desse questionamento, ficamos imersos na seguinte problemática: existência ou não da possibilidade de uma educação estética, que fosse diferenciada, em decorrência dos processos e meios digitais. Na atualidade, ainda encontramos, com frequência, museus virtuais, nos quais o acervo é formado, em grande parte, por fotografias de quadros, esculturas e objetos do museu presencial. Ainda são raros os trabalhos artísticos originalmente produzidos no computador, para exposição em espaços virtuais.

Neste momento, após delinear os objetivos, encontramos o livro *Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*, no qual a autora, Claudia Giannetti, constrói o conceito de estética digital ou estética informacional. A autora inicia a obra discutindo as mudanças no campo das ciências e da Arte. No campo da Arte, as principais mudanças estão nas relações público *versus* obra; nas relações entre os diversos campos artísticos, sobretudo, nas criações intermídia; e na potencialização dos vínculos entre arte, ciência e tecnologia. Os avanços tecnológicos modificam a produção artística, pois o campo da Arte vem se apropriando das tecnologias, desde o surgimento da fotografia e do cinema e, na atualidade, do computador e das tecnologias comunicativas. Tais mudanças nem sempre são bem aceitas pela comunidade artística em sua totalidade. Convém ressaltar que a Arte é uma atividade humana, por conseguinte, não pode ser privada da apropriação das tecnologias contemporâneas.

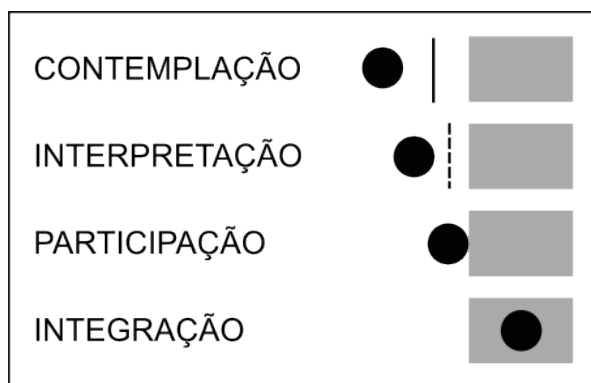
A sintopia arte, ciência e tecnologia ainda causa desconforto em decorrência de crenças infundadas, que surgiram a partir das informações de filmes de ficção científica. De acordo com tais crenças, o homem poderia ser substituído pela máquina, porém aqueles que criaram a cibernética e a inteligência artificial não tiveram essa intenção. Giannetti (2006) considera que esses dois campos têm como objetivos aproximar o homem e a máquina, para proporcionar um maior diálogo entre ambos e, assim, aumentar os mecanismos de ação no mundo, mediados pela máquina.

Na arte, isso também é possível. Então, por que não proporcionar o acesso à produção artística àqueles que, por motivos diversos, estão privados do acesso aos museus presenciais? A pesquisa em arte deve caminhar para a proposta

de uma concepção estética inerente aos contextos e às experiências de criação, apresentação e recepção das obras fundamentais na interatividade, o que nos levará à articulação da noção de Endoestética, ou seja, o fruidor participando e interagindo com o patrimônio. É mais uma forma de apropriação da obra pelo público. (GIANETTI, 2006)

Sob essa ótica, encontramos, na literatura especializada, várias expressões, como sintopia arte, ciência e tecnologia: instalações interativas; realidade virtual; sistemas de vida; inteligência artificial; *net art*; *web art*; e os museus virtuais. A estética da recepção pretende superar os equívocos das teorias anteriores, da análise da obra pela obra. “A arte se abre ao receptor por meio de um processo interativo que se plasma no processo co-criativo de recepção da obra” (GIANETTI, 2006, p. 110). Para explicitar o processo de aproximação entre público e obra, na evolução das teorias da arte, trouxemos o gráfico a seguir.

Figura 1: Progresso da relação entre público e obra



Fonte: Milton Sogabe, 2007.

In: MIRIO, Ana. Curso de formação para educador em museu de arte.

Ainda com a intenção de aprofundar nossos conhecimentos teóricos, fomos buscar as teorias da Arte, que dão suporte ao trabalho do professor de Arte e às atividades de mediação cultural. Cauquelin (2005) procura estabelecer distinções entre os papéis (ações) diferentes que as teorias podem representar tanto para os artistas e suas obras quanto para o público, pois “[...] a arte invoca a teoria, seja por constituir o objeto [...], seja porque a teoria pertence à arte [...] na qualidade de componente necessário” (CAUQUELIN, 2005, p. 10).

As discussões teóricas dessa autora contribuíram para o nosso trabalho, notadamente, nos seguintes aspectos: consolidação de alguns conceitos; maior

entendimento do campo da arte; explicitação das teorias fundantes e teorias injuntivas; e construções teóricas em torno da arte. Além disso, identificamos, na história, as modificações que ocorreram no modo de perceber a Arte, desde o mito da contemplação à classificação dos estilos, chegando até a democratização da produção artística. Ressaltamos que o nosso conceito de democratização da Arte ficou fortalecido pela afirmação de que a opinião, o senso comum, a doxa também proporcionam *status* para a obra de arte.

Um lugar-comum da doxa [...] de uma verdadeira corrente de pensamento democrático vem a ideia de que a arte deve estar ao alcance de todos, do senso comum e do bom senso, que é um lugar comum (no sentido de espaço público), propriedade da comunidade e não de uma só pessoa, que ela faz parte da história, ou seja, de nossas memórias (mesmo que nada saibamos sobre ela, nem sequer que ela existe), e, portanto está ligada ao corpo físico e espiritual da nação, se bem que por certo - diz ainda a doxa - ela seja absolutamente universal (embora, sabe-se, a doxa não saiba nada do universal, nem poderia saber nada, confinada que está no particular) (CAUQUELIN, 2005, p. 169).

A obra de arte como parte da história da humanidade é validada também pelo senso comum, pois carrega, em si, o geral e o particular da história.

Com a descrição do trajeto de construção deste trabalho, reafirmamos que o diálogo e a democratização da Arte são viáveis. Sob tais perspectivas, pretendemos pensar o lugar do professor-artista-pesquisador, o que nos leva a mais um questionamento: que educação estética é possível aos professores em formação, nos museus virtuais de artes visuais?

Em busca de respostas para os questionamentos já citados, desenvolvemos a pesquisa ora apresentada, em colaboração com alunos do Curso de Artes Visuais do IFCE. Com base nos resultados das atividades investigativas, elaboramos este trabalho que está constituído deste segmento introdutório, de três capítulos e das considerações finais.

No primeiro capítulo, tratamos dos aspectos metodológicos da pesquisa. Explicitamos a escolha pela abordagem qualitativa de pesquisa, na concepção de Bogdan e Biklen (1999), e pelo método de pesquisa-ação, com base em Barbier (2007); Ibiapina (2008); Thiollent (1998); Alarcão (2011). Em seguida, explicamos como foi feita a escolha dos museus utilizados na experiência. Explicamos como se deram os encontros de pesquisa e formação, descrevendo o ambiente virtual de aprendizagem Sócrates e conceituando os diálogos reflexivos, a partir das teorias de

Alarcão (2011) e Freire (2002, 2005, 2006). Caracterizamos o Curso de Artes Visuais do Instituto Federal do Ceará – IFCE, os colaboradores da pesquisa. Por fim, descrevemos os instrumentos de coleta de dados utilizados. Os dados foram coletados, predominantemente, por meio de diálogos reflexivos, momentos de encontros e reflexão, presenciais e a distância, sobre a formação e a educação estética em museus virtuais de arte.

No segundo capítulo, tratamos dos aspectos teóricos. Tomamos como referencial teórico básico Dewey (2010), a partir de seus escritos sobre arte como experiência e na obra de Barbosa (1989, 1998, 2008, 2009, 2010a, 2010b, 2010c), sobre educação estética, arte-educação e mediação cultural. Este referencial conduziu o processo de pesquisa em diálogo com outros autores, como Bahia (2008); Bourdieu (2007); Cauquelin (2005); Gianetti (2006); Henriques (2004); Lara Filho (2006); Lévy (1996, 1999); Martins e Picosque (2012); Ormezzano (2007); Pimentel (2010). Consideramos, ainda, as orientações de documentos oficiais como os Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte.

No terceiro capítulo, elaboramos reflexões sobre educação estética em museus virtuais de arte, a partir da experiência dos colaboradores. O capítulo é dividido em seis partes: o museu na minha trajetória de vida; relações entre a noção de museu presencial e de museu virtual; categorias e definição de museus virtuais; mediações: o que favorece a experiência estética; uma experiência estética diferente ou a não experiência; e educação estética em museus virtuais e propostas para o Ensino de Arte. Ao final, expressamos essas reflexões em aspectos conclusivos nas considerações finais.

CAPÍTULO 1 CAMINHOS METODOLÓGICOS

Neste capítulo, apresentamos o caminho percorrido na busca de respostas para os nossos questionamentos, o que nos permitiu apreender diversos aspectos da realidade investigada. Buscamos uma classificação metodológica de pesquisa, que fosse adequada à realidade investigada.

Escolhemos a abordagem qualitativa, pois o fenômeno estudado é complexo e suscita a apreensão de aspectos variados da realidade, que não são quantificáveis. Na área das Ciências Humanas, especificamente, na área da Educação, a abordagem qualitativa de pesquisa é muito utilizada, pois se detém no estudo do comportamento social humano. Para legitimar o conhecimento elaborado pelas Ciências Sociais, a abordagem qualitativa de pesquisa apresenta-se como uma alternativa na apreensão da realidade, pois oferece possibilidades de construção de conhecimento diferentes da abordagem quantitativa.

Para Bogdan e Biklen (1994, p. 47), a investigação qualitativa tem cinco características: 1. Na investigação qualitativa, a fonte direta de dados é o ambiente natural, constituindo o investigador o instrumento principal; 2. A investigação qualitativa é descritiva; 3. Os investigadores qualitativos interessam-se mais pelo processo do que simplesmente pelos resultados ou produtos; 4. Os investigadores qualitativos tendem a analisar os seus dados de forma indutiva; 5. O significado é de importância vital na abordagem qualitativa.

No caso da nossa pesquisa, ministramos um curso⁷, que serviu como momento de imersão e reflexão sobre os museus virtuais e as possibilidades de educação estética. No decorrer do curso, centramos o nosso olhar nos seguintes aspectos: avanços conceituais e ganhos formativos a partir da experiência; processo de experimentação dos espaços dos museus virtuais, que se constituiu o foco de nossa pesquisa; reação dos colaboradores e significados atribuídos por eles à experiência.

Na abordagem qualitativa, o mundo deve ser “[...] examinado com a ideia de que nada é trivial, que tudo tem potencial para construir uma pista que nos

⁷ O curso “Processos de Educação Estética em Museus Virtuais de Artes Visuais e suas Aplicações no Ensino de Arte” foi promovido pela Universidade Estadual do Ceará – UECE e realizado pelo Centro de Educação – CED. Foi ofertado exclusivamente para alunos do Curso de Licenciatura em Artes Visuais do IFCE. Para comodidade dos alunos, o curso ocorreu nas dependências do IFCE Aldeota.

permita estabelecer uma compreensão mais esclarecedora do nosso objeto de estudo” (BOGDAN e BIKLEN, 1994, p. 49). Nesse sentido, procuramos explorar as experiências de contato com o museu virtual, indagando, contestando, confrontando informações e construindo caminhos de significação. Cada fala foi minuciosamente analisada a fim de retirar delas as compreensões necessárias à pesquisa.

Tendo em vista o objetivo geral desta pesquisa, que é identificar, por meio do diálogo com alunos do Curso de Artes Visuais do Instituto Federal do Ceará - IFCE, que educação estética é possível em museus virtuais de arte, disponibilizados na Internet em domínios brasileiros (.br), escolhemos esta abordagem, pela especificidade do museu virtual como instituição, que se configura como espaço de informação, de sociabilidade e de formação.

Considerando a imbricação dos conhecimentos das três áreas distintas, Educação, Arte e Tecnologia, esta pesquisa assumiu um caráter interdisciplinar. Analisamos os processos educativos de professores em formação, que são mediados por tecnologias de comunicação e informação. Ressaltamos que tais tecnologias difundem novas tendências estéticas.

A experiência dos sujeitos/colaboradores⁸, nesses espaços, tornou-se nosso principal interesse como investigador, com a finalidade de:

[...] perceber “aquilo que eles experimentam, o modo como eles interpretam as suas experiências e o modo como eles próprios estruturam o mundo social em que vivem” (Psathas, 1973). Os investigadores qualitativos estabelecem estratégias e procedimentos que lhes permitam tomar em consideração as experiências do ponto de vista do informador. O processo de condução de investigação qualitativa reflete uma espécie de diálogo entre os investigadores e os respectivos sujeitos, dado estes não serem abordados por aqueles de uma forma neutra. (BOGDAN e BIKLEN, 1994, p. 51)

Além disso, buscamos aporte na pesquisa-ação que “[...] privilegia processos de intervenções que visam transformar determinada realidade, emancipando os indivíduos que dela participam.” (IBIAPINA, 2008, p. 9). Para aplicar essa metodologia, o pesquisador precisa levar em consideração as seguintes etapas: planejamento, ação, observação, reflexão e nova ação. Todas essas etapas são desenvolvidas de forma participativa.

A partir da diversidade dos tipos de pesquisa-ação, escolhemos a

⁸ Neste trecho, utilizamos o termo “sujeitos/colaboradores” para indicar que, no presente trabalho, escolhemos usar o termo colaboradores para designar os sujeitos da pesquisa, pois trata-se de trabalho realizado em colaboração. Portanto, deste ponto em diante, utilizamos o termo “colaboradores” para designar os “sujeitos”.

ação-pesquisa proposta por Barbier (2007, p. 42):

Esse tipo representa pesquisas utilizadas e concebidas como meio de favorecer mudanças intencionais decididas pelo pesquisador. O pesquisador intervém de modo quase militante no processo, em função de uma mudança cujos fins ele define como estratégia. Mas a mudança visada não é imposta de fora pelos pesquisadores. Resulta de uma atividade de pesquisa na qual os atores se debruçam sobre eles mesmos. Se o processo é induzido pelos pesquisadores, em função de modalidades que eles propõem, a pesquisa é efetuada pelos atores em situação e sobre a situação destes. A ação parece prioritária nesse tipo de pesquisa, mas as consequências da ação permitem aos pesquisadores explorá-las com fins de pesquisa mais acadêmica.

Tendo como base as características e o desenvolvimento da pesquisa-ação descritos acima, elaboramos uma proposta de curso, que objetivou a formação dos processos de educação estética em museus virtuais de arte. A elaboração da proposta do curso em foco foi precedida pela análise do currículo do Curso de Artes Visuais do IFCE, pois segundo Lima (2012, p. 1584):

A maioria dos cursos de Licenciatura em Artes Visuais no Brasil apresenta, em suas matrizes curriculares, disciplinas que envolvem arte e tecnologia. Acredita-se que, professores estão sendo preparados para utilizar essas ferramentas nas escolas. Por consequência disso, pressupõe-se que alunos estão tendo acesso a esse ensino.

Procuramos identificar a presença de elementos pertinentes à formação específica, que demonstrasse a importância do museu para a prática do professor de artes visuais e disciplinas que trabalhassem a confluência entre educação, arte e tecnologia. Nessa fase da investigação, encontramos algumas disciplinas relacionadas à arte e à tecnologia, no entanto, não identificamos nenhum conteúdo de ensino referente aos museus.

Com a finalidade de dar prosseguimento às atividades investigativas, considerando as possibilidades de educação estética em museus virtuais e acatando as características da pesquisa-ação, desenvolvemos as seguintes tarefas: levantamento bibliográfico; formulação de banco de espaços virtuais, que foram utilizados na experiência; planejamento e elaboração dos instrumentos de coleta de dados; ministração do curso e análise dos dados. Esclarecemos que tais tarefas estavam coadunadas com os objetivos específicos desta pesquisa: identificar elementos mediadores da educação estética nos museus virtuais de arte; e discutir a experiência formativa dos alunos do IFCE, durante o *Curso Processos de Educação Estética em Museus Virtuais de Artes Visuais e suas Aplicações no Ensino de Arte*, em busca de possibilidades de educação estética em museus virtuais.

Com o levantamento bibliográfico, visamos à construção do referencial teórico-metodológico da pesquisa e, a partir do banco de dados dos museus virtuais de arte brasileira, selecionamos os vinte museus, que utilizamos durante as experiências propostas no curso.

Constituído o banco de dados, finalizamos o planejamento do curso e, tendo em vista a metodologia de pesquisa-ação escolhida, estabelecemos o diálogo como princípio fundante do método de ensino utilizado no curso. Assim, chegamos aos diálogos reflexivos⁹, dos quais coletamos informações que nos permitiram responder às indagações da pesquisa. Além disso, utilizamos o Ambiente Virtual de Aprendizagem Sócrates, da UFC¹⁰.

De acordo com as proposições de Barbier (2007), já citadas, cabe ao pesquisador definir e prever determinadas mudanças, que poderão surgir como resultados da pesquisa-ação. Com essa perspectiva, definimos que a ministração do curso, intitulado *Processos de Educação Estética em Museus Virtuais de Artes Visuais e suas Aplicações no Ensino de Arte*, referido anteriormente, deveria oferecer aos envolvidos, no processo investigativo, a possibilidade de adoção de atitudes, que promovessem as seguintes mudanças: tomada de consciência dos sujeitos do papel de cada um no desenvolvimento da educação estética; adoção do uso de imagens no Ensino de Arte; percepção de que o museu é uma alternativa de espaço para a educação estética. Tais mudanças poderão influir no processo de formação dos futuros professores e, também, no exercício da profissão.

As mudanças no campo da arte-educação, principalmente, a necessidade do uso de imagens no ensino configuram-se como desafios e obstáculos, que se interpõem à ação docente. Por isso, escolhemos a pesquisa-ação que

[...] é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. (THIOLLENT, 1998, p. 14)

Durante o curso, estudamos os processos de educação estética, de forma colaborativa, a partir da experiência em museus virtuais de arte. Coletamos os dados e as informações por meio de gravações dos diálogos reflexivos, dos fóruns e

⁹ Dedicamos o item 1.2.2, neste capítulo, à definição dos diálogos reflexivos.

¹⁰ Dedicamos o item 1.2.1 à descrição do Ambiente Virtual de Aprendizagem Sócrates.

dos e-portfólios¹¹ no Ambiente Virtual de Aprendizagem Sócrates. Analisamos os resultados obtidos, com base nas categorias que foram elaboradas a partir do material coletado e do referencial teórico. Informamos que, na elaboração das categorias, consideramos também os objetivos da pesquisa. No processo de análise, examinamos, de forma detalhada, diversos aspectos e elementos presentes no material coletado, como conteúdos textual e visual; discussões focadas nos aspectos didáticos dos museus; posicionamentos dos envolvidos na proposta da ação educativa, relativos ao processo de educação estética. Nossa análise de tais posicionamentos estava embasada nas concepções de educação estética e de mediação cultural e, também, nas orientações contidas nos Parâmetros Curriculares Nacionais. Esclarecemos que, como princípio fundante deste processo investigativo, adotamos a concepção de uma educação estética voltada para a emancipação humana.

Inúmeras dificuldades emergem da realidade investigada, notadamente, na etapa constituída pela participação dos pesquisados, que exigiram realinhamentos do percurso da pesquisa. Em paralelo a tais dificuldades, a interpretação dos dados foi mais um obstáculo que se impôs ao pesquisador. Na nossa caminhada investigativa, a superação de obstáculos fortaleceu nossos posicionamentos para enfrentar mais um desafio: aprender a pesquisar, por meio da colaboração e do diálogo.

1.1 Escolha dos museus utilizados na experiência

No período de agosto de 2012 a julho de 2013, construímos um banco de dados com informações de oitenta e dois museus no Brasil. Esse banco de dados é fruto do projeto de pesquisa intitulado *Formação Estética em Espaços Virtuais*¹². Iniciamos o levantamento no portal de pesquisa do Google, utilizando as seguintes expressões: “sites de museus”, “museu”, “museu de arte”, “site museus brasileiros” e “site museu virtual”. Na primeira etapa, conseguimos informações relativas a vinte e dois museus.

¹¹ Trata-se de um espaço no Ambiente Virtual de Aprendizagem, destinado ao armazenamento de trabalhos desenvolvidos pelos alunos durante o curso. O termo foi cunhado por José Maximiano Arruda Ximenes de Lima, em sua tese de doutoramento (2013).

¹² Projeto aprovado pela Resolução N° 3525/2013-CEPE-UECE, de 03 de junho de 2013, do qual participamos. O projeto pertence ao Grupo de Pesquisa Investigação em Arte, Ensino e História (IARTEH), da Universidade Estadual do Ceará – UECE, coordenado pelo Prof. Dr. José Albino Moreira de Sales, e aprovado pela Resolução N° 3500/2013-CEPE, de 01 de abril de 2013.

Em seguida, utilizando o documento *Guia dos Museus Brasileiros*, encontramos e registramos informações de mais sessenta museus virtuais. O Guia dos Museus Brasileiros é uma publicação eletrônica, de 2011, do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), que apresenta dados de mais de três mil museus já mapeados pelo IBRAM em território nacional. O documento apresenta informações diversificadas, tais como: nome do museu, ano de criação, situação atual, endereço, telefone, *site*, *e-mail*, horário de funcionamento, tipologia de acervo, acessibilidade, infraestrutura para recebimento de turistas estrangeiros e natureza administrativa. Para facilitar o acesso, o material está dividido por região, publicado em seis volumes, que são organizados da seguinte forma: Vol.1 - Museus da Região Norte; Vol. 2 - Museus da Região Nordeste; Vol. 3 - Museus da Região Centro-Oeste; Vol. 4 - Museus da Região Sudeste; Vol. 5 - Museus da Região Sul; e Vol. 6 - Museus extintos, incorporados e renomeados; museus em implantação e museus virtuais.

Para selecionar os museus que comporiam o banco de dados da nossa pesquisa, a partir dos metadados do documento *Guia dos Museus Brasileiros*, utilizamos dois critérios, por ordem crescente de prioridade: 1) existência de acervo de arte e endereço na Internet (Essas informações estão presentes nos metadados do documento, em tipologia de acervo e em *site*); e 2) existência de acervo de arte, mas não disponibilidade de endereço na Internet, explicitado no campo *site*.

Iniciamos o levantamento das informações pelo sexto volume da publicação acima referida, que é denominada de Documento 6 - Museus extintos, incorporados e renomeados; museus em implantação e museus virtuais, especificamente, na parte intitulada *Museus Virtuais*. Depois, seguindo a ordem dos documentos, procuramos os museus virtuais de arte em cada Região, utilizando o primeiro critério. Por fim, buscamos informações nos documentos de cada Região, utilizando o segundo critério.

Constituído o banco de dados, selecionamos os museus virtuais de arte, que foram utilizados na experiência estética, objeto de nossa pesquisa. Procuramos identificar como os alunos, licenciandos do Curso de Artes Visuais do IFCE, concebiam a educação estética a partir desta experiência. Exploramos a experiência estética em museus virtuais de arte, no decorrer dos diálogos reflexivos estabelecidos entre o pesquisador e os alunos, colaboradores da pesquisa.

Para o banco de dados, inicialmente, coletamos dados de todos os tipos de museus, segundo a classificação de Piacente (2012) citado por Henriques (2004),

que estabelece três categorias: os folhetos eletrônicos; os museus no mundo virtual; e os museus realmente interativos.

Para a experiência vivenciada nesta pesquisa, elegemos as duas últimas categorias: museus no mundo virtual, que apresentam acervo *online*; e museus realmente interativos. Nos museus da primeira categoria, os folhetos eletrônicos, que servem, apenas, de apresentação das informações relativas aos museus presenciais, despertaram nosso interesse para os museus que apresentam recursos mediadores, pois podem proporcionar experiência estética com base na interação. A arte só ganha “[...] estatura estética na medida em que se torna uma experiência para um ser humano”. (DEWEY, 2010, p. 61)

Esses recursos mediadores se apresentam em forma de imagens, vídeos, legendas, visitas em três dimensões, com recursos de ampliação, materiais didáticos, catálogos, materiais de estudo, jogos, grupos de discussão, espaço para elaboração de coleções ao gosto do visitante, opções de busca (por categoria, autor, ano, período, estilo etc.), orientações para utilização das ferramentas do museu virtual em sala de aula na escola, sugestões de atividades, linhas do tempo e biografias.

O banco de dados de museus virtuais é constituído dos seguintes campos: nome do museu, endereço eletrônico, existência de acervo (com opção de resposta: sim ou não), descrição dos conteúdos relativos à ação educativa, à disponibilidade de material de apoio pedagógico (catálogos, biografias, resultados de pesquisa e material didático), às formas de interatividade e de mediação presentes e à qualificação profissional do diretor ou coordenador do museu.

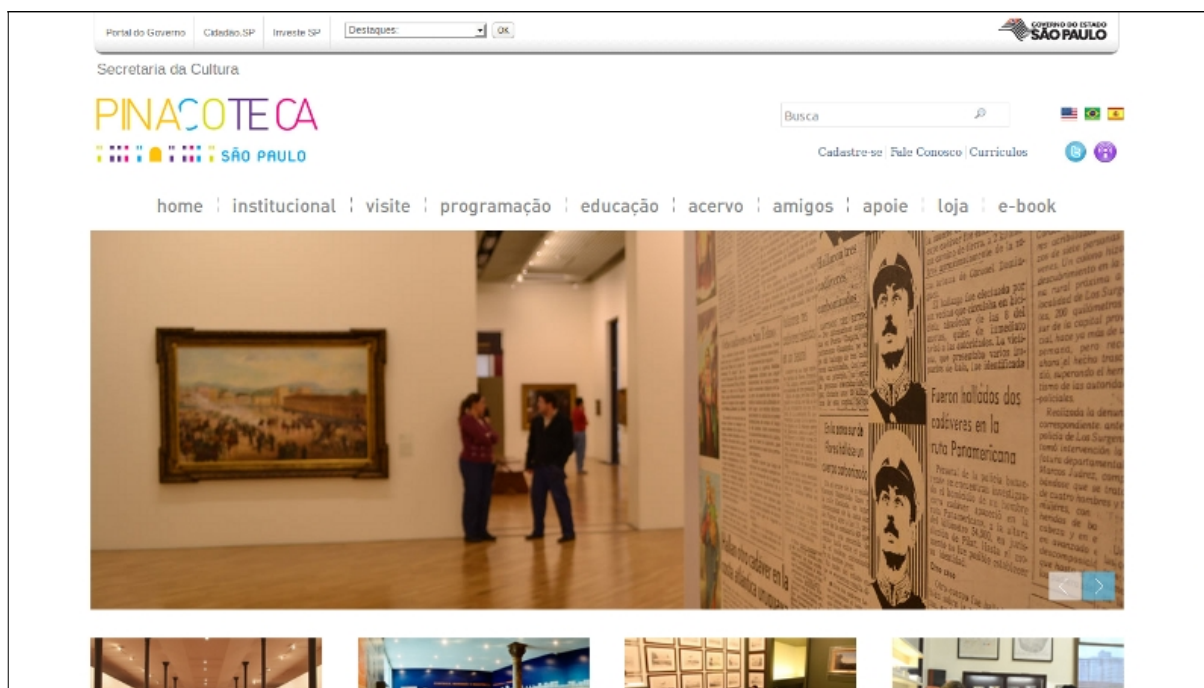
Reafirmamos que nossa pesquisa teve como foco central a dimensão educativa dos museus, portanto, decidimos selecioná-los a partir dos elementos que propiciavam experiências estéticas e ações educativas voltadas para a educação estética. Nessa perspectiva, selecionamos os museus que dispunham dos seguintes elementos: presença do acervo, interação e mediação, materiais educativos e do pensamento que conduz a elaboração do educativo são os aspectos mais relevantes para consecução desta experiência de pesquisa-ação.

Após o estabelecimento dos critérios de seleção, escolhemos vinte museus, que estão sediados em diversos estados brasileiros, tendo havido uma maior concentração no sudeste e sul do país. A seguir, apresentamos cada museu, com enfoque nos elementos que preenchem os critérios de seleção já citados. Na

descrição de cada museu, acrescentamos as seguintes informações: denominação e sigla; endereço eletrônico; e outras informações relevantes.

Pinacoteca do Estado de São Paulo (SP) - www.pinacoteca.org.br

Figura 2: Pinacoteca do Estado de São Paulo



Fonte: <http://www.pinacoteca.org.br/pinacoteca-pt/>.

A Pinacoteca do Estado de São Paulo, instituição modelo no Brasil, possui um projeto denominado *Museu Para Todos*, dedicado ao setor educativo do museu. Nesse setor, o visitante encontra jogos, descrição das ações educativas empreendidas no âmbito do museu presencial e programas desenvolvidos. Há, também, um espaço para professores, no qual se encontram os *links Para aprender e se divertir* e *Para se divertir e aprender*; e diversos jogos: Símbolos; Dominó interpretativo; Palavras; Dominó Tradicional; Jogo da Memória; Cadáver Esquisito; e Quebra-cabeça. Além disso, existe um espaço denominado *Dicas para a sua visita*, que oferece informações para uma visita mais proveitosa à Pinacoteca. O endereço para acesso ao Projeto Museu Para Todos é <<http://www.museuparatodos.com.br>>.

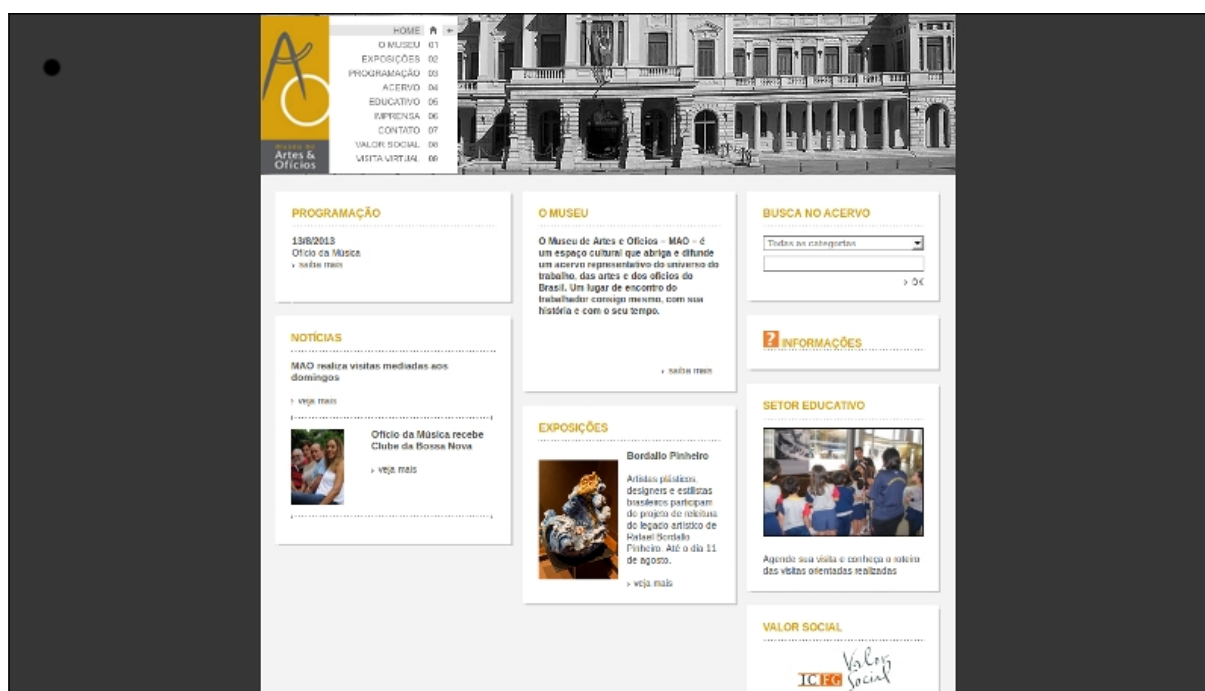
O espaço da Pinacoteca na Internet pode ser classificado como um museu no mundo virtual, pois oferece acervo artístico digital artístico, bibliográfico e arquivístico, que está disponível para acesso de diferentes formas, por exemplo,

pelo uso da ferramenta de busca e jogos, que proporciona interação de forma lúdica. O visitante pode escolher o acervo artístico, e o sistema apresenta um teclado na tela, com as letras do alfabeto. Ao clicar, o sistema apresenta os resultados, por meio dos metadados nome do artista, ano de nascimento e morte e número de obras. Ao clicar no nome do artista, são apresentadas ao visitante informações relativas às obras e à imagem da obra. Se o visitante desejar ver a obra em maiores detalhes, poderá clicar sobre a imagem, que se amplia em boa resolução. O acervo arquivístico apresenta os metadados das obras presentes na coleção da Pinacoteca e em mais três coleções. O visitante poderá escolher várias opções de filtros e ordenações dos resultados. Os resultados não apresentam imagens, apenas, dados, o que é relevante para o pesquisador.

Existe uma opção no menu *e-book*, que oferece um catálogo gratuito da *Exposição Seis séculos de pintura chinesa*, em formato *Portable Document Format (PDF)*. Além disso, a Pinacoteca do Estado de São Paulo disponibiliza informações referentes ao museu presencial.

Museu de Artes e Ofícios - MAO (MG) - www.mao.org.br

Figura 3: Museu de Artes e Ofícios de Minas Gerais (MAO)



Fonte: <http://www.mao.org.br/>.

O Museu de Artes e Ofícios de Minas Gerais (MAO), sediado na cidade de São Paulo, foi criado para contar a história das relações sociais do trabalho no Brasil. No seu acervo, encontram-se objetos de arte e, também, os modos, os instrumentos e os materiais das artes e ofícios no Brasil.

Esse museu abriga e difunde um acervo representativo do universo do trabalho, das artes e dos ofícios do Brasil. Entrando ao espaço virtual do MAO, o visitante localiza informações do museu presencial, que estão registradas em uma linha do tempo relativa a todas as exposições realizadas e à programação atual. O acesso ao acervo do museu pode ser feito por área temática ou por categorias. Há, também, um espaço do educativo, com materiais dedicados à educação. Nesse espaço, os professores encontram um guia que os ajuda a planejar a visita e contém sugestões de práticas educativas no museu. Ainda é oferecido um *tour virtual* pelo museu presencial simulado, que permite mais conhecimentos dos espaços do museu e do seu acervo.

O MAO é um exemplo de museu realmente interativo, pois oferece formas de interação com o acervo, que mobilizam percepções visuais, tais como: de forma, de cor, de volume e de dimensão. Na visita virtual, são oferecidas informações detalhadas dos objetos: título do objeto, período e materiais de que são confeccionados. Existe, ainda, um mapa em três dimensões, que possibilita a transição para outro espaço do museu, com um clique. Essa característica do museu virtual possibilita o trânsito livre por esse local, diferente da visita guiada no museu presencial, que, na maioria das vezes, tem um roteiro pré-estabelecido pelo educador. Tal abertura motiva o usuário a descobrir e a interagir com os objetos pertencentes ao museu, de maneira criativa. Por exemplo, o usuário identifica semelhanças e diferenças entre os ofícios e, também, busca compreender a evolução dos materiais empregados nas artes e nos ofícios e seus instrumentos.

Instituto Ricardo Brennand (PE) - www.institutoricardobrennand.org.br

O Instituto Ricardo Brennand está sediado na cidade do Recife, em Pernambuco e foi fundado em 2002. Dispõe de três prédios, nos quais funcionam museu, pinacoteca e biblioteca. Além da imponente estrutura física, esse instituto disponibiliza para o usuário um espaço virtual, que abrange todo o acervo material. Quando o visitante adentra ao espaço virtual, visualiza uma grande foto do espaço

presencial e um menu na parte superior, com as seguintes opções: O Instituto, Castelo, Biblioteca, Pinacoteca, Ação Educativa, Eventos, Notícias e Fale Conosco. Na parte inferior, do lado esquerdo, há um *link* para o *tour virtual* e algumas informações de horário e ingresso. O seu acervo é formado por armaria, artes decorativas, tapeçarias, esculturas, mobiliário e artes visuais, com obras oriundas do século XV ao século XXI.

Figura 4: Instituto Ricardo Brennand



Fonte: <http://www.institutoricardobrennand.org.br/index2.html>.

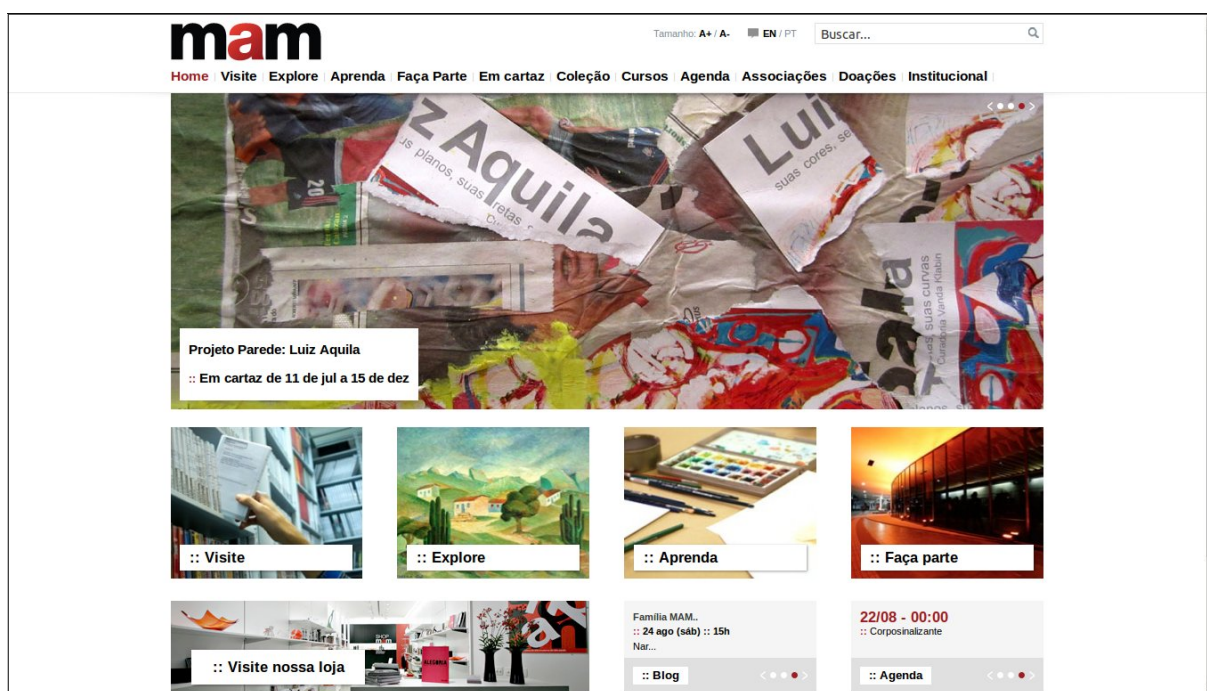
No *link Ação Educativa*, são apresentadas informações sobre as ações educativas no âmbito do museu presencial, que se iniciaram em 2002. Parte do acervo está disponibilizada no *link Castelo*. As imagens estão dispostas em até três opções de ângulos.

O *tour virtual* fornece uma noção das dependências do Instituto. O visitante tem diversas possibilidades: 1) aproximar e afastar a imagem; 2) escolher o ângulo de visão; 3) selecionar o setor que deseja visitar; 4) habilitar e desabilitar a narração; 5) optar pelo *auto tour*, que apresenta o espaço de forma automática, com um percurso pré-estabelecido pelo sistema.

Museus de Arte Moderna de São Paulo – MAM (SP) - www.mam.org.br

O Museu de Arte Moderna de São Paulo (MAM) foi criado em 1948, e seu acervo é constituído por mais de 5.000 obras de artistas que se dedicaram à arte moderna e contemporânea. O espaço virtual do MAM apresenta-se ao visitante em um *design* contemporâneo e ilustrado com imagens, que convidam para os diferentes eventos e, também, contêm informações.

