



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE MUSEOLOGIA
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ANA PAULA MEURA

**Webmuseus e o Ensino de Arte:
Possibilidades a partir do Museu Casa de Portinari**

**Florianópolis
2022**

ANA PAULA MEURA

**Webmuseus e o Ensino de Arte:
Possibilidades a partir do Museu Casa de Portinari**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Museologia, como parte dos requisitos
necessários à obtenção do título de Museóloga.

Orientadora: Renata Cardozo Padilha

Florianópolis
2022

Dedico este Trabalho de Conclusão de Curso àqueles que me ensinaram a dar valor às coisas simples da vida, a valorizar o amor e a fazer o bem; àqueles que demonstraram com exemplos a valorizar o estudo e o trabalho. À minha mãe, Edineia, ao meu pai, José, às minhas avós, Olivia (in memoriam) e Ezenir, ao meu avô, Augusto (in memoriam).

A elas e eles, toda minha admiração e gratidão.

Agradecimentos

Esta pesquisa finalizada apenas se tornou possível diante da rede de apoio e incentivo, pessoas importantes que fizeram parte desse processo e ajudaram a concluir mais essa etapa acadêmica.

Ao meu pai, José, e à minha mãe, Edineia, pela formação que me deram, por sempre acreditarem no meu potencial e por todo incentivo e carinho em mais esse projeto.

Ao meu companheiro de vida, Victor, pelo apoio incondicional e pela presença em todos os momentos, incentivando, apoiando, contribuindo, segurando a mão quando necessário com tanto carinho e dedicação, tornando esse caminho mais leve.

Sem vocês, não chegaria até aqui.

A toda minha família: avó, tias, primas e primos, pelas conversas, momentos de leveza e carinho em mais essa jornada. Às amigas e amigos pelas palavras de carinho e incentivo, pela força em tantos momentos desse processo. Ao colega e amigo Eugenio pela parceria sempre em tantos projetos, sonhos e partilhas na museologia.

Ao Museu Victor Meirelles, ao Rafael e a professora Thainá pela confiança e paciência durante o estágio obrigatório em Museologia que oportunizou uma experiência única em um museu de arte, ampliando meus conhecimentos através de uma orientação baseada no diálogo e na reflexão de questões tão importantes para o campo da museologia, que trouxeram ideias e enriqueceram essa pesquisa mesmo que indiretamente.

A Renata, professora e orientadora, que me acompanhou desde o início incentivando e orientando de forma leve essa pesquisa desde as primeiras ideias na disciplina Museus e as Tecnologias da Informação, muito obrigada.

A todas as professoras e todos os professores do curso de museologia (Museólogos/as, Historiadores/as, Antropólogos/as, Arqueólogo, Biogeógrafo, Sociólogo, Filósofo) pelo carinho que dedicam a sua profissão e se esforçam para formar profissionais mais conscientes em um mundo que precisa tanto de pessoas do bem.

*A paisagem onde a gente brincou a primeira vez e
a gente com quem a gente conversou a primeira
vez não sai mais da gente, e eu quando voltar vou
ver se consigo fazer a minha terra.*

(Portinari, Paris, 1929)

Resumo

Esta pesquisa propõe-se analisar a aproximação do ensino formal e do ensino não formal através das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Como premissa, apresentam-se as dificuldades de sair da escola e acessar museus e espaços culturais na contemporaneidade com crianças e adolescentes. Ao longo da pesquisa foi explorado o papel dos museus na sociedade e a inserção das TICs em suas ações, dando destaque para os webmuseus. Além disso, apontaram-se reflexões sobre o ensino de arte atual, considerando a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as possibilidades de aproximação do currículo escolar com as ações no meio virtual proporcionadas pelos museus de arte. Fez-se isso através do estudo e da análise das ações realizadas pelo Museu Casa de Portinari, museu escolhido por ser Portinari um artista referenciado no ensino de arte em livros didáticos e planejamentos. Como resultado foram avaliadas oito ações virtuais do Museu Casa de Portinari por estarem de acordo com a justificativa e a metodologia desta pesquisa. A análise foi feita por categorias elaboradas com base nas autoras Frieda Marti e Andréa Costa (2020) e Rute Muchacho (2005).

Palavras-chave: Mediação cultural. Arte. Educação. Museus. Tecnologia da Informação e Comunicação.

Abstract

This research proposes to analyse the approximation of formal and non-formal education through Information and Communication Technologies (ICTs). Firstly, the difficulties of taking students to museums and cultural spaces in contemporary times are presented. Throughout the research, the role of museums and the insertion of ICTs in their actions was explored, highlighting webmuseums. In addition, reflections on current art teaching were pointed out, considering the Base Nacional Comum Curricular (BNCC) and the possibility of bringing the school curriculum closer to the actions in the virtual environment provided by art museums. This was done through the study and analysis of the actions carried out by the Casa de Portinari Museum, since the artist Portinari is referenced in textbooks and planning at art teaching. As a result, eight activities in the virtual environment promoted by the Casa de Portinari Museum were analyzed, as they were in accordance with the justification and methodology of this research. The analysis was carried out by categories based on the authors Frieda Marti and Andréa Costa (2020) and Rute Muchacho (2005).

Keywords: Cultural Mediation. Art. Education. Museums. Information and Communication Technology.