Figura 5: Museu de Arte Moderna de São Paulo (MAM)



Fonte: <http://www.mam.org.br/>

O MAM disponibiliza o seu acervo por meio do *link Coleção*, no qual o visitante encontra uma ferramenta de busca simples com opções de filtro por título, artista ou obras, com imagem. Na busca avançada, o usuário pode fazer uma filtragem por data, categoria ou procedência. Há, ainda, um *link* que contém a listagem completa do acervo.

Na opção *Explore* do menu, o visitante tem possibilidade de conhecer as obras que estão expostas nos jardins do MAM, no Parque do Ibirapuera. Na mesma opção, é possível consultar o acervo da biblioteca, mas apenas os metadados dos itens do acervo são exibidos. O MAM possui, ainda, 88 trabalhos, de 82 artistas diferentes, disponibilizados na plataforma do *Google Art Project*, em alta resolução.

Fundação Iberê Camargo (RS) - www.iberecamargo.org.br

A Fundação Iberê Camargo está localizada na cidade de Porto Alegre (RS) e foi criada em 1995, um ano após a morte do artista, com o objetivo de preservar e divulgar sua obra. O espaço virtual da Fundação Iberê Camargo pode ser classificado como um museu no mundo virtual, pois oferece acesso ao acervo, *online* de excelente qualidade, *tour virtual*, materiais didáticos para professores e catálogos de diversas exposições e artistas. Além disso, estão disponíveis informações do artista Iberê Camargo e da Fundação.

Figura 6: Fundação Iberê Camargo



Fonte: www.iberecamargo.org.br/.

O *design* da página é atual, seguindo a linha minimalista, com elementos visuais básicos de fácil entendimento para acesso. Quando o visitante entra ao espaço virtual, o primeiro item do menu irá levá-lo à vida e à obra do artista. Nessa opção, o visitante encontra uma linha do tempo dinâmica, com textos e imagens sobre a vida do autor. Na mesma opção, existem três listas de livros: a primeira contém os títulos das obras literárias escritas por Iberê Camargo; a segunda disponibiliza livros, que foram escritos sobre ele; e a terceira está constituída dos livros ilustrados por ele. Há, ainda, uma galeria de fotos do artista. Em seguida, o visitante encontra informações da fundação e, na mesma opção pelo *tour virtual*,

poderá fazer uma visita ao espaço e às exposições da Fundação.

O acervo está disponibilizado de forma bem simples, dividida em duas opções: obras e documentos. A primeira está constituída de pintura, gravura e desenho; a segunda, em catálogo, correspondência e hemeroteca. Clicando em uma das obras, o sistema apresenta um painel com a imagem em tamanho maior e apresenta uma opção, na qual o visitante desliza pelas obras e escolhe uma delas para visualizá-la em tamanho grande. Há, ainda, mais uma opção no *link Exposições*, no qual o visitante acessa exposições atuais e anteriores e, também, as temporárias e as permanentes.

No setor educativo, denominado de *Programa Educativo*, o visitante acessa o item *Material Didático*, que oferece alguns catálogos de exposições e artistas e, ao final, encontra um material denominado *IBERÊ CAMARGO - MATERIAL DO PROFESSOR*. Esse material é um subsídio para o professor, que poderá estudar e refletir sobre a vida e obra do artista. Diversos questionamentos são apresentados, que viabilizam a reflexão sobre os processos, contextos e obra de Iberê Camargo. A Fundação mantém um *blog* e a Revista Lugares, que publica artigos, matérias, reportagens, entrevistas e notícias do mundo da arte.

Museu de Arte da UFC - MAUC (CE) - www.mauc.ufc.br

O espaço físico do Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará (MAUC-UFC) foi fundado em 25 de junho de 1961, por iniciativa do Reitor Antônio Martins Filho. No *site* do museu, encontramos um texto intitulado: *A ideia da criação do Museu de Arte Contemporânea da Universidade do Ceará*, do qual extraímos um trecho, que denota a preocupação, do então reitor, com a formação estética dos membros da sociedade cearense:

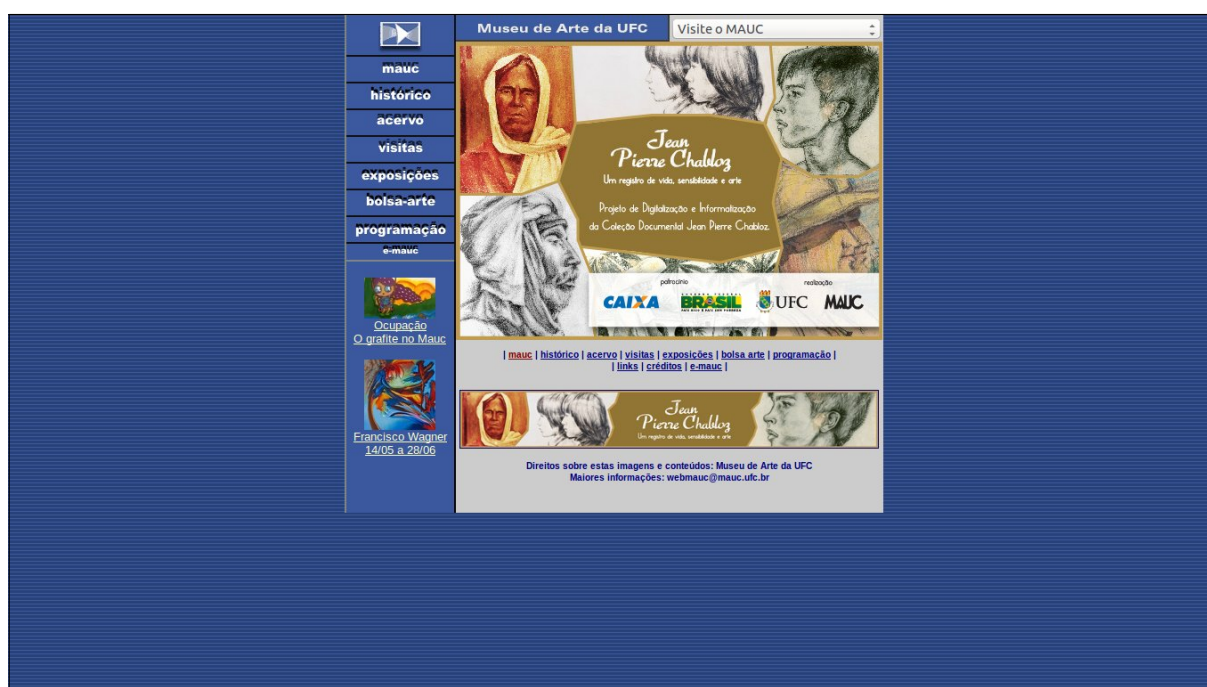
Alguns anos depois, já no exercício da Reitoria da Universidade do Ceará, passei a considerar a importância dos museus e sua alta significação na sedimentação da cultura de um povo. Compreendi, igualmente, que teria tido maior rendimento nas minhas esporádicas visitas aos museus da Europa, se estivesse mais familiarizado com o mundo maravilhoso das artes plásticas. Concluí então que deveríamos iniciar o movimento pró-fundação do Museu de Arte da Universidade, idéia, aliás, várias vezes discutida com a Senhora Heloísa Juaçaba, com os pintores Zenon Barreto e Antônio Bandeira, além de outros amigos que apoiavam irrestritamente a iniciativa. (Antônio Martins Filho)

O *site* apresenta a lista nominal dos artistas, inúmeras notícias e imagens

das obras das primeiras exposições, o que deixa transparecer a grandeza do empreendimento para aquela época.

Em 2011, o MAUC-UFC, por meio de Seleção Pública de Projetos (biênio 2011/2012) conseguiu, junto ao Programa Caixa de Apoio ao Patrimônio Cultural Brasileiro, da Caixa Econômica Federal, uma verba de R\$ 80.000,00 para financiar o Projeto de Digitalização e Informatização da Coleção Documental Jean Pierre Chabloz. Dessa forma, o acervo de autoria desse artista suíço, que viveu mais de cinquenta anos em Fortaleza, está digitalizado e disponível na Internet.

Figura 7: Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará (MAUC/UFC)



Fonte: <http://www.mauc.ufc.br>

O acervo *online* do MAUC/UFC conta com 21 coleções de artistas, dentre os quais se destacam: Aldemir Martins, Antônio Bandeira, Barrica, Chabloz e Raymundo Cela. Há também um acervo da arte popular, constituído pela Coleção Cerâmica Popular. Faltam textos explicativos sobre cada coleção, mas as imagens estão com suas legendas e em boa resolução.

No MAUC/UFC, as informações textuais e imagéticas de todas as exposições realizadas, desde sua fundação, em 1961, estão devidamente organizadas, o que representa avanço cultural e interesse pela preservação do patrimônio artístico e pela história do próprio museu.

Há também uma galeria que registra as visitas das escolas de Educação Básica, realizadas desde 1999. Nessa seção, faltam textos explicativos de tais visitas, no entanto, a existência desse espaço revela que o museu valoriza a interação com os estudantes dos diversos níveis de ensino.

Museu de Arte de Goiânia (GO) - www.goiania.go.gov.br/html/mag/index.htm

Figura 8: Museu de Arte de Goiânia



Fonte: <http://www.goiania.go.gov.br/html/mag/index.htm>

O Museu de Arte de Goiânia (MAG) está sediado na cidade de Goiânia (GO) e foi fundado em 1969. Dispõe de um espaço virtual, que está alocado dentro da página do Governo do Estado de Goiás. Esse espaço oferece informações sobre o museu presencial e disponibiliza o acervo para consultas, que estão organizadas em três critérios: categoria, técnica e autor, a seguir discriminados.

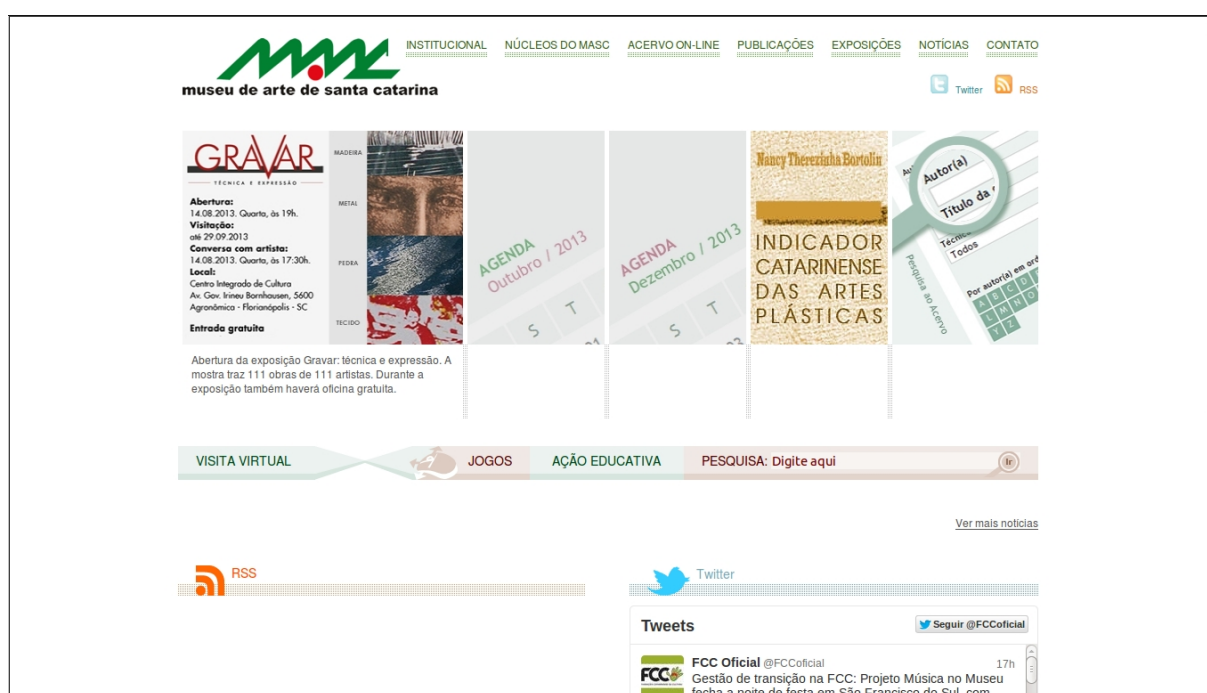
O critério categoria está constituído de diversos tipos de produção artística, tais como: desenho, com 104 itens; escultura, com 89; fotografia, com 2 itens; gravura, com 149 itens; instalação, com 6 itens; objeto, com 39 itens; e pintura, com 549 itens. Para acessar um dos itens, o visitante precisa escolher e assinalar uma categoria; e, imediatamente, o sistema apresenta-os em miniatura. E, após um clique sobre um item, surge uma nova janela, com as informações

necessárias. No critério técnica, encontram-se objetos que foram classificados de acordo com as técnicas utilizadas em sua elaboração. No critério autor, o visitante receberá informações do nome do autor, número de obras e biografia.

Na opção do menu *Serviço Educativo*, o visitante encontra informações do setor educativo do museu presencial.

Museu de Arte de Santa Catarina - MASC (SC) - www.masc.sc.gov.br

Figura 9: Museu de Arte de Santa Catarina (MASC)



Fonte: <http://www.masc.sc.gov.br/>

O Museu de Arte de Santa Catarina (MASC) foi contemplado com um edital para desenvolvimento do projeto MASC Virtual. Trata-se de uma proposta de desenvolvimento do portal oficial do museu, com áreas interativas e animadas que simulam uma visita real ao museu.

O MASC pode ser classificado como um museu no mundo virtual, pois oferece acesso ao acervo de obras, a jogos e à visita virtual. O visitante tem possibilidades de consultar o acervo pelo nome artístico do autor, pelo nome do autor, pelo título da obra e pela técnica utilizada na produção. Existe, ainda, um teclado virtual que permite localizar o sobrenome do artista a partir da primeira letra.

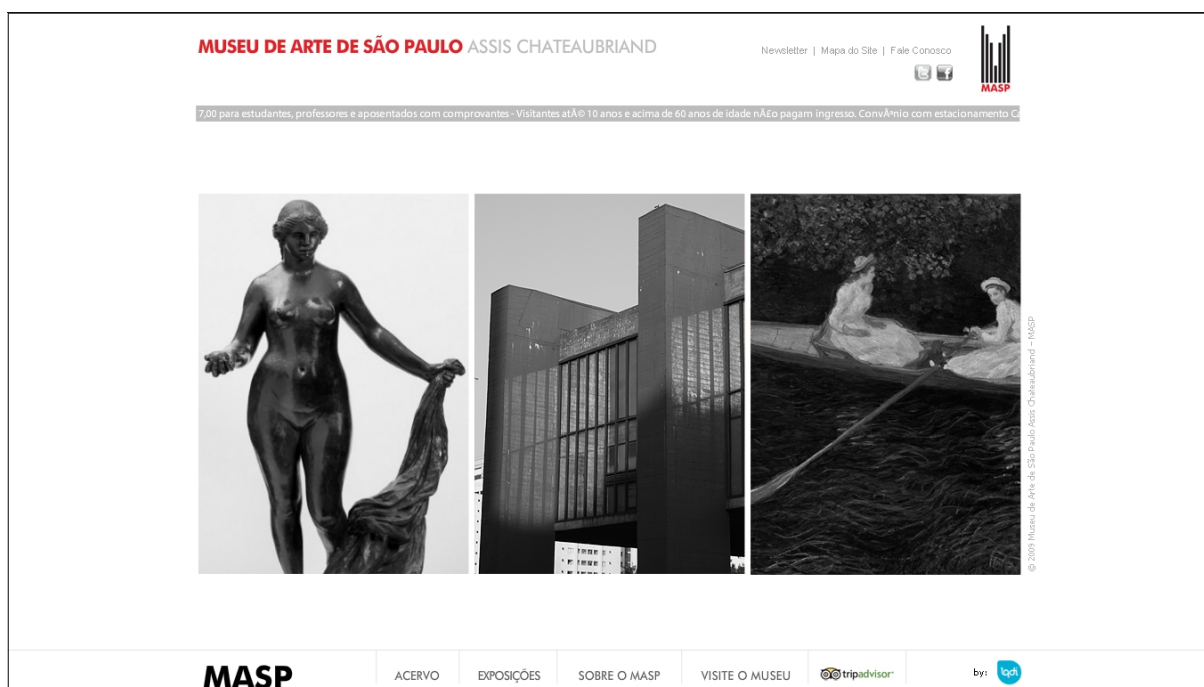
A visita virtual está em fase de construção, mas já existem seis jogos

online, que trabalham com o acervo do museu. Tais jogos recebem as seguintes denominações: Mistura entre obras; Descubra os enigmas no MASP; Masquinho no Cais de Florianópolis; Memória: Gênero feminino; Memória: Paisagens de Florianópolis; Quebra-cabeça.

No espaço dedicado ao setor educativo, encontram-se informações das ações e dos projetos educativos do museu presencial.

Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand - MASP (SP) - masp.art.br

Figura 10: Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand (MASP)



Fonte: <http://masp.art.br/masp2010/>

O acervo do MASP foi tombado pelo Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), em 1969, e atualmente possui cerca de 8.000 peças, que são oriundas de todos os continentes e datam do século IV a. C. aos dias de hoje. Fundado em 1947, o MASP foi idealizado por Assis Chateaubriand, empresário e jornalista, e Pietro Maria Bardi, jornalista e crítico de arte italiano, que reside na cidade de São Paulo, desde 1943. A princípio, instalou-se em quatro andares do prédio dos Diários Associados. Atualmente está instalado em um edifício com 11.000 metros quadrados divididos em 5 pavimentos e com vão livre de 74 metros, na Av. Paulista, tendo se tornado em ícone da cidade de São Paulo.

No espaço virtual do MASP, o visitante encontra o acesso ao acervo de

obras por meio de uma ferramenta de busca, que possibilita a pesquisa por autor, título, categoria, tipo de obra e pela primeira letra do nome do artista. Seu acervo é considerado o mais importante do hemisfério sul do planeta. O setor educativo apresenta informações sobre os serviços oferecidos no museu presencial.

Museu de Artes Visuais Ruth Schneider - MAVRS (MG) - www.upf.br/mavrs

Figura 11: Museu de Artes Visuais Ruth Schneider



Fonte: <http://www.upf.br/mavrs/>

O Museu de Artes Visuais Ruth Schneider (MAVRS) está localizado na cidade de Passo Fundo (RS) e foi fundado em 1996. Seu acervo está constituído, aproximadamente, de 1000 obras entre gravuras, pinturas, desenhos, esculturas e fotografias. A formação do acervo original partiu de um lote inicial de quase duzentas doações, que foram feitas pela artista plástica Ruth Schneider, razão pela qual o museu está denominado com o seu nome.

No espaço virtual do MAVRS, encontram-se disponibilizadas 21 gravuras, 6 desenhos, 42 gravuras, 45 pinturas, 1 fotografia e 2 outros trabalhos de artistas diversos. Para ter acesso ao espaço virtual, o visitante precisa clicar nas opções do acervo; em seguida, abre-se uma janela, na qual escolhe uma das obras, que estão apresentadas em forma de *slides*. Há também um espaço dedicado ao registro

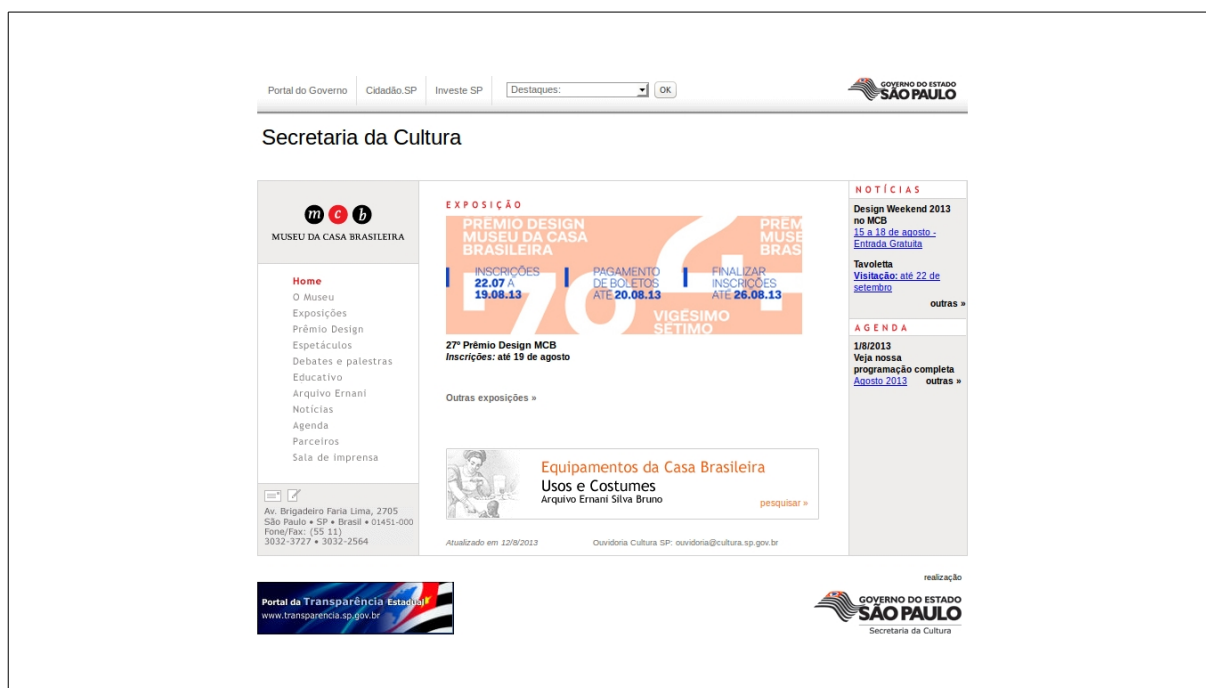
histórico das exposições ocorridas no museu presencial, com textos e fotos.

O espaço dedicado ao setor educativo, denominado *Ação Pedagógica* apresenta um pequeno texto dissertando sobre proposta do setor e uma lista com os títulos dos programas educacionais, que constituem os projetos do setor.

Existem *links* para dois jogos: *Jogo da memória* com obras do acervo, que contém informações do autor, material, tamanho das obras. O jogo está estruturado da seguinte forma: em algumas obras, aparecem seus títulos; uma obra tem informações textuais, e o outro par contém apenas imagem. O jogo denominado *Quebra-cabeça* consiste na montagem de uma obra de arte já existente.

Museu da Casa Brasileira – MCB (SP) - www.mcb.org.br

Figura 12: Museu da Casa Brasileira (MCB)



Fonte: <http://www.mcb.org.br/>

O Museu da Casa Brasileira (MCB), sediado na cidade de São Paulo, foi criado em 1970, com a denominação de Museu do Mobiliário Artístico e Histórico Brasileiro. No ano seguinte, o então diretor, Ernani Silva Bruno, que era historiador e conselheiro e Sérgio Buarque de Holanda apresentaram uma sugestão de mudança no nome da instituição. Tal sugestão enfrentou forte resistência do Conselho Diretor do museu, mas, após longos debates, recebeu o nome atual, que é mais condizente

com suas características e finalidades. Em 1972, passou a ocupar um antigo solar, construído entre 1943 e 1945, pela família Renata Crespi Prado e Fábio da Silva Prado, que cedeu também grande parte de seu mobiliário.

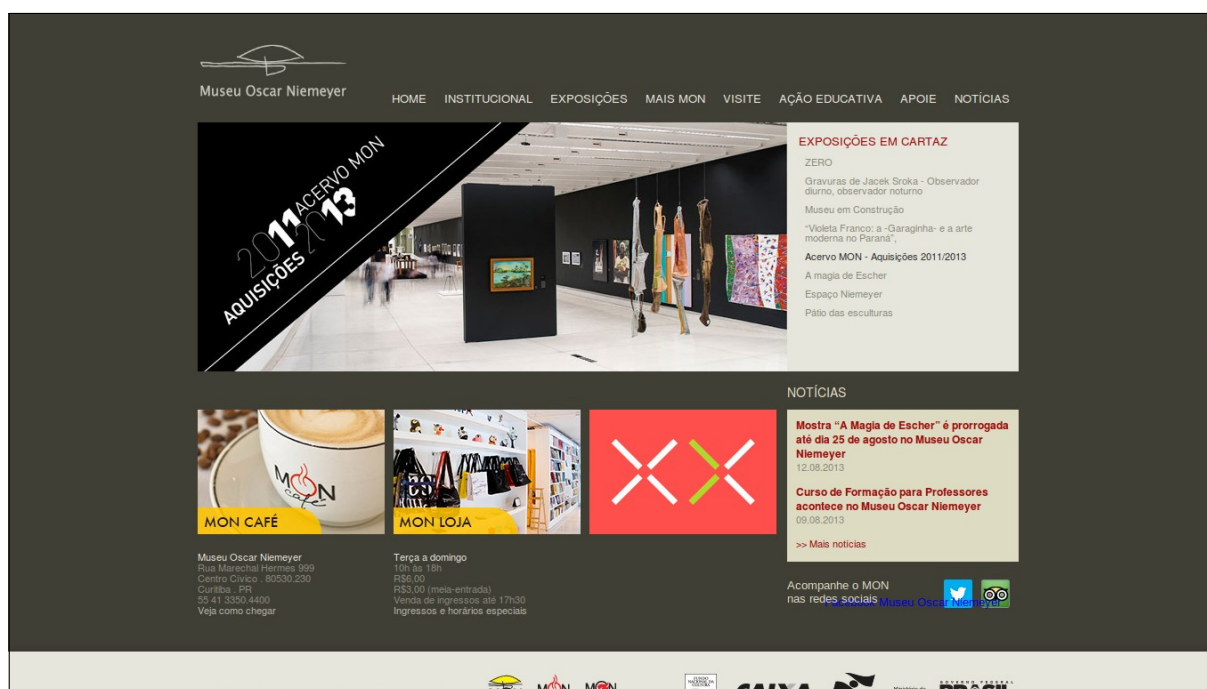
O MCB atrai pelo seu acervo constituído por artefatos domésticos, móveis, alfaías religiosas e peças de decoração. Tais objetos foram produzidos em países europeus e no Brasil, no período compreendido entre os séculos XVII e XX.

O espaço virtual desse museu disponibiliza imagens de peças de suas coleções, com informações detalhadas sobre cada uma delas e, também, possibilita ao visitante acesso ao Arquivo Ernani Silva Bruno, denominado Equipamentos da Casa Brasileira: usos e costumes.

Ressaltamos a relevância desse arquivo, que foi organizado durante a década de 1970, por pesquisadores da Universidade de São Paulo (USP), tendo se tornado uma fonte inexorável de estudos e de pesquisas. No arquivo em foco, estão registradas características e modificações ocorridas na nossa cultura material, ao longo da história.

Museu Oscar Niemeyer (PR) - www.museuoscarniemeyer.org.br

Figura 13: Museu Oscar Niemeyer



Fonte: <http://www.museuoscarniemeyer.org.br/>

O Museu Oscar Niemeyer (MON), com estrutura arquitetônica arrojada, está sediado em Curitiba (PR) e foi inaugurado em 2002. Pode ser classificado como um museu no mundo virtual, pois disponibiliza parte de seu acervo por meio do *link Exposições*, no qual o visitante encontra as exposições em cartaz e, também, aquelas que foram realizadas, no período de 2010 a 2013. No entanto, não percebemos a intenção de disponibilizar todo o seu acervo e oferece uma prévia, que poderá despertar, no usuário, o interesse de visitar o museu presencial.

Oferece uma ferramenta interativa denominada *Visita virtual 3D*, com a qual o visitante conhece as dependências do museu presencial. Porém, nessa visita 3D, a visualização das imagens é prejudicada pela impossibilidade de aproximação das obras, com o recurso de zoom.

No *link Ação Educativa*, que é dedicado ao setor educativo do museu, o visitante encontra informações das ações do MON, e tem possibilidades de agendar visitas grupais ao museu presencial. Esse *link* oferece, ainda, a cartilha intitulada *Uma visita ao MON*, que apresenta o museu, de forma lúdica, pois utiliza a linguagem de quadrinhos.

Museu de Belas Artes de São Paulo – MuBA (SP) - www.muba.com.br

Figura 14: Museu de Belas Artes de São Paulo (MuBA)



Fonte: <http://www.muba.com.br/>

O Museu Belas Artes de São Paulo (MuBA) é considerado como um museu universitário, pois está vinculado ao Centro Universitário de Belas Artes de São Paulo e foi fundado em 2007. Tem forte compromisso com a pesquisa e com a difusão da produção cultural, acadêmica e científica.

O MuBA abriga o acervo da Academia de Belas Artes de São Paulo, que foi criada em 1925, com a finalidade precípua de promover o ensino da arte em instituição de ensino superior.

O museu em destaque possui obras de artes visuais, arquitetura, *design* e documental. No espaço virtual, o acervo está disponibilizado de forma simples, mas sem possibilidades de busca e filtros. No entanto, dispõe de um *link*, denominado de *Museus no Mundo*, que contém uma lista de *links* para museus nacionais e internacionais.

No menu superior, no item *Atividades*, o visitante encontra diversas opções, como pesquisas, cursos, iniciação científica e monitorias. No item *pesquisas*, são apresentadas informações relativas às pesquisas científicas, que são realizadas com base no acervo do MuBA. No item cursos, estão registrados os cursos disponíveis em nível de graduação, pós-graduação e cursos livres; e, também, informações das atividades de iniciação científica e de monitorias.

Museu Brasileiro da Escultura (MuBE) (SP) – mube.art.br

O Museu Brasileiro da Escultura (MuBE) foi fundado em 1995, na cidade de São Paulo, com uma proposta diferenciada: ser um museu, que não dispunha de acervo fixo, no entanto, ao longo de sua existência, vem recebendo inúmeras esculturas de artistas renomados. Suas ações estão direcionadas para divulgação da arte, com ênfase na escultura e nos suportes tridimensionais.

Além disso, no espaço virtual, desenvolve um projeto denominado *MuBE Virtual*, pois dispõe de um “[...] acervo digital e colaborativo sobre a produção escultórica nacional, que busca inventariar todas as representações de arte tridimensional em espaços públicos do Brasil, organizando um banco de dados com imagens e informações sobre as obras e seus autores”.

Figura 15: Museu Brasileiro da Escultura (MuBE)



Fonte: <http://mube.art.br>

Considerado como um museu realmente interativo, em decorrência de seu caráter colaborativo, pois dispõe de um banco de dados, que é constituído por obras e informações enviadas pelos usuários/colaboradores. Esse projeto pode ser acessado pelo endereço <http://www.mubevirtual.com.br>.

O banco de dados das esculturas brasileiras está disponível ao visitante, que tem possibilidades de acessá-lo de duas formas: na primeira opção, há uma tira de imagens, que o visitante precisa clicar para visualizar fotografias e demais informações da escultura escolhida. Na segunda opção, há um *link* denominado *Buscar Esculturas*, no qual o visitante realiza a busca de acordo com os seguintes critérios: nome, autor, cidade, material ou natureza do objeto. Para cada escultura, estão arquivadas imagens que captam diferentes ângulos da obra.

Na parte superior direita do menu, o visitante encontra diversas opções, tais como: informações relativas ao projeto *MuBE Virtual*, já referido; explicações do banco de dados; um *link* para o *Blog* do MuBE, com notícias e textos sobre o trabalho do museu. Além disso, na opção *Textos*, o visitante encontra o banco de dados, também já citado, que é construído colaborativamente, e contém textos sobre escultura. Há, ainda, uma *newsletter* sobre o MuBE Virtual.

Museu de Artes Murilo Mendes (MG) - www.museudeartemurilomendes.com.br

O Museu de Artes Murilo Mendes (MAMM), localizado na cidade de Juiz de Fora (MG), está vinculado à Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) e foi criado em 2005.

Figura 16: Museu de Artes Murilo Mendes



Fonte: <http://www.museudeartemurilomendes.com.br/>

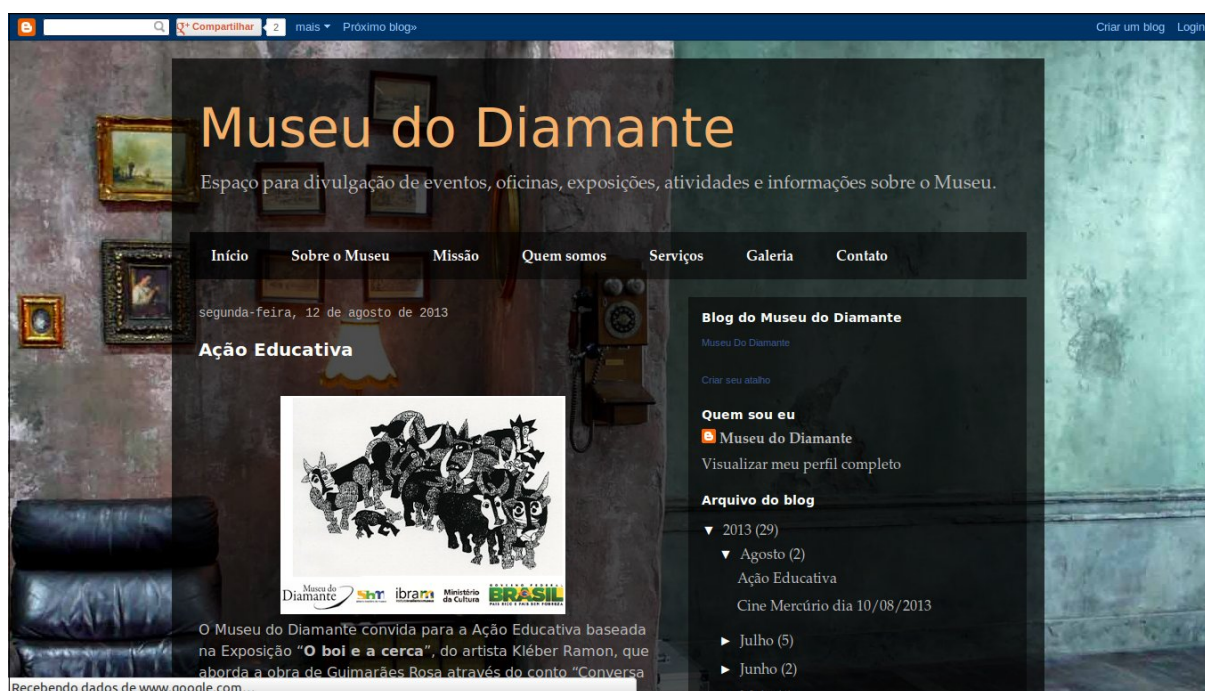
Seu acervo está constituído por mais de 300 obras, que são assinadas por artistas consagrados nacional e internacionalmente. Dispõe, também, de laboratórios, que são voltados para conservação e restauração de obras de arte; duas galerias destinadas à exposição e biblioteca com mais de oito mil livros. Dentre os setores administrativos, destaca-se a Divisão Educativa, cujas ações estão fundamentadas no seguinte pressuposto: o museu é um agente formador de público crítico e consumidor de cultura e artes e, sobretudo, é um ambiente de estímulo à produção artística e à pesquisa. Sob essa ótica, promove atendimento especializado ao público, com visitas mediadas, cursos e ações culturais educativas.

Em relação ao espaço virtual, consideramos que o *site* do MAMM classifica-se como um folheto eletrônico, pois não disponibiliza seu acervo para consulta ou apreciação do usuário. Ressaltamos que esse espaço virtual utiliza uma

linguagem visual muito atrativa do ponto de vista da programação visual, no entanto, contém apenas informações do museu presencial, com enfoque em suas exposições e ações.

Museu do Diamante (MG) - www.eravirtual.org/mdiamante_br

Figura 17: Museu do Diamante



Fonte: http://www.eravirtual.org/mdiamante_br/

O Museu do Diamante, sediado em Diamantina (MG), está vinculado ao IBRAM e foi fundado em 1954, pelo então Presidente da República, Juscelino Kubitschek. Seu acervo é composto de acessórios de armaria, armas, equipamentos de defesa, construções artísticas, estampas, pinturas, esculturas, objetos pecuniários, acessórios de interior, condicionador de temperatura, equipamentos de artes de espetáculos, de artistas, artesãos, de fiação e tecelagem, de mineração, instrumentos musicais, maquinaria, apetrechos de pesca, objetos cerimoniais, comemorativos, de culto e funerário, equipamento de comunicação escrita, transporte, acessórios de indumentárias, artigos de tabagismo, toalete, adorno, objetos de devoção pessoal, instrumento de autopenitência e castigo.

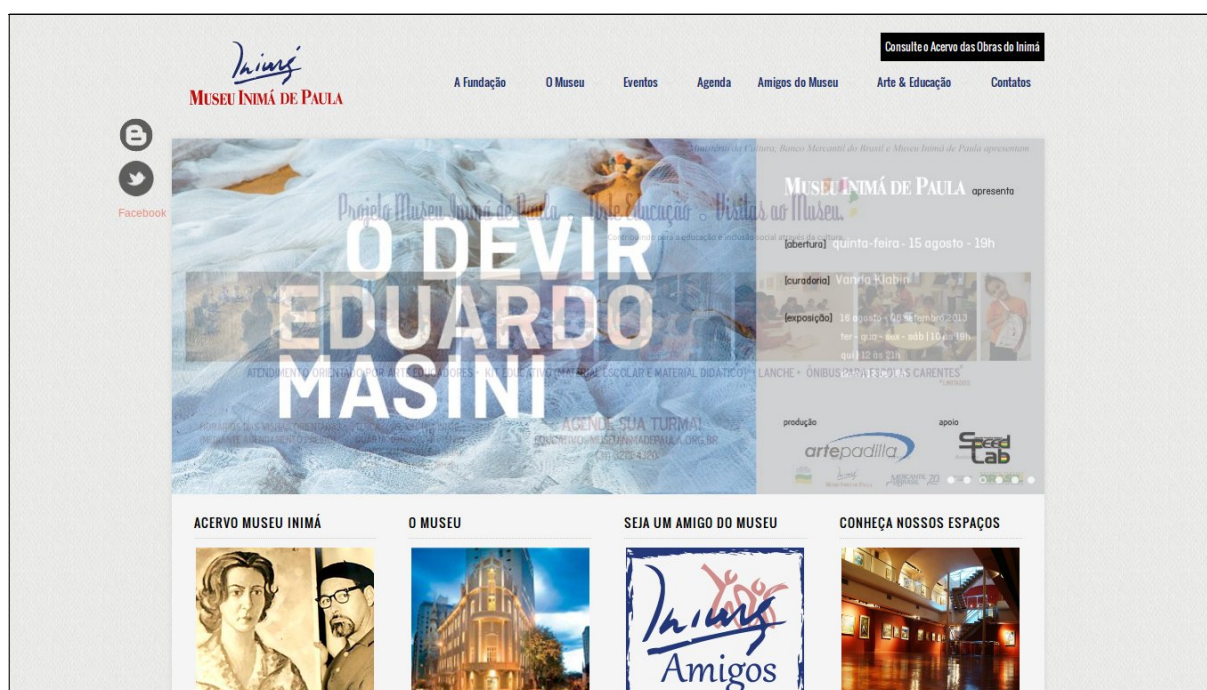
Em relação ao espaço virtual do Museu do Diamante, destacamos a existência de uma plataforma de *blog* e contém informações sobre o museu

presencial. No endereço eletrônico http://www.eravirtual.org/mdiamante_br/, encontram-se inúmeros visitas virtuais, oferecendo ao usuário um passeio pela cidade de Diamantina e visitas ao museu, que lhes possibilitam acesso às imagens, em ângulos diversos, dos objetos do acervo e suas respectivas informações.

Nem todo *tour virtual* dos museus oferecem informações sobre o acervo, geralmente possibilita-se o acesso ao espaço com visualização das obras, mas sem o trânsito por diferentes ângulos, com informações e com a opção de narração do percurso. Estas são características importantes do *tour virtual* do Museu do Diamante.

Museu Inimá de Paula (MG) - www.museuinimadepaula.org.br

Figura 18: Museu Inimá de Paula



Fonte: <http://www.museuinimadepaula.org.br/>

O Museu Inimá de Paula foi criado em Belo Horizonte (MG), em 2008 e funciona em um prédio público estadual, cedido em regime de comodato, por 20 anos, à Fundação Inimá de Paula. O prédio, sede desse museu, foi inaugurado em 1932 e revitalizado (para se tornar museu) sob a responsabilidade do arquiteto italiano Raffaello Berti, um dos fundadores da Escola de Arquitetura da UFMG.

O acervo do Museu Inimá de Paula apresenta quadros de sua coleção

particular, autorretratos, desenhos, tapetes e um farto material que faziam parte de seu *atelier*, como pincéis, paletas, tubos de tinta, cavaletes, espátulas, fotos, gravuras, *slides*, etc.

O Museu Inimá de Paula é uma casa que conta a vida do artista, por meio de suas obras catalogadas, memórias e de sua rica biblioteca onde encontramos uma enorme diversidade de livros, como obras literárias, dicionários de inglês, espanhol, francês, italiano, japonês, devido as suas inúmeras viagens ao exterior.

Contamos com enciclopédias de arte, livros de conhecimentos e técnicas de pintura, catálogos de obras contidos nos museus mais reconhecidos do mundo. Sua curiosidade e dedicação à arte era tão imensa que adquiriu verdadeiras coleções da trajetória de vida e arte dos grandes e renomados pintores, tais como: Van Gogh, Monet, Rembrandt, Cezzane, Max Ernst, Gauguin, Bonnard, El Greco, Picasso, Salvador Dali, Bianco, Miro, Gignard, Di Cavalcanti, dentre outros. Também sobre a História da Arte, desde a pré-história, passando por África, Egito, Grécia, Roma, China, se estendendo até a inovadora época impressionista, expressionista, cubismo, surrealismo até as mais novas formas de expressão, como arte abstrata, moderna e contemporânea. Para completar, Inimá, por ser um artista introspectivo e avesso às badalações, tinha um mundo interior rico e profundo, deu um espaço especial, em sua coleção, a livros religiosos e místicos, onde lhe fascinavam livros de conhecimento humano, autoajuda e de diferentes ideologias: oriental – I Ching, Yoga, Budismo, Tao – Espírita e, claro, Cristã Católica e Evangélica.

Objetos pessoais que a Fundação guarda com o maior zelo, devido à fragilidade das peças de decoração e bens, estatuetas, vasos, bonecos de madeira, lampião, filtro de água, maquina de escrever, baú, arca e armários. Pode-se contemplar, ainda, os inúmeros prêmios recebidos, participações a diversas exposições e cursos, títulos de Cidadão Honorário de várias cidades e finalmente diplomas e medalhas que foram mais do que merecidas à dedicação e ao talento ao longo de sua obra de vida e arte.

No espaço virtual do Museu Inimá de Paula, o visitante pode consultar o acervo utilizando diversos parâmetros: ano da obra, período de produção, temática, técnica ou por dimensão. Estes parâmetros podem ser cruzados, o que possibilita mais opções ao pesquisador.

Em *Arte & Educação*, no menu, o visitante pode ter acesso a materiais

didáticos voltados para professores e alunos e, ainda, materiais didáticos de determinadas exposições. O material didático do professor enfatiza a orientação para a visita ao museu presencial e oferece informações sobre temas e conteúdos relacionados ao acervo do museu. No material didático do aluno, são apresentadas orientações sobre a visita e sobre o museu presencial, em seguida, são sugeridas diversas atividades a partir do acervo do museu.

Nos materiais didáticos das exposições, são disponibilizados pequenos textos sobre a exposição e as ações educativas criadas para aquela determinada exposição.

Museu Victor Meirelles (SC) - www.museuvictormeirelles.gov.br

Figura 19: Museu Victor Meirelles



Fonte: <http://www.museuvictormeirelles.gov.br/>

O espaço virtual do Museu Victor Meirelles oferece acesso ao acervo de obras de arte, dividido em coleções: *Coleção XX e XXI*, *Vitor Meirelles*, *Novas aquisições museológicas*. Oferece, também, uma breve biografia e cronologia do artista Victor Meirelles. O acervo disponível na Internet na Coleção Victor Meirelles possui imagens de setenta e sete de suas obras.

A Ação Educativa contém informações sobre as ações do museu

presencial relacionadas ao educativo. Muitos *links* encaminham para páginas ainda em construção.

Museu Virtual de Artes Plásticas - MUVI - www.muvi.advant.com.br

Figura 20: Museu Virtual de Artes Plásticas – MUVI



Fonte: <http://www.muvi.advant.com.br/>

O Museu Virtual de Artes Plásticas – MUVI pode ser categorizado como um museu realmente interativo, pois “tem por finalidade mapear, pesquisar e divulgar a produção artística contemporânea, emergente e estabelecida, de forma não lucrativa, criando um banco de dados permanentemente disponível para pesquisadores, artistas, curadores, críticos e arte-educadores, além de tornar-se um campo efetivo da prática do pensamento e da produção artística, na forma de incentivo, crítica e estabelecimento de diálogos entre as diversas discussões propostas dos artistas participantes”. É uma proposta colaborativa, que visa à divulgação e à pesquisa.

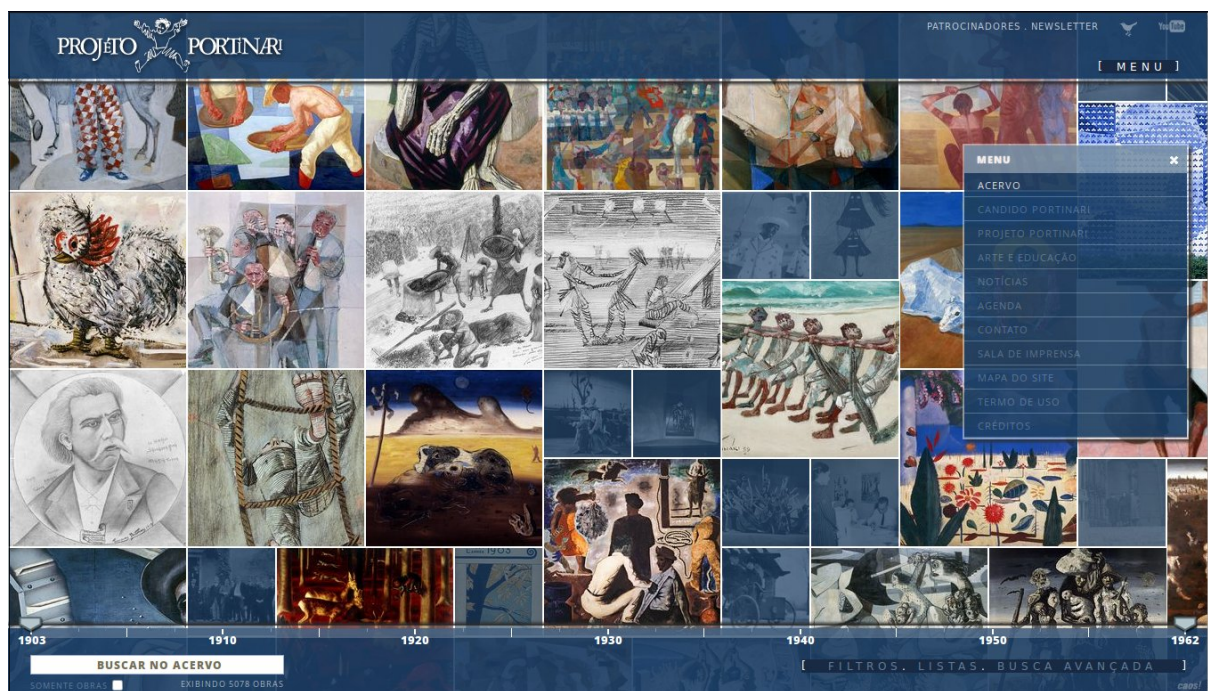
Este museu só existe na Internet, com acervo totalmente digital.

São disponibilizados textos de artistas, com discussões relacionadas ao campo da Arte. Estes textos encontram-se organizados por autor; aparecem os nomes dos autores seguidos dos títulos de seus textos.

O museu oferece, no link *Memória*, registros de mostras de arte antigas. No link *Artistas*, o visitante tem acesso à biografia do artista e à sua produção.

Portal Portinari (RJ) - www.portinari.org.br

Figura 21: Projeto Portinari



Fonte: <http://www.portinari.org.br/>

O Projeto Portinari é, sem dúvida, o mais atraente dos museus virtuais brasileiros. A sua interface é lúdica e intuitiva e possibilita uma inter-relação entre as obras e períodos. A tela inicial convida à exploração ao exibir algumas obras de Portinari, que formam o papel de parede da página inicial. Ao clicar em uma das obras um grande círculo se abre e outros tantos se formam para oferecer a imagem ampliada da obra escolhida, com informações que se relacionam com ela, como documentos, pessoas, entidades, eventos e contexto histórico.

Abaixo desse gradiente de círculos, aparece uma linha do tempo com um ponteiro, que indica o marco temporal da obra e seu contexto. Ao clicar em uma das opções apresentadas nos círculos, é apresentada ao visitante uma ficha com informações, tais como: ano da obra, título, técnica, suporte e outras.

A interatividade, que é marca desse projeto, pode servir de modelo para outros museus virtuais brasileiros.

1.2 O curso e os encontros de pesquisa e de formação

Conforme já citamos, planejamos ministrar um curso de formação continuada com a finalidade precípua de colher dados e informações pertinentes ao nosso objeto de estudo e, em paralelo, oferecer a cada participante possibilidades de melhorias no seu processo formativo, notadamente, no que se refere à educação estética. Denominamos esse curso de *Processos de Educação Estética em Museus Virtuais de Artes Visuais e suas Aplicações no Ensino de Arte* e adotamos estrutura e metodologia específicas, que promoveram experiências estéticas no *ciberespaço*, em museus virtuais de arte. Durante o curso, os participantes tiveram oportunidades de conhecer e explorar conteúdos, ferramentas e materiais nos museus virtuais. A partir da imersão nos espaços dos museus virtuais, construímos diálogos sobre educação estética e, também, elaboramos atividades que poderão ser aplicadas no ensino de arte.

A seguir, faremos uma análise descritiva da ministração do curso em foco e explicitaremos seus elementos constituintes, tais como: local de funcionamento, carga-horária, modalidade, público alvo, estrutura, metodologia e cronograma de atividades didáticas e pedagógicas. Além disso, registraremos as atividades desenvolvidas durante os encontros, de modo detalhado.

Selecionamos como público alvo os alunos do Curso de Artes Visuais do IFCE, os quais denominados, nesta pesquisa, de colaboradores.

Utilizamos o Laboratório de Informática do IFCE Aldeota para ministração desse curso, no qual adotamos a modalidade semipresencial, com carga horária total de 40 horas (20 horas presenciais e 20 horas a distância); e distribuímos as aulas presenciais em cinco encontros. Dividimos o conteúdo de ensino em três unidades distintas, mas interligadas: na primeira unidade, exploramos a experiência dos colaboradores em museus presenciais e virtuais e, também, a construção do conceito de museu virtual e suas funções; na segunda unidade, dialogamos sobre os papéis assumidos pelo visitante e sobre História da Arte nos museus virtuais, com ênfase nas experiências estéticas; na terceira unidade, discutimos as possíveis interferências de um museu virtual de arte, no Ensino de Arte, com ênfase na educação estética e na formação de professor.

Durante o curso, o museu virtual de Arte assume uma dupla função: é

origem e destino do processo de formação docente, pois o professor precisa ser detentor de determinadas habilidades e conhecimentos que o habilitem para a utilização dos museus virtuais de Arte, no seu cotidiano escolar. E, em paralelo, os museus virtuais de Arte são instrumentos necessários à formação do professor, notadamente, em relação à educação estética.

Considerando a disponibilidade dos colaboradores, estabelecemos o seguinte cronograma de atividades: cinco encontros presenciais, realizados uma vez por semana, às segundas-feiras, no turno da tarde. Nos intervalos entre os encontros, propusemos atividades no Ambiente Virtual de Aprendizagem Sócrates, como registros escritos da experiência e postagem no e-portfólio, fóruns de discussão e elaboração de propostas didáticas e postagem no e-portfólio. No ambiente virtual de aprendizagem, os colaboradores encontravam material de referência, que deveria ser utilizado no curso, e, também, sugestões de leitura complementar.

Na elaboração do material de referência, listamos os *links* para os vinte museus utilizados na pesquisa-ação; redigimos as orientações para três atividades a distância; escolhemos cinco materiais didáticos de referência que foram retirados dos museus virtuais para orientar a elaboração dos planos de aula e do roteiro de visitação; listamos os *links* para três vídeos sobre museus, circuito artístico e educação estética; e selecionamos textos que serviram de base para discussão e aprofundamento do tema.

Passaremos, agora, ao registro detalhado das atividades desenvolvidas, durante a ministração do curso.

No **primeiro encontro**, expusemos nossa proposta de trabalho, metodologia e conteúdos de ensino. Em seguida, cada colaborador fez sua apresentação: nome, semestre letivo, relações que estabeleceu entre a temática do curso proposto e as disciplinas do Curso de Artes Visuais do IFCE. Com o estabelecimento de tais relações, objetivamos levantar lacunas e congruências entre a licenciatura e o curso em foco. Apresentamos, ainda, o Ambiente Virtual de Aprendizagem Sócrates e iniciamos o primeiro momento de diálogo reflexivo. Nesse primeiro diálogo, exploramos a experiência dos colaboradores em visitação aos museus, em geral, aos museus de arte e aos museus virtuais. Ao fim do primeiro encontro, propusemos a primeira atividade, que deveria ser realizada durante a semana, no Sócrates. Fizemos orientações individuais de utilização desse AVA.

Essa primeira atividade a distância proporcionou a todos uma imersão nos museus virtuais de arte brasileiros. Designamos um museu para cada colaborador, que deveria explorá-lo e registrar suas reações a tal experiência, no e-portfólio. O objetivo era perceber os elementos constitutivos dos museus, explorar os espaços e registrar a experiência por escrito. Este último momento visava a proporcionar reflexão sobre a experiência.

Para finalizar o primeiro encontro, discutimos o texto de Cláudia Gianetti, sobre estética digital, e estabelecemos um diálogo, que convergiu para a temática da educação estética em museus virtuais. Como sugestão de leitura, deixamos o texto de Rosali Henriques, sobre museus virtuais e *cibermuseus*.

Para a semana, que antecedeu ao segundo encontro, propusemos a continuidade do diálogo em um tópico no fórum, no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), o que suscitou reflexões sobre as funções do museu virtual. Perguntamos aos colaboradores quais funções do museu virtual foram percebidas no decorrer das visitas.

No início do **segundo encontro**, fizemos a explanação do texto de Rosali Henriques, *Museus virtuais e cibermuseus: a internet e os museus*. Esse momento provocou inúmeras reflexões dos colaboradores, que se manifestaram em forma de perguntas e afirmações, decorrentes do confronto entre o texto lido e as experiências, que surgiram no decorrer das imersões nos espaços dos museus, proposta pelas atividades a distância.

Em seguida, iniciamos um diálogo reflexivo, destinado à exploração das experiências de vida de cada colaborador, nas áreas de conhecimento implicadas no curso, tais como: arte, educação e tecnologias digitais. Aproximando as histórias de vida dos colaboradores com o processo formativo do curso ora ministrado, procuramos identificar os significados implícitos em tais experiências e suas possíveis imbricações com a formação, que é oferecida pelo Curso de Artes Visuais do IFCE, tendo em vista o exercício profissional docente, em um futuro próximo. Surgiram numerosas e diversificadas experiências, que analisamos no Capítulo 3. O processo de reflexão sobre si, pela tomada de consciência do sujeito cognoscente é demorado, mas revela facetas da natureza humana e expressa significados latentes, consolidados ao longo de suas vivências anteriores.

Indicamos mais um tema para debate e reflexão: os achados de cada colaborador durante a primeira atividade a distância. Para facilitar essa atividade, exibimos, no projetor, os museus visitados, o que possibilitou aos colaboradores falar sobre seus achados e, também, expressar emoções e opiniões. Esse exercício trouxe contribuições significativas para esta pesquisa, pois explicitou os limites e os alcances do olhar do visitante.

Antes da finalização desse segundo encontro, propusemos atividades que deveriam ser desenvolvidas durante a semana, no AVA. Estruturamos tais atividades da seguinte forma: cada colaborador deveria escolher, nos museus virtuais, um artista e buscar suas obras e respectivas informações; registrar o assunto escolhido e citar nome completo do artista, títulos das obras e identificação do museu virtual, no qual as obras estão expostas. Além disso, o colaborador deveria enumerar cinco características dos museus virtuais, que poderiam oferecer ao usuário possibilidades de aprofundar e de potencializar experiências estéticas. As atividades dessa semana guardam relações com a proposta do terceiro encontro presencial. Todas essas atividades foram postadas no e-portfólio.

Abrimos o segundo fórum para proporcionar aos colaboradores possibilidades de debates e reflexões a partir das funções educativas dos museus e das formas de mediação existentes nos museus virtuais.

No **terceiro encontro** presencial, escolhemos como tema de discussão a História da Arte em museus virtuais. Iniciamos os trabalhos com uma exposição do tema, feita por um professor convidado¹³, e, em seguida, suscitamos um diálogo reflexivo, que enfocou as pesquisas desenvolvidas nos museus virtuais, pelos colaboradores. Alguns colaboradores pesquisaram em museus internacionais, principalmente europeus, pois não perceberam que nosso trabalho investigativo estava restrito aos museus brasileiros virtuais de arte.

O posicionamento desses colaboradores revela que a formação em arte do brasileiro, ainda, é eurocêntrica, em decorrência talvez da predominância de obras de artistas europeus em nosso repertório. Para discutir esta formação, escolhemos trabalhar com museus brasileiros, ou seja, quebrar com o circuito da arte, antidemocrático, que se fecha à entrada de artistas brasileiros e locais. Esse fato impede o trânsito em culturas diferentes.

¹³ Prof. Dr. José Albio Moreira de Sales.

Em seguida, iniciamos mais um diálogo reflexivo sobre História da Arte e museus virtuais, no qual articulamos os conteúdos da exposição oral feita pelo professor convidado, com as atividades dos colaboradores, que foram desenvolvidas nos museus virtuais, durante semana anterior. Essas discussões contribuíram para a percepção das diferenças existentes entre museus virtuais. Grande parte dos museus explorados foi classificada como catálogos de estilos, períodos, biografias e obras de artistas.

Antes de finalizar o encontro, indicamos a terceira atividade a distância, constituída de duas tarefas: elaboração de um plano de visita a um museu virtual brasileiro e de um plano de aula para aplicação dessa visita, no Ensino de Arte na escola. No AVA, disponibilizamos alguns materiais didáticos pertencentes aos museus brasileiros, que deveriam servir de referência para a elaboração dos dois planos. Estabelecemos um prazo de duas semanas para elaboração desses planos, que foram apresentados no último encontro.

Propusemos o terceiro fórum com a finalidade de oferecer a todos possibilidades de debater e de refletir sobre experiências estéticas, decorrentes dos museus virtuais de arte brasileiros.

No **quarto encontro**, examinamos as dificuldades enfrentadas pelos colaboradores no cumprimento das tarefas propostas na semana anterior, especificamente, na elaboração do plano de visita aos museus e do plano de aula. O material elaborado pelos colaboradores foi insuficiente para uma discussão mais ampla, por conseguinte, não o anexamos a este trabalho. Constatamos que os principais obstáculos encontrados decorriam das fragilidades de conhecimentos e de habilidades do campo da Didática. Diante disso, fizemos uma explanação sobre determinados conteúdos da disciplina Didática: estrutura e elementos constituintes de um plano de aula; processos de ensino e de aprendizagem; e outros fatores que consideramos básicos para a formação inicial do professor.

Sugerimos, ainda, a leitura de obras, que consideramos importantes para a formação do professor de Artes Visuais, como *Leitura de Imagens de Lúcia Santaella* e, também, *Inquietações e Mudanças no Ensino da Arte*, organizado por Ana Mae Barbosa.

O **quinto encontro**, dedicado ao fechamento do curso, iniciamos com

uma exposição oral de três capítulos do livro *Inquietações e mudanças no Ensino da Arte*, indicado na semana antecedente. Tal explanação permitiu ao grupo debater e refletir, mais uma vez, o tema: arte-educação, tecnologia e museu de arte. Em seguida, realizamos, mais uma vez, um diálogo reflexivo, que enfocou as experiências dos colaboradores, decorrentes da elaboração de plano de aula e de plano de visitação ao museu virtual.

E, para finalizar a última etapa deste curso, considerado como ponto central da nossa pesquisa-ação, formulamos o seguinte questionamento: é possível uma formação estética nos museus virtuais? Solicitamos a cada colaborador que justificasse a sua resposta. Os resultados encontram-se no capítulo 3 deste trabalho.

1.2.1 Descrição do Ambiente Virtual de Aprendizagem Sócrates

Para apresentar essa ferramenta de trabalho virtual, citamos o texto introdutório do Ambiente Virtual de Aprendizagem Sócrates, da UFC.

O Sócrates é um ambiente para criação e gerenciamento de projetos colaborativos e comunidades virtuais de aprendizagem. Sua concepção surgiu das discussões realizadas entre a equipe multidisciplinar do HUMANAS (Núcleo de Estudos e Pesquisas em Educação Continuada) e o grupo de desenvolvimento do Instituto UFC Virtual, da Universidade Federal do Ceará (UFC). Seu caráter colaborativo está de acordo com a concepção de comunidades como constituídas a partir de relações estabelecidas entre indivíduos que compartilham interesses comuns. Estas relações são oriundas do processo de criação de projetos educativos que poderão proporcionar o surgimento de novas comunidades de aprendizagem.

Nesse ambiente, o usuário/colaborador encontra ferramentas que promovem diversas formas de interação entre os participantes, como os fóruns, os chats, os e-portfólios e a mensagem.

Trata-se de um ambiente aberto e gratuito, que depende apenas de um convite para participação em projetos e em comunidades. Porém, para ofertar um curso, o proponente precisa solicitar autorização ao Instituto UFC Virtual, na própria plataforma.

1.2.2 Diálogos reflexivos

Na abrangência deste trabalho dissertativo, denominamos de diálogos reflexivos os momentos de encontro entre os colaboradores da pesquisa-ação,

durante os quais debatemos os problemas, que emergiram das visitas aos museus virtuais de arte. Conforme já citamos, os colaboradores são alunos de um curso, promovido pelo IFCE, que se destina à formação inicial de professores, que irão atuar no Ensino de Artes Visuais na Educação Básica. Implementamos os diálogos reflexivos com o objetivo principal de despertar no aluno o interesse de pensar sobre seu processo formativo, tendo em vista sua prática profissional futura.

Retomando conceitos já explicitados, reafirmamos que a pesquisa-ação necessita de um ambiente colaborativo, no qual os sujeitos buscam soluções para problemas da realidade que os circunda. Para tanto, no processo investigativo em foco, procuramos contemplar as características básicas da pesquisa-ação, propostas por Alarcão (2011, p. 50): “a) a contribuição para a mudança; b) o caráter participativo, motivador e apoiante do grupo; c) o impulso democrático.”

A mudança a ser alcançada, neste caso, é o professor entender a necessidade da presença da imagem no Ensino de Arte e o contato com essa imagem no museu virtual de arte.

Reafirmamos que planejamos a estrutura do curso em uma perspectiva dialogada, sem prescrições, nem imposições, pois, para a educação vista como tarefa libertadora e humanizadora, o sujeito deve ser considerado ativo e capaz de refletir. Segundo Freire (2002, p. 117), a escola precisa considerar que o sujeito tem “[...] caráter ativo, indagador, pesquisador da consciência, como consciência reflexiva e não apenas reflexa, que lhe faz possível conhecer [...] de reconhecer ou de refazer o conhecimento existente; de outro, de desvelar e de conhecer o ainda não conhecido”.

Com base em uma proposição de Freire (2002), segundo a qual, o conhecimento se dá em uma realidade concreta, escolhemos a pesquisa-ação e oferecemos a cada colaborador oportunidades de visita aos museus brasileiros virtuais de arte. As experiências contínuas permitiram aos colaboradores apropriações e reapropriações dos espaços visitados, e, em paralelo, os diálogos reflexivos facilitaram, gradualmente, diversas transições de um nível de cognição a outro, que superaram posicionamentos anteriores. Alarcão (2011) afirma que o contexto de formação, baseado em experiências, expressão e diálogo, assume papel de relevância e torna-se um triplo diálogo, que pressupõe uma relação consigo, com o outro e com a realidade.

Um diálogo consigo próprio, um diálogo com os outros incluindo os que antes de nós construíram conhecimentos que são referência e o diálogo com a própria situação, situação que nos fala, como Schön nos refere na sua linguagem metafórica. (ALARCÃO, 2011, p. 49)

Esse tipo de diálogo caminha até o nível da crítica; e, de forma análoga, o sujeito alcança um nível de reflexão a partir de suas experiências, o que interfere no seu processo de construção de conhecimentos, que ganha novos contornos, pois vai da descrição à criticidade. Na pesquisa-ação, é preciso problematizar a realidade dada, para que se torne uma realidade construída, que “[...] é produto dos sujeitos enquanto observadores participantes implicados” (ALARCÃO, 2011, p. 51).

Mas o que é, de fato, o diálogo? Segundo Freire (2005, p. 93) “[...] a fé nos homens é um dado *a priori* do diálogo”. Para o autor, neste lugar de encontro, que é o diálogo, “[...] não há ignorantes absolutos, nem sábios absolutos: há homens que, em comunhão, buscam saber mais”. O diálogo é o encontro amoroso entre os homens para *ser mais*, e a educação, como prática de liberdade, visa a acabar com a dicotomia homem-mundo, levando-o a reconhecer “[...] entre eles uma inquebrantável solidariedade” (FREIRE, 2005, p. 95).

Daí que, para esta concepção como prática da liberdade, a sua dialogicidade comece, não quando o educador-educando se encontra com os educandos-educadores em uma situação pedagógica, mas antes, quando aquele se pergunta em torno do que vai dialogar com estes. (FREIRE, 2005, p. 96)

Nessa perspectiva, o conteúdo programático de ensino não deve ser estruturado para dissertar, impor ou doar. Cabe ao professor fazer tentativas, em forma de diálogo, para organizar, sistematizar e acrescentar conhecimentos da realidade do educando-educador.

Sob essa ótica, executamos as atividades e tarefas, que foram planejadas para os encontros de pesquisa. Em diversas ocasiões, reestruturamos nosso plano de trabalho e, em decorrência dos diálogos travados durante o curso e, também, em consideração às características da realidade investigada, sentimos necessidade de conhecer melhor os colaboradores, notadamente, nos seguintes aspectos: saberes, experiências formativas e expectativas profissionais. Fizemos uma tentativa de reflexão na ação, que, segundo Alarcão (2011, p. 53):

[...] acompanha a ação em curso e pressupõe uma conversa com ela. Refletimos no decurso da própria ação, sem a interrompermos, embora com breves instantes de distanciamento e reformulamos o que estamos a fazer enquanto estamos a realizá-lo, tal como fazemos na interação verbal em

situação de conversação.

Durante os diálogos reflexivos, procuramos assumir uma posição de distanciamento das interpretações e das opiniões formuladas pelos colaboradores, o que nos permitiu examinar a realidade pesquisada de forma mais isenta. Além disso, mantivemos sempre a seguinte postura: todos nós assumimos posições e funções colaborativas neste processo de pesquisa-ação, portanto, não havia um pesquisador e os sujeitos que seriam investigados. Buscamos apreender as percepções dos colaboradores relativas à realidade, na qual estavam envolvidos.

1.3 O Curso de Artes Visuais do Instituto Federal do Ceará (IFCE)

O Curso de Licenciatura Artes Visuais, promovido pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Estado do Ceará – IFCE, é uma iniciativa do Governo Federal, destinada à formação de professores para o Ensino de Arte na Educação Básica. O curso está dividido em oito semestres e adota, como critério de seleção, o vestibular, que é promovido pela instituição, acrescido de teste de habilidades específicas.

O currículo do curso está constituído de 3.160 horas, assim distribuídas: 53 disciplinas obrigatórias, 80 horas-aula de disciplinas optativas e 200 horas-aula de atividades complementares.

Examinamos esse currículo com a finalidade de identificar a existência de potencial formativo docente entre seus elementos constitutivos. Após tal análise, constatamos que inúmeras disciplinas guardam relação com o campo da didática, outras estão voltadas para áreas de Arte e de Tecnologias. No entanto, enfatizamos que não localizamos nenhuma disciplina, que estivesse direcionada para o estudo dos museus de arte, que são essenciais para o contato com a produção da arte, na história do país e da humanidade.

Tal constatação foi reforçada pelos depoimentos dos colaboradores, conforme o que se segue: “[...] eu já vi pessoas perguntando aqui, porque é que não tem uma cadeira de museu, de museologia. Mesmo que seja licenciatura e principalmente por isso [...]”. (C11). E ainda: “Parece que por ser licenciatura aí eles fecham bem no ensino fundamental e médio. Pronto, educação é isso. Licenciatura.” (C4).

Em diversas ocasiões, os colaboradores debateram e refletiram sobre a ausência de disciplinas voltadas para o estudo dos museus de arte. Durante tais debates, informaram que o Curso de Artes Visuais é muito recente e que, antes de sua criação, as disciplinas relativas a esse tema eram ofertadas nos cursos de níveis tecnológicos. “Quando era tecnólogo tinha bastante” (C6).

A constatação da inexistência de disciplinas específicas referentes a esse assunto fortaleceu nossas motivações para a realização da pesquisa-ação em foco, junto aos alunos da licenciatura em Artes Visuais do IFCE.

1.4 Colaboradores da pesquisa

Na fase inicial de elaboração deste projeto, planejamos investigar a participação de professores da Educação Básica, mais especificamente, das séries finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio, com enfoque no uso dos museus virtuais, pelo professor na sua ação docente, no Ensino de Arte. Porém, no percurso, o nosso foco mudou, e apontamos para a educação estética na formação de professores. Escolhemos, então, alunos do Curso de Artes Visuais do Instituto Federal de Educação do Ceará – IFCE. Conforme já citado, oferecemos um curso de curta duração para esses alunos, denominado *Processos de Educação Estética em Museus Virtuais de Artes Visuais e suas Aplicações no Ensino de Arte*.

No momento da inscrição para o curso, solicitamos que os interessados preenchessem uma ficha de inscrição *online*, com os seguintes campos: nome, data de nascimento, *e-mail*, telefone 1, telefone 2, semestre letivo. Além disso, formulamos o seguinte questionamento: o que lhe motivou a se inscrever nesse curso?”

No momento da inscrição para o curso, pedimos que os interessados preenchessem uma ficha de inscrição *online*, com os seguintes campos: nome, data de nascimento, *e-mail*, telefone 1, telefone 2, semestre letivo e a pergunta “o que o motivou a se inscrever?” Tínhamos a intenção de utilizar o semestre letivo como critério para entrada no curso. Escolheríamos os alunos a partir do 5o semestre, pois, ao analisarmos o currículo do curso, observamos que a Disciplina História da Arte encontra-se no quinto semestre e consideramos a disciplina essencial para a discussão sobre a experiência nos museus virtuais de arte, o que permitiria uma maior crítica dos conteúdos dos museus. No entanto, não conseguimos preencher

as 15 vagas ofertadas, e, conseqüentemente, os critérios não foram respeitados.

Obtivemos os seguintes resultados no processo seletivo: 18 candidatos fizeram suas inscrições; no momento da seleção, 3 desistiram e declararam que desejariam participar das próximas turmas, pois não possuíam tempo disponível naquele momento; dos 15 inscritos, apenas, 11 compareceram ao primeiro dia do curso. Fizemos a seleção um dia antes do início do curso, e constava de uma conversa sobre os interesses dos alunos pelo curso, o que os motivou a se inscreverem. Destes onze participantes, 10 permaneceram até o final.

Iniciamos o primeiro encontro do curso com um diálogo reflexivo, durante o qual os colaboradores fizeram uma breve apresentação, com enfoque nos seguintes aspectos: nome, o semestre letivo no qual estava matriculado. Solicitamos também que cada participante procurasse relacionar os conteúdos das disciplinas do Curso de Licenciatura em Artes Visuais com o tema do curso, proposto: *Processos de Educação Estética em Museus Virtuais de Artes Visuais e suas Aplicações no Ensino de Arte*.

Com o estabelecimento de tais relações, fizemos aproximações com a realidade a ser pesquisada e, também, sondagens dos conhecimentos dos alunos, notadamente, no que se referia às discussões iniciadas, naquele momento. Na metodologia de pesquisa escolhida, consideramos a reflexão sobre o processo de formação docente como um elemento primordial para a construção do diálogo.

No primeiro momento, os colaboradores estabeleceram relações diretas com as disciplinas, que incluíam tecnologias digitais, tais como: *Web Arte*, *Vídeo Arte* e *Gravura Digital*. E, em seguida, citaram disciplinas relacionadas ao termo *estética*, presente no título do curso, por exemplo, *Estética e Filosofia da Arte* e *História da Arte*. Fizeram referências ao papel dos museus, que, dentre outros, é preservar e disseminar o patrimônio histórico, cultural e, no caso em questão, o patrimônio artístico da humanidade.

Apenas uma das colaboradoras enumerou disciplinas relacionadas ao ensino, de forma mais direta, que são características dos Cursos de Licenciatura em Artes, tais como: *Metodologias do Ensino de Artes Visuais*, *Ateliê de Desenho* e *Estágio Supervisionado*. Essa informação é relevante porque, em geral, não percebemos as funções educativas dos museus, uma vez que carregamos uma concepção errônea, segundo a qual a educação só acontece na escola e na família. Em geral, o senso comum não percebe o potencial educativo das vivências

cotidianas.

A seguir, traçamos um perfil dos colaboradores de nossa pesquisa, que estão identificados com uma sigla formada pela letra “C”, que significa Colaborador, e por um número sequencial, por exemplo: Colaborador 1 = C1, Colaborador 2 = C2.

C1 - Aluno do 8º semestre letivo do Curso de Artes Visuais do IFCE, já exerce o magistério, como professor temporário do Sistema Público Estadual e atua em escolas de nível médio. Trabalhou durante muito tempo com criação artística, no mercado gráfico. No grupo de colaboradores, destacou-se por sua desenvoltura com a História da Arte e demonstrou extensa experiência em museus presenciais. Durante os diálogos reflexivos, resgatou com facilidade memórias de suas experiências nos museus localizados diversos estados, no entanto, não fez referência a nenhuma visitação aos museus virtuais.

Durante os diálogos, C1 apresentava sempre visões muito detalhadas de suas experiências de visitação a museus presenciais e de seus estudos na área de História da Arte.

C2 - Estava matriculado no 1º semestre do Curso de Artes Visuais do IFCE, mas, anteriormente, havia iniciado outro curso de graduação, na área de Filosofia. Por conseguinte, trazia para os diálogos ideias de conteúdos filosóficos. No início, afirmou que já havia visitado um museu virtual, mas não soube identificá-lo e declarou ter pouca experiência de visitação aos museus presenciais.

As diferenças nos níveis de criticidade entre os colaboradores ficaram patentes, de acordo com os semestres letivos, aos quais estavam matriculados. Tal constatação demonstra que a formação profissional é indispensável para atuação no campo das artes, como professor, artista ou pesquisador. No decorrer do processo de análise das experiências nos museus virtuais, conseguimos perceber que o nível de conhecimento dos colaboradores interferiu diretamente na capacidade de reflexão de cada um. No entanto, esclarecemos que, na medida em que os conceitos foram construídos durante o curso em foco, houve melhorias significativas nos posicionamentos dos colaboradores, que apresentavam argumentos mais consistentes e adequados à realidade pesquisada.

C3 – Matriculado no 7º semestre letivo do Curso de Artes Visuais do IFCE, é artista plástico, com formação na área de arte e, também, em outra área de conhecimento. Relatou algumas de suas experiências em museus presenciais e, de imediato, declarou que estava em busca de novas oportunidades de pesquisa no

ramo da iconografia, tendo enfatizado que considerava os museus virtuais, como espaços propícios para isso. Durante os diálogos reflexivos e nos fóruns de discussão no ambiente virtual de aprendizagem Sócrates, teve sempre posições críticas com relação aos temas debatidos.

C4 - Cursava o 7º semestre letivo do Curso de Artes Visuais do IFCE e trabalhou na mediação de um museu de arte de Fortaleza, tendo participado de duas exposições ocorridas nesse espaço. Relatou inúmeras experiências de visita aos museus presenciais, localizados na nossa cidade e em outros Estados brasileiros. Durante os debates e diálogos reflexivos, fazia intervenções sempre coerentes.

C5 – Estava matriculado no 5º semestre letivo do Curso de Artes Visuais do IFCE e, desde o começo do curso em foco, demonstrou muito interesse pelo diálogo entre arte e tecnologia. Relatou suas buscas nos museus virtuais.

C6 - Encontrava-se no 3º semestre letivo e tinha conhecimento da existência de museus virtuais na Internet, porém, até aquele momento, nunca visitou nenhum desses espaços. Chegou a questionar a validade dos museus, a partir do advento da arte contemporânea e, também, relatou algumas de suas experiências em museus presenciais, sempre contestando as formas de mediação.

C7 - Estava no 2º semestre e trabalhou na área administrativa de uma empresa, com sistemas de informação, sem vinculação com a área de Arte. Com frequência, visita museus de arte presenciais e virtuais e, na Internet, busca o mundo das imagens. Dessa forma, descobriu museus e outras plataformas, que disponibilizavam vasta produção artística. Durante os diálogos, suas intervenções a faziam avançar as reflexões e aprofundavam o debate.

C8 - Matriculado no 4º semestre trabalha no Centro Urbano de Cultura, Arte, Ciência e Esporte—CUCA Che Guevara, em Fortaleza, no setor de Educação Ambiental e Arte. Decidiu participar do curso em foco para adquirir novas referências, que pretende aplicar nas suas atividades profissionais. Em uma tarefa do presente curso, que se destinou à elaboração de um plano de aula, fez articulações com experiências e atividades desenvolvidas no seu trabalho.

C9 - Estava no 3º semestre e informou que tem o hábito de visitar alguns museus presenciais e museus virtuais. Durante o curso em análise, demonstrou interesse em construir conhecimentos, para sua atuação como professora, tendo sido convidada para ministrar aulas de arte nas séries iniciais do Ensino

Fundamental.

C10 - Estava cursando o 2º semestre e desempenhou a função de arte-educador na Secretaria de Direitos Humanos. Fez referências à sua participação na montagem de uma exposição de arte de rua, com grafite, no BNB. Não citou nenhuma visita aos museus presenciais nem virtuais e, durante os diálogos reflexivos, questionou a abertura do museu à comunidade.

C11 – Matriculado no 4º semestre letivo do Curso de Artes Visuais, exerce a profissão docente e ministra disciplinas nas áreas de Biologia e Filosofia, no Ensino Médio. Na adolescência, fez, apenas, uma visita a um museu, que se transformou em trauma, pois não existia mediação, e o acervo não era devidamente organizado. Na fase adulta, visitou outros museus presenciais.

1.5 Instrumentos de coleta de dados

O resultado de uma pesquisa qualitativa depende, sobremaneira, da forma como o pesquisador organiza as informações e os dados coletados. Nesta pesquisa-ação, utilizamos diversos recursos investigativos, que explicitamos a seguir.

Notas de Campo – Em processador de texto, registramos o desenvolvimento de cada encontro com os colaboradores, notadamente, as atividades didáticas pertinentes aos temas abordados; as falas de cada um e suas manifestações de interesse. No desenrolar de todo o processo investigativo, as notas de campo orientaram a organização e reorganização do curso, a definição das categorias e a seleção dos textos e falas coletados.