Lista de ilustrações

Figura 1 – Página da lista de murais e amostra da localização dos murais em Florianópolis	29
Figura 2 – Páginas 56 e 57 do livro didático do 2º ano	45
Figura 3 – Página 17 do livro didático do 9º ano	46
Figura 4 – Fachada do Museu Casa de Portinari	47
Figura 5 – São Jorge e o Dragão, 1943	48
Figura 6 – Cândido Portinari	49
Figura 7 – Café, 1935	50
Figura 8 – Descobrimento, 1941	51
Figura 9 – Guerra e Paz, 1952-1956	52
Figura 10 – Menu do site do Museu Casa de Portinari	54
Figura 11 – Tour Virtual: Cozinha da casa de Portinari	55
Figura 12 – Amostra das diferentes abordagens expostas na plataforma <i>Google Art and Culture</i>	58

Lista de tabelas

Tabela 1 – Museu Victor Meirelles: ações no meio virtual	26
Tabela 2 – Museu Lasar Segall: ações no meio virtual	27
Tabela 3 – Museu Frida Kahlo: ações no meio virtual	28
Tabela 4 – Habilidades dos Anos Iniciais e dos Anos Finais presentes na BNCC	41
Tabela 5 – Processo de elaboração das categorias de análise das ações no meio virtual .	62
Tabela 6 – Análise das ações no meio virtual do Museu Casa de Portinari	64
Tabela 7 – BNCC e ações no meio virtual: possibilidades para os Anos Iniciais e para os Anos Finais	67

Sumário

1	Introdução	10
1.1	Justificativa	11
1.2	Objetivos	13
1.2.1	Objetivo Geral	13
1.2.2	Objetivos Específicos	13
1.3	Metodologia	13
2	Museus e as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs)	15
2.1	Contexto histórico dos museus até as virtualidades	15
2.2	Webmuseu	21
2.3	Museus de Arte: contexto e ações no meio virtual	22
3	Ensino Formal e Ensino não Formal: possibilidades de aproximação no campo da Arte	30
3.1	Ensino não Formal em Arte Educação	32
3.1.1	Mediação Cultural no meio virtual e os públicos	33
3.1.2	Público escolar e a mediação cultural	36
3.2	Ensino Formal de Arte: BNCC e possibilidades de aproximação com os museus	38
4	Possibilidades de Ação Cultural e Educativa no meio virtual	43
4.1	O caso do Museu Casa de Portinari	46
4.2	Análise das ações no meio virtual: relevâncias para o ensino de Arte	59
4.3	Possibilidades de ações para aproximação efetiva do ensino formal e do ensino não formal no meio virtual a partir das Habilidades da BNCC	66
5	Conclusão	72
	Referências	76

1 Introdução

Considera-se que o avanço dos diferentes recursos tecnológicos, aproximando o público escolar dos museus através das TICs, é potencialmente positivo nos planejamentos de ações para sala de aula. Diante disso, desenvolve-se uma análise sobre as ações culturais e educativas do Museu Casa de Portinari, artista brasileiro referenciado nos planejamentos de arte, a fim de propor e desenvolver ações que visam essa aproximação entre o ensino formal e não formal através do meio virtual.

Diante desse contexto, o interesse foi o desenvolvimento de uma pesquisa voltada à investigação sobre as ações propostas pelos museus no meio virtual, enfatizando a possibilidade de aproximação do público escolar impossibilitado de visitar presencialmente a instituição. Impossibilitado em diferentes sentidos, pensando no período de pandemia de Covid-19 e também em questões que já inquietava professores/as de arte e escolas anteriormente como: distância, burocracia, segurança de professores/as e alunos/as, organização da escola para uma saída de campo, custos, entre outras. Pensando os museus como lugares de encontros e experiências, como oportunizar isso em situações em que a visita presencial é inviável?

Parte-se da hipótese que a distância entre muitas escolas e museus é grande e toda a logística de deslocamento para visitas a espaços museais torna-se, em alguns casos, inviável. Diante disso, percebe-se que as TICs oportunizam alternativas que possibilitam uma experiência estética, um momento de fruição a diferentes espaços sem sair de fato da escola. Ainda assim, tem-se consciência de que o contato presencial e toda a dinâmica de visita no espaço museal não pode ser substituída pelo virtual. Conforme a autora a seguir,

A frequência em museus, galerias, exposições não pode ser substituída por imagens, CD-ROM ou qualquer outra tecnologia. Nada pode substituir as relações estabelecidas pelo olhar capaz de ver proporções, texturas, etc. Sempre nos encantaremos com as formas e cores construídas nas penumbras e que são roubadas nas reproduções, ou no ato de girar em torno da obra para captar toda sua tridimensionalidade. (MARTINS, 2012b, p. 28)

Ou seja, são apenas propostas diferentes que visam minimizar a distância entre escolas e museus e ampliar a interação e a troca entre museu e a comunidade escolar. Diante disso, busca-se compreender de que forma positiva essa aproximação pode ocorrer.

Para desenvolver essa pesquisa foram necessárias leituras e análises importantes sobre conceitos relacionados às ações culturais e educativas em museus, às TICs e ao ensino de arte. Desse modo, este trabalho estrutura-se da seguinte forma.

Neste primeiro capítulo, explora-se toda a metodologia utilizada na construção da pesquisa, os objetivos traçados e as propostas de reflexão que seguem nos próximos capítulos. Para isso, Marconi e Lakatos (2003) foram fundamentais para lembrar detalhes do processo de pesquisa e para delimitar o assunto que pode torna-se amplo e complexo, o que não cabe para este momento.

O capítulo dois retoma aspectos básicos dos museus e sua trajetória até os dias atuais em que a tecnologia se faz presente nas instituições e na relação dessas com seus públicos.

Diante disso, apresenta