Diálogos Reflexivos – Elegemos, como principal fonte de informações e de dados, os debates e depoimentos, que surgiram no decorrer dos diálogos reflexivos. Gravamos todos os resultados em áudio digital e, em seguida, fizemos suas transcrições. Para tanto, adotamos as seguintes medidas de precaução: fizemos a leitura e a codificação das transcrições, no corpo do próprio documento de registro das transcrições.

Ambiente Virtual de Aprendizagem Sócrates - Obtivemos inúmeras informações e dados necessários ao nosso objeto de estudo, nos e-portfólios e durante o desenvolvimento dos fóruns de discussão. Esclarecemos que, nos e-portfólios, os colaboradores registraram os resultados de suas experiências

decorrentes das visitas aos museus brasileiros virtuais e, também, as demais atividades propostas em cada encontro presencial.

A adoção de tais recursos investigativos e, sobretudo, o rigor que tentamos imprimir a cada procedimento facilitaram nossa aproximação com o objeto de estudo escolhido e, conseqüente, a interpretação da realidade investigada.

2 EDUCAÇÃO ESTÉTICA E MUSEU VIRTUAL

Com a finalidade de fundamentar teoricamente nosso trabalho investigativo, explicitamos conceitos e teorizações de educação estética, museu, mediação cultural, curadoria educativa e museus virtuais de arte.

Para conceituar Educação estética, consideramos a existência de uma discussão mais ampla, que situa a Arte como campo de conhecimento e envolve estudos filosóficos, que fundamentam as teorias da arte. Além disso, adotamos uma concepção de educação, voltada para formação humana, que insere a apreciação artística e a educação dos sentimentos na busca de realização do homem.

Nos últimos vinte anos, têm ocorrido inúmeras conquistas no âmbito do Ensino de Arte, no Ceará e nos demais estados do país, no entanto, a relação da escola com a Arte está baseada, em geral, em dois entendimentos: a arte é considerada, apenas, como passatempo; a arte é vista como algo que estaria fora das possibilidades e das competências de professores e alunos. Duarte Junior (1991)¹⁴, em seu livro *Por que arte-educação?*, afirma que a arte tem servido de passatempo e de diversão nas escolas. Diante disso, nas redes de ensino, há necessidade de um novo olhar sobre a arte, que seja mais crítico, que apreenda a complexidade dos fenômenos dela provenientes e, sobretudo, perceba que suas contribuições vão além dos limites da linguagem.

Em paralelo, surgem mais obstáculos: em geral, o potencial criativo dos alunos não é considerado, e alguns professores consideram que o arte-educador precisa ser artista. Tais posicionamentos estão equivocados, pois cabe ao professor de Arte formar indivíduos que saibam se comunicar e, também, expressar seus pensamentos e sentimentos por meio da arte. Enfatizamos que o professor de Arte não tem a função de formar artistas.

No cenário nacional, a educação está pautada, em grande parte, em uma concepção de ciência, fortemente influenciada pelo caráter positivista, por conseguinte, a Arte é considerada como um impedimento ao processo de aprendizagem. Com frequência, encontramos gestores escolares e professores que adotam determinadas concepções de educação, segundo as quais a expressão das

¹⁴ Desde que Duarte Júnior publicou sua tese, em 1991, algumas coisas já mudaram em relação ao Ensino de Arte no Brasil. Tivemos com a LDB/1996 a obrigatoriedade do Ensino de Arte na educação básica e com os PCN o delineamento de parâmetros para o Ensino de Arte, que ajudaram os professores de arte a entender os objetivos e métodos para o Ensino de Arte.

emoções deve ficar separada da razão. Sob essa ótica, não consideram a Arte como área de conhecimento e, sobretudo, não acatam as determinações da legislação vigente, que inclui o Ensino de Arte como disciplina na educação formal. No entanto, nas universidades, há um movimento alentador que se opõe a tais posturas.

2.1 Educação estética: um encontro entre razão e emoção

A educação estética está fundamentada no seguinte pressuposto: a Arte é parte constituinte do nosso cotidiano, e sua função simbólica possibilita o desenvolvimento pleno das faculdades humanas. Essa capacidade de simbolizar e ter consciência do tempo (passado, presente e futuro) diferencia o homem dos demais animais, o que contribui para o seu processo de humanização. Por meio dessas faculdades, o homem conceitua o mundo, agrupa os objetos em categorias e adota diversas linguagens para dar sentido ao vivido. Ele existe, não vive apenas. Todas essas características induzem a uma educação dialógica e não bancária¹⁵, na perspectiva de Freire (2006), que está coadunada com a conceituação de educação estética, segundo a qual, o homem tem capacidade de interpretar, portanto, de dar sentido às suas experiências.

Na sociedade contemporânea, no entanto, parte da cultura está relacionada ao saber objetivo, que é considerado como um valor básico e, consequentemente, relega a Filosofia e a Arte para segundo plano. Os partidários de tais posturas esquecem que a arte é comum a todas as culturas, que mantêm suas peculiaridades, no entanto, permitem que o homem expresse pensamentos, sentimentos e emoções, artisticamente, desde os tempos mais remotos. Dessa forma, a transmissão de conhecimentos por meio da arte antecedeu à aquisição da linguagem escrita e oral. Esse aspecto histórico fortalece o nosso posicionamento de que o estético não pode ser separado da experiência intelectual.

Nesse sentido, Pimentel (2010, p. 181) afirma:

Conhecimento é uma construção e não uma aquisição. Supõe oportunidade de ter acesso à informação e supõe um movimento interno que torne

¹⁵ Para Paulo Freire, o diálogo é a forma mais avançada de relação entre os homens em sociedade, “é o encontro amoroso entre os sujeitos”. Partindo desse pressuposto, analisa a função da educação na atualidade, denominando-a metaforicamente de educação bancária, ou seja, uma educação que impõe a realidade burguesa, que realiza “depósitos” de conhecimento, que esquece os contextos em que estão inseridos os homens e a importância destes para a sua educação. Propõe, então, uma educação libertadora como formação humana, que parte da leitura do mundo para a leitura da palavra. Na sua proposta, a educação escolar deve se dar de forma contextualizada e resgatar a realidade dos indivíduos, para restabelecer a condição de sujeitos da própria história.

significativa essa informação para que possam ser tomadas decisões não a partir do que está na moda ou do que outras pessoas fazem, mas com base nos próprios pensamentos e na autonomia de vontade. Os saberes são construídos a partir do conhecimento. Os saberes em arte pressupõem, portanto, um trabalho de informação e de conhecimento – a cargo do Ensino de Arte - que faz parte do trabalho de educação em arte.

Com a finalidade de aprofundar a concepção teórica de educação estética, tomamos como base o conceito de experiência estética de Dewey (2010), que a considera como um tipo de experiência, que exige a integralidade dos sentidos daqueles que a vivenciam. Por exemplo, no decorrer de visitas aos museus, é preciso que cada usuário *esteja por inteiro*, por conseguinte, as formas de mediação devem proporcionar ao indivíduo contatos com todas as suas dimensões.

Segundo a concepção de experiência de Dewey (2010, p. 301):

[...] nada entra puro e desacompanhado na experiência, quer se trate de um acontecimento aparentemente amorfo, um tema intelectualmente sistematizado ou um objeto elaborado com todo carinho pela junção de emoção e pensamento. Sua própria entrada é o início de uma interação complexa; da natureza dessa interação depende o caráter daquilo que finalmente se vivencia.

Para Dewey, a experiência “[...] é a interação da criatura viva com as condições que a rodeiam. Aspectos e elementos do eu e do mundo qualificam a experiência com emoções e ideias.” (BARBOSA, 1998, p. 21). Para ser completa, é preciso que a experiência esteja grávida de conhecimentos e que tenha qualidade estética. Esta última não deve ser confundida com qualidade artística, que é específica, com materiais específicos. A qualidade estética é uma “[...] condição receptiva interna, que é a válvula propulsora de futuras experiências” (BARBOSA, 1998, p. 22). A qualidade estética é o elemento unificador da experiência.

O conceito de educação estética exige o estabelecimento de diferenciações entre educação estética e educação artística.

Conforme já citamos, a transmissão de saberes, usando a arte, está presente em toda a história da humanidade e, no século XX, ocorreram mudanças significativas no Ensino de Arte, cuja nomenclatura também sofreu inúmeras alterações. No início do século XX, na área educacional, os debates sobre o tema ganharam força, e o termo *Educação através da Arte* foi difundido no Brasil, a partir das ideias de Herbet Read, “[...] a base desse pensamento é ver a arte não apenas como uma das metas da educação, mas sim como o seu próprio processo, que é considerado também criador” (FERRAZ; FUSARI, 2010, p. 17). Tais posicionamentos contribuíram para desestabilizar a predominância da racionalidade

técnica no Ensino de Arte, pois procuravam desenvolver aspectos intelectuais, morais e estéticos do sujeito.

Na década de 1970, com o advento da Lei N° 5.692/71, houve a inclusão da *Educação Artística* no currículo escolar, como obrigatoriedade. A partir de então, os aspectos constitutivos do ensino da arte enfocaram os processos expressivo e criativo dos alunos. Com o aumento da oferta dessa disciplina, surgiram dois problemas: a qualidade do ensino e da formação dos professores.

[...] a questão do aperfeiçoamento e formação do magistério para atuar nas escolas de ensino fundamental e médio passa a ser um problema emergente, que ultrapassa os limites dos cursos e licenciaturas em Educação Artística. (FERRAZ; FUSARI, 2010, p. 18)

Diante de tantos impasses, constitui-se, no Brasil, um movimento denominado de *Arte-educação*, que se organizou a partir das ideias da Escola Nova e, também, com base nos debates promovidos por educadores em torno do tema *Educação através da Arte*. Esse movimento propunha uma ação educativa criadora, ativa e centrada no aluno, que atingia os processos de educação formais, não-formais e informais. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei N° 9.394/96, fortaleceu o movimento Arte-educação, pois estabeleceu o caráter de obrigatoriedade no ensino da arte, na Educação Básica. Houve avanços significativos, no entanto, o movimento em foco assumiu características idealistas, com teor subjetivista, conforme afirmam Ferraz e Fusari (2010, p. 19):

Em síntese, a Educação através da Arte caracteriza-se pelo posicionamento idealista, direcionado para uma relação subjetiva com o mundo. Embora tenha tido pouca repercussão na educação formal, contribuiu com a enunciação de uma visão de arte e de educação com influências recíprocas. Quanto à Educação Artística, nota-se uma preocupação somente com a expressividade individual, com técnicas, mostrando-se, por outro lado, insuficiente no aprofundamento do conhecimento da arte, de sua história e das linguagens artísticas propriamente ditas. Já a Arte-Educação vem se apresentando como um movimento em busca de novas metodologias de ensino e aprendizagem de arte nas escolas. Revaloriza o professor da área, discute e propõe um redimensionamento do seu trabalho, conscientizando-o da importância da sua ação profissional e política na sociedade.

E, por fim, muito próxima da Arte-educação, está a *educação estética*, que privilegia os aspectos emocionais no contato com a arte. Para sintetizar as inúmeras mudanças, que ocorreram nas concepções de Ensino de Arte, Ormezzano (2007, p.16) afirma:

A primeira alteração foi “educação pela arte”, que teve como objetivo o desenvolvimento das capacidades perceptivas, apreciativas e criativas; depois, “educação artística”, que visava a uma formação artística especializada, considerando as diversas linguagens expressivas; após,

“arte-educação”, propondo uma visão educativa centrada no desenvolvimento cognitivo da leitura de imagens, a contextualização e o fazer artístico. Finalmente a “educação estética”, muito pouco difundida, um processo em que cada sujeito sente, experimenta e vibra emocionalmente, de modo tal que seu potencial humano se expressa tanto na distinção da singularidade irrepetível como na forte percepção da união dinâmica com seus semelhantes, necessitando e sendo capaz de comunicar seus ideais e a complexidade da sua interioridade, que cobra vida nas ações e obras.

Com a finalidade de realçar as distinções existentes entre os dois conceitos em análise, reafirmamos que a educação artística objetiva a formação do artista, e a educação estética visa à formação do indivíduo para inseri-lo na sua e nas demais culturas. Para tanto, oferece ao indivíduo contatos significativos com a produção artística, por meio das linguagens artísticas e, assim, pretende formá-lo para a vida em uma sociedade, que se constrói com e a partir da arte. Ainda nessa ótica, Fusari e Ferraz (2010, p. 54-56) afirmam:

O estético em arte diz respeito, dentre outros aspectos, à compreensão sensível-cognitiva do objeto artístico inserido em um determinado tempo/espaço sociocultural [...]. A concepção de artístico relaciona-se diretamente com o ato da criação da obra de arte, desde as primeiras elaborações de formalização dessas obras até em seu contato com o público.

A experiência estética completa-se durante os contatos ocorridos entre espectador e produção artística, por conseguinte, impõe-se à existência de integração entre o fruidor e os determinados elementos, que trouxe consigo de outras experiências. Os pensamentos, os sentimentos e as emoções do espectador, que são frutos da observação, percepção e verificação direta da produção artística, constituem o cerne da experiência significativa nas artes, que exige a integralidade dos sentidos daqueles que a vivenciam, conforme já citamos.

A educação estética, segundo Ormezzano, (2007, p. 15) “[...] privilegia o saber artístico” [...] que é necessário à experiência singular. Dewey (2010) articula a educação artística (criação) e a educação estética (apreciação) como processos, definindo o pós-modernismo no Ensino de Arte.

Levando em conta o homem em sua singularidade irrepetível e considerando a carga emocional, que é mobilizada no contato com a arte, Duarte Junior (1991) afirma que o principal elemento fundador do ensino da arte está vinculado a determinadas características do homem, que é, primordialmente, um ser do sentir, pois o sentir antecede o pensar. Diante de tais características humanas, a arte fica fortalecida como uma possibilidade de expressão desse sentir. Em tal cenário, *os artistas são pescadores de sentimentos*, e o museu pode ser um mar

profundo de encontro com esses sentimentos.

Criar é um ato de rebeldia, que mobiliza símbolos e sentimentos, portanto, pensar e sentir são indissociáveis. A criação traz facetas do mundo interior do artista e, também, elementos existentes nas circunstâncias concretas de sua vida, que se internalizam e se exteriorizam de modo constante e dinâmico. A intensidade do movimento interior/exterior, que tem a beleza como mediadora, possibilita que a arte transcenda o artista. O belo nasce do encontro da consciência com os objetos.

Para Barbosa (1998, p. 41) a “[...] a educação estética de crianças, adolescentes e adultos é principalmente a formação do apreciador de arte usando a terminologia e o sentido consumatório, que Dewey dava à experiência apreciativa”. E acrescenta que:

Como professores, temos que procurar conhecer estética para estarmos preparados para os questionamentos estéticos que necessariamente surgem no processo de nossos alunos entenderem e conhecerem arte, quer seja fazendo arte ou interpretando obras de arte. (BARBOSA, 1998, p. 41)

Para relacionar a necessidade de educação estética e as exigências da formação regular, tomamos por base as orientações oficiais sobre Ensino de Arte contida nos Parâmetros Curriculares Nacionais. Os PCN consideram a arte como objeto de conhecimento, apresentam discussões sobre a separação entre arte e ciência e afirmam que esta postura é um “[...] produto recente da cultura ocidental” (BRASIL, 1997, p. 33). Tal postura sugere a existência de dicotomia entre pensamento racional e sensibilidade, no entanto, ambas são ações criadoras.

Os PCN defendem, ainda, que “[...] apenas um ensino criador, que favoreça a integração entre a aprendizagem racional e estética dos alunos, poderá contribuir para o exercício conjunto complementar da razão e do sonho [...]” (BRASIL, 1997, p. 35). Faz-se necessário dizer que, apesar de fazer menção à “aprendizagem racional e estética”, não definem com exatidão a segunda forma de aprendizagem. Nos PCN, são apresentadas algumas características do fenômeno artístico que utilizamos para analisar a educação estética em museus virtuais de arte. Dentre elas destacamos:

a) A obra de arte situa-se no ponto de encontro entre o particular e o universal da experiência humana;

b) A obra de arte revela para o artista e para o espectador uma possibilidade de existência e comunicação, além da realidade de fatos e relações

habitualmente conhecidos;

c) O que distingue essencialmente a criação artística das outras modalidades de conhecimento humano é a qualidade de comunicação entre os seres humanos que a obra de arte propicia, por uma utilização particular das formas de linguagem;

d) A forma artística fala por si mesma, independe e vai além das intenções do artista;

e) A percepção estética é a chave da comunicação artística;

f) A personalidade do artista é ingrediente que se transforma em gesto criador, fazendo parte da substância mesma da obra;

g) A imaginação criadora transforma a existência humana por meio da pergunta que dá sentido à aventura de conhecer: já pensou se fosse possível?

Nos PCN, consideramos também a caracterização dos âmbitos da experiência do sujeito com a produção artística, que são necessários para atingir o conhecimento artístico:

- a) a experiência de fazer formas artísticas e tudo que entra em jogo nessa ação criadora: recursos pessoais, habilidades, pesquisa de materiais e técnicas, a relação entre perceber, imaginar e realizar um trabalho de arte;
- b) a experiência de fruir formas artísticas, utilizando informações e qualidades perceptivas e imaginativas para estabelecer um contato, uma conversa em que as formas signifiquem coisas diferentes para cada pessoa;
- c) a experiência de refletir sobre a arte como objeto de conhecimento, onde importam dados sobre a cultura em que o trabalho artístico foi realizado, a história da arte e os elementos e princípios formais que constituem a formação artística, tanto de artistas quanto dos próprios alunos. (BRASIL, 1997, p. 43)

Em outro trecho, encontramos referências ao saber reflexivo, proporcionado pela Arte, e uma delimitação do fenômeno artístico como produto das culturas, parte da História e da formação humana:

O ser humano que não conhece arte tem uma experiência de aprendizagem limitada, escapa-lhe a dimensão do sonho, da força comunicativa dos objetos à sua volta, da sonoridade instigante da poesia, das criações musicais, das cores e formas, dos gestos e luzes que buscam o sentido da vida (BRASIL, 1997, p. 19).

Nesse sentido, o que chamamos de educação estética, possui relação direta com o ensino e aprendizagem de arte na Educação Básica, portanto a Abordagem Triangular, que hoje é (re) significada pelas experiências de professores pelo mundo, é uma forma de ensinar Arte, que possui entre seus objetivos a educação estética. Em nossa pesquisa, que teve como base os acervos de museus de arte, a leitura da imagem ocupou um lugar de destaque. Sob esse aspecto,

podemos dizer que a leitura de imagens “[...] alavancou a passagem da educação artística para a educação estética” (ORMEZZANO, 2007, p. 24), pois houve a passagem de uma educação do fazer para uma educação do formar na e para a arte.

Apesar dos avanços ocorridos no Ensino da Arte, alguns professores levam uma imagem para a escola, mas não têm o devido cuidado com o contexto e se esquecem de fazer uma leitura prévia do material, de modo que possa privilegiar as expressões da cultura local. Para que o professor possa proporcionar uma experiência singular com a arte, é preciso que ele conheça-a.

Nesse contexto, a Abordagem Triangular propõe trazer a arte para a sala de aula, por meio da leitura de imagens. A sugestão ainda ressalta a importância da contextualização e do fazer artístico. No livro *Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais*, Barbosa (2010) e outros autores, que estudaram e utilizaram a Abordagem Triangular em processos de formação profissional descrevem as suas leituras sobre a abordagem.

A Abordagem Triangular interliga três vertentes para que o Ensino de Arte aconteça: a leitura da obra, a contextualização e o fazer artístico. Para cada uma dessas vertentes, existe uma infinidade de atitudes que guiam a ação do educador como mediador.

Nossa convicção é a de que uma educação para a produção do conhecimento é aquela que busca formar sujeitos que leiam a realidade criticamente e que sejam capazes de criar novas formas de produzir e conhecer (ROCHA, 2010, p. 248).

A partir dessa abordagem e com o objetivo de uma educação estética, há quatro funções básicas da consciência humana que precisam ser desenvolvidas: pensamento, sentimento, sensação e intuição. Nesse processo de desenvolvimento estético, existem estágios que devem ser respeitados. As características desses estágios estão descritas nas teorias de Abigail Housen e Michael Parsons. Utilizaremos a descrição de Housen, a partir de uma interpretação de Rossi (2011), para entender a interferência desses níveis de desenvolvimento na educação estética do sujeito.

No primeiro estágio, denominado de *accountive* (descritivo, narrativo), “[...] encontram-se as pessoas com pouco convívio com as artes”, que “prestam atenção aos aspectos mais chamativos da obra e elegend, aleatoriamente, alguns detalhes para a análise” (ROSSI, 2011, p. 20). Esse fruidor olha a imagem

superficialmente, não há tempo para um envolvimento emocional com a obra, então pergunta: “o que é isto? A questão norteadora da leitura é “o que é isto?”.

O segundo estágio, *constructive* (construtivo), é caracterizado pela hierarquização de elementos pelo leitor, que “[...] relaciona as partes da imagem com a sua totalidade, demonstrando a percepção de uma hierarquia nos elementos. Inicia-se um interesse pelas propriedades formais da obra”. (ROSSI, 2011, p. 21) Então o leitor pergunta: “como isto foi feito?”.

A partir do terceiro estágio, denominado *classifying* (classificativo), o sujeito passa a fazer um diagnóstico. As questões centrais são “quem” e “por que”. Ele busca informações na própria obra e na história da arte. Neste estágio, o sujeito busca significados.

No quarto estágio, *interpretative* (interpretativo), há um encontro emocional entre a obra e o leitor “[...] a resposta estética torna-se mais individualizada. O leitor interpretativo é menos objetivo do que no estágio anterior, apesar de ser capaz de decodificar e classificar um trabalho de arte” (ROSSI, 2011, p. 25). O rigor na construção das análises é a principal diferença do estágio anterior.

O quinto e último estágio, o *re-creative* (recriativo), é caracterizado por um leitor que “[...] se aproxima da obra com conhecimento sobre arte em geral e, frequentemente, sobre a obra que está observando. [...] Sua aproximação é a de um amigo, leva a obra a sério e acredita nela.” (ROSSI, 2011, p. 26).

Tendo como base as funções elementares da consciência humana e os estágios citados acima, consideramos que as formas de mediação entre leitor e produção artística são essenciais para o desenvolvimento das capacidades cognitivas e estéticas do indivíduo. Pelas formas de mediação, ocorre educação estética, por conseguinte, vejamos o potencial dos museus para a educação estética.

2.2 Museu, educação, mediação cultural e curadoria educativa

Desde o paleolítico, como comprovam os achados arqueológicos, o homem tem o hábito de preservar artefatos de sua cultura, que foram criados diante das necessidades de sobrevivência e expressos a partir de seu potencial criativo. O homem sempre carregou consigo a necessidade de perpetuar-se, com a intenção de superar a morte, por meio da perpetuação da espécie e da produção de heranças

materiais.

Na Antiguidade grega, o museu era o templo das musas, que guardava a história, a poesia, a música, a oratória, a tragédia, a comédia, a dança e a astronomia. Os templos recebiam oferendas de objetos preciosos, que podiam ser exibidos ao público mediante ao pagamento de uma pequena taxa.

Até o século XVII, os museus eram considerados guardiões de objetos de colecionadores da elite. Esses objetos eram inacessíveis à população, pois possuíam caráter afetivo e cultural. Eram considerados como símbolos de poder e de riqueza, significavam os troféus dos grandes conquistadores da história e, muitas vezes, foram moeda de troca na demarcação de divisas territoriais. Os objetos eram amontoados em salas, sem nenhuma relação entre si. Os gabinetes de curiosidades, como tais salas eram denominadas, representaram a primeira iniciativa de utilização dos objetos colecionados como fonte de estudo e pesquisa, no entanto, serviram, inicialmente, apenas, aos pesquisadores das ciências naturais.

Até recentemente, esses gabinetes eram vistos como autênticos baús onde se acumulavam objetos sem qualquer relação entre si, cuja atração seria proporcionada pelos artefatos raros ou espécimes monstruosos. No entanto, eles possuíam uma forma de organização coerente, eram planejados e tinham uma função muito clara em sua época. (LARA FILHO, 2006, p.24)

Segundo Burke (2003, p. 100), “[...] observando com atenção, porém, a exibição aparentemente heterogênea revela a existência de um desejo de classificar.” Embora as imagens desses gabinetes transmitam uma ideia de desorganização, alguns detalhes sinalizam que eles tinham a intenção de classificar o acervo.

No mesmo período em que ocorriam as grandes navegações, criaram-se também as galerias palacianas, que expunham esculturas e outros objetos.

O *Ashmolean Museum* pode ser considerado como o primeiro museu moderno e foi criado no século XVII, pela Universidade de Oxford na Inglaterra. Esse museu detém a primazia de se dedicar à educação do público, no entanto, possuía uma organização precária como os gabinetes de curiosidades. Com as ideias iluministas de enciclopedismo e racionalidade, os acervos passam a ser sistematizados.

No século XIX, principalmente na Alemanha e na Suíça, os acervos históricos passam a ser organizados em ordem cronológica, que abrangiam grandes períodos.

No século XX, em meio às grandes mudanças e profundas crises, à segmentação das disciplinas, ao acúmulo nunca antes visto de informações e seus suportes, o próprio conceito de museu é colocado em xeque [...]. No entanto, essas discussões teóricas não chegam imediatamente aos museus que continuam aperfeiçoando as técnicas expositivas, aprimorando seu corpo de profissionais e promovendo exposições cada vez mais belas do ponto de vista técnico e formal. Os museólogos não discutem o propósito ou o papel do museu que, ao que parece, não é vista como uma discussão a ser feita por eles. Compenetrados em suas funções de gestão administrativa e técnica, os museus e seus profissionais abrem mão destas definições que rapidamente são tomadas por outros setores da sociedade: os governos e as grandes empresas. Nunca antes se tinha visto a criação de tantos novos museus como nesse período, a grande maioria fruto de ações políticas que visam ao fortalecimento do turismo e à promoção das cidades em que são instalados, e apoiados pelas empresas dentro de suas políticas de 'marketing cultural'. Com estes propósitos – turismo e marketing cultural – é natural que a arquitetura tenha um papel importante a desempenhar: criar monumentos, marcos, e não um local para exposições. (LARA FILHO, 2006, p. 92)

Apenas, em meados do século XX, os museus foram reconhecidos como espaços de interdisciplinaridade e educação e, assim, deixaram de ser considerados como *elefantes brancos*, sem utilidade para grande público.

Atualmente, as políticas de preservação do patrimônio material e imaterial e a luta de artistas, associações e instituições culturais proporcionam a manutenção de uma diversidade maior de museus.

Em Fortaleza, no Ceará, o Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura é um exemplo de instituição, que tem demonstrado, há mais de uma década, intenções de democratizar a arte e a cultura.

Na busca dessa democratização, a abertura de museus às escolas é considerada como uma iniciativa positiva, porém é recente. Para tanto, os museus criaram setores educativos, que procuram estabelecer relações com as escolas públicas e privadas com a finalidade de trazer o público estudantil para a fruição de seus acervos de arte e cultura. Tais setores educativos são também responsáveis pela elaboração das formas de mediação entre o público e o acervo museológico. Segundo Leite (2005, p. 31), a “[...] palavra de ordem parece ser acessibilidade: arquitetônica, física, cultural e intelectual – esta última procurando favorecer, ao visitante, melhor compreensão das obras”. Esse movimento deve atingir, principalmente, o visitante em contato com a obra de arte.

Os museus têm potencialidade de oferecer acervos da cultura local e dar suporte ao Ensino de Arte na escola, sem se *pedagogizar*, pois sua função precípua é a preservação e a difusão do patrimônio cultural. Para que essa relação entre escola e museu se efetive, o museu precisa encontrar formas de mediação entre a

arte e os escolares. Na atualidade, conforme já citamos, os setores educativos dos museus absorvem tal função.

A partir desse percurso histórico sobre o funcionamento dos museus, vejamos a concepção de museu, formulada pelo Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), segundo a qual, essa instituição tem como finalidade principal promover e assegurar a implementação de políticas públicas para o setor museológico no Brasil.

O museu é uma instituição com personalidade jurídica própria ou vinculada a outra instituição com personalidade jurídica, aberta ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento e que apresenta as seguintes características:

I - o trabalho permanente com o patrimônio cultural, em suas diversas manifestações;

II - a presença de acervos e exposições colocados a serviço da sociedade com o objetivo de propiciar a ampliação do campo de possibilidades de construção identitária, a percepção crítica da realidade, a produção de conhecimentos e oportunidades de lazer;

III – a utilização do patrimônio cultural como recurso educacional, turístico e de inclusão social;

IV - a vocação para a comunicação, a exposição, a documentação, a investigação, a interpretação e a preservação de bens culturais em suas diversas manifestações;

V – a democratização do acesso, uso e produção de bens culturais para a promoção da dignidade da pessoa humana;

VI – a constituição de espaços democráticos e diversificados de relação e mediação cultural, sejam eles físicos ou virtuais. (IBRAM, 2009)

Deste conceito, interessa, sobremaneira, ao nosso trabalho as características de educação do museu. Como o museu educa? Quais profissionais são responsáveis pelo processo educativo em museus? Com relação à mediação, surge o questionamento: como o museu realiza a mediação do acervo? O que ele ensina? A arte, considerada como linguagem, compartilha algo; guarda a cultura de uma época; preserva a memória de um povo; e assume funções educativas. Começamos a examinar os elementos presentes nos museus, principalmente, os objetos concretos, tais como: textos de suporte, imagens, legendas, posição das obras, ações educativas e, também, a presença dos educadores e mediadores, que, no passado, eram denominados de guias de museu.

Os museus virtuais de arte constituíram o cerne desta pesquisa, portanto, precisamos definir os conceitos de patrimônio, patrimônio artístico, museu de arte e museu virtual de arte.

Iniciemos pelo conceito de patrimônio cultural, que é composto de três categorias de elementos, que, de acordo com De Varine-Bohan (s/d), são “[...] o meio ambiente do homem, o conjunto de conhecimentos acumulados pelo homem e

o conjunto dos bens culturais, isto é, o que o homem fabricou para responder às necessidades de sua vida e de seu desenvolvimento.”

Existe, ainda, o Decreto-lei No 25, de 30 de novembro de 1937, que organizou o Serviço de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN), que define o patrimônio como sendo: "o conjunto dos bens móveis e imóveis existentes no país e cuja conservação seja de interesse público, quer por sua vinculação a fatos memoráveis da história do Brasil, quer por seu excepcional valor arqueológico ou etnográfico, bibliográfico ou artístico". É inimaginável a diversidade de objetos e criações humanas que podem ser conservadas em museus. Dos gabinetes de curiosidades aos museus contemporâneos, a evolução foi significativa. A categorização dos museus, de acordo com o seu acervo, constitui um aspecto que deve ser observado: museu de arte, museu histórico, museu antropológico, museu da língua, museu da pessoa e tantas outras categorias de museus, com seus diferentes acervos.

Destes museus, optamos por estudar os museus de arte, ou seja, os museus constituídos por objetos de arte, que são parte do patrimônio material da humanidade. Essa parcela do patrimônio cultural denomina-se patrimônio artístico. Destacamos a existência de uma diferença entre os museus de arte e outras categorias de museus, que abrigam objetos variados, dentre os quais estão inúmeras produções artísticas.

Destacamos, ainda, mais um fator que interferiu na escolha do tema deste trabalho: a diferença entre artes plásticas e visuais. Barbosa (2010) diferencia as artes plásticas das artes visuais e afirma que as artes visuais incorporaram expressões como fotografia e cinema, portanto, são diferentes das artes plásticas. No nosso estudo, enfocamos os museus virtuais dedicados às artes visuais de maneira geral, mesmo aqueles constituídos por objetos produzidos em uma única forma de expressão plástica.

Continuando o nosso trabalho de conceituação, o museu de arte pode ser entendido, segundo Grossmann (2005, p. 1), como:

[...] uma tradição, um espetáculo, um lugar político, uma promoção social, uma arena para processos de ação socio-cultural, uma especulação, uma corporação, uma experiência, bem como alegoria ou metáfora para a explanação, criação e manutenção de outras dimensões de conhecimento. O museu se configura assim como complexidade, grandeza modelada por múltiplas dimensões.

Consideramos museu de arte, dessa forma, uma instituição que assume

complexas funções e, sobretudo, é um lugar de experiências diversas, de construção do conhecimento e de educação estética. Diante de tamanha complexidade, a mediação cultural torna-se necessária para que o visitante possa compreender e valorizar a arte.

Pimentel (2010) afirma que é preciso desenvolver a competência de saber ver e analisar a imagem. Para isso, necessitamos conhecer a produção artística visual contemporânea; valorizar nossa herança cultural; e ter consciência da nossa participação como fruidores e construtores da cultura de nosso tempo.

O conceito de mediação cultural foi assumindo relevância na nossa proposta de trabalho, no decorrer da elaboração do referencial teórico, notadamente, com Barbosa (2009), que considera os museus como um lugar experimental da mediação cultural, e define a educação em museus nestes termos:

[...] o conceito mais contemporâneo e amplo de educação em museus [...] não se restringe a um departamento que lida com criança, escola, comunidade, cursos para adultos e guias de exposições entre outros. A curadoria e o design das exposições também são educação (BARBOSA, 2009, p. 14).

Dessa forma, ficou claro que todos os elementos encontrados em museus e suas formas de organização e apresentação influenciam diretamente nas mediações culturais. Todas as informações e o trabalho oculto dos profissionais de *design* e de curadoria, que desenham e organizam o acervo, tendo em vista a relação entre público e obra, durante a visita, são mediadoras. Sales (2011, p. 98) afirma “[...] que o contato da visita é o estado nascente da reflexão sobre produção artística”. A visita pode evoluir para um momento de “[...] construção e reconstrução permanente de conceitos acerca do fenômeno artístico e da prática de ensino”.

Martins e Picosque (2012) comparam a visita ao museu a uma grande experiência de viagem a um lugar desconhecido, que tem a singular característica de usar a arte como a linguagem desse lugar desconhecido, para onde viajamos, com suas variadas possibilidades. Essa linguagem permite a comunicação com menores barreiras do que a linguagem escrita. No entanto, as autoras perguntam:

Mas como tocar o outro para um encontro sensível com a arte? Como contrabalançar as informações que parecem importantes para a sua compreensão e o espaço da subjetividade, do encontro silencioso e singular com a arte? Como superar os preconceitos ou conceitos empobrecedores e reducionistas que embaçam a visão? Enfim, como tornar significativa uma visita a uma exposição, ou o contato com reproduções ou livros de arte? (MARTINS; PICOSQUE, 2012, p. 15).

Neste sentido, mediar é proporcionar um diálogo entre obra, público e conhecimento em arte. A mediação se enriquece na troca de pontos de vista de cada um, no grupo visitante com teóricos e estudiosos da arte e monitores. Esses últimos são os principais responsáveis pela mediação em museus, assim como o professor o é na escola.

Nos últimos dez anos, tem havido inúmeros investimentos públicos e privados nos espaços de educação estética, tais como: museus, exposições e centros de cultura pelo mundo, porém, no Ceará, o interesse está voltado mais para o turismo e menos para a relação entre museu e escola. Para a escola, a ação educativa em museus vem ganhando importância e reconhecimento, no entanto, a estrutura dos espaços culturais apresenta problemas, relativos aos aspectos pedagógicos, pois o museu precisa de determinadas condições para receber os grupos de visitantes. Os setores educativos dos museus assumem funções maiores do que *telemarketings*, voltados para o atendimento ao público escolar. O setor educativo é um espaço de interdisciplinaridade, multiculturalidade e de criação pedagógica de ações educativas para todas as idades.

Partindo dessa premissa, a partir da década de 1990, no cenário nacional, iniciam-se as discussões sobre mediação cultural, na perspectiva da arte-educação multicultural e intensifica-se processo de criação dos setores educativos nos museus brasileiros. A ideia de democratização e popularização dos acervos, antes tidos como tesouro da humanidade, surge com mais força, a partir do movimento da Arte-educação, que considera o museu como um espaço de educação. A dimensão do conhecimento é um pressuposto básico de uma instituição cultural, no entanto, o seu reconhecimento e funcionamento ainda estão distantes. Nessa perspectiva, Burke (2003) ressalta que a expansão dos museus no século XVII aconteceu em decorrência da crise do conhecimento na Europa, que foi provocada pelo confronto das culturas, advindo das grandes navegações.

A mediação cultural representa um salto qualitativo na construção da concepção de museu como instituição educativa. Para Barbosa (2009, p. 13), “[...] o lugar experimental dessa mediação é o museu. Pensamos nos museus como laboratórios de arte. Museus são ambientes de conhecimento de arte, tão fundamentais para a aprendizagem da arte como os laboratórios de química o são para a aprendizagem da Química”.

A preocupação com a função educacional dos museus está carente de reflexões sobre muitos elementos, por exemplo, a curadoria e o *design* das exposições, considerados como elementos educativos. “No Brasil, os primeiros serviços educativos em museus, orientados para ver Arte, foram organizados nos anos 1950 por Ecylla Castanheira e Sigrid Porto, no Rio de Janeiro. Os departamentos educativos do Museu Lasar Segall e do MAC/USP, a partir do fim da década de 1980, foram muito influentes na formação dos professores de Arte introduzindo-os à condição pós-moderna” (BARBOSA, 2009, p. 16).

A educação estética, portanto, ocorre em diversos espaços e tempos. Em Costa (2010, p. 71), encontramos a afirmação de que nos tornamos “[...] professores de Arte pelas experiências estéticas vividas em múltiplos lugares que proporcionaram o compartilhamento e produção de saberes.” Nessa afirmação, está contida uma reflexão sobre a relevância da formação estética nos múltiplos espaços, pois o processo de mediação interfere no desenvolvimento estético do sujeito, dentro e fora da escola.

Os arte-educadores buscam um lugar dentro dos museus, que, no passado, era exclusivo dos historiadores, curadores e críticos. Ainda existe uma “[...] enorme resistência, por parte de curadores, críticos, historiadores e artistas à ideia do museu como instituição educacional [...]” (BARBOSA, 2009, p. 14). Na construção de mais esse espaço educacional, o arte-educador precisa apropriar-se dos elementos que constituem o papel da educação no museu. Não se trata apenas da relação com crianças, adultos, escola, comunidade e organização de exposições, mas, conforme já citamos, a própria curadoria e o desenho da exposição são elementos educativos e constituem a curadoria educativa. Esse termo foi cunhado por Luiz Guilherme Vergara, segundo Martins e Picosque (2012, p. 63):

[...] a curadoria educativa tem como objetivo: “explorar a potência da arte como veículo de ação cultural. (...) constituindo-se como uma proposta de dinamização de experiências estéticas junto ao objeto artístico exposto perante um público diversificado”. A ideia de experiência estética está para ele intimamente ligada à construção da “consciência do olhar”, como uma “experiência da consciência ativa”.

Para ele, a curadoria deve proporcionar a experiência estética, mas acima de tudo, deve-se pensar o visitante como uma consciência ativa, ou seja, alguém que tem o direito de escolher, a partir de orientações e não prescrições, por onde caminhar. A curadoria se modifica, portanto, a partir do pensamento dela como ação educativa.

Esta mudança de entendimento do museu como espaço eminentemente educacional se dá no final do século XIX. Segundo Serota, foi Charles Eastlake, como diretor da National Gallery de Londres, em 1855, quem iniciou as discussões (BARBOSA, 2009, p. 14). Com esta mudança, a estrutura organizacional também foi modificada; a disposição das obras nas galerias foi sendo organizada cronologicamente, depois agrupada de acordo com os movimentos artísticos (impressionismo, cubismo etc.). Hoje, temos a linguagem hipertextual da Internet, que, às vezes, ainda imita a primeira forma de organização, pela cronologia.

A Abordagem Triangular oferece os parâmetros de uma educação estética que contemple a leitura da obra de arte, a contextualização – cada vez mais imprescindível ao conhecimento da arte e da cultura, e o fazer artístico, que se expressa na experiência de criação, a partir de um novo olhar sobre a arte, proporcionado pela experiência no museu. Os grandes museus possuem ateliêes de arte para a produção artística durante a visita, que “colaboram com a atualização de conhecimentos de professores e alunos, possibilitando o contato com novas técnicas, materiais e poéticas visuais, enriquecendo seus repertórios e melhorando suas abordagens e processos de aproximação” (SALES, 2011, p. 105). As fichas de análise e de interpretação e os jogos criados pelos setores educativos são avanços na mediação cultural.

2.3 Museus virtuais de arte: a Internet abrigando os museus

O entendimento do presente trabalho requer, ainda, outras discussões e definições. Tomamos como espaço para as experiências da pesquisa-ação, os museus virtuais de arte, que são os museus na Internet. Espaços de exposição e discussão sobre arte, a Internet tem oferecido ferramentas e espaços para a criação de instalações virtuais mais acessíveis e com custos menores, além do maior tempo de permanência das exposições.

Há alguns estudos sobre a virtualização de museus e a criação de museus na Internet, além de outros *sites* de apresentação e discussão da cultura e da arte, como *blogs*, fóruns e redes sociais *online*, por meio de artigos, dissertações e teses.

É incontestável o potencial do uso das tecnologias na educação, inclusive na arte-educação, pois a informática tem assimilado e desenvolvido cada vez mais

recursos imagéticos aos conteúdos em que prevaleciam os textos escritos. “O futuro da cultura contemporânea não pode ignorar a enorme incidência de meios eletrônicos e da informática, acreditando repousar no hipertexto e na multimídia interativa inúmeras aplicações educativas” (LÉVY, 1999, p. 88).

“A Internet é um instrumento poderoso de ação artístico-cultural, por sua inédita capacidade de levar imagens, textos e documentos hipermídia, possibilitando assim gerar novos paradigmas no âmbito das propostas do ensino de Arte” (PORTELLA, 2008, p. 124), no entanto, devemos atentar para o fato de que o uso da arte requer certo conhecimento sobre a história da arte, os autores, a estética, a crítica e outros aspectos que constituem o campo da arte, que traduzem e complementam a informação estética. Diante deste fato, nasce a preocupação com a fundamentação teórica dessas ações, da maneira de lidar com sensibilidade, imaginação, criatividade e criticidade.

Surgem, então, questões, por exemplo, em que medida os museus virtuais estão preocupados com os aspectos mediadores, tendo em vista uma experiência estética singular? A leitura da imagem no Ensino de Arte é algo novo. Se antes havia a dificuldade de levar a imagem para a sala de aula, hoje temos os computadores, uma rede mundial de computadores, projetores multimídia que possibilitam a presença na virtualidade. Mas antes é preciso responder, conceitualmente, o que é um museu virtual?

A concepção de museu virtual, às vezes, confunde-se com o processo de virtualização desse ambiente, porém há uma diferença. A mediação entre acervo e público no museu virtual só acontece no ciberespaço. E não podemos nos esquecer da afirmação de Lévy (1999) sobre o ciberespaço, que nos leva à reflexão sobre a real função das instituições no ciberespaço.

O ciberespaço (que também chamarei de 'rede') é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (LÉVY, 1999, p. 17)

No processo de transição para o ciberespaço, os museus que já possuem um espaço físico para exposição de suas obras podem também criar um espaço virtual onde podem complementar as possibilidades de acesso do público. Vejamos a concepção de museu virtual fornecida pelo Instituto Brasileiro de Museus - IBRAM:

Entendemos como museu virtual a instituição sem fins lucrativos que

conserva, investiga, comunica e interpreta bens culturais que não são de natureza física. Isto significa dizer que todo o acervo do museu virtual é composto por bytes, ou seja, potencializado pela tecnologia. Por conseguinte, sua comunicação com o público é realizada somente em espaços de interação cibernéticos. (BRASIL, 2011a, p. 20)

Ainda, segundo o IBRAM, em outro documento, o acervo do museu virtual é composto pelos “bens culturais que se apresentam mediados pela tecnologia de interação cibernética (Internet)” (BRASIL, 2011b, p. 70). Já para Henriques (2004, p. 15) o museu virtual é “aquele que faz da Internet espaço de interação através de ações museológicas com o seu público utilizador”.

Nesse sentido, Ott (2011) aponta que:

A tecnologia está proporcionando mudanças na maneira de reproduzir obras, habilitando os alunos a aproximarem-se das autênticas atividades dos museus e distanciarem-se do estudo artístico por meio de slides apagados e experiências em arte que são enganosas e que verdadeiramente não servem à educação estética (OTT, 2011, p. 121).

O museu virtual pode ser entendido como qualquer iniciativa digital dentro ou fora da Internet com o objetivo de aproximar a arte do cidadão, preservando a memória e o patrimônio. Podemos denominar “‘museu virtual’, tanto museus que resolveram estender seu campo de ação ao ciberespaço quanto museus fundados na Web” (BAHIA, 2008, p. 17). Existem museus virtuais que são completamente diferentes dos museus presenciais, autônomos e outros que são reproduções dos museus presenciais na Internet. No entanto, Ott afirma que “nada pode competir, inclusive a tecnologia, com a riqueza de uma obra de arte no original. Nada pode substituir a experiência de aprendizagem da apreciação de obras de arte em museus, qualquer que seja o veículo utilizado” (OTT, 2011, p. 122).

Pesquisadores têm projetado ferramentas e ações a partir da união entre arte e tecnologia. Nosso objetivo é colaborar com a perspectiva do museu como instituição educacional; é colaborar para a conquista de uma educação estética de qualidade, mediada por computador. Desmitificar o entendimento de que a arte em mídia digital vem para substituir as outras expressões.

A fim de iniciarmos um entendimento das características dos museus virtuais, Piacente, citado por Henriques (2004, p. 5), classifica-os em três categorias: a) *os folhetos eletrônicos*, cujo objeto é a apresentação do museu. Geralmente apresenta endereço, horários, histórias e corpo técnico de trabalhadores; b) *os museus no mundo virtual*, em que o museu físico é projetado. Serve, às vezes, de reserva técnica *online*, pois muitas exposições que já não se encontram no espaço

físico permanecem na virtualidade; e, c) os *museus realmente interativos*, o diferencial desta categoria é a forma sofisticada como o público interage no museu.

No entanto, Lévy (2000, p. 202 apud Henriques, 2004, p. 15), afirma que:

[...] os «museus virtuais», por exemplo, não são muitas vezes senão maus catálogos na Internet, enquanto que o se «conserva» é a própria noção de museu enquanto «valor» que é posta em causa pelo desenvolvimento de um ciberespaço onde tudo circula com fluidez crescente e onde as distinções entre original e cópia já não têm evidentemente razão de ser.

Esta afirmação nos leva a outra reflexão necessária, que surge a partir do pensar sobre o modelo de museu como catálogos ou banco de dados de informações sobre arte. Nesse sentido, Bahia (2008) avalia em que medida os modos convencionais de perceber e saber arte são reafirmados, atualizados ou redefinidos na *Web*. A partir dessa avaliação geral, estabelece quatro categorias de estudo: (a) Plano do Arquivar, com bancos de dados *online* sobre história da arte; (b) Plano do Simular, com “visitas virtuais” a *sites* de museus de arte; (c) Plano do Problematizar, com o jogo A terceira face da carta (Museu Virtual de Arte Brasileira, concebido por Matteo Moriconi e Arthur Omar), a partir do qual debatemos o uso da reprodutibilidade técnica enquanto procedimento para variação (e não reprodução) de obras de arte no ciberespaço; (d) Plano do Ludo-Educar, com interfaces interativas e divertidas veiculadas no canal educativo de sites de museus de arte.

Os museus virtuais classificados como *Museus no mundo virtual* e *Museus realmente interativos*, por Piacente, devem ser pensados como grandes bancos de dados de informações e imagens, que disponibilizadas ao grande público devem oferecer formas de mediação que se dão por meio de mecanismos que possibilitem a consulta, a pesquisa, a brincadeira, a problematização, enfim a interação de uma forma geral.

Com as novas tecnologias, surgem, para a *Web*, as possibilidades de criação de ferramentas mais atraentes e interativas. Um exemplo de ferramenta é o Google Art Project, lançado em 2011, que utiliza a tecnologia gigapixel, ou seja, a virtualização dos acervos por meio de imagens em alta definição, que proporcionam a sensação de proximidade com a obra. O Museu de Arte Moderna de São Paulo - MAM já utiliza a página do Google Art Project para exibir o acervo de 84 artistas, em 89 obras. Esta ferramenta possibilita ao usuário uma série de interações, como visitas virtuais e exploração do detalhe das obras, que exemplificam bem o diferencial da categoria museus realmente interativos.

Algumas questões surgem quando pensamos em museus virtuais: como as tecnologias contemporâneas podem contribuir para o desenvolvimento do pensamento artístico de professores? Em que medida elas estão contribuindo ou dificultando o acesso às artes visuais? De que maneira a intencionalidade da educação estética está direcionada para o professor da educação básica?

Ainda, seguindo os PCN, podemos perguntar como estão sendo considerados os fazeres e as obras nestes espaços; como experiência poética, como desenvolvimento de potencialidades, como conhecimento de interação, como forma, como produção cultural. Seguindo o pensamento de Giannetti (2006), pergunta-se: como arte, ciência e tecnologia podem se beneficiar dessa união?

O pensamento contemporâneo incita-nos à comunicação, a ações em rede, à interatividade. Os museus, imaginados pela maioria como um lugar empoeirado e com objetos velhos, tendem a ser (re) significados com modificações no campo da arte contemporânea, que ultrapassa a licença poética e liberta a obra do espaço museológico, introduzindo o espectador na construção ininterrupta do trabalho do artista. Com a arte contemporânea, o sítio torna-se tão importante quanto à técnica, e a teoria (o texto) situa o fruidor na história e na cultura.

Ao pensarmos em museu como espaço educativo, é impossível não compararmos os elementos presentes aos que se constituem como elementos mediadores na escola. Martins e Picosque (2012) comparam a visita ao museu a uma grande viagem e questiona: quando viajamos, sempre trazemos algo, algum objeto, nem que seja um caco de tijolo para acionar a memória daquela experiência. E, quando vamos ao museu, o que trazemos? A experiência no museu de arte pode ser fascinante ou uma frustração. Em grande parte, o sentimento dependerá da mediação realizada. O resultado da mediação é o que levamos como lembrança.

Encontramos visitas virtuais em alguns museus, como MUVA I e II, que trazem um caráter lúdico para a visitação. Isto é uma constatação de que a tecnologia de que dispomos hoje já garante avanços na construção dos museus virtuais de arte. Giannetti (2006) aponta a interatividade como o ganho maior dessa união arte e tecnologia. Ela afirma que o diálogo entre os discursos do autor, do fruidor, da comunidade e da tecnologia é necessário ao entendimento da arte tecnológica. Hoje, dispomos de muito mais ferramentas que proporcionam a interação com a obra e com outras pessoas por meio da rede mundial de computadores. O acesso aos conteúdos de outras culturas distantes é outra

vantagem do espaço virtual dedicado à arte.

Diante de tantos impasses no entendimento da estética digital, preocupa-nos saber como os museus virtuais estão realizando a mediação cultural para a educação estética. Sabemos que nada substitui a presença da obra, mas temos exemplos de avanços que aproximam o real do virtual. Este é o papel desta proposta: discutir que mediação está disponível nos espaços virtuais e que educação estética é possível a partir destes elementos. Não podemos apenas afirmar que o real é diferente do virtual e dizer que um não se compara ao outro, mas formular ações educativas para aqueles que se utilizam dos museus virtuais, principalmente os que não têm acesso ao museu presencial é um fato de grande relevância.

Em Simpósios de Arte Contemporânea e Educação, realizados em Salamanca, na Espanha, elencaram-se vários questionamentos e temas que precisavam ser discutidos e transformados em ações no campo da mediação em centros de arte contemporânea. Estes pontos são citados por Carmen Lidón Beltrán Mir, no livro *Arte/educação como mediação cultural e social*. Uma das questões é a seguinte: por que hoje a aprendizagem no museu poderia ser mais eficaz que na escola? Em seguida, ela responde: pensamos que a eficácia do museu se deve: à atitude do estudante ser mais aberta porque não recebe qualificações, e a visita ao centro de arte está dentro da esfera do que ele considera lúdico; à aprendizagem que costuma ser experimental, por meio de práticas que favorecem a interpretação e a criação pessoal; ao conhecimento ser interdisciplinar, o que resulta mais próximo à vida real; aos temas serem atuais; as mesmas imagens ou semelhantes, que podem ser vistas nas ruas e nos meios de propaganda; a motivações oferecidas por meio de estratégias de curiosidade, jogo etc.

Da mesma forma, os museus virtuais devem oferecer formas de interação que permitam a ação do sujeito pensante em seu espaço. As interações só são possíveis com a elaboração de ferramentas de interação, como ferramentas de busca do acervo; formas de classificação de acervos (por autor, título da obra, ano, escola, material); visita virtual 3D, de caráter multisensorial, contendo som, texto, imagem, direção, zoom, narrações, arquitetura etc.; a existência de um setor educativo virtual; materiais didáticos e catálogos a partir do acervo; jogos; ferramentas de zoom, para observação de detalhes das obras; oferta de informações que orientem o visitante; ferramentas que possibilitem a criação de

coleções pessoais; recursos hipertextuais, que permitam o trânsito entre informações em diferentes formatos e em diferentes instituições; informações de autoria, que permitam uma segurança das fontes; disponibilização da reserva técnica; abertura dos acervos; uma curadoria virtual, diferente da curadoria do museu presencial; histórico das exposições já realizadas, para pesquisa; informações sobre o museu presencial; possibilidades de troca de informações entre as instituições; biblioteca virtual; acesso a documentos; vídeos, que permitam o acesso ao acervo em outra modalidade.

Para Lévy (1996, p. 84):

[...] o sentido de um artefato ou de uma ferramenta é o dispositivo que seríamos obrigados a empregar para obter o mesmo resultado se ele não tivesse sido inventado. O objeto técnico não apenas cumpre, como o signo, uma função de substituição, como também opera, além disso, o mesmo tipo de abstração.

Então, para que a experiência seja singular e para que a educação estética se efetive, faz-se necessária a existência de ferramentas interativas, que permitam ao visitante a construção de significados e, para isso, deve oferecer autonomia.

Estes elementos nos ajudam a pensar que educação estética é possível em museus virtuais de artes visuais.

3 DIÁLOGOS E REFLEXÕES SOBRE EDUCAÇÃO ESTÉTICA EM MUSEUS VIRTUAIS DE ARTE

A natureza da experiência é determinada pelas condições essenciais da vida.
(John Dewey)

É a partir do pensamento de John Dewey sobre experiência estética que iniciamos as análises dos diálogos reflexivos ocorridos durante o *Curso Processos de Educação Estética em Museus Virtuais de Artes Visuais e suas Aplicações no Ensino de Arte*. Para Dewey, a experiência estética é vida. Para ele, a fome estética é proveniente das experiências no cotidiano. A assertiva acima expressa, com sabedoria, o caminho para a educação estética do homem, ou seja, a aproximação entre a produção artística da humanidade e as experiências cotidianas.

Ao delinear um projeto de pesquisa, por mais que tentemos imaginar os fins, eles sempre se alteram no caminhar, nas elaborações e nas reelaborações que nascem do confronto do que projetamos com a realidade pesquisada. E, quando a pesquisa inclui seres humanos, que colaboram para responder aos questionamentos levantados inicialmente, a tarefa torna-se ainda mais complexa, pois todos nós trazemos inquietações e perguntas. O nosso trabalho foi proporcionar a experiência com a arte em museus virtuais de arte brasileiros e levar os colaboradores à reflexão sobre as possibilidades de educação estética nesses espaços.

Experiência estética aqui considerada como o contato das nossas experiências anteriores com a experiência atual, ou seja, o contato do interior com o exterior. Explicando melhor, a experiência estética faz-se sobre o repertório mnemônico de nossos contatos com a natureza visual, a produção visual do homem e o que se vivencia no presente. A experiência estética não é pontual, ela se faz na cotidianidade, mas precisa de um direcionamento e, conseqüentemente, de mediações para se tornar mais eficaz. Esse processo intencional de mediação das experiências estéticas é o que consideramos educação estética, que compõe a formação humana.

Segundo Dewey (2010, p. 84):

A experiência, na medida em que é experiência, consiste na acentuação da vitalidade. Em vez de significar um encerrar-se em sentimentos e sensações privados, significa uma troca ativa e aberta com o mundo; em seu auge, significa uma interpretação completa entre o eu e o mundo dos objetos e acontecimentos. Em vez de significar a rendição aos caprichos e à desordem, proporciona nossa única demonstração de uma estabilidade que não equivale à estagnação, mas é rítmica e evolutiva. Por ser a realização de um organismo em suas lutas e conquistas em um mundo de coisas, a experiência é a arte em estado germinal. Mesmo em suas formas rudimentares, contém a promessa da percepção prazerosa que é a experiência estética. (DEWEY, 2010, p. 84)

Estamos vivendo na pós-modernidade uma mudança de paradigma nas relações sociais, que passa a ser pautada na comunicação, na interação e na indiferenciação corpo-máquina. Nesse sentido, o ciberespaço se constitui como espaço privilegiado de experimentação dos novos modelos de relação e dos novos papéis que as instituições precisam incorporar para adaptar-se.

Nesse sentido, os museus também concorrem por um lugar no ciberespaço. Não se trata apenas de uma transição do real para o virtual, mas da modificação das relações com a arte e com os museus.

Nesta parte do trabalho, analisamos os diálogos reflexivos, apresentando as reflexões sobre educação estética em museus virtuais e sobre a formação docente nesses espaços, incluindo a inserção deles na prática de Ensino de Arte.

Dividimos esta parte em seis itens que identificamos como focos de discussão e que representam a trajetória de reflexão sobre a educação estética em museus virtuais de arte: 3.1 O museu na minha trajetória de vida; 3.2 Relações entre a noção de museu presencial e de museu virtual; 3.3 Categorias de museus virtuais e definição; 3.4 Mediações: vantagens e desvantagens; 3.5 Uma experiência estética diferente ou a não experiência; 3.6 Educação estética em museus virtuais e propostas para o Ensino de Arte.

O museu na minha trajetória de vida explora as experiências com museus durante a vida dos colaboradores, em busca do entendimento deles sobre as funções do museu, qual a importância do museu na sua vida e, principalmente, saber que sentimentos emergem dessas experiências.

Decidimos destacar as *Relações entre a noção de museu presencial e de museu virtual*, pois percebemos que, durante os diálogos, essa relação se deu quase que unanimemente entre os colaboradores. O museu presencial foi utilizado como referência em quase todas as falas.

O terceiro item: *Categorias de museus virtuais e definição* representa o

ponto central das discussões, pois foi o momento de mudança no entendimento e representou a culminância das discussões.

Em seguida, os itens 3.5 e 3.6 trazem os conceitos-chave de reflexão que levam ao entendimento da educação estética nos museus virtuais: mediação e experiência estética.

Por fim, as reflexões sobre educação estética e a explicitação do entendimento dos colaboradores sobre educação estética e formação docente.

3.1 O museu na minha trajetória de vida

No primeiro encontro de formação, durante o segundo momento do diálogo reflexivo, suscitei um debate sobre a nossa trajetória em museus. Para isso, perguntei: o que já vivemos em museus? O que já visitamos? Se tem, se não tem experiência em museus? Se já foi e se não foi? Não só aos museus virtuais, mas aos museus presenciais também. A partir desses questionamentos, iniciamos o diálogo em que a teia da memória foi sendo tecida no encontro entre as experiências. A cada relato, outras lembranças surgiam, e as falas se complementavam.

Esta curiosidade sobre a trajetória em museus já estava prevista no planejamento preliminar dos encontros de formação, mas surgiu também de algumas afirmações do primeiro momento do diálogo, em que um dos colaboradores afirmou não ter experiência de visita a museus. Considerando que são estudantes de Artes Visuais, sabendo que o contato com a arte é essencial para a formação do professor de Artes Visuais e tendo o museu como uma das formas de acesso à produção artística, causou-nos um incômodo essa primeira afirmação. Outra questão levantada no primeiro momento por um dos colaboradores foi: é importante ou não é importante ir ao museu?

Assim, considerando estes pressupostos e que “a noção de professor reflexivo baseia-se na consciência da capacidade de pensamento e reflexão que caracteriza o ser humano como criativo e não como mero reprodutor de ideias e práticas que lhe são exteriores” (ALARCÃO, 2011, p. 44), fomos costurando o segundo momento do diálogo reflexivo, deixando que os colaboradores da pesquisa fizessem um trabalho de resgate no passado, das más e das boas lembranças das experiências em museus.

O primeiro relato descreveu a imagem de um museu antigo, cheio de velharias e sem visita guiada. Segundo o colaborador, uma experiência “horrível”, que deixou marcas na sua memória do museu como um lugar não atrativo.

Eu fui a um museu há um tempo atrás aí, anos mil e bolinhas. Era o Museu da Seca, eu não gostei nem um pouquinho, eu achei muito abandonado, parecia mesmo o deserto. [...] Eu achei horrível! Não tinha ninguém pra mediar. A gente entrou e parecia um lugar abandonado mesmo. [...] não tinha ninguém pra dizer nada, as coisas tudo cheia de poeira, entrei e saí, pronto, fiquei traumatizada [...]. (C11)

[...] experiência com museu, há muito tempo atrás, há muito tempo. Museu do Ceará e Dragão do Mar agora recente. Na minha adolescência eu morei em São Paulo, aí além do Ibirapuera, meu passeio era visitar os museus, porque era muito perigoso, não tinha como. Gostava muito, sempre tive esse interesse, apesar de não entender na época, mas eu visitava muito. [...] Mas aquele interesse me despertava, eu queria ver arte, entendeu? mas não tinha como hoje uma pessoa para orientar. (C9)

Esta noção de museu não é criação da imaginação de C9 e C11, nem objeto do imaginário infantil, mas um retrato da realidade de alguns museus no século XX, antes da preocupação com a recepção e educação do público. Era considerado um lugar de guardar coisas antigas, um antiquário, um lugar de velharia. Nesse sentido, Lara Filho (2006, p. 87) chama a atenção para o fato de que “muitos curadores e museus trabalham centrados no objeto da exposição e quase não pensam nos visitantes”.

A noção de museu como lugar que educa é recente, produto das mudanças ocorridas no século XX. No Brasil, as mudanças passaram a acontecer somente a partir desse período, quando Anísio Teixeira afirmou que a criança se educa vivendo e lançou a proposta do museu como espaço educativo.

O que parece ser óbvio não é tão simples assim. No senso comum, as pessoas não percebem educação em todo lugar e menos ainda veem a experiência como ato educativo. Geralmente, a educação está ligada à imagem da escola, dos livros, do escrever, do fazer contas. Mas a fala de um dos colaboradores da pesquisa aponta em uma direção diferente. O sentimento de C11, ao ir ao museu, pedia mediação e interação.

[...] então você vai lá e deveria ter coisas de discussão, apresentações e o que me apareceu foi aquele senso comum mesmo, parecendo uma coisa morta [...] o tratamento que é dado aos museus [...] é que lá você vai ter coisas que não interagem muito mais com a gente. (C11)

A experiência no museu solicita uma mediação, alguém que nos apresente aquele espaço, aqueles objetos. Depois que se cria o hábito do contato

com o museu, a mediação pode até ser dispensada, mas, para aqueles que ainda não têm o hábito, é como chegar à casa alheia e não ser recepcionado, nem acompanhado durante a visita. Sentimo-nos estranhos. E, quando falamos de educação, que é um processo intencional, a necessidade de mediação torna-se ainda maior.

O ser humano busca a vida, a arte, a beleza, portanto, o museu de arte precisa criar mecanismos de abertura, que o tornem mais atrativo. Não estamos falando que todas as pessoas irão sentir-se atraídas, mas os profissionais de museu devem conhecer os processos cognitivos e emocionais por que passa o homem no contato com a arte, a fim de proporcionar uma experiência estética de qualidade e uma educação que o modifique.

O desejo de um museu vivo está nas falas de C2, C10 e C11:

Acho que o que dá a impressão do museu ser uma coisa morta, esse senso comum que a gente é educado, pelo menos eu tinha essa impressão, é porque quando você entra lá, pelo menos naqueles tradicionais, você não sabe o que fazer com aquela informação, você fica com aquela informação, vai olhando, vai olhando, mas aquilo não gera nenhum outro movimento, não tem nada, ou pelo menos, não tinha nada dentro daquele museu que movimentasse essa informação, que fizesse você ligar essa informação àquela sua vida, sua vida mesmo, por que você teve que entrar ali? Por que você entrou naquele Museu? (C11)

Tem outro detalhe, outra questão, que a gente mesmo e além do senso comum não vê a visita ao museu como uma atividade de lazer. (C2)

Foi trabalhando que percebi também o museu como sendo espaço não fechado, mas [...] podendo ampliar essa ideia de museu como espaço aberto [...] até do nosso patrimônio imaterial. (C10)

Percebe-se, na fala dos sujeitos, ideias variadas de museu. O primeiro aponta a falta de movimento como algo que o motive à atividade, a pensar, a refletir, a interligar o que estava ali com a vida, algo que implique em reflexão para e sobre a vida. O segundo aponta a cultura de não ver a visita ao museu como uma atividade de lazer, ou seja, como uma atividade prazerosa, como ir ao cinema ou ao teatro. Caracterizar o museu como diversão, para C2, não é o entendimento do senso comum. O terceiro aponta a necessidade do objeto concreto como característica do museu fechado. Considera que a presença do patrimônio imaterial seria uma forma de abertura do museu. Esta abertura refere-se a uma proximidade com a comunidade ou com a presença da comunidade no museu e a preservação das manifestações culturais locais.

Em todas as falas, há algo comum, como que um *pano de fundo* que está

por trás das afirmações: a aproximação do público. No primeiro e segundo casos, o conhecimento que se deve ter, por parte dos profissionais do museu, das formas de fruição, de como o público transforma a informação em conhecimento e emoção, para assim estabelecer critérios de organização (curadoria) que possibilitem uma experiência qualitativamente superior. No terceiro caso, a presença da comunidade; como atrair as pessoas do entorno? Como estabelecer um diálogo com a comunidade. Um exemplo disso são os museus comunitários e etnográficos, que surgem de um movimento recente de preservação das culturas locais. Para Cintrão (2010, p. 15), é

[...] por meio da montagem, além, naturalmente, das obras selecionadas, que o curador vai expor suas ideias. Seja estabelecendo relações formais ou conceituais entre as peças expostas, seja localizando-as de forma estratégica no espaço, a disposição das obras pode resultar numa exposição eficaz, onde os diálogos propostos facilitam a compreensão dos objetos expostos, ou num labirinto de ideias onde o visitante se sente perdido.

Com o advento da Arte Contemporânea, esta relação modificou-se, pois o visitante passou a interagir, a participar do trabalho, as escolhas passam a ser do visitante e não apenas do curador. Claro que ainda há a necessidade de uma organização e de um pensamento curatorial que oriente a relação espaço-visitante-conteúdo, mas ela já não possui a mesma força como na Arte Moderna, em que a moldura era a janela para o que podia ser interpretado. Na Arte Contemporânea, a relação obra-corpo se complexifica e as diferenciações (distanciamentos e aproximações) são menos perceptíveis.

Há um salto qualitativo na relação do objeto com o museu se compararmos os gabinetes de curiosidades, do sec. XVI, aos museus de Arte Moderna do sec. XX. Para termos uma noção, comparemos as duas figuras a seguir. A primeira de um gabinete de curiosidades, em que os objetos eram organizados como “pequenas salas-enciclopédias”. A segunda mostra um museu de Arte Moderna, com paredes limpas e espaços vazios. Para Lara Filho (2008), com a aceitação das obras transgressoras nos museus de arte, em que os gestos dos artistas, transformados em ritos, expressam-se é que a arquitetura encontra terreno fértil para a criação de espaços especialmente planejados para serem museus e que atingem seu ápice com o conceito de “cubo branco”.

Figura 22: Gabinete de curiosidades - Johann Georg Hainz - 1666



Fonte: <http://peoniasemadrepereira.blogspot.com.br/2012/10/gabinete-de-curiosidades.html>

Figura 23: Museu de Arte Contemporânea



Fonte: <http://portuguese.ruvr.ru/2009/10/27/2116582/>

Com os pés na realidade, sabemos que grande parte dos museus ainda não conta com uma estrutura arquitetônica, material e de pessoal que atenda as necessidades do público e que afirmem esse salto qualitativo ao qual nos referimos anteriormente. Se pensarmos a diversidade de realidades e suas diferenças, por exemplo, interior-capital, periferia-centro, público-particular, essa distância entre o real e o ideal aumenta ainda mais. Vejamos a fala de C11 sobre a sua realidade e as diferenças que aponta entre o que vive hoje e o que viveu na adolescência, no interior do Estado do Ceará.

[...] sendo ainda do interior, você não tem acesso a essas coisas, até na

adolescência a situação da capital não é tão boa, no interior é muito pior. Pelo menos era, agora com a Internet, com o virtual as pessoas tem mais acesso aos conhecimentos. [...] pelo menos lá [em Juazeiro do Norte, onde nasceu] eu tive vivência, com aquelas coisas da cultura, dos caretas, das novenas, tudo isso foi vivenciado, mas não dentro do que se chama Museu. (C11)

O colaborador aponta uma diferença entre as possibilidades de acesso à arte no interior e na capital. Afirma que a maneira de acessar a cultura local era por meio das manifestações populares da sua cidade, mas, nas entrelinhas, quer demonstrar que teve a sorte de nascer em uma cidade que cultivava o hábito das manifestações populares, quase lamentando o fato de que as pessoas que nasceram em outras cidades e não têm o hábito de preservar as manifestações de suas localidades, dificilmente terem acesso à cultura e à arte. O Colaborador 11 aponta o advento da Internet como uma possibilidade de acesso à cultura, no entanto, devemos perguntar: a Internet dispõe de acervos das culturas locais? E, se dispõe, como se apresentam ao público?

Outro problema foi apontado como empecilho para a visita ao museu:

Mas eu acho que eu não frequento mais museus não é porque eu não goste, mas é questão do tempo mesmo. [...] porque a gente precisa do tempo pra ir lá, contemplar, tirar foto, apreciar. (C2)

O mundo moderno tem imposto modelos de vida, em que o tempo se torna artigo de luxo. O tempo para a contemplação, para a apreciação da arte é cada vez mais escasso. Ao mesmo tempo em que o mundo impõe esses modelos utilitaristas, que privilegiam as atividades que sejam úteis do ponto de vista material, o peso desses modelos exigem a fuga para atividades que satisfaçam o espírito humano, como a arte. E o tempo da arte é diferente do tempo comum. A fruição da arte exige de quem a faz um tempo desinteressado para a percepção completa da obra.

Outro elemento que emerge da fala dos colaboradores é a relação entre museu e ensino de História. Alguns colaboradores enfatizaram que os professores que os levaram ao museu foram os de História.

Desde criança, no Ensino Fundamental ainda, eu tive professores muito massa de História e aí o incentivo que eu tive para ir ao museu foi muito grande. Fui muito ao Museu do Ceará. (C10)

Engraçado também é que quem geralmente promove essas excursões ou é o professor de História, ou Filosofia, ou Sociologia. De Arte não tem. Na minha época o que eu vi de arte era de cortar e colar. [...] Era uma coisa muito limitada, então quem promoveu isso também foi o professor de História, que fez essa ligação. Os professores é que começam a nos introduzir nessas visitas nos museus, então fui pro Museu do Ceará. Por conta própria eu fui no Museu da UFC e no espaço da Unifor. (C2)

Esta identificação se deve à própria concepção de museu, que está intrinsecamente ligada à memória e à História. A palavra *museu* origina-se do grego *mouseion*, que significa altar para musas. Em seus templos, as musas guardavam a história, a poesia, a música, a oratória, a tragédia, a comédia, a dança e a astronomia. Daí a imbricação com a preservação, com o guardar, por isso o lugar da memória e a premente necessidade do objeto.

Nessa experiência mesmo, em que construímos diálogos reflexivos, pudemos perceber a dificuldade de alguns sujeitos em identificar o museu de arte como um lugar de construção de experiências significativas e de construção de repertório para o Ensino de Arte e para experiências estéticas posteriores. Essa noção de que, para ensinar, é preciso saber e que, para saber, é preciso ter contato com a arte, não é tão óbvia e natural no discurso dos alunos que estão se formando para a docência em Artes Visuais.

Mas isso se deve, em grande parte, à lacuna deixada pelo Ensino de Arte na escola, que, por muito tempo, privilegiou o fazer em detrimento da leitura da produção artística. Como afirma Cunha (2012, p. 102):

[...] a Escola ainda não se deu conta da força educativa das imagens na constituição dos infantis e também de como as representações imagéticas sobre infância e crianças criam modos de tratá-las e educá-las.

E por outros motivos ainda mais graves, como a falta de professores formados para a área de Arte, que emergem na fala de C6:

No tempo que eu fiz meu Ensino Fundamental, que foi em uma escola tradicional daqui, a minha Educação Artística era a repetição da [...] nota da Educação Física, porque não tinha professor de Arte. (C6)

De tudo o que discutimos até agora, há algo de grande relevância que aparece no discurso da maioria dos colaboradores, quando se referem às suas experiências em museus: a escola tem aproximado as pessoas do museu. Existe como que uma parceria firmada entre escola e museu. Senão, vejamos, mais uma vez, na fala de C8, as primeiras referências de experiências em museus no Ensino Fundamental, a partir da escola.

Já partindo aqui para a minha experiência [...] acho que foi mais no Ensino Fundamental que levavam muito para o Dragão do Mar, ali no planetário, só que a parte do museu em si era pouco discutida. Acho que foi a partir de 2011 que eu realmente tive essa curiosidade pelos museus. Quando eu fiz uma atividade de Educação Ambiental lá para o Museu Natural do Mangue, lá na Sabiaguaba. Aí entra [...] a questão do museu estar além do espaço físico, porque acho que você aprende dentro daquele espaço, e isso vai aumentar o interesse dessa pessoa para o que se trata de museu. (C8)

No entanto, não basta a mediação da escola, é preciso que o museu se torne atraente, principalmente para as crianças. Que ele se torne um lugar que incite à curiosidade, à descoberta, ao espírito de pesquisa. Ao considerarmos arte como conhecimento, que passa pelo processo de aprendizagem, estamos afirmando que ela precisa de mediação e que, dependendo da maneira como for realizada essa mediação, como diz C8, o interesse pela arte e pelo museu crescerá. E, para criar essas formas de mediação, é preciso:

[...] acreditar no ser humano, ter confiança de que a semente poderá render frutos. Implica em acreditar no aprendiz e, por isso, dar crédito à sua voz, desejos e produção, e em encontrar brechas de acesso para a percepção criadora e a imaginação especulante, para ampliar e instigar infinitas combinações, como num caleidoscópio. Viajantes sensíveis trazem cheias as bagagens pessoais na volta dos museus. (MARTINS e PICOSQUE, 2012, p. 18)

Esta experiência e as bagagens pessoais que trazemos dessa viagem são essenciais para a alfabetização visual, ou seja, “aprender a ler imagens, desenvolver a observação de seus aspectos e traços constitutivos, detectar o que se produz no interior da própria imagem, sem fugir para outros pensamentos que nada têm a ver com ela”. (SANTAELLA, 2012, p. 13) Isto significa adquirir os conhecimentos e desenvolver a sensibilidade para entender o mundo das imagens, da arte.

As primeiras experiências em museus representam muito no desenvolvimento das habilidades cognitivas e sensíveis relacionadas ao código visual. O colaborador C4 apresenta as suas primeiras experiências como experiências divertidas, que certamente a atraíram para os espaços dos museus e encaminharam-na a outras experiências em outros museus e mesmo, talvez, para a formação que escolheu.

[...] eu acho que a minha primeira experiência foi de criança, que meu pai me levava no Museu do Ceará e pra mim era também [...] via o Bode loiô, era brincadeira, eu nem sabia o que era aquilo, pra mim era diversão. Mas aí quando eu entrei na faculdade eu comecei a frequentar mais o MAUC, no MAC, no Espaço Cultural da Caixa [...] eu não vivo indo em museus, mas eu já passei por esses. Também lá em São Paulo, Pinacoteca que é outra realidade, muita coisa massa, no MAC de lá, MASP [...]. (C4)

As consequências desse contato agradável com a arte ou com o museu interferiram inclusive nas escolhas profissionais. O Colaborador 4 teve uma experiência de trabalho com a mediação em exposições de arte. Apesar das frustrações com a qualidade do setor educativo, que não oferecia suporte aos

iniciantes no ofício de mediador, C4 denotou o entendimento do museu como um lugar de construção de conhecimento também e de que a mediação requer planejamento e estudo.

[...] eu trabalhei como bolsista lá do SESC, como eu te falei, trabalhei em duas exposições, mas foi meio que uma experiência que não foi muito aproveitada, a primeira exposição era de nível nacional, só que lá não existe um setor educativo mesmo, de verdade. Existem os bolsistas mesmo, contratados, mas a gente não se reúne, não se discute, não existe plano de trabalho, não existe isso. (C4)

A fala de C1 traz outra questão que está atrelada à anterior, ou seja, o fato de que, quanto mais experiências, maiores as possibilidades de você continuar buscando a arte. Só se tem sede, porque um dia se provou da água.

É aquela velha história, se você pede, tem uma formação numa certa coisa que você gosta, você vai adiante.[...] Quando eu vou viajar, pra São Paulo, por exemplo, uma das coisas que eu mais faço é visitar arte. (C1)

Este mesmo colaborador apresenta, em sua fala, durante o diálogo, uma visão belíssima da sua relação com os museus. Quase não se percebe uma disjunção entre o mundo de vida e os museus. Assim, como a criança relata os lugares do brincar, ele apresenta os museus como esse lugar próximo, que está junto da sua constituição como sujeito. A intimidade com que descreve os museus, como se eles estivessem ali a sua frente. E a memória tem isso, de você quase poder tocá-la, dependendo dos significados e do afeto que carregam.

Tinha Museu com peças do sertão, tinha museu andando pela cidade, atravessando o porto, no caminho da escola [...]. (C1)

E continua descrevendo as suas experiências e os museus, como lugares de afeto, de vida, pois, na experiência estética, “tocamos e somos tocados pelas formas simbólicas que o ser humano criou e tem criado em sua longa trajetória”. (MARTINS e PICOSQUE, 2012, p. 17). É importante salientar também que a formação do professor também se dá a partir de saberes da experiência, que são “baseados em seu trabalho cotidiano e no conhecimento de seu meio. Esses saberes brotam da experiência e são por ela validados”. (TARDIF, 2011, p. 39)

[...] tinha uma casinha bem antiga do final do século retrasado e quando eu saía de casa passava a ponte e logo na ponte tinha o Museu do Estado, com uma pinacoteca bem bacana, tinha o Museu Murilo Lacoca, que é lá do Parnamirim, que eu frequentava muito, tinha o Museu da Torre Malakoff, tinha esse Museu do Estado, tinha a Casa Museu do Manoel Bandeira, no Centro da cidade, tinha aonde eu fiz curso de desenho, na escola de Artes e Ofícios, que ficava ali do lado do Teatro José de Alencar, que eu frequentava há muito tempo. Eu frequentava também a Biblioteca de Afogados e lá eles tinham um educativo-cultural, em que eles faziam muito concurso de desenho, de pintura, de escultura e sempre ganhava alguns, aí eu ia muito no teatro do parque, que tinha os cinemas de um real, aos sábados. Aí tinha o cinema de arte, tinha o cinema com foco em arte,

com documentários e filmes. No Centro da cidade também tem a Casa da Cultura que não deixa de ser um teatro, um museu, porque o próprio prédio é um prédio muito bonito, que funcionou como presídio até 1975 ou 1976. Tem também o Museu... que era primeiro galeria e virou Museu de Arte Moderna Aloísio Magalhães; Aloísio Magalhães que foi o precursor do design aqui no Brasil. Tinha também o Museu, isso no Centro da cidade. Ah, tinha também o Museu do Nordeste, na Avenida 17 de agosto, no bairro Casa Forte, que tem a Fundação Joaquim Nabuco como sendo gestora desse Museu, tem o Museu do Trem também na mesma fundação, tem o Museu do Maracatu [...] Ah, e ainda tem os Museus de Olinda. Tem o MAC de Olinda, que é o Museu de Arte Contemporânea, que teve um assalto a pouco tempo e roubaram uma obra do Portinari, que já foi recuperada. Tem o Museu de Arte Sacra, que fica no Alto da Sé, tem o Observatório Astronômico que é o Mirante, tem o Museu do Mamulengo, que é Quindará, museu itinerante, que é o Museu do Mamulengo, que é dirigido por Fernando Gonçalves, que é o responsável pelo trabalho cenográfico da cidade de Olinda durante o Carnaval. Frequentei a Escola de Arte do Recife, que é na Rua do Cupim. [...] Morei em Salvador. Lá tem o MAM que foi idealizado pela Lina Bo Bardi, que era mulher do Pietro Maria Bardi, que foi o cara que junto com o Assis Chateaubriand comprou todo o acervo do MASP. (C1)

Mais uma questão emerge desse depoimento e da fala de C5: a relação do museu com a arquitetura ou a relação da arquitetura com o museu, pois a arquitetura também é patrimônio artístico-cultural, e, além disso, o prédio onde está instalado o museu interfere na paisagem do lugar e pode representar um componente da identidade cultural do povo. Mas a inquietação maior é sobre a compreensão das interferências do espaço arquitetônico para a exposição e para a experiência com a arte. O prédio do museu, como bem vimos na fala acima, é o primeiro atrativo, é a primeira característica que convida a uma visita. E a mediação cultural precisa incluir estas informações, os mediadores precisam conhecer a história do lugar e da arquitetura do lugar, a fim de contextualizar a visita, apresentando elementos que aproximem o visitante do museu.

Bem, eu nunca tive o hábito assim, antes de entrar aqui... [...] Depois que entrei aqui a gente sente uma certa necessidade de conhecer os espaços culturais da cidade, que não são tantos assim. Eles falam de Recife e quando eu estive em Recife eu visitei lá o Ateliê da família Brennand, tem o ateliê e tem um castelo. [...] Que tem várias igrejas lá, quando a gente foi eles estavam fazendo um projeto que era de nome Circuito das Igrejas, que eles estavam falando que iam restaurar boa parte das igrejas [...] A gente visitou e os guias que falavam disso eram estudantes de artes e eles falavam super bem, pelo menos ao meu entender, e eu achei que era muito destoante daqui, porque aqui existe muito patrimônio arquitetônico também. Você andando no Centro... a maioria dos prédios do Centro, e não é tão forte quanto lá. Lá pra onde você olhava tinha alguma referência, tinha esse costume de relacionar sempre com arte. (C5)

O espírito explorador e a curiosidade precisam ser alimentados, eles surgem e mantêm-se na e com a experiência. E as primeiras curiosidades têm sempre uma referência, algo que foi experimentado e que deixou marcas. Assim como as experiências traumáticas nos afastam daquilo que nos traumatizou, os

conhecimentos significativos aproximam do objeto de referência. Na formação de C7, a presença e as escolhas de sua irmã interferiram diretamente na formação do gosto pela arte, pelo museu. E esta referência indica caminhos para novas experiências.

Pela fala de C7, pode-se sentir a presença do professor-pesquisador em formação, que consegue articular a complexidade das experiências, sem traçar caminhos rígidos e trabalhando com a assertiva de que a arte é uma eterna pergunta e nunca uma resposta absoluta. Este professor é quem mais está preparado para o que Martins e Picosque (2012) chamam de “ativação cultural”, que é o exercício de fazer circular, dar acesso, aproximar as obras e artistas, muitas vezes, esquecidos do público.

[...] diferentemente um pouco do que o pessoal falou... não sei porque, se por influência da minha irmã que era professora de Literatura, Português, é... eu sempre tive isso, sempre assim, eu me recordo de ir por conta própria procurando os espaços aqui em Fortaleza. Eu me lembro que um dos primeiros foi o Museu do Ceará, depois eu fui onde era o MIS, que tinha umas peças arqueológicas, que era na Des. Moreira, e eu me recordo assim, de eu me encantar com o meu livro de História, que falava sobre a história e apresentava as pinturas e elas falavam aquela sequência da História e eu fiquei encantada com aquelas pinturas e partir daí eu desenvolvi o gosto por isso aí. E sempre que eu posso eu vou visitar museus. Eu não visitei todos que eu gostaria, mas os daqui eu já conheço, já fui algumas vezes no Dragão do mar, fui para o Museu do Ceará, o MAUC também, que eu gosto muito. [...] eu já tive a oportunidade de ver alguns, os de São Paulo eu já fui ver, os do Rio e que produz assim em mim, um encantamento. A Pinacoteca do Estado de São Paulo é uma coisa linda, da nossa pintura, da representação dos nossos pintores. O Museu Nacional de Belas Artes no Rio também. [...] Já tive a oportunidade de ver o Museu Imperial em Petrópolis também. Não vi tudo! Cada vez que eu vou em São Paulo ou ao Rio eu digo “Eu ainda não vi tudo que eu gostaria de ver” porque existem muitas coisas, né? E tive a oportunidade de ver alguns pontos fora também. (C7)

Esse exercício de fazer circular, dar acesso e aproximar precisa ser ensinado nos cursos de Licenciatura, e cada vez mais se chega à conclusão de que o acesso ao patrimônio cultural deve começar o quanto antes, desde a mais tenra idade, pois fazemos a cultura e formamo-nos nela e, de acordo com Bourdieu (2007, p. 69):

O que é raro não são os objetos, mas a propensão em consumi-los, ou seja, a “necessidade cultural” que, diferentemente das “necessidades básicas”, é produto da educação: daí, segue-se que as desigualdades diante das obras de cultura não passam de um aspecto das desigualdades diante da Escola que cria a “necessidade cultural” e, ao mesmo tempo, oferece os meios para satisfazê-la.

Não sabemos até que ponto estas experiências da infância irão interferir nas escolhas do adulto, no entanto, temos a certeza de que o contato com a arte é

um caminho necessário para a humanização. Ir ao Museu do Ceará, por exemplo, exposto na fala de C6 e outros mais, parece tratar-se de uma experiência comum, simples, mas de fato não há como mensurar os impactos destas referências nas experiências e nas escolhas atuais.

Quando era pequena fui só pro Museu do Ceará, aí depois que eu entrei aqui no curso eu fui no Museu da UFC, no Dragão do Mar e pro da Unifor também já fui. Fui em algumas galerias também, dos Correios, tinha da Oboé que fechou. (C6)

O que podemos afirmar com veemência, apoiados na pesquisa de Bourdieu (2007), é que os museus podem cumprir a função de incluir, mas também de excluir, a depender dos mais insignificantes detalhes de sua organização e morfologia.

Para estes sujeitos, futuros professores, em formação inicial, as experiências com museus são diversas e um tanto incompreendidas, no sentido de que falta reflexão sobre os aspectos que formam e deformam o professor, de como as primeiras experiências com o museu e com a arte farão parte do repertório que futuramente mediarão o contato de outras pessoas com a cultura e a arte. Os saberes da experiência, do meio em que o professor está inserido dizem muito do que ele é como profissional. Não são apenas os saberes da formação acadêmica que compõem a formação do profissional professor, portanto, cada uma das experiências acima expostas terá um significado diferente e afetará de formas distintas as experiências futuras destes profissionais em formação, negativa ou positivamente.

3.2 Relações entre a noção de museu presencial e de museu virtual

De acordo com o que descrevemos no Capítulo 2, que trata dos aspectos metodológicos, os encontros foram sendo construídos a partir de um planejamento aberto a modificações, pensados anteriormente e definidos de acordo com as necessidades dos diálogos reflexivos. À medida que os diálogos aconteciam, íamos definindo as necessidades de discussão e reflexão, com foco nos objetivos da pesquisa-ação. Uma característica da formação é basilar e foi definida desde o começo: a formação seria uma experiência de imersão nos espaços dos museus virtuais, ou seja, os diálogos foram construídos, sempre que possível, a partir de atividades de experimentação dos museus virtuais de arte, que tinham como

proposta incitar à experimentação das ferramentas e conteúdos desses espaços.

No segundo encontro de formação, iniciamos com questionamentos sobre os trabalhos que os colaboradores já haviam desempenhado na vida, tentando estabelecer uma relação entre o trabalho e o que estavam estudando no Curso de Licenciatura em Artes Visuais. No segundo momento deste encontro, pedimos que relatassem como foi a experiência nos museus virtuais proposta na atividade, no ambiente virtual de aprendizagem, para a primeira semana. A atividade consistia em explorar o museu virtual escolhido previamente para cada colaborador, procurando descrever, em um diário de campo, os detalhes da experiência de visita ao museu. Enfatizamos a necessidade de registrar no diário de campo os questionamentos, as inquietações e o que achou interessante na exploração. O que visitou? Como as informações se apresentam? Que ferramentas utilizou? O que achou da apresentação gráfica? O que percebe como educativo? Salientamos, ainda, a importância de fazer isso com liberdade.

Nesse segundo encontro, percebemos, ao lermos os diários, que os colaboradores, enquanto relatavam as suas experiências oralmente, estabeleciam uma relação entre o museu presencial e o museu virtual. Parece existir uma necessidade de referenciar-se no museu presencial para compreender o funcionamento do museu virtual. Para uma melhor compreensão dessa relação, os registros do segundo encontro, os registros dos diários de campo e os registros orais de outros encontros compõem esta parte do texto.

Essa dificuldade de deslocamento do real para o virtual está presente no que Pierre Lévy (1996) chama de “desrealização”, ou seja, a virtualização retira a centralidade da atualidade e transforma a realidade em um conjunto de possíveis, em que as coordenadas espaço-temporais se tornam um problema sempre repensado, e não uma solução estável. Isso causa instabilidade. Essa nova realidade abre outros meios de interação e ritmos espaço-temporais inéditos. A partir dessa afirmação de Pierre Lévy, destacamos algumas intervenções nos diálogos reflexivos, que ativam reflexões sobre a relação com o espaço e com o tempo nas diferentes realidades: a presencial e a virtual.

Em determinado momento do diálogo, surgiu uma afirmação de que a experiência com a produção artística no museu físico é diferente da experiência no museu virtual.

Não é a mesma coisa de você ver ao vivo, claro; você ver quadro ao vivo e ver o

quadro virtual, mas pelo menos você vai ter as informações dos dados, da pintura, a historiografia. (C3)

Eu considero um museu virtual porque tem um acervo, tem um bom acervo documental, bibliográfico, fotografia, entendeu? De imagem, tem filmes a respeito dele e de outros artistas. Acredito que sim, que seja um museu virtual. Não é um site complicado. Eu acho que as fotos são muito bem cuidadas, a imagem parece nova. Está em preto e branco, mas a qualidade é boa. Você vê a qualidade no trato das imagens. Mas eu tive vontade foi de ir pra lá, pro Rio Grande do Sul, pra ficar lá, me hospedar lá só pra conhecer. (C2)

Apesar de C3 e C2 não explicarem a sua afirmação, para eles, parece ser óbvio o fato de que a experiência no museu presencial é mais significativa que no museu virtual. E, para evitar a desqualificação do museu virtual, C3 e C2 tentam mostrar a vantagem de que o museu virtual possui mais informações que o museu presencial. A compreensão inicial de C3 e C2 sobre o museu virtual encontra-se no “plano do arquivar”, que segundo Bahia (2008, p. 117) “pressupõe a elaboração (ou a pré-existência) de uma estrutura na qual os itens serão recolhidos do mundo, codificados e distribuídos em um sistema, ficando de prontidão para serem resgatados pelo usuário interessado”.

Mas é interessante destacar, nesta parte do texto, que, no diálogo, há sempre a utilização do museu presencial como parâmetro para avaliar o museu virtual.

Intervimos no diálogo, lembrando que, logo no começo do curso, eu tinha falado que, de maneira alguma, a visita virtual ou qualquer tipo de ferramenta, que venha a ser inventada para nós vermos a obra por meio da tela, na sociedade da tela, como chama a Santaella (2012), vai substituir a presença, cara a cara com a obra real. Em seguida, perguntamos se alguém discordava dessa afirmação. Tendo visto que era consenso, acrescentamos que a intenção com a criação dos museus virtuais não é substituir a presencialidade.

A necessidade de referência no modelo presencial ficou explícita na fala de um dos colaboradores, C4, que se decepcionou ao visitar o museu que lhe foi proposto para a atividade 1, o Museu de Arte Moderna de São Paulo – MAM. C4 imaginava que ia se deparar com uma estrutura espacial que reproduzisse o espaço do museu presencial, o qual já havia visitado.

Com relação à minha visita eu achei um pouco decepcionante, primeiro porque eu tinha na minha cabeça a ideia de museu virtual como um espaço ali e que lá era o museu, na virtualidade. Você entra vê as obras, vê textos. (C4)

No momento do diálogo, perguntamos para confirmar, pois pensávamos

não tê-la compreendido, se ela imaginava a reprodução do espaço físico do museu, com as obras dentro, como se fosse o museu presencial. Ao que ela respondeu:

Ou a reprodução do museu físico... porque, assim, os dois que eu tinha acessado que eu achei muito massa, que foi algum da Europa, que eu não me lembro, que era como se fosse passeando pelo museu e via as obras em 3D e o outro que eu vi foi o que estava aberto, todo azul [refere-se ao Museu Portinari]. Que não é o espaço físico, que são imagens, você vai clicando e gera vários links, você amplia a imagem em um tamanho muito grande. Então, pra mim esse é o museu virtual. (C4)

Até aqui, havia uma confusão sobre o que de fato era um museu virtual, se um espaço modelado em tecnologia 3D que reproduz o museu presencial ou se um museu interativo diferente do presencial. Em seguida, C4 explicita esta dúvida e continua.

Aí eu fiquei até com aquela dúvida e perguntei o que que era o museu virtual. Se isso não era apenas o site do MAM, o site do museu. Aí depois que eu li o texto eu vi que realmente era. (C4)

O colaborador 4 refere-se ao texto de Rosali Henriques, com o título *Museus virtuais e cibermuseus: a internet e os museus*, em que a autora assim define museu virtual:

O museu virtual é um espaço virtual de mediação e de relação do patrimônio com os utilizadores. É um museu paralelo e complementar que privilegia a comunicação como forma de envolver e dar a conhecer determinado patrimônio. (HENRIQUES, 2004, p. 7)

E continua, explicitando a característica principal de um museu:

No nosso entendimento, só pode ser considerado museu virtual, aquele que tem suas ações museológicas, ou parte delas trabalhadas num espaço virtual. (HENRIQUES, 2004, p. 7)

A autora quer enfatizar a necessidade de que ações museológicas, como sendo aquelas que de fato caracterizam um museu presencial, estejam também na virtualidade. No entanto, ela considera que podem existir os museus que representam outra dimensão do museu presencial e os museus essencialmente virtuais, que só existem de forma virtual.

Nesse íterim, C11 corrobora com o novo entendimento, pois disse que estava com a mesma dúvida e, ao ler o texto, teve mais clareza da concepção de museu virtual. Apesar desse novo entendimento de C4, ela continua utilizando como referência o museu presencial. Isso se deve ao fato de que o museu na virtualidade é algo novo e desconhecido e que a experiência em museus presenciais consolidou uma determinada representação de museu, que não pode ser repensada imediatamente.

E, outra coisa é que você... tem uma parte aqui que tem “Explore” e tem “Faça um passeio pelos jardins do MAM” Jardins de Escultura, passeie por ele. [...] se eu nunca tivesse ido lá eu teria tido uma ideia muito ruim do que é o MAM. Como eu já fui e é lindo lá, isso daí não dá a dimensão de nem um décimo do que é o espaço lá. As fotografias são muito ruins. Tem alguns erros na navegabilidade, que você vai passando as fotos aí tem umas que não passam, aí você não sabe mais onde é que você está. As fotos vão andando sozinhas. Enfim, acho que é isso. Mas você tirando uma foto aérea, dizendo as dimensões, explicando que as obras são espalhadas pelo jardim, esse tipo de coisa complementa, a pessoa tem uma noção melhor. Às vezes faz é afastar o público. (C4)

Nessa comparação, C4 aponta algumas ferramentas que, ou não dão a dimensão real do museu presencial ou afastam por não serem atrativas do ponto de vista da usabilidade.

Outro aspecto da experiência no museu virtual de arte, que parece prescindir de uma comparação com o museu presencial é a questão do tempo para a fruição. Parece haver uma distinção entre a fruição da obra e a fruição da imagem da obra por meio da tela. No entanto, C2 afirma que, em sua experiência, ficou um bom tempo na frente da tela. Tempo comparável às suas experiências em museus presenciais.

[...] a gente diz assim: ah! Vou ficar num museu, no espaço físico de um museu real, vou demandar sete horas lá dentro. Mas é engraçado que na Internet, nos museus virtuais, também fica algum tempo. (C2)

No entanto, C3 apresenta uma vantagem da experiência no museu virtual, com relação ao tempo, que é a:

Disponibilidade em tempo ágil de interação com os acervos, com obras de um artista que se encontram espalhadas por diversos museus. Além de possibilitar uma escolha de obras/artistas fora, digamos, do circuito da moda. Assim democratiza-se a iconografia, fazendo com que os artistas e suas obras entrem num fluxo universal. (Fórum 01, C3)

De fato, a possibilidade de acesso ao acervo de forma não linear, como de costume nos livros de História da Arte, é uma vantagem do museu virtual. Inclusive a qualidade das imagens, que se apresentam melhor tratadas, isso sem falar que a imagem, vista na tela, proporciona outra perspectiva, com mais brilho e com recursos como a ampliação e a redução.

[...] o que eu quero [...] reforçar aqui é essa ferramenta, desse instrumento que a gente tem em mãos e se você pensar que há vinte anos atrás isso não existia e... Aí eu lembrei do livro da Ana Mae “Imagem no ensino de Arte”, quando ela faz a crítica da qualidade das imagens dos livros de Artes no Brasil que era de péssima qualidade, então, isso dificulta a aprendizagem, essa questão iconográfica, nós não temos um acervo iconográfico que o arte-educador pudesse trabalhar com ele de uma forma qualitativa assim, em sala de aula. E essa coisa do museu virtual onde que com um clique você pode transpassar barreiras, que antes eram intransponíveis nesse sentido dos recursos que a gente tinha. Eu vejo assim, não é que vá substituir. Acho que a questão central não é essa, dessa substituição,

porque nunca algo virtual vai substituir o real, mas é questão assim, de você poder concatenar as ideias e dentro dessa formação artística você trabalhar melhor, manipular melhor essas ideias. Eu imagino um professor de História da Arte. (C3)

O Colaborador 2 complementa a fala de C3, acrescentando que as possibilidades de autonomia aumentam, pois o visitante poderá escolher por onde transitar, que artistas ou que obras escolher. E, mais uma vez, compara ao museu presencial, dizendo que não ficaria à mercê do pensamento do curador. Seja para o visitante leigo que busca fruir a arte, para o artista que busca referências, para o pesquisador que busca informações ou para o professor que busca conteúdos para construção do conhecimento, para formação, as possibilidades do museu virtual se ampliam.

[...] porque como tá escrito, né? Então, eu posso selecionar o que eu realmente gostaria de pesquisar. Lá, talvez, como são informações visuais, eu ficaria à mercê do curador da exposição ou do que ele poderia dizer, do que poderia orientar. (C2)

A resistência ao virtual, ou seja, a desconfiança sobre as possibilidades de educação estética em espaços virtuais foi o sentimento que encontramos no primeiro momento. Inclusive, na fala de C10, encontramos um dos motivos dessa resistência ao virtual, que não parte apenas dos visitantes, mas do próprio museu.

Nesses sites assim eu percebi mesmo isso. É um medo de que o museu se torne só virtual, aí deixa o mundo virtual de lado... publica só texto, pouquinho coisa pra você ter que ir lá. Só que não te dão as informações necessárias que você pode ter no virtual. (C10)

Os próprios sites dos museus parecem evitar a abertura total de seus acervos à disponibilização de imagens e dados textuais sobre as obras disponibilizadas. Como hipotetiza C10, para obrigar que o visitante vá ao museu presencial, o que denota o medo da substituição do presencial pelo virtual.

3.3 Categorias e definição de museus virtuais

Prosseguindo com os diálogos, fomos percebendo uma indefinição no entendimento do conceito de museu virtual. Surgiam dúvidas sobre como distinguir um museu virtual de um site de museu. Esta distinção não é tão patente, pois as duas formas de apresentação podem estar concomitantemente em uma mesma página na Internet.

No entanto, para fins de compreensão do que seja um museu virtual e do que queremos como museu virtual, no caso daqueles que ainda estão caminhando

com a virtualização de seus acervos e disponibilizando-os para o grande público, trouxemos alguns autores que discutem estas concepções.

Um dos primeiros a pensar em museus virtuais foi André Malraux. Em seu livro, intitulado *O Museu Imaginário*, ele aponta as novas formas de acesso à arte, possibilitadas pela fotografia e sugere que as obras que não estavam acessíveis precisavam ser oferecidas ao público. Assim, concebe a primeira ideia de museu sem paredes. Esta perspectiva modifica, de certa forma, a historiografia da arte, pois o que estava à margem pode e deve ser trazido ao circuito. Ele aponta também a possibilidade de ir à obra e voltar a ela quantas vezes forem necessárias. O livro, para ele, é o primeiro museu virtual.

Estas afirmações causaram certo espanto e certo temor, principalmente para os movimentos que ainda consideravam a superioridade das obras-primas. Mas o que se quer não é desfazer esse encantamento, pelo contrário, é preciso ir em busca de experiências significativas com obras que antes não estavam acessíveis. O que se quer é dar o direito de escolher o como e a partir de qual obra se quer vivenciar uma experiência estética.

Como dito no item anterior, isso também tem acontecido com a presença crescente dos museus virtuais e da virtualização de acervos de museus. Tem-se certo receio de que os museus virtuais venham a substituir os museus presenciais.

É preciso, então, entender que o museu virtual é formado por esse duplo da arte, que surge com a fotografia. Hoje, com o advento das tecnologias digitais, a qualidade das fotografias ou digitalizações são bem superiores à qualidade das fotos reveladas a partir de filmes fotossensíveis. Essa concepção de duplo que a imagem traz, segundo Santaella (2012, p. 15), “encontra-se no livro VI da obra *A República*, de Platão.” E diz que [...] “a imagem é um duplo, quer dizer, ela reproduz características reconhecíveis de algo sensível.” Assim acontece com a arte nos museus virtuais na Internet, as imagens são reproduções das obras, realizadas por meio de fotografias.

Com o prenúncio da morte do museu na década de 1960, o museu moderno passou por modificações, em busca de uma maior vivacidade. Não mais como um lugar de guardar objetos antigos, mas um lugar que se comunica com a cidade, com o que está fora dele, e que se deixa contagiar pelo que está fora. Essa remodelação não foi natural, ela surgiu da necessidade de atração do público e, para isso, passou a criar mecanismos de atratividade, que encontram terreno fértil

nas tecnologias digitais e de comunicação.

Primeiro, a arte contemporânea se deixa contaminar pelas tecnologias e estabelece o conceito de participação e depois de interação, onde a ubiquidade, a imaterialidade, a comunicação passam a compor o cenário das discussões sobre o que é arte e sobre qual o lugar da arte.

Depois, os museus de arte passam a sentir a necessidade de oferecer informações e outras formas de contato com a arte. Passam a ser repensadas as relações espaço-temporais, os prédios passam a ser transparentes, e as obras passam aos jardins dos museus. A linguagem da *Web* permite a criação de sistemas, que, disponibilizados por meio de monitores, permitem ao visitante o acesso a mais informações, interações em três dimensões com as obras, vídeos e outras informações.

Em seguida, retoma-se a ideia do museu sem paredes com a criação dos museus virtuais. Nesse sentido, “os museus virtuais se constituem cruzando a historicidade da instituição museal com as novidades da cibercultura.” (BAHIA, 2008, p. 286).

Iniciou-se, na década de 90 do século XX, o processo de criação de páginas na Internet para a divulgação do trabalho dos museus já existentes. As primeiras discussões sobre a interatividade nos museus, segundo HENRIQUES (2004, p. 2), aconteceram na International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums - ICHIM, na Pensilvânia. A conferência visava a discutir o uso das novas tecnologias aplicadas aos museus. O Museum Documentation Association - MDA, em 1993, organizou um congresso sobre museus e interatividade.

O primeiro museu virtual que se tem notícia é o Museum of Computer Art, fundado em 1993. O Comitê de Documentação (CIDOC) do International Council of Museums – ICOM criou um grupo de trabalho específico para discutir o uso da Internet nos museus, que resultou, em 1996, em um documento sobre o uso da multimídia nos museus.

Como vimos, os escritos apontam para 1993 como marco na virtualização dos museus, no entanto, no Brasil, em 1991, foi criado o Museu da Pessoa, dedicado a preservar e compartilhar histórias de vida. O Museu da Pessoa, no início, autodenominava-se museu virtual por ter sua base de dados em meio digital (CD, DVD e outras mídias) e por projetarem usar a Internet para expandir a rede de

histórias de vida, no entanto, seu acervo não estava alocado em nenhum servidor acessível aos usuários da rede mundial de computadores. O portal na Internet só foi lançado em 2003, durante o Seminário Memória, Rede e Mudança Social. Hoje, o museu conta com um acervo de cerca de 20 mil histórias de vida.

Em 2002, a Fundação de Apoio à Universidade de São Paulo – FUSP deu início ao Projeto MAC Virtual, “com o objetivo de integrar a arte à tecnologia digital”. O projeto contou com uma equipe multidisciplinar formada por profissionais da própria instituição, com o apoio de empresas privadas. O acervo foi registrado pelos fotógrafos Sérgio Guerini e Rômulo Fialdini. O *site* foi premiado pela UNESCO, na categoria Museu de Arte, como o 3º melhor em nível internacional. Perdeu apenas para o MoMA e o Guggenheim, ambos em Nova York, nos EUA.

Em 2009, foi promulgada a Lei 11.904, de 14 de janeiro, o Estatuto de Museus, que em seu artigo 35, Subseção III, *Da Difusão Cultural e do Acesso aos Museus*, diz que “os museus caracterizar-se-ão pela acessibilidade universal dos diferentes públicos, na forma da legislação vigente”. Um marco legal que corrobora com todo o movimento de democratização dos acervos e que reafirma a viabilidade e urgência da virtualização dos museus.

Mas como os museus têm se apropriado das tecnologias disponibilizadas na *Web* para habitarem este novo universo? As formas de relacionamento possíveis na Internet são diferentes das formas de interação fora dela, portanto, os museus precisam adaptar-se a essa nova forma de pensar e sentir, principalmente, no que diz respeito ao tempo e ao espaço.

Demonstramos anteriormente as diferenças na concepção dos prédios entre os gabinetes de curiosidades e os atuais museus de Arte Moderna, que se inicia com a criação de prédios pensados para a instalação de museus. Ao refletirmos sobre essa relação nos museus virtuais, principalmente no *tour virtual*, percebemos que há uma dificuldade de quem concebe os museus virtuais de pensar estes espaços diferenciando-os dos espaços do museu físico. Tem uma tendência de reproduzir o espaço do museu físico na plataforma virtual. No entanto, o que caracteriza um museu virtual são as suas formas de interação com o público e a sua existência independente do museu físico.

É a comunidade que faz a história que está lá gritando todo tempo. Você não precisa estar em um espaço fechado, eu penso muito nisso, eu acredito que o museu não é só aquele espaço fechado. (C10)

Se a tendência é que o museu se abra ao público e que o público participe do museu, e temos visto o aumento dos museus comunitários, o museu, então, passa a dar voz à comunidade. Um espaço que era pensado para um determinado estrato social e planejado por uma pessoa – o curador, agora é pensado por um ente coletivo que deseja preservar a sua cultura, os objetos e as manifestações do seu lugar. C10 é artista e se expressa por meio do grafite, portanto, está em contato direto com grupos de pessoas que vivem na periferia e tem ouvido um pedido de abertura dos espaços dos museus.

Os museus virtuais representam, de certa forma, essa abertura, pois o ciberespaço é caracterizado pela liberdade de expressão. Quando se penetra na rede e cria-se uma identidade paralela para navegação, os possíveis se dilatam e, em parte, fogem ao controle do usuário. As informações estão lá, e não temos como saber quem acessará e muito menos o que será feito com a informação.

Mas o que de fato é um museu virtual? Quais as categorias de museus virtuais? Piacente, citado por Henriques (2004, p. 3) elenca três categorias de museus virtuais: a) *os folhetos eletrônicos*, cujo objeto é a apresentação do museu. Geralmente, apresenta endereço, horários, histórias e corpo técnico de trabalhadores; b) *os museus no mundo virtual*, em que o museu físico é projetado. Serve, às vezes, de reserva técnica *online*, pois muitas exposições que já não se encontram no espaço físico permanecem na virtualidade; e c) *os museus realmente interativos*, o diferencial desta categoria é a forma sofisticada como o público interage no museu.

Esta categorização resume objetivamente as categorias de museus. É evidente que, dentro de cada uma destas categorias, existem outras formas de apresentação dos museus virtuais, inclusive hibridações entre elas.

Alguns perceberam, logo de início, a diferença entre as categorias de museus.

Na verdade ele funciona mais como um folheto mesmo. Tudo nele é presencial. Ele tem esse menu, que é tudo legalzinho. Fala dos museus, das exposições, dos projetos, tem a parte educativa, tem as agendas, parcerias, mas é tudo mesmo informativo. A única coisa que tem mais de interação são os downloads das palestras. (C11)

Referindo-se à experiência no Museu da Casa Brasileira – MCB, indicado como *locus* para a primeira atividade no ambiente virtual de aprendizagem do curso, C11 explicita uma diferença clara entre um museu virtual como folheto eletrônico e

um museu virtual realmente interativo. Considera o *download* de vídeos como uma forma de interação, mas afirma não ter utilizado a ferramenta.

Já C4, pergunta se “todos os museus virtuais são versões análogas dos museus reais”. Esta indagação denota a indefinição do que seja o museu virtual. Mas, quando C4 enumera algumas vantagens, ela está demonstrando uma abertura à categoria de museus no mundo virtual como um meio de aproximação das pessoas com a arte, inclusive oferecendo a seleção do acervo, o que proporciona uma maior autonomia e liberdade. Trata-se inclusive de uma alternativa política, que dá lugar de sujeito ao visitante.

Uma função é facilitar o acesso a imagens de boa qualidade (resolução), as quais podemos utilizar em sala de aula, junto às informações que as acompanham [(vi essa possibilidade em um dos dois museus que visitei; no outro não seria possível essa função (MAM))]. Outra, como já está sendo debatido, é a de aproximar o museu das pessoas que não têm costume de frequentá-lo, sendo uma ferramenta importante para ampliar o público dos museus; neste sentido, devem ser amplamente divulgados. Também pode servir como ferramenta para seleção de exposições a visitar: por exemplo, tendo uma prévia no museu virtual das exposições de um museu, posso selecionar as que são de meu interesse, e mesmo compreendê-la melhor através das informações contidas no site. Agora me veio uma pergunta: todos os museus virtuais são versões análogas de museus “reais”? (Fórum 01 – C4)

Essa distinção entre as categorias é importante, pois o visitante pode desejar algo que não encontrará nos folhetos eletrônicos.

Eu esperava mais coisas, pelo interesse que eu tenho nesse assunto. Ele mostra os catálogos aí desse Prêmio de Design, várias edições; achei muito bonitos, mas pronto. É só isso. É o que está aí. Não tem muita interação, não. (C11)

O Colaborador 11 esperava maiores possibilidades de interação. O Museu da Casa Brasileira – MCB não oferece ferramentas de interação entre o museu e o público. Ele disponibiliza apenas uma amostra de algumas coleções da instituição e informações sobre o museu presencial. Ele se caracteriza, de fato, como um folheto eletrônico, pois a intenção parece ser a de atrair o público ao museu presencial. Parece não existir uma preocupação em criar um museu virtual, com os aspectos museológicos pensados para o ciberespaço.

Outro aspecto a ressaltar é o espaço dedicado ao setor educativo. Este setor no museu presencial existe com o objetivo de pensar as ações educativas da instituição. O Conselho Internacional de Museus – ICOM ou The International Council of Museums iniciou um movimento internacional que previa a luta pelo reconhecimento dos museus como instituições educativas, de educação não-formal, e pela implantação dos setores educativos que cuidassem de todo o pensamento

pedagógico das ações dos museus.

Esta iniciativa resultou na criação do Estatuto de Museus, que regulamenta e caracteriza os museus e os processos museológicos brasileiros. Em seu art. 29, o Estatuto de Museus institui a obrigatoriedade de ações educativas nos museus, nos seguintes termos: “Os museus deverão promover ações educativas, fundamentadas no respeito à diversidade cultural e na participação comunitária, contribuindo para ampliar o acesso da sociedade às manifestações culturais e ao patrimônio material e imaterial da Nação.” (BRASIL, 2009)

E como é o funcionamento desse setor no museu virtual? No museu presencial, as ações mais comuns do setor educativo são as visitas guiadas e outras formas de mediação e, mais recentemente, a curadoria educativa, ou seja, uma preocupação com o caráter educativo na montagem de instalações e na definição dos percursos de visitas. No entanto, o pensamento pedagógico, em grande parte, está implícito nas ações do museu. Quando se pensa na abertura do museu, deve-se pensar em objetivos a serem atingidos com essa abertura, e os objetivos devem estar de acordo também com o caráter educativo do museu e seus objetos. No museu virtual, os aspectos educativos serão explicitados nas formas de interação presentes no espaço.

No entanto, o que pudemos perceber é que há uma simples transplantação do presencial para o virtual ou nem há essa preocupação. Os museus têm apresentado apenas informações e materiais dos museus presenciais. Com relação ao espaço virtual do Museu de Arte Moderna de São Paulo - MAM-SP, C4, assim se expressa:

[...] com relação ao Educativo, tem mais informações como se fosse um catálogo. Você vai lá e vê fotografias das mediações feitas, tem o e-mail pra contato, marque sua visita, esse tipo de coisa. Ainda não vi como museu virtual, vi como site institucional do museu. (C4)

O Colaborador 4 vê o espaço virtual do MAM como o “site institucional do museu”, e não como um museu virtual. Lá ele encontrou apenas informações sobre o setor educativo do museu presencial.

Para nos aproximarmos de um conceito definitivo de museu virtual, trazemos novamente o conceito do Instituto Brasileiro de Museus – IBRAM:

Entendemos como museu virtual a instituição sem fins lucrativos que conserva, investiga, comunica e interpreta bens culturais que não são de natureza física. Isto significa dizer que todo o acervo do museu virtual é composto por bytes, ou seja, potencializado pela tecnologia. Por conseguinte, sua comunicação com o público é realizada somente em

espaços de interação cibernéticos. (BRASIL, 2011a, p. 20)

Este conceito do IBRAM refere-se ao museu criado totalmente na virtualidade, com espaços e com objetos criados na e para a Web. No entanto, os colaboradores perceberam elementos positivos nos museus categorizados como museus no mundo virtual. Vejamos a fala de C2, após a experiência na Fundação Iberê Camargo:

[...] o museu virtual é uma nova modalidade de experienciar sentimentos e emoções longe do espaço físico e material do museu. O site oferece ao curioso e amante da arte um passeio virtual de onde ele estiver, numa lan house, numa escola, no telefone, smartphone, notebook. O site é elaborado justamente para quem o acessa ter a oportunidade de conhecer as obras e apreciá-las. (Fórum 01 – C2)

Da mesma forma C7, refere-se à experiência no Museu de Belas Artes de São Paulo:

Os museus virtuais são "locais" que você pode visitá-los para lazer, admiração ou pesquisa. Tornam mais acessíveis as possibilidades e variedades de arte – Antiga, Moderna, Contemporânea, aos apreciadores. Também têm a função de atrair público e de realimentar o público já existente, pela demonstração do seu acervo, mostras temporárias, novidades das lojas virtuais ou físicas. São fontes de estudos para alunos e professores, mas ainda pouco explorada. Acredito ser uma ferramenta bastante nova e pouco conhecida, da qual os próprios museus estão se adaptando. Ainda falta bastante para que chegue às escolas. Ausência de estrutura tecnológica e conhecimento dos professores são algumas das barreiras. (Fórum 01 – C7)

Esta postura diante do novo, colocando a novidade como um possível não é o consenso. Ainda existe muita resistência à sintopia arte, educação e tecnologia. O Colaborador 7 aponta algumas barreiras que afastam os professores do acesso aos museus virtuais: a falta de infraestrutura tecnológica e o pouco conhecimento dos professores sobre como utilizar as ferramentas no ensino são exemplos disso.

Por fim, para além da categorização, o que se deseja é a aproximação das pessoas com a arte, principalmente, do professor de arte, que precisa de um repertório de imagens e de conhecimentos para ensinar, pois ninguém ensina o que não sabe. Aparece, nas contribuições de C6 durante as atividades no fórum 01, com melhor definição, o papel do museu virtual para a educação. Para C6, o papel do museu virtual, independente da categorização, é:

Possibilitar às pessoas fazerem visitas ao museu, sem muito esforço. O museu virtual é uma forma de aproximar as pessoas da arte, neste mundo tão rápido, que as pessoas estão sem tempo e a tecnologia virtual alcança um nível de importância considerável na nossa sociedade. As pessoas não tem o hábito de ir aos museus e apreciar obras de arte. O museu virtual é uma forma de educação para a linguagem visual e, embora não substitua os museus reais, é uma forma de atraí-las para eles. (Fórum 01 - C6)

O que C6 chama de educação para a linguagem visual é exatamente a educação estética, tratada neste trabalho. Para nós, o processo de apropriação da linguagem visual por meio das diversas experiências com a arte, principalmente, no museu virtual de arte. Pillar (2011, p. 11) considera que esta experiência se dá com a leitura da obra de arte, que é o processo de atribuição de significado à determinada obra. Esta atribuição de sentido será feita por um “sujeito que tem uma história de vida, em que objetividade e subjetividade organizam sua forma de apreensão e de apropriação do mundo.”

E este processo, a que Pillar (2011) chama de Educação do Olhar, reclama uma mediação, da qual falaremos no item seguinte.

3.4 Mediações: o que favorece a experiência estética

A mediação caracteriza a relação do homem com o mundo. O homem, como ser social, não tem acesso direto aos objetos, mas acesso mediado. Para Vigotsky, existem duas formas de mediação: a instrumental e a semiótica. Os instrumentos são mediadores da relação do homem com os objetos, assim como os signos criados a partir das relações sociais mediadas. Na relação com a arte, também existem mediações. Por exemplo, o olhar é mediador da experiência estética do sujeito com a obra, quando se apresenta como a via de apreensão visual. O olhar, como mediador da experiência, carrega consigo os signos internalizados em outras experiências.

A experiência estética no museu virtual de arte é mediada, principalmente, pelas tecnologias de informação e comunicação que permitem a interação com a produção artística. E interação pode ser a relação mediada pelos dispositivos e suportes, que permite a organização de acervos a partir de escolhas internas, no processo da experiência estética.

No museu presencial, a mediação é feita por uma pessoa, que pode ser um monitor ou um educador de museu. No entanto, não podemos esquecer que todo o trabalho da curadoria se trata de uma mediação que se apresenta por instrumentos e formas de organização, que carregam significados daquele que organiza – o curador. Ao escolher as obras em uma mostra ou exposição e suas formas de apresentação o curador tem intenções e ideologias, e estas intenções e ideologias estarão presentes na experiência estética do visitante de forma implícita.

Para entendermos um pouco melhor a diferença entre a mediação no museu virtual e no presencial, trabalhemos com a participação de C2 no Fórum 01: “[...] sinto falta da mediação como se fosse alguém no *site*, pois nós temos muitas informações, para as quais um mediador seria essencial” (Fórum 01 – C2).

Ao afirmar que sente falta da mediação, C2 não se refere a qualquer mediação, mas especifica que a mediação que deseja é a de uma pessoa, certamente referenciando-se nas suas experiências anteriores em museus presenciais, em que se encontram geralmente os monitores. Parece não considerar as formas de mediação disponíveis no espaço virtual do museu suficientes ou não as considera como elementos mediadores. É como quando alguém diz que é autodidata. Até no processo autodidata existem mediações. O livro é uma mediação instrumental, e o instrumento livro foi criado por alguém, que deixou ali as marcas de suas experiências, portanto, até, no autodidatismo, há um encontro com o outro, há a presença do outro.

Mas o que podemos chamar de presença? Para López Quintás (1992, p. 35), “o acontecimento do encontro integra um modo de imediatez e outro de distância. Tal gênero de integração dá lugar ao fenômeno da presença”. Presença, portanto, não quer dizer a extinção da distância, mas um “modo peculiar, relevante, de vizinhança e de unidade”. Portanto, o que vai definir a experiência estética são as mediações instrumentais e semióticas. A forma como a arte está apresentada no museu virtual levará ou não o sujeito a uma experiência estética. A experiência é definida pela integração, intimidade que mantemos com o objeto de arte e seu contexto.

Quando uma realidade de meu meio ambiente que é distinta, distante, externa e estranha a mim torna-se íntima de mim sem deixar de ser distinta, podemos dizer que de algum modo integramos nossos âmbitos de existência, nosso poder de iniciativa e nossa capacidade de assumir possibilidades de jogo que nos são oferecidas do exterior. Esta passagem do *distinto-distante* para o *distinto-íntimo* constitui o umbral das diversas experiências humanas: a estética, a ética, a religiosa... (LÓPEZ QUINTÁS, 1992, p. 35)

A experiência se inicia, portanto, quando a obra deixa de ser distante do sujeito que aprende. O desafio passa a ser a criação de formas de integração grávidas de sentido e relevantes para o sujeito que tem liberdade de escolher. Os museus virtuais são caracterizados pelas formas de interação que oferecem ao visitante, diferentes das formas oferecidas nos museus presenciais.

Se no ambiente físico das instituições culturais a mediação cultural é uma

experiência em construção, onde o acompanhamento do visitante é feito por pessoas que não tem domínio tanto do conteúdo quanto da abordagem didática das informações fornecidas. No ambiente virtual não é diferente! Esta construção de mediação é ainda muito mais recente. (C1 – FÓRUM 02)

Outro aspecto importante nas formas de mediação oferecidas pelos museus virtuais, dizem respeito ao que Bahia (2008) denominou de *plano do arquivar*, que é representado pelas novas formas de pensar os bancos de dados; mais dinâmicos e com maiores possibilidades de cruzamento dos dados. Os museus virtuais são grandes bancos de dados de informações, formados por textos e imagens, disponibilizados ao grande público sob interfaces que mediam a relação do sujeito com a arte. As informações em si não geram conhecimento. O sujeito, em relação com a informação, poderá transformá-la em conhecimento.

Sobre o plano do arquivar, C3 apresenta uma questão interessante. Ele apresenta a precisão e a elaboração das informações no museu virtual como uma das vantagens e justifica sua afirmação pelo trabalho de mediação dos monitores, que, muitas vezes, não estão bem informados ou não dominam a linguagem da área.

Talvez uma vantagem também do virtual é que as informações são mais elaboradas e precisas. Noto que a gente peca muito quando tem exposição aqui. Os monitores muito mal informados. Acho que tem um curso muito, muito apressado e não dominam a linguagem, então fica aquela coisa muito superficial. [...] E quando você entra no virtual, você vê lá um mundo de informações sobre aquela obra, sobre o autor, período, contexto e tal. Aqui é diferente, praticamente você tá dentro de... eu chamaria mais de biblioteca do que museu. (C3)

Ao comparar o museu virtual a uma biblioteca está a nos dizer dessa dimensão do banco de dados, com informações mais precisas e aberto à pesquisa. O museu virtual como um banco de dados possibilita também a reunião de acervos de variada ordem e que estejam em diferentes instituições ou coleções particulares.

Os museus virtuais têm muitas funções. Entre elas está a de divulgação do espaço físico do museu e de seu acervo, de acordo com o poder aquisitivo do mesmo o site poder ser elaborado para que o visitante possa fazer um tour virtual pelas dependências físicas e conhecer o seu acervo. O museu virtual tem várias vantagens. Uma delas é que pode reunir obras de artistas como Portinari que de suas quase 5.000 obras 90 estão em coleções particulares, sem necessariamente ter que reunir todas estas obras em uma exposição. (Fórum 01 – C1)

Mas o museu não possui só esta função de banco de dados. Para esta pesquisa, a função principal do museu é educar e educar de forma interativa, que proporcione ao visitante um encontro com a arte. Para tanto, é preciso que nos detenhamos nas falas dos sujeitos sobre as suas experiências de visita aos museus e suas observações sobre as formas de mediação que emergiram dos diálogos

reflexivos.

A página de apresentação do museu virtual é a mais importante, pois ela causará atração ou repulsa ao primeiro contato do visitante. Durante a segunda sessão dos diálogos reflexivos, C10 faz questão de falar e enfatizar a sua decepção com a apresentação (página inicial) do Museu de Artes Visuais Ruth Schneider na Internet.

Porque logo de início a página inicial ela é só texto com imagem. Não me diz muita coisa. Não tem nenhuma apresentação mais visual. É o texto básico, coloca uma imagem de fundo, nem de fundo é, é só uma imagem em cima e não fala muitas coisas nessa parte. (C10)

O único elemento que ele aponta como agradável é o contador de visitas, que contabiliza quantas pessoas acessaram o endereço museu virtual.

Tem a parte que eu gostei, que é essa parte de quantas pessoas entraram. (C10)

Outros colaboradores se referiram à página inicial dos museus que visitaram e apresentaram alguns elementos que criaram um distanciamento emocional do museu. O Colaborador 7, por exemplo, se refere à visita ao Museu de Belas Artes de São Paulo – MUBA, afirmando que, apesar do ar mais contemporâneo, minimalista, ele apresenta-se de forma estática.

Eu não sei se é a característica do museu? Mas demonstrou ser mais contemporâneo. Uma coisa mais minimalista, assim. Mas eu achei que ele está muito estático. (C7)

Já C8 se refere ao tamanho das fontes que compõem as chamadas na página inicial do Museu de Artes e Ofícios de Minas Gerais – MAO, que causam confusão na distinção entre os títulos e o corpo do texto.

A primeira coisa que eu coloquei lá no diário era a questão do tamanho da letra, da fonte. Eu, talvez por usar óculos, tive muita dificuldade também de ver essa questão. O título em negrito acaba meio que se confundindo com a ementa. (C8)

Ora, a obra que está no museu virtual deve ser apresentada da melhor forma possível, de modo que possa ser fruída em toda a sua plenitude. A mediação não é a simplificação do processo de contato entre a arte e o visitante, mas a abertura para os possíveis, para o *inédito viável* no diálogo com a arte. Ao visitante deve ser oferecido um *design* que possibilite a aproximação. Na hipermidialidade, os textos ganham contornos de instrução, no grande rizoma formado pela hipertextualidade, eles dizem por onde o visitante poderá caminhar e como chegar ao que deseja, além de apresentar o trabalho artístico. Nesse sentido, mediar é “tornar familiar o que parece exótico e fazer com se mostre exótico o que tomamos

por familiar” (MARTINS; PICOSQUE, 2012, p. 136).

Um elemento primordial para o sucesso de um espaço virtual é a usabilidade. A usabilidade é um atributo de qualidade dos produtos que permite aferir se uma interface com o utilizador é fácil de utilizar. A palavra "usabilidade" também se emprega para referir o conjunto de métodos destinados a melhorar a usabilidade dos produtos. A usabilidade é definida em cinco dimensões: Aprendizagem, Eficiência, Memorização, Robustez e Satisfação. Existem outros atributos de qualidade igualmente importantes. Um desses atributos-chave é a utilidade, que se refere à eficácia do design. O sistema permite fazer o que o utilizador pretende? A usabilidade e a utilidade são as duas faces da mesma moeda e têm igual importância. Interessa pouco que algo seja fácil de utilizar se não permite fazer o que se pretende. É igualmente inútil que um sistema permita, hipoteticamente, fazer o que se pretende, mas que não consigamos atingir esse objetivo porque a interface é demasiado difícil de utilizar. (C1 – FÓRUM 02)

A mediação deve atrair o visitante ao campo de energias da arte, ela deve ser motivadora do desejo de encontro com a produção artística. Em visita ao Museu Belas Artes de São Paulo – MUBA Virtual, C7 levanta essa questão e levando-se em consideração que o MUBA é um museu universitário, o espaço virtual do MUBA é dedicado essencialmente à pesquisa. Isso não é justificativa para a pouca interatividade, para a falta de recursos motivacionais, como jogos, *tour virtual*, linhas do tempo e outros recursos.

Eu achei o menu fácil, mas eu achei o site pouco atrativo e pouco interativo, pra um visitante. (C7)

Já C10 reclama, a partir de sua visita ao Museu de Artes Visuais Ruth Schneider, de *links* que apontam para jogos, que, ao clicar, apresentam erros: “os jogos não funcionam. Eu abri pra ver e dá erro na página”. (C10) Parece ser um problema comum aos museus virtuais de arte brasileiros a existência de páginas em construção ou que precisam de reparo e de atualização. A elaboração e a manutenção de um espaço virtual na Internet requer uma equipe multidisciplinar que esteja integrada e em constante trabalho de revisão, principalmente, se a proposta do museu for dialógica e interativa.

Outro aspecto a ser tratado neste item, sobre a mediação, são as formas como o visitante tem acesso a imagens das obras de arte. Os visitantes querem ter acesso às imagens de diferentes maneiras: por mecanismos de busca, em barras de rolagem, em formato de apresentação em *slides*, que permitam a utilização de zoom, de maneira que possam ser colecionadas para formar um acervo pessoal, que uma determinada imagem se relacione com outras.

A maioria dos museus oferece as possibilidades de utilização de mecanismos de busca, a exibição simples, em que o visitante clica, e a imagem se

amplia ou exibição em barras de rolagem. Vejamos o que surgiu nos momentos de diálogo. O Colaborador 8 exemplifica, dizendo:

Jardim de Energias, das Energias. Clica. Pronto. Aí tem que voltar tudo de novo pra partir pra outro. É, aí isso muito... é meio que chato. Tem que tá todo tempo indo e voltando. (C8)

O Colaborador 8 realizou uma visita ao Museu de Artes e Ofícios e considerou “chata” a forma de acesso às imagens em tamanho grande. Essa expressão denota o sentimento de insatisfação com o processo. O movimento de abrir e fechar janelas a cada vez que se quer ver uma imagem em tamanho grande causa um desconforto ao visitante. Se imaginarmos o museu presencial, é como se tivéssemos que abrir uma porta a cada obra que quiséssemos ver. O percurso seria prejudicado, a noção de continuidade e a sensação de unidade da exposição.

Em contrapartida, C10, a partir de sua experiência no Museu Ruth Schneider, faz uma comparação com a experiência de C8 ao Museu de Artes e Ofícios. A ferramenta de exibição das imagens no Ruth Schneider é bem mais prática; o visitante clica em uma imagem que deseje visualizar, uma janela grande se abre e apresenta a obra em tamanho grande, com informações básicas sobre ela, como autor, título, doação e data da obra. Se o visitante quiser continuar vendo a coleção, só precisa clicar em uma seta que leva à próxima imagem. Bem menos cansativo e dá a possibilidade de ir mais rápido ou devagar com a sua visita. O visitante tem a opção de permanecer o tempo necessário à sua fruição ou percorrer toda a coleção até parar em algum trabalho que lhe atraia mais.

As imagens passam ali embaixo. Em relação àquele teu lá, que você tinha que fechar a imagem e ir lá em outra. Esse é melhorzinho. As informações das obras são básicas. Não tem uma informação mais detalhada. (C10)

A navegabilidade¹⁶ dentro do site tira um pouco desse atrativo de apreciar mais o visual, as imagens.

Outra questão muito tocada durante os diálogos reflexivos foi com relação ao tamanho das imagens. “[...] a gente clica, aparecem algumas imagens. Só que não aparece com a qualidade legal. (C8) A qualidade das imagens na Internet ou em meio digital é medida na escala dos pixels, que vai do pixel, passando pelo megapixel e chegando ao gigapixel. Essa escala é quantificada em pontos por polegada. Quanto maior a quantidade de pontos, melhor será a qualidade da

¹⁶ A navegabilidade em um museu virtual é a organização da informação para que o visitante navegue de forma intuitiva e saiba onde encontrar o que procura, sem se perder em idas e vindas, sabendo quais as possibilidades de acesso às informações.

imagem. Quanto melhor a qualidade, maiores serão as possibilidades de visualização dos detalhes da obra, como relevos, luzes, cores, traços, perspectivas, falhas e outros elementos.

A maioria dos museus virtuais utilizados na pesquisa-ação apresentava imagens em boa resolução, no entanto, com o aumento das possibilidades do hipertexto, com o advento da Web 2.0, as imagens tem alcançado o gigapixel, que equivale a mais de um bilhão de pixels. A tecnologia para a captação de imagens com esta resolução ainda não está acessível ao grande mercado, portanto, os museus ainda não se apropriaram dela. Um exemplo de uso de imagens em gigapixel é o Google Art Project.

No entanto, os museus já se apropriaram de alguns mecanismos que, na experiência de visita durante a pesquisa, foram apontadas como favorecedoras da experiência estética. Vejamos algumas delas nas falas dos colaboradores, durante os diálogos reflexivos.

Obras que se tem dificuldade de visualizar porque estão em lugares distantes, é possível, graças ao museu virtual. (Fórum 01 – C6)

Aí eu cliquei na setinha. [nesse momento ouve-se a narração do tour virtual] Aí ele vem falando muito dessa questão do acervo, sobre a história do trabalho, os escravos. Eu achei muito legal, porque é muito rico nessa questão da diversidade do acervo. Aí, assim que a gente entra o locutor vai falando, vai narrando um pouco de cada obra. (C8)

E o que eu mais gostei foi o Museus no Mundo, foi o link Museus no Mundo, que ele juntou museus nacionais e museus internacionais. Aí eu pude ter uma ideia de diversos outros sites. Foi nessa parte aí que eu fiquei navegando mais. (C7)

O primeiro relato trata da extinção da distância como empecilho para o contato com a arte. Hoje, todas as pessoas que estejam inseridas na cibercultura podem acessar os museus virtuais e apreciar obras de arte. A distância geográfica não é considerada uma barreira. O que antes requeria um deslocamento físico ou a compra de livros de alto custo, hoje está acessível por meio da tela do computador.

O segundo relato se refere à narração que é oferecida por alguns mecanismos de *tour virtual*. O visitante tem a opção de ativar a narração, enquanto trafega pelos espaços do museu durante o *tour virtual*. Essa narrativa, em parte, dá conta do que C2 disse sentir falta, discutido no início deste item, que é a presença de uma pessoa na mediação da visita virtual. Em parte, porque a narrativa não permite a interpelação do mediador. Além disso, a narração é um modelo de mediação fechado, que impede o visitante de realizar outros trajetos por dentro do

espaço museológico.

O terceiro relato trata de uma opção que leva a endereços de outros museus virtuais no mundo. O diálogo interinstitucional está nos projetos das primeiras reuniões do ICOM sobre museus virtuais. Os museus brasileiros precisam se abrir ao diálogo interinstitucional, a fim de trocar experiências, materiais, métodos e técnicas de constituição das instituições. A opção *Museus no Mundo*, presente no Museu Belas Artes de São Paulo é uma sinalização desse processo.

É importante salientar que, nos discursos dos colaboradores da pesquisa, por unanimidade, apresentavam o desejo de explorar o espaço, de querer ver tudo, embora, muitas vezes, não percebessem isso. Ao descobrir o mundo desconhecido dos museus virtuais, eles transitaram por várias instituições. Mesmo quando solicitamos que se detivessem em um museu virtual indicado por nós para a atividade, eles não resistiram à tentação de visitar outras instituições. Quando nos detivemos aos museus virtuais brasileiros, eles procuraram os museus internacionais. Esse achado é a afirmação de que no processo de mediação, como afirma Flávio Desgranges, “a resposta do outro não lhes serve completamente, pois o ato contemplativo é necessariamente autoral, exigindo uma produção pessoal” (MARTINS, 2012, p. 137).

Acredito que a mediação já acontece na apresentação do museu. Depois, acredito que as imagens, as explicações sobre elas, vídeos e obras tridimensionais potencializam a experiência estética num museu virtual. Sempre acho que a simulação da visita física, pelo tour virtual, traz uma boa interação e uma sensação boa de curiosidade, de observação. Mas acho que isso só se dá no nível individual. Cada um fazendo seu caminho. (C7 – FÓRUM 02)

Outro aspecto a ser ressaltado é o de que a reflexão sobre a experiência no museu não foi tão natural assim. Parece-nos que não estamos habituados à reflexão. A velocidade com que as informações nos chegam, e a premente deglutição delas faz que muitas delas passem despercebidas pelos nossos sentidos. O grau de intimidade com a arte pareceu-nos definidor da capacidade de reflexão. Aqueles colaboradores mais habituados ao campo da arte, que já tinham um repertório constituído, tiveram mais facilidade de refletir sobre as experiências.

E, ainda, o sentimento de pertencimento parece distante. Para que as pessoas sintam que determinado bem cultural também lhes pertence, de que ele pode se apropriar daquilo, é necessária uma mediação. Uma ação educativa precisa ser desenvolvida para proporcionar o contato com a arte. Nesse processo, ouvir é essencial. A mediação que não silencia diante das escolhas do sujeito não é diálogo

é prescrição. É preciso uma ação que provoque e que estimule.

Nessa direção, devem trabalhar os museus de arte brasileiros, proporcionando ações mediadoras que conduzam a uma experiência estética singular.

3.5 Uma experiência estética diferente ou a não experiência

Durante os diálogos, surgiram inúmeras inquietações e dilemas, que sabíamos que não seria consenso durante a pesquisa, tais como: o que é um museu virtual? O que é uma experiência estética? Alguns colaboradores, no início dos diálogos, não achavam possível uma experiência estética a partir de imagens da Internet, outro dizia que a experiência só acontece no contato com o conjunto da obra de determinado artista, outro afirmava que a experiência só se concluía com a produção de um objeto artístico pelo educando, outros acenavam com visões diferentes de uma experiência estética como um momento único e singular que poderia acontecer em qualquer lugar e em qualquer momento.

Por tratar-se de uma pesquisa-ação, um dos objetivos é ir superando estas lacunas para chegarmos ao entendimento dos conceitos básicos a que nos propomos dialogar.

Mas o que é mesmo uma experiência estética? Como ela acontece? Quais os fatores que interferem nesse processo? Ela pode acontecer na Internet, a partir do acervo dos museus virtuais? Como?

Antes de iniciarmos as discussões, queremos esclarecer um fato que percebemos durante a experiência: o olhar se modifica de acordo com o papel que se assume no contato com a arte. Estes papéis podem ser assumidos em momentos diferentes ou concomitantemente. Quando assumo o papel de professor, o que busco no museu? E o de pesquisador, de artista, de historiador da arte, de visitante leigo? A cada um desses papéis cabe uma função, e cada uma dessas dimensões perceberá ou contatará a arte de ângulos distintos, percebendo dimensões distintas, a depender do conhecimento acumulado em estudos e experiências.

Como professor, a ênfase recairá sobre a educação estética.

Eu acho que inicialmente, como professor, fica muito uma questão visual. De que tipo de imagem a gente pode trabalhar ali. De que forma ele mostra essa imagem. Que formação ele está recebendo. (C7)

Como artista, será outra percepção. O artista estará buscando referências iconográficas para o seu trabalho. Para exemplificar, C4 apresenta mais uma forma de olhar do professor, que é pensar no aluno como visitante do museu, depois compara com o olhar do artista que busca referências para o seu ofício.

Acho que você tentar ver o funcionamento mesmo do museu, pensando no aluno que vai acessar. Porque quando você pensa como artista você tá buscando referência nas imagens, querendo saber sobre a técnica, sobre coisas desse tipo. (C4)

No entanto, essas buscas, esses desejos podem estar imbricados, e, na maioria das vezes, o contato com a arte é multifacetado, preenchendo uma série de lacunas ao mesmo tempo. O primeiro momento da experiência estética é o contato com o desejo, com o que se busca, com o que se quer fora para transformar dentro. Mas esse desejo, na maioria das vezes, não é explícito, portanto, o visitante não deve ser levado meramente pelo impulso mecânico ou pelo desejo da satisfação, mas pela atividade prazerosa do percurso.

Para compreender o estético em suas formas supremas e aprovadas, é preciso começar por ele em sua forma bruta; nos acontecimentos e cenas que prendem o olhar e o ouvido atentos do homem, despertando seu interesse e lhe proporcionando prazer ao olhar e ouvir [...]. (DEWEY, 2010, p. 62)

O que Dewey denomina de forma bruta é o que hoje se discute como estética do cotidiano, a necessidade de abrir olhos e ouvidos para o que está ao redor. Essa percepção é essencial ao conhecimento estético que se dá no museu. E, também, “[...] quando aquilo que conhecemos como arte fica relegado aos museus e galerias, o impulso incontrollável de buscar experiências prazerosas em si encontra as válvulas de escape que o meio cotidiano proporciona”. (DEWEY, 2010, p. 63)

À busca por experiências prazerosas, Dewey deu o nome de *fome estética*. E essa fome precisa ser saciada. A presença da arte é indispensável à formação humana.

Buscando perceber uma dessas dimensões, a de pesquisador, propusemos, na Atividade 2, uma pesquisa em acervos, sobre um determinado artista. Foi utilizado como critério de escolha a afinidade e o gosto por determinado artista. O exercício consistia em buscar nos museus virtuais brasileiros as obras do artista escolhido e descrever os achados. Para esta experiência, os colaboradores tiveram que criar estratégias de busca, a partir da plataforma dos museus e de mecanismos de busca externos ao museu. Em seguida, eles teriam que enumerar

cinco características dos museus virtuais que eles consideravam como potencializadoras da experiência estética do visitante, apontando a característica a qual o museu pertencia.

O espírito de pesquisador, curioso, que carrega o sentimento de incompletude pode e deve estar presente no professor, no artista, no historiador da arte, no visitante do museu. Sem curiosidade, não há busca.

Alguns foram buscar museus internacionais devido à referência que tinham da perspectiva eurocêntrica, portanto, as experiências de pesquisa de um artista e sua obra passaram também por museus virtuais de arte internacionais. Isso não deve ser considerado um desvio de pesquisa, mas um indício de como se dá a nossa formação estética, que repertórios carregamos. Os livros de História da Arte Ocidental centram a historiografia nos fatos da Europa, principalmente o Renascimento.

É isso que eu ia comentar, eu acho que a gente lembra mais da História da Arte internacional, porque a História da Arte está muito ligada à fora... a História vem ser contada a partir da História Clássica, do Renascimento, então... Pelo menos eu, no que eu pude estudar de História da Arte, eu não cheguei na História da Arte Brasileira, estudar aqui. Mas é como você fala, são movimentos que são espalhados, que são comentados [...] (C7)

Daí a importância de visitar os museus locais, brasileiros. Se tivéssemos o hábito de visitar os museus brasileiros ou os museus locais, teríamos já construído um repertório estético, que certamente estariam no consciente imediato no momento de uma atividade como a que propusemos. Esta confirmação encontra-se na fala da mesma colaboradora (C7), que, a partir de uma visita a São Paulo, lembrou de Aldemir Martins.

Bom, eu me lembrei da história de pesquisar especialmente os brasileiros, então, eu pesquisei inicialmente o Aldemir Martins e tudo veio a partir de experiências minhas de visitas físicas. Então, o Aldemir Martins eu tive oportunidade de conhecer quando eu vi numa exposição dele em São Paulo, aí eu gostei muito do trabalho dele, do colorido, dos gatos. (C7)

Apesar de ter estudado a partir dos livros de História da Arte sobremaneira a arte europeia, a experiência do contato com a arte no museu lhe forneceu outra possibilidade de escolha. A experiência estética no museu de arte cumpre diversas funções, mas uma das mais relevantes é a de construção de identidade, no confronto das características de uma cultura com outra. Para isso, é preciso aproximar o cotidiano da bela arte, devolver o objeto icástico à experiência comum, pois:

Objetos que no passado foram válidos e significativos, por seu lugar na vida de uma comunidade, funcionam hoje isolados das condições de sua origem. Em vista disso, são desvinculados também da experiência comum e servem de insígnias de bom gosto e atestados de uma cultura especial. (DEWEY, 2010, p. 69)

O museu deve proporcionar a reinserção do sujeito na sua própria cultura, da qual se encontra alienado. O sentimento de pertencimento só acontece por meio da educação. O sujeito que conhece, que se educa é consciente do seu papel no mundo e passa a valorizar a produção cultural que forjou as sociedades e o forjou. E essa educação estética se dá com a experiência estética, num movimento contínuo do cotidiano à denominada alta cultura e vice-versa.

C3 explicita em uma de suas contribuições, resgatando a memória de sua infância, que os objetos do nosso cotidiano nos levam a uma associação com o museu. Essa relação só é possível também, porque ele já carrega uma representação de museu, que é fruto de suas experiências anteriores.

Eu lembro lá em casa tinha um ferro de engomar, ele ficava no quintal assim e eu brincava com ele, era aquele ferro à carvão. Então aquilo eu sempre via como uma peça de museu. Isso aqui é tão, porque a gente já usava ferro elétrico, então assim, como a gente relaciona o cotidiano da gente com determinadas coisas que pertencem ao museu. (C3)

Para a experiência com o objeto de arte, o sujeito tem de estar aberto e, ao mesmo tempo, inquieto, incompleto, disponível.

A pessoa que adota uma postura de disponibilidade para o valioso [a arte] imprime um dinamismo tal à sua existência que supera de modo feliz a divisão sujeito-objeto sem anulá-la e, ao superá-la, estabelece uma fecundíssima unidade de interação entre ela, a pessoa e as realidades circundantes. (LÓPEZ QUINTÁS, 1992, p. 15)

A importância da experiência no museu é tratada por C10 durante os diálogos. O colaborador ressalta a importância da aproximação com a cultura, que é efetivada no museu e, ainda, lembra que os museus virtuais podem também preocupar-se com a preservação e difusão da cultura imaterial.

Tem uma coisa que eu acho bacana nessa história de ser museu virtual. É a história de realmente aproximar [...] De quem realmente não pode, não tem condições de ir, não tem tempo, por conta de uma série de atividades, de prioridades, não pode tá indo a ver uma obra. E aí também eu penso o museu virtual como distribuição da cultura imaterial, porque quando a gente pensa em museu, a gente pensa muito na cultural material, do patrimônio material. Mas como levar a cultura imaterial para o museu virtual também? A cultura de um povo, as tradições, as brincadeiras, toda essa história, tá levando isso pro museu virtual. (C10)

O modelo de museu de arte hoje é o museu aberto, é o museu vivo, é o museu em contato com a comunidade, mas nós não podemos esperar que, porque

conceitualmente está se pensando o museu assim, na realidade, ele já é assim. As transformações são sempre mais lentas do que as discussões, devido às condições para a sua efetivação. Tem muita discussão, tem muita literatura, mas ainda falta realmente ter um contato com a comunidade.

O museu virtual talvez seja uma solução provisória e que talvez possa se efetivar em menos tempo, do que a utopia da comunidade no museu. Na perspectiva da arte-educação multicultural, o contato entre as culturas é a pedra de toque. O museu virtual pode proporcionar a experiência de contato com outras culturas de maneira mais fácil, evitando, por exemplo, deslocamentos e problemas com adaptações da língua.

Esse tipo de ferramenta amplia as possibilidades de experiência estética com maior autonomia individual, assim como permite sua utilização para fins educacionais. O acesso a acervos geograficamente e, às vezes, também culturalmente distantes desafiam os preconceitos e modificam o pensamento sobre o que chamamos de arte. Onde podemos encontrá-la, dentro ou fora das paredes dos museus, nas ruas, nas pessoas, na tela do computador? Além disso, é um instrumento de divulgação de alcance mundial, não só de exposições e outros eventos, mas também de tendências implícitas nas obras expostas quando escolhidas para visita virtual. (Fórum 01 – C11)

O Colaborador 11 expõe, com muita precisão, a ideia da experiência no museu virtual, explicitando as diferenças básicas entre o virtual e o presencial e alguns ganhos do visitante com esta experiência. Um ponto interessante em que ele toca é a distância cultural, que de fato é o que a educação no museu busca superar. Para que ao museu não seja atribuída a função, segundo Bourdieu (2007, p. 168), “de fortalecer o sentimento, em uns, da filiação, e, nos outros, da exclusão”, ele precisa dar ênfase à aproximação entre as culturas. É preciso que o visitante se sinta pertencente e pertencedor da cultura a que determinado objeto faz parte. Para isso, é preciso que conheça a produção histórica da arte. Nessa mesma direção, C3 fala da dificuldade do professor de História da Arte, que não é só dele, mas de todos os que ensinam arte, e percebe, na experiência de visita aos museus virtuais, a possibilidade de superação da iconografia fechada, da historiografia única.

Um professor de História da Arte, a dificuldade que ele tem [...] Por isso que eu perguntei logo “Pô! será que vai ser possível você captar uma imagem daqui, selecionar dali e fazer uma colagem delas e fazer um Power Point e tal. Porque você imagina assim, a facilidade que isso te dá, de recursos. E outra: a diversidade que você consegue dentro da sua perspectiva de professor montar uma coisa, uma pesquisa, que fuja também da coisa do feijão com arroz que já vem dado em termos de iconografia, então, você vai ter uma diversidade pra escolher dentro daquele período, onde o professor não selecionou aquela imagem ali, mas você agora pode ir lá e captar. [...] É começar a diversificar essas imagens, quer dizer, essa historiografia. Porque parece que ela é muito linear, tá entendendo? Se faz em cima desses ícones, desses mitos. (C3)

Mas voltemos a tratar das experiências na Atividade 2, pois outros aspectos da experiência estética nos museus virtuais merecem destaque. Iniciemos por destacar a afirmação de Dewey, de que o sentimento de satisfação é o que define a experiência estética. Nesse sentido, a fala de C2 sobre o “passeio”, como ele mesmo denominou e que denota a liberdade com que realizou a visita, expressa a existência de uma experiência singular.

[...] quando eu fui fazer o passeio virtual eu gostei, porque além de eu estar me imaginando lá dentro eu fiquei pensando que se tivesse um espaço desse aqui a gente poderia ter uma aula lá. Poderia utilizar o espaço. (C2)

Para Dewey (2010, p. 110), “temos uma experiência singular quando o material vivenciado faz o percurso até sua consecução. Então, e só então, ela é integrada e demarcada no fluxo geral da experiência proveniente de outras experiências”. A consecução na experiência de C2 aparece implicitamente no desejo de ter um espaço presencial, nos moldes do virtual. Esse sentimento contradiz o que muita gente pensa, de que o virtual vai atrapalhar o presencial. Pelo contrário, C2 foi estimulado a visitar o museu presencial, a partir da visita ao virtual.

As formas de interação apresentadas pelos museus interferem diretamente na experiência. Nesse sentido, faltam aos museus brasileiros interação e imagens em boa resolução. Você acessa ao Google Art Project e abre a imagem em alta resolução. Qual a função disso? Tem uma série de funções, mas, dentre elas, você vê os detalhes de luz, de cor, de relevo, que são importantes para o entendimento da produção em arte.

Outro aspecto foi ressaltado na experiência da Atividade 2. A variação nas possibilidades de busca no banco de dados do acervo do museu virtual, como busca por categoria, por nome do artista, por título, por período, permite uma maior liberdade do visitante. O deslocamento desse lugar cômodo de receber a história pronta começa com a criação desses mecanismos. Por exemplo, nas falas de C3, C6 e C9:

[...] você pega um grande período e dentro desse grande período você vai na busca, não vai pegar coisa dada, você agora vai atrás, não, eu não quero trabalhar com Picasso aqui, nesse período aqui do grande marco dele aqui e tal, olha aqui que outro pintor aqui mais interessante, vou colocar pros meus alunos aqui. Olha que interessante! Você começa a diversificar, essa pra mim é a grande vantagem dessa ferramenta, desse momento. (C3)

Aí o acervo ele é bom também, tem muita coisa, de categorias. (C6)

Em Coleções tem busca por autor ou título. (C9)

O enfoque dado à Atividade 2 objetivava trabalhar a dimensão do museu virtual como um banco de dados de informações e imagens sobre a arte, as possibilidades e (re)significações da noção de banco de dados no ciberespaço. E discutir em que medida esta dimensão interfere na experiência estética dos sujeitos.

Nesta parte do trabalho, buscamos explorar como se dá a experiência estética no museu virtual, que elementos potencializam esse processo e como os colaboradores viram estes elementos, a partir de suas experimentações.

A experiência estética é um momento único e pessoal. Alguns colaboradores afirmaram categoricamente que, para se ter uma experiência estética, seria necessário ter contato com toda a produção de um determinado artista, e não apenas algumas obras. No entanto, Dewey chama a atenção para o fato de que “a experiência ocorre continuamente, porque a interação do ser vivo com as condições ambientais está envolvida no próprio processo de viver”. (DEWEY, 2010, p. 109) Portanto, não é a produção completa quem define a experiência. A afirmativa de C3 carrega o peso da experiência como cessação, no entanto, o encerramento da experiência é a consumação, tida aqui como realização, e não como fim.

Inclusive as experiências mais recentes de mediação cultural, em museus presenciais, têm caminhado na direção contrária da afirmação de C3. As curadorias têm apresentado propostas de contato entre autores e obras diferentes e, por vezes, até díspares, para que o visitante ou fruidor possa trabalhar ao máximo as potências cognitivas, em um movimento de inter-relação, diálogo, discordância e comparação. Para Dewey (2010, p. 120), “[...] a emoção é a força motriz e consolidante. Seleciona o que é congruente e pinta com suas cores o que é escolhido, com isso conferindo uma unidade qualitativa a materiais externamente díspares e dessemelhantes.” Nesse sentido, o coração chega antes do cérebro, ou seja, ao primeiro contato com arte o visitante mobiliza a emoção e só depois a razão. Ainda, segundo Dewey (2010, p. 109), “nas situações de resistência e conflito, os aspectos e elementos do eu e do mundo implicados nessa interação modificam a experiência com emoções e ideias, de modo que emerge a intenção consciente”.

Não se pode racionalizar os processos de experiência estética ao ponto de impedir que ao fruidor seja tirado o direito de escolher, de selecionar o que lhe completa.

3.6 Educação estética em museus virtuais e propostas para o Ensino de Arte

O processo de formação inicial do professor de Arte, no Instituto Federal do Ceará, no Curso de Artes Visuais, tem duração de quatro anos, divididos em oito semestres. Esse é o tempo que o aluno em formação dispõe para adquirir todos os conhecimentos necessários ao desempenho da profissão docente. No entanto, sabemos que o professor não finaliza sua formação na graduação, nem a formação inicial se dá apenas nela. Com a intenção de oferecermos momentos de reflexão aos professores em formação e levando em consideração a ausência de abordagens que tratassem da preparação do arte-educador em relação com o museu, fato para o qual Ana Mae Barbosa já chamava a atenção desde 1979, é que planejamos e empreendemos os diálogos reflexivos, em busca das possibilidades de educação estética em museus virtuais de arte.

Decidimos utilizar o termo educação para privilegiar os processos intencionais e didáticos de condução da experiência estética. A educação estética é um processo permanente e contínuo de transformação do indivíduo que se inicia na infância e não se completa. No processo de educação estética dos sujeitos a partir dos museus, o trabalho de dois profissionais é essencial: o curador e o educador. Segundo Barbosa (1989, p. 125), eles têm o objetivo comum de “alcançar a melhor organização estética para as exposições, tornando-as, o máximo possível, acessíveis ao público”. Esta mesma assertiva serve para o museu virtual; qualidade estética e navegabilidade são os objetivos a serem alcançados com o trabalho desses dois profissionais.

Devemos considerar, no processo de educação estética, que as instituições escola e museu de arte possuem o mesmo objetivo: educar esteticamente os sujeitos. A primeira no âmbito da educação formal e a segunda de educação não-formal. A escola tem que ir ao museu em busca da produção artística e da experiência de contato com a arte. No entanto, sabemos que muitas escolas não têm acesso ao museu presencial, pela distância, pelas condições de locomoção ou pela ausência de museu na localidade. Com o advento dos museus virtuais, essa possibilidade de contato se amplia e possibilita um maior contato entre as culturas.

O professor, antes de ser professor, passou pela escola como aluno e, portanto, também deve ter passado por aulas de Arte. No entanto, o que percebemos é que poucas pessoas tiveram a oportunidade de contato com a arte

nos museus. Como o professor vai ensinar o que não aprendeu? Como ele vai proporcionar o contato com a arte se ele mesmo não teve? Detectamos, nesta pesquisa, que os professores, em formação no Curso de Artes Visuais, do IFCE, tiveram pouca experiência com museus. Alguns, por terem considerado a primeira experiência traumática, outros por falta de tempo, outros por falta de oportunidade, no entanto, alguns tiveram a sua vida preenchida com a presença do museu. Estes últimos conseguem perceber melhor a dimensão educativa do museu, como um lugar de descoberta e de construção de conhecimentos.

Se quisermos desmitificar a ideia de que o conhecimento artístico é apenas para aqueles que têm dom, temos que acreditar e apostar na necessidade da educação estética do homem, e isso deve ser feito a partir do acervo local em diálogo com o universal. Nesse sentido, educação estética é, segundo Barbosa (1998), principalmente a formação do apreciador de arte, utilizando-se do sentido de experiência estética de John Dewey como processo. Ao professor cabe conhecer estética e estar preparado para os questionamentos dos alunos, que levem ao entendimento e ao conhecimento da arte.

Como parâmetro para este processo de pesquisa-ação, baseamo-nos na Abordagem Triangular, considerando os três aspectos básicos da arte-educação, que são: o fazer, a contextualização e a leitura. Com ênfase neste último aspecto da leitura da imagem, pois a inserção em uma cultura visual requer o constante contato com a produção.

Embora os professores em formação tivessem pouco contato com museus de arte, eles pareciam carregar a consciência de que este contato é essencial ao bom desempenho de sua profissão. Vejamos a fala de C3:

Já que nós vivemos no momento da arte contemporânea, que ela se caracteriza pela informação, então, eu vejo essa necessidade dentro da minha formação de manusear essas ferramentas. Quando você precisar, você ter ali aquele acesso e saber, e fazer um estudo tipo como autodidata. Já pensou, você ter isso dentro da sua casa? Você poder passear pelos museus. Eu ficava imaginando um dia eu ter uma internet rápida pra poder ir. Mas eu penso que é de grande importância dentro do momento que a gente vive. Já pensou você trabalhar com arte e não ter acesso aos museus? E tendo toda essa ferramenta na sua mão. (C3)

A percepção de C3 sobre as mudanças na sociedade, denominada do conhecimento, que requer cada vez mais habilidade no manuseio das novas tecnologias de comunicação e informação, enfatiza o museu virtual como instrumento de formação, de estudo. Não gosto muito do termo “autodidata”, porque ele pressupõe que o sujeito aprende sem a presença do outro, e isso de fato não

acontece. Outro ponto levantado na sua fala é a consciência de que, para você trabalhar com arte, ou seja, para ser artista ou professor, é preciso que você conheça a História da Arte e os processos de aprendizagem da arte, e o museu é essencial para esta construção.

Mas como o museu educa? Quais as possibilidades de educação estética em museus virtuais? Detenhamo-nos um pouco nas discussões, ocorridas nos diálogos reflexivos e nos fóruns de discussão, no ambiente virtual de aprendizagem. Para iniciar, C7 enumera algumas formas, pelas quais o museu virtual pode promover a educação estética dos sujeitos.

[...] a princípio acredito que ele educa quando esclarece sobre as formas de arte, suas origens, sobre o caminho percorrido pelos artistas, suas vidas, os períodos sociais. Educa quando mostra as possibilidades em imagens, o universo de criatividade e da produção de arte. (FÓRUM 02 – C7)

Basicamente, C7 demonstra ser essencial à História da Arte, vista como a história dos estilos, as origens, a cronologia, a biografia e a contextualização histórico-social. No entanto, para Barbosa (2010, p. 20), a “história da arte não é linear, mas pretende contextualizar a obra de arte no tempo e explorar suas circunstâncias”. Ao invés de procurar mostrar a história dos estilos, ela propõe “mostrar que a arte não está isolada de nosso cotidiano, de nossa história pessoal”. Esta é a principal função da História da Arte na Abordagem Triangular.

Dessa maneira, o diálogo continua, e outro colaborador demonstra o seu entendimento do que seja a experiência estética e o papel da história da arte nesse processo.

É importante ressaltar que a experiência estética pode ser considerada como uma forma de sensibilização para além do Ensino de Artes, em que conhecer será também maravilhar-se, divertir-se, sentir, indagar a existência humana, interpretar diferentes papéis, arriscar hipóteses ousadas sem medo de errar, construir significados... em poucas palavras: usar os cinco sentidos para perceber-se no mundo e em sua totalidade, como sujeito da história. (FÓRUM 03 – C1)

O Colaborador 1 considera a experiência como uma forma de sensibilização que está para além do Ensino de Arte, no entanto, se considerarmos a Abordagem Triangular para o Ensino de Arte, a sensibilização ou a leitura e fruição da produção artística permite ao sujeito o maravilhamento, a diversão, a interpretação, o jogo de emoções e também sentir-se como sujeito da história. Mas C1 continua com a seguinte indagação:

Mas como sentir esta experiência? Em geral as pessoas estão acostumadas a correr para não perder o ônibus, para não chegar atrasada num compromisso, para não perder tempo... e os sentidos acabam sendo desprezados, bem como o

próprio mundo ao redor. Em função da forma como a atual sociedade está organizada – para atender os interesses capitalistas – as pessoas são programadas para pensar e não para sentir; e são estas preocupações de ordem racional, tecnológica e útil das coisas que alicerçam o trabalho, a educação e até as relações pessoais. Acredito que sim. O museu virtual expande as fronteiras e aproxima o espectador da obra de arte, com isto a experiência estética pode ser vivenciada dependendo do grau de interação que o museu lhe proporcionar. (FÓRUM 03 – C1)

O tempo que a fruição da arte exige não é o tempo que estamos acostumados a dedicar aos afazeres no mundo moderno. Falamos aqui de fruição não apenas como catarse emocional, mas como crítica de arte de alguém que teve contato com a história da arte e que construiu padrões avaliativos da arte que permitem um processo de fruição da arte também como conhecimento, pois, para Barbosa (2010, p. 43), “se a arte não é tratada como forma de conhecimento, mas como 'um grito da alma' não estamos fazendo nem educação cognitiva, nem educação emocional”.

Mas existe outro passo não tocado ainda nos diálogos que é o fazer artístico. Como os museus podem oferecer o fazer, que é essencial para a educação estética? Nesse sentido, C1 provoca o grupo, chamando-nos a atenção e convidando-nos à crítica e à criatividade na experiência nos museus virtuais de arte.

Os espaços virtuais tem pouca interatividade, notadamente os públicos. A não ser em seus espaços físicos onde os visitantes podem fazer inscrição em diversos tipos de cursos como: história da arte, desenho, pintura, escultura, gravura, etc. Quanto ao "fazer" como processo pedagógico a resposta está na educação formal. Acredito muito na abordagem triangular, onde a tríade contextualizar, fazer e fruir são fundamentais para a compreensão da educação estética. (FÓRUM 03 – C1)

Referindo-se aos museus brasileiros, campo de experiência para nossos diálogos reflexivos, C1 aponta a impossibilidade do fazer artístico, com as ferramentas disponibilizadas pelos museus virtuais de arte brasileiros. O que nos levou a refletir sobre a questão. A ideia do fazer na Abordagem Triangular é “[...] poder ensinar história da arte através do trabalho de atelier e dar ao fazer artístico parâmetros históricos privilegiando, em ambos os casos, a leitura da obra de arte, imprescindível tanto para o artista, como para o teórico ou o historiador da arte” (BARBOSA, 1989, p. 129). Para ela, “enquanto a modernidade concebia a arte como 'expressão', a pós-modernidade remete à 'construção do objeto' e sua 'concepção inteligível', como elementos definidores da arte” (BARBOSA, 1989, p. 129).

De fato, os museus brasileiros não têm ofertado mecanismos *online* que possibilitem o fazer artístico como parte do processo cognitivo de educação estética.

Os materiais didáticos, os jogos e as possibilidades de seleção de imagens dão subsídio ao professor para a realização do fazer em sala de aula, mas não vislumbramos a possibilidade do fazer artístico no museu virtual. Pode-se pensar a utilização de *softwares* de edição de imagens para este fim, mas não se trata de uma ferramenta do museu.

Durante todo o processo de pesquisa-ação, a reflexão sobre a profissão docente surgia e, com ela, as possibilidades de utilização dos museus virtuais no Ensino de Arte. E não podemos deixar de lado a informação de Bourdieu (2007) de que a família e a escola são as grandes responsáveis pelo contato do sujeito com a arte.

Nesse sentido, C1 afirma que “[...] essas pessoas são forjadas na escola. Se você tivesse tido aula de arte com professor formado em arte na sua escola, você teria mais tempo pra ir pro museu, teria mais tempo pra ir pra exposição.” (C1) De fato, o que nos é apresentado na escola definirá, em grande parte, o que representa a arte para nós. Não estamos falando apenas da apresentação ao campo da arte, mas de mediação, de um processo intencional de educação estética. Durante os nossos diálogos, a presença de um mediador era sempre proclamada, e a representação era geralmente de um professor. Os elementos constitutivos da plataforma virtual do museu, na maioria das vezes, não representavam formas de mediação entre obra e visitante. Mas sempre tida como essencial, a mediação foi apontada em suas outras formas.

A mediação é fundamental, seja através de um conteúdo material que está na imagem, no áudio, em um bom texto.. ou até de um professor.. é fundamental. (FÓRUM 03 – C2)

A educação estética, como processo mediado e intencional, é a solução apontada por teóricos como Bourdieu (2007, p. 93) para as desigualdades de acesso à cultura:

[...] os visitantes orientam sua escolha para os pintores mais célebres e mais consagrados pela escola com uma frequência tanto maior quanto menor é seu nível de instrução; pelo contrário, os visitantes mais cultos, residentes nas grandes cidades, são os únicos a citar pintores modernos que têm menos possibilidades de encontrar lugar no ensino.

Nessa direção, C2 aponta mais um aspecto dessa estrutura social discriminatória, que pode ser ainda mais acentuada pelo caráter elitista, que vem embutido na forma como a arte nos é apresentada ou mediada.

[...] eu acho que tem embutido em nosso pensamento, em nossa estrutura, que é a questão de classe social, de que se você for pro museu você é elite, então, não

pode uma pessoa de classe social menor ir no museu porque vai ficar muito misturado, vai tirar esse caráter elitista. (C2)

E é exatamente esse pensamento que a educação estética, com abordagem multicultural, pretende extinguir ou atenuar, trazendo a ideia de que todos têm direito ao acesso às artes, direito de construir um repertório que lhe permita ir em busca de sua identidade e de sua presença na história. Nesse sentido, é preciso entender que:

[...] a educação estética prioriza também a imaginação, a capacitação para o jogo, o amplo espectro da estética do cotidiano que considera o design, a arquitetura, o artesanato, a música popular, a comunicação audiovisual e a arte de rua, assim como todos os estilos de sociabilidade, ou seja, algo bem além do estreito marco da educação formal. Desse modo, ela coloca-se atendendo à esperança mundial de que a educação para o século 21 (Delors, 1996) não se limite à escola, sendo um movimento popular que englobe a educação não-formal, oferecendo possibilidades de educação permanente para todas as idades, abolindo as barreiras de acesso às universidades e promovendo uma ética educacional que faça da pessoa um agente do seu próprio desenvolvimento cultural. (ORMEZZANO, 2007, p. 26)

A educação estética, em museus virtuais de arte, segue nessa direção, solicitando do sujeito uma postura de autonomia e promovendo a abertura das instituições de educação não-formal para somar à educação do sujeito. No entanto, há ainda muito a melhorar. C4 aponta algumas das dificuldades que encontrou durante o seu percurso pelos museus virtuais de arte brasileiros.

Acredito que hoje, com as ferramentas de pesquisa [...] e a quantidade de dados que existem na rede à nossa disposição, a imagem virtual tenha se tornado de certa forma banal (essa é, na verdade, uma relação minha com a imagem virtual, que acredito não ser unicamente minha). Para mim é difícil parar diante da tela do computador para fazer algo "desinteressadamente", a não ser atividades que prendam minha atenção, interativas; do contrário, tudo tem que ser muito rápido, a resposta tem que ser imediata (usamos atalhos, digitamos rapidamente, os navegadores trabalham cada vez mais pela rapidez no seu uso, simplificação). Vejo que "a experiência estética como uma atitude não utilitária, desinteressada" é possível sim, e para potencializar esse aspecto o museu tem que oferecer ao usuário meios agradáveis para visita, uma interação que faça o visitante permanecer por algum tempo, tem que ser agradável. Isto se for um museu destinado ao público em geral, porque se o público fosse de profissionais da arte, talvez o museu pudesse dispensar certos cuidados com a interação, porque o interesse partiria do pesquisador. Como poderia ser vivenciado isso? Vou dar minha opinião a respeito, a partir das minhas poucas experiências neste minicurso com museus virtuais: acredito que o design do site deve ser profissional e sem links quebrados (os pequenos erros nos trazem repulsa ao site); os links de acesso devem estar dispostos de forma lógica, e para isso as seções, imagens, ícones, textos devem ser muito bem pensados; poderia ter a opção de áudio, de acordo com o tipo de visita (um áudio para cada interesse - público especializado, jovem estudante, apreciador de arte; essas são só sugestões pensadas agora); talvez alguma opção de personalização na visita, como mudar a cor de fundo, escolher música; acredito que o museu que também existir fisicamente deve alimentar um site-catálogo e, se quiser ter um museu virtual, o fazer à parte, num outro domínio. (FÓRUM 03 – C4)

Pelo menos cinco dificuldades são apontadas por C4 com relação aos museus virtuais e suas possibilidades de educação estética: a banalização da imagem, ou seja, qualquer objeto pode se transformar em imagem; a necessidade de formas de interação com a obra; o tempo de resposta às ações do visitante no museu deve ser rápido; a melhoria da lógica (organização) das informações deve ser melhorada; e a construção de um museu de fato virtual, em outro domínio, que não represente uma reprodução do museu presencial. Com relação à primeira dificuldade, não concordamos por acreditarmos que as imagens devem estar de fato acessíveis e que as informações sobre elas é que não podem ser banais.

Se pensarmos em levar os museus virtuais para a sala de aula ou para os laboratórios de informática da escola, outras variáveis devem ser pensadas. Por exemplo, a estrutura. Se a sala de aula oferece uma conexão com a Internet de boa qualidade. Se você vai fazer o *tour virtual*, por exemplo, e não tiver uma boa conexão, certamente você inviabilizará uma experiência estética de qualidade.

No terceiro encontro do curso, propusemos uma atividade, que consistia em duas tarefas: 1) Você deverá escolher um museu virtual brasileiro e elaborar um plano de visitação a este museu. Você deverá assumir o papel do setor educativo do museu. Não se esqueça de pensar a visitação como um processo de educação estética. O seu plano deverá conter: objetivos, justificativa, percurso e atividades. Os objetivos devem dizer o que o visitante deverá adquirir com a visitação. A justificativa deve conter uma breve explicação das suas escolhas. O percurso e as atividades poderão ser descritos em forma de mapa ou esquema. Não se esqueça de que é uma visita ao museu virtual, e não ao museu físico. 2) Elabore um plano de aula para aplicação no Ensino de Arte na escola, utilizando os museus virtuais de arte brasileiros. O plano deverá conter: objetivos, conteúdos, ano de aplicação (série), tempo estimado para aplicação, materiais necessários e desenvolvimento das atividades.

Explicamos que as duas tarefas poderiam ter ligação uma com a outra, que poderiam ser feitas a partir de um mesmo museu ou o plano poderia ser utilizado como atividade na aula a ser planejada.

Muitas dificuldades emergiram quando sugerimos esta atividade. A maioria dos alunos ainda não havia passado pelas disciplinas de formação didática, portanto, tiveram dificuldades com a elaboração do plano de aula. Tivemos,

inclusive, que modificar um pouco o plano do curso para deixar um espaço de construção dos planos nos encontros presenciais. Nesse momento, dialogamos sobre os elementos do plano de aula, como objetivos, metodologia, materiais, conteúdos, avaliação e alguns conceitos do campo da didática, principalmente, sobre ensino e aprendizagem. Portanto, o curso também proporcionou uma formação em didática geral, que é parte essencial da formação docente.

Dessa atividade, surgiram dúvidas também sobre a construção do plano de visita, que consistia na construção de um percurso de visita ao museu virtual, justificando as escolhas, tendo como parâmetros as aprendizagens dos visitantes que deveriam ser integradas com a experiência. Na resolução desta tarefa, as duas principais dificuldades foram: deslocar-se da representação de museu presencial para planejar a atividade a partir de um museu virtual; e entender que o percurso no museu virtual é, na verdade, a soma de ações que o visitante vivenciará no museu virtual, por exemplo, *tour virtual*, histórico do museu, visita ao acervo e utilização dos jogos. Durante a resolução dessa atividade, discutimos um pouco sobre curadoria, entendendo-a como um processo de escolhas que deve proporcionar, na perspectiva da educação estética, possibilidades de escolha pelo visitante.

Por fim, no último encontro, construímos diálogo reflexivo sobre esta experiência e perguntamos sobre a possibilidade de educação estética em museus virtuais de arte.

As propostas elaboradas ficaram centradas na história da arte, com ênfase na vida e obra de um determinado artista e na produção de objetos, utilizando a referência da produção explorada na visita.

A percepção sobre os museus virtuais se modificou, com a modificação do olhar. Ao assumir a função de professor, de alguém que está responsável pela educação do outro, os detalhes passam a ser vistos, e características percebidas anteriormente são ressignificadas. E isto representa também um processo de reflexão sobre a profissão docente.

Eu acho que nessa construção eu pude também observar detalhes, que eu não havia visto no primeiro momento no Museu Virtual do Portinari, que às vezes a gente dá uma visita meio que breve e não absorve todos esses recursos, então para mim, além de focar na pessoa que iria visitar, eu foquei em mim mesmo. (C8)

Surgiram reflexões também sobre a Abordagem Triangular. Os planos de aula utilizaram-se da Abordagem Triangular, mas apareceram dúvidas sobre a

ordem entre o fazer, contextualizar e ler. Ao que explicamos que a proposta é aberta e que o professor deve observar apenas para o fato de que o seu uso deve viabilizar a consecução dos objetivos de aula.

Enfim, as reflexões culminaram com o questionamento: é possível a educação estética em museus virtuais de arte? Um dos colaboradores respondeu da seguinte forma:

Acho que é possível. O museu virtual de artes você tá lidando com imagens, então eu acho que o que você pode trabalhar com a imagem ali ao vivo, você pode trabalhar ali no computador. Você não vai ter as mesmas... a totalidade de você estar ali presente, de frente com a obra, não vai trabalhar tudo, mas é possível trabalhar até um certo grau, né? Porque o que você trabalhar ali na imagem ao vivo, você pode trabalhar na imagem do computador. (C6)

O Colaborador 6 afirmou que é possível a educação estética em museus virtuais de arte e demonstrou ter apreendido a importância da leitura da imagem para a educação estética, no entanto, demonstrou ainda o receio da substituição do real pelo virtual, afirmando que a totalidade do objeto só pode ser apreendida na presença física dele.

Outro colaborador, C8, afirmou que a educação estética não é só a leitura da imagem e a construção do repertório, mas é também a democratização, o acesso à cultura para a construção de uma identidade brasileira e conhecimento histórico:

Democratizar o acesso da arte, porque antes as obras de Portinari só tinha, como o C1 colocou, nas galerias privadas, particulares, noventa e cinco por cento da população não tinha acesso a essas obras, ou seja, o acesso à cultura. E não vai ser somente a questão da imagem em si, mas sim, de conhecer um pouco da história, da importância dessa obra pra construção da identidade brasileira, os movimentos que foram da parte social, meio ambiente, então acho que é possível, sim, com o museu virtual construir esse processo educativo. (C8)

Outro aspecto que, na opinião dos colaboradores, possibilita uma educação estética nos museus virtuais de arte são os processos interativos disponibilizados. Ele aponta o Projeto Portinari como o que mais se aproxima dessa perspectiva.

Desde que tenha elementos de interatividade e usabilidade que a gente citou, porque eu creio que aquele espaço virtual do Instituto Brennand só tem uma ferramenta pra conhecer o espaço físico do museu, o resto é totalmente uma página de... um site só de informações, como se fosse uma página de revista eletrônica, não virtual, eletrônica, você passa a ter endereço, preço de ingresso, os horários de abertura, quando tá fechado, isso aí todos fazem. Agora quanto a uma formação estética acho que pode sim. Um exemplo disso é o Projeto Portinari [...] (C1)

Podemos apontar, portanto, a partir das intervenções dos colaboradores, que é possível a educação estética nos museus virtuais de arte brasileiros. E,

inclusive, afirmar que há perspectivas de avanço e de utilização destes na formação e prática dos professores de arte.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegamos ao final desta trajetória, que nos atraiu e, às vezes, afastou-nos, que nos alimentou e, por vezes, exauriu-nos, que nos fez e nos refez a cada instante de estudo e reflexão. Pesquisar é um desafio encantador. A descoberta nos faz renascer, enxergar outros caminhos, ensina-nos a ver nas entrelinhas, a interligar conhecimentos que pareciam distantes. Finalizar um trabalho que representa tantos aprendizados e tantas mudanças é uma vitória, mas, ao mesmo tempo, fica o sentimento de despedida. Mas vamos às considerações finais.

As discussões que trouxemos neste trabalho de pesquisa articularam conhecimentos de três áreas distintas: Educação, Arte e Tecnologias, com o intuito de elaborar reflexões, em colaboração com professores em formação inicial do Curso de Licenciatura em Artes Visuais, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará – IFCE, especificamente, sobre suas experiências com museus virtuais de arte.

Antes do início das incursões nessa temática, os museus significavam, para nós, um lugar, onde se encontram expostos exemplares raros de determinados bens sociais. Não imaginávamos os museus como espaços de educação não-formal. Pensávamos, sim, que se pode aprender com o que está lá guardado, mas não supúnhamos uma intencionalidade, um projeto pedagógico que direcionasse a ação dessas instituições.

Os diálogos e as reflexões tiveram por objetivo responder quais as possibilidades de educação estética em museus virtuais. No processo reflexivo, exploramos inicialmente as experiências de vida dos colaboradores com os museus presenciais e detectamos a precariedade de discussões sobre educação estética no Curso de Artes Visuais do IFCE e a pouca experiência dos colaboradores com os museus presenciais.

Tendo em vista os objetivos propostos, iniciemos a discussão dos aspectos conclusivos, referentes aos achados da pesquisa. Tomando como ponto de vista a democratização da educação estética, os museus virtuais destacam-se como possibilidade de acesso à arte, realizado a partir de diferentes lugares, com variado acervo, o que consideramos potencialmente um lugar de formação para professores com pouco acesso ao museu presencial. Os diálogos demonstraram que o acesso a

museus virtuais não substitui a visita a museus presenciais nem as obras virtuais substituem as presenciais. A luz, a curadoria, a mediação, todos estes elementos se modificam da presencialidade para a virtualidade.

Na fala dos colaboradores sobre suas experiências em museus presenciais, no geral, observou-se um sentimento de incompletude, principalmente, pela falta de elementos mediadores, de um profissional ou da própria curadoria. A falta de mediação é outro elemento que aparece causa de sentimentos de insatisfação e, até mesmo, de repulsa ao espaço museológico.

Este fato remete à concepção de museu como algo fechado manifesta nas falas dos colaboradores. Para eles, a ausência de elementos lúdicos e atrativos, bem como a ideia de museu apenas como lugar de guardar objetos antigos colaboram para a ideia de museu como espaço fechado. Os colaboradores sugeriram a abertura dos museus ao diálogo com a comunidade na qual estão localizados e à preservação também do patrimônio imaterial, além de apontarem a necessidade do lúdico na mediação, para que as pessoas visitem o museu com o mesmo sentimento que vão ao cinema ou ao teatro, como momento de lazer, de diversão, de “encantamento”.

Apontaram também outro fator que interfere diretamente na qualidade estética da experiência: o tempo, corroborando com a ideia de Ana Mae Barbosa. O mundo contemporâneo tem exigido do ser humano cada vez mais tempo para o trabalho, para as obrigações impostas pelo capitalismo. Com isso, temos nos esquecido do tempo da arte. O tempo da arte é diferente do tempo do trabalho. A arte exige de quem frui uma pausa, um distanciamento da realidade imediata, permitindo-se uma viagem no universo daquela obra. Apontaram que a falta de tempo, às vezes, impede-os de irem ao museu.

Outro achado interessante foi detectar na fala dos colaboradores que o professor que os levou com maior frequência ao museu foi o professor de História, e não o de Arte. E é impressionante como a memória das experiências no museu, mediadas pela presença do professor, ficam marcadas na trajetória dos sujeitos. É preciso frisar que a relação entre escola e museu é importante para a formação do sujeito.

Podemos concluir, a partir da exploração das experiências dos colaboradores com o museu presencial, que, quanto mais experiências no museu de arte, maiores as possibilidades de continuar buscando a arte, de continuar

vivenciando o mundo da arte, conseqüentemente, maiores as possibilidades de atingir os últimos níveis de desenvolvimento estético, que estão relacionados com a capacidade de estabelecer juízo crítico a respeito de eventos e objetos artísticos. Alguns colaboradores afirmaram que por terem ido muito ao museu não conseguem parar de buscar a arte, até nas cenas do cotidiano. A este processo de busca, Martins e Picosque (2012) dão o nome de *ativação cultural*.

Apesar da pouca experiência de visitaç o aos museus presenciais da maioria dos colaboradores, eles demonstraram ter consci ncia da necessidade de contatos mais frequentes com museus para a sua forma  o inicial e continuada.

Considerando que os di logos reflexivos, dentro da pesquisa, aconteceram a partir das experi ncias dos colaboradores com os museus virtuais de arte, uma caracter stica importante para o entendimento da educa  o est tica em museus virtuais emergiu da fala dos colaboradores: a necessidade de referenciar-se nos elementos do museu presencial para vivenciar e descrever a experi ncia no museu virtual. Grande parte das falas e escritos nos f runs e e-portf lio est  permeada por este aspecto. Apesar da afirma  o sempre presente de que as duas experi ncias s o diferentes, fez-se refer ncia ao museu presencial.

Este fator interfere sobremaneira na concep  o de museu virtual. Detectamos que, nos museus virtuais de arte brasileiros, ainda predomina uma concep  o de museu virtual como uma reprodu  o do museu presencial.

Uma das colaboradoras levantou essa d vida e, ao mesmo tempo, encontrou na leitura que hav amos sugerido do texto de Rosali Henriques, sobre museus virtuais e cibermuseus, os esclarecimentos necess rios   supera  o de suas d vidas. O processo formativo na pesquisa-a  o foi se dando assim, no confronto da experi ncia com a teoria  amos percebendo a passagem para outro entendimento.

Emergiu das falas tamb m uma diferencia  o entre o tempo de frui  o da arte no museu presencial e no museu virtual. Alguns colaboradores afirmaram que a presen a de ferramentas interativas proporcionou um maior tempo dentro do museu virtual, principalmente o acesso ao acervo de forma n o linear e   qualidade das imagens. No entanto, no primeiro momento, ficou a desconfian a em rela  o   possibilidade da educa  o est tica nos museus virtuais de arte.

Analisando o contexto s cio-econ mico no qual se inserem os museus virtuais, percebe-se que um dos motivos pelos quais os museus brasileiros ainda

encontram-se limitados na aplicação das tecnologias de informação e comunicação pode estar relacionado a questões de custo, a dificuldades técnicas e à falta de profissionais qualificados para a arquitetura de *software*.

Os diálogos refletem a dificuldade de conceituação e de entendimento do que seja um museu virtual. Para alguns colaboradores os museus virtuais brasileiros representam apenas uma espécie de catálogo disponibilizado na Internet, para outros são um lugar diferente do museu presencial, pois oferecem outras formas de interação. No entanto, para as duas opiniões, há um traço em comum: esta nova forma de apresentação da produção artística proporciona um contato significativo com a arte.

Outro aspecto a ressaltar é o espaço dedicado ao setor educativo. Este setor no museu presencial é responsável por pensar as ações educativas da instituição. As experiências dos colaboradores, com os museus virtuais, relatadas por meio dos diálogos, descrevem este setor como uma simples transplantação do presencial para o virtual. Em geral, apresentam apenas informações e materiais do setor educativo dos museus presenciais, oferecendo poucas possibilidades para a educação estética.

Também ficou evidenciada a resistência dos colaboradores ao uso do ambiente virtual de aprendizagem, talvez pela falta de experiência no manuseio de tecnologias e com a aprendizagem a distância.

Em relação aos aspectos relacionados com a disponibilização de acervos e o uso de tecnologias para a mediação nos museus virtuais de arte brasileiros, detectou-se, por meio da pesquisa para a constituição do banco de dados e no diálogo com os colaboradores, que: não detectamos, até o final desta pesquisa, produção de obra de arte digital disponibilizada em museus virtuais de arte brasileiros. Outro aspecto a ser considerado é o tamanho da fonte dos textos que pode dificultar a leitura das informações; a qualidade do *design* da página inicial; a falha em alguns *links*, como os que apontam para jogos; as formas de acesso às imagens, na transição entre elas; o tamanho das imagens; a narração que pode ser ativada durante o *tour virtual*; e *links* que levam para outros museus. Estes últimos foram apontados pelos colaboradores como fatores positivos.

Durante os diálogos, surgiram inúmeras inquietações e dilemas, que sabíamos que não seriam consenso, tais como o que é um museu virtual e o que é uma experiência estética. Alguns colaboradores, no início dos diálogos, não

achavam possível uma experiência estética a partir de imagens da Internet, outro dizia que a experiência só acontece no contato com o conjunto da obra de determinado artista, outro afirmava que a experiência só se concluía com a produção de um objeto artístico pelo educando, outros acenavam com visões diferentes de uma experiência estética como um momento único e singular que poderia acontecer em qualquer lugar e em qualquer momento.

Outra característica a ser ressaltada é o fato de que o olhar se modifica de acordo com o papel (professor, pesquisador, artista etc.) que se assume no contato com a arte. Estes papéis podem ser assumidos em momentos diferentes ou concomitantemente.

Na realização da atividade de pesquisa, em busca do acervo de um determinado artista, alguns colaboradores realizaram a pesquisa em museus virtuais internacionais. Nossa reflexão sobre essa escolha está relacionada com uma visão de História da Arte que ainda perdura entre artistas, alunos e professores no Brasil, que tem por base os textos de livros de História da Arte produzidos na Europa e utilizados em nossa formação em arte. Este foi o principal motivo para a escolha dos museus de arte brasileiros para esta pesquisa.

Buscamos, na trajetória da pesquisa-ação, explorar como se dá a experiência estética no museu virtual, que elementos potencializam esse processo e como os colaboradores viram estes elementos, a partir de suas experimentações. E ficou claro que não se pode racionalizar os processos de experiencição estética ao ponto de impedir que ao fruidor seja tirado o direito de escolher, de selecionar o que lhe completa.

A fala de um dos colaboradores fez referência a certa impossibilidade do fazer *artístico* na experiência com os museus virtuais de arte brasileiros. De fato, esses museus não possuem mecanismos *online* que possibilitem este tipo de atividade, como parte do processo cognitivo de educação estética. O que eles possuem são materiais didáticos, jogos e as possibilidades de seleção de imagens, que dão subsídio ao professor para a realização da atividade do fazer artístico com materiais expressivos tradicionais, tais como papel e tinta.

As reflexões apontam para a necessidade de suprir as dificuldades elencadas nos diálogos, como a necessidade de ampliação das formas de interação com a obra; o tempo de resposta às ações do visitante; a lógica (organização) das informações; e a construção de um museu de fato virtual, que não seja apenas uma

reprodução do presencial.

Os diálogos indicam que existem possibilidades de educação estética, elas foram experimentadas e estão presentes nas falas dos colaboradores, porém, também, indicam a necessidade de políticas educacionais que possibilitem o acesso do museu virtual de arte nas salas de aula, da Educação Básica, para que sejam ampliadas as possibilidades de educação estética, e, com isso, possamos construir uma educação para a formação e emancipação humana.

REFERÊNCIAS

- ALARCÃO, Isabel. **Professores reflexivos em uma escola reflexiva**. São Paulo: Cortez, 2011.
- BAHIA, Ana Beatriz. **Jogando arte na web: educação em museus virtuais**. Florianópolis, 2008. 400 p. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC. Florianópolis, 2008.
- BARBIER, René. **A pesquisa-ação**. Tradução de Lucie Didio. Brasília: Liber Livro Editora, 2007.
- BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos. **Arte-educação no Brasil**. São Paulo; Perspectiva, 2010a.
- BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte: anos 1980 e novos tempos**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010b.
- BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Arte-educação: leitura no subsolo**. São Paulo: Cortez, 2011.
- BARBOSA, Ana Mae. **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2008.
- BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da. (Org.). **A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010c.
- BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão (Org.). **Arte/educação como mediação cultural e social**. São Paulo: Editora UNESP, 2009.
- BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos utópicos**. Belo Horizonte: C/Arte, 1998.
- BARBOSA, Ana Mae. Arte-educação em um museu de arte. In: **Revista USP**. Junho, Julho e Agosto, 1989. p. 125-132.
- BIASOLI, Carmen Lúcia Abadie. **A formação do professor de arte: do ensaio... à encenação**. Campinas: Papirus, 1999.
- BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação Qualitativa em Educação: uma**

introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994.

BOURDIEU, Pierre. **O amor pela arte**: os museus de arte na Europa e o seu público. 2. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo; Porto Alegre: Zouk, 2007.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. 1996. Disponível em: www.camara.gov.br. Acesso em 15-10-2012.

_____. Conselho Nacional de Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Artes Visuais**. Parecer CNE/CES nº 280/2007. Disponível em: www.mec.gov.br. Acesso em 15-10-2012.

_____. Presidência da República. **Estatuto de Museus**. Lei Nº 11.904, de 14 de janeiro de 2009. 2009. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/>. Acesso em 27-08-2013.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: arte**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BURKE, Peter. **Uma história social do conhecimento**: de Gutemberg a Diderot. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CAUQUELIN, Anne. **Teorias da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CINTRÃO, Rejane. As montagens de exposições de arte: dos Salões de Paris ao MoMA. In: RAMOS, Alexandre Dias. **Sobre o ofício do curador**. Porto Alegre: Zouk, 2010. p. 15-41.

COSTA, Fábio José Rodrigues. Das utopias à realidade: é possível uma didática específica para a formação inicial do professor de artes visuais? In: BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da (Org). **A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010. p. 125-140

_____. **Formação de arte-educadores e estética do cotidiano**: saberes produzidos na pesquisa colaborativa. Fortaleza: EdUECE, 2010.

CUNHA, Susana Rangel Vieira da. Questionamentos de uma professora de arte sobre o Ensino de Arte na contemporaneidade. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Orgs.). **Cultura das imagens: desafios para a arte e para a**

educação. Santa Maria: Editora da UFSM, 2012. p. 99-123.

DE VARINE-BOHAN, Hughes. **A Experiência Internacional**. Notas de Aula, 12-8-74, São Paulo, FAUUSP/ IPHAN, s. d.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DUARTE Jr., João-Francisco. **Por que arte-educação?** Campinas: Papirus, 1991.

FREIRE, Paulo. **Ação cultural para a liberdade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

FREIRE, Paulo. **Professora Sim, Tia Não: cartas a quem ousa ensinar**. São Paulo: Olho D'agua, 2006.

FUSARI, Maria Felisminda de Rezende; FERRAZ, Maria Heloísa Corrêa de Toledo. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Cortez, 2010.

GIANNETTI, Claudia. **Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

GROSSMANN, Martin. **Museu de arte hoje**. 2005. Disponível em: <http://forumpermanente.tangrama.com.br/painel/artigos/o_museu_hoje> Acesso em: 29-abr-2013.

HENRIQUES, Rosali. **Museus Virtuais e Cibermuseus: a internet e os museus**. 2004. Disponível em: <http://www.museudapessoa.net/oquee/oquee_biblioteca.shtml> Acessado em: 14-06-2012.

IBIAPINA, Ivana Maria Lopes de Melo. **Pesquisa colaborativa: investigação, formação e produção de conhecimentos**. Brasília: Líber Livro Editora, 2008.

JAEGER, Werner Wilhelm. **Paidéia: a formação do homem grego**. Tradução Artur M. Parreira. 4ª ed. - São Paulo: Martins Fontes, 2001.

LARA FILHO, Durval de. **Museu: de espelho do mundo a espaço relacional**. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação). 2006. 139p. Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação. Universidade de São Paulo (USP). São Paulo, 2006.

LEITE, Maria Isabel. Museus de arte: espaços de educação e cultura. In: LEITE,

Maria Isabel; OSTETTO, Luciana Esmeralda (Orgs.). **Museu, educação e cultura: encontros de crianças e professores com a arte**. Campinas: Papirus, 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

LIMA, José Maximiano Arruda Ximenes de. Incisão e matriz numérica: experimentos híbridos no Ensino de Arte com base em tecnologias contemporâneas no Curso de Licenciatura em Artes Visuais do Instituto Federal do Ceará. In: **Anais do XXI Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas**. Rio de Janeiro, 2012. p. 1580-1590.

_____. **Ensino de Artes Visuais na modalidade a distância: contribuições dos objetos de aprendizagem de artes visuais no processo de ensino/aprendizagem**. Belo Horizonte, 2013. 184 p. Tese (Doutorado em Artes). Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG . Belo Horizonte, 2013.

LÓPEZ QUINTÁS, Alfonso. **Estética**. Tradução de Jaime A. Clasen. Petrópolis: Vozes, 1992.

MAY, Rollo. **A Coragem de Criar**. Tradução Aulyde Soares Rodrigues. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1975.

MARTINS, Mirian Celeste; PICOSQUE, Gisa. **Mediação cultural para professores andarilhos na cultura**. São Paulo: Intermeios, 2012.

MIR, Carmen Lidón Beltrán. Educação como mediação em centros de arte contemporânea. In: BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão (Org.). **Arte/educação como mediação cultural e social**. São Paulo: Editora UNESP, 2009. p. 85-102

ORMEZZANO, Graciela. Debate sobre abordagens e perspectivas da educação estética. In: INEP, Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Em Aberto**. v. 21, n. 77, jun-2007. Brasília: O Instituto, 2007. p. 15-38

OTT, R. W. Ensinando crítica nos museus. In: BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Arte-educação: leitura no subsolo**. São Paulo: Cortez Editora, 2011.

PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. Fruir, contextualizar e experimentar como possível estratégia básica para investigação e possibilidade de diversidade no ensino de Arte: o contemporâneo de vinte anos. In: BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da (Org.). **A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010. p. 211-228

PORTELLA, Adriana. Aprendizagem da arte e o museu virtual do Projeto Portinari. In: BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Inquietações e mudanças no ensino de arte**. São Paulo: Cortez Editora, 2008. p. 123-137.

ROCHA, Vera Lourdes Pestan de. Formação de professores – perspectiva de abordagem. In: BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da (Org.). **A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010. p. 248-258

ROSSI, Maria Helena Wagner. A compreensão do desenvolvimento estético. In: PILLAR, Analice Dutra (Org.). **A educação do olhar no ensino das artes**. 6. ed. Porto Alegre: Mediação, 2011. p. 19-29

SALES, José Álbio Moreira de. Visitação a espaços culturais e o ensino de arte: experiências de professores do ensino superior de Fortaleza. In: NASCIMENTO, Aristonildo Chagas Araújo; MOURÃO, Arminda Rachel Botelho (Org.). **Educação, culturas e diversidades**. Manaus: Edua, 2011. v. 2. p. 89-106.

SANTAELLA, Lucia. **Leitura de imagens**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2012.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. 12 ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 8. ed. São Paulo, Cortez, 1998.

APÊNDICE

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Sr(a) _____ foi selecionado(a) e está sendo convidado(a) para participar da pesquisa intitulada: **EDUCAÇÃO ESTÉTICA EM MUSEUS VIRTUAIS DE ARTES VISUAIS: possibilidades de formação para alunos do Curso de Artes Visuais do IFCE**, que tem como objetivo geral investigar junto a alunos do Curso de Artes Visuais do IFCE, que educação estética é possível em museus virtuais de artes visuais, disponibilizados na Internet em domínios brasileiros (.br). Este é um estudo baseado em uma abordagem qualitativa, utilizando como método de diálogos reflexivos, com aporte na pesquisa-ação.

Suas respostas serão tratadas de forma anônima e confidencial, isto é, em nenhum momento será divulgado o seu nome em qualquer fase da pesquisa. Quando for necessário exemplificar determinada situação, sua privacidade será assegurada uma vez que seu nome será substituído de forma aleatória.

Sua participação é voluntária, isto é, a qualquer momento você pode recusar-se a responder qualquer pergunta ou desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com o pesquisador.

Sua participação nesta pesquisa consistirá em participar dos diálogos e demais atividades a serem realizadas durante o Curso PROCESSOS DE EDUCAÇÃO ESTÉTICA EM MUSEUS VIRTUAIS DE ARTES VISUAIS E SUAS APLICAÇÕES NO ENSINO DE ARTE. Os encontros serão presenciais e as demais atividades a distância.

O Sr (a) não terá nenhum custo ou quaisquer compensações financeiras. Os dados obtidos de sua participação poderão ajudar na reflexão sobre os processos de educação estética nos museus virtuais de arte.

Este documento está elaborado em duas vias, sendo uma cópia para o participante e outra para o pesquisador. Você poderá entrar em contato com o pesquisador, através do e-mail gardner.arrais@gmail.com, pelo telefone (85)8822.3448, na pessoa de Gardner de Andrade Arrais.

Fortaleza, 15 de julho de 2013.

Gardner de Andrade Arrais
Pesquisador
Cel: (85) 8822.3448
e-mail: gardner.arrais@gmail.com

Declaro estar ciente do inteiro teor deste TERMO DE CONSENTIMENTO e estou de acordo em participar da pesquisa proposta, sabendo que dele poderei desistir a qualquer momento, sem sofrer qualquer punição ou constrangimento.

Informante: _____
(assinatura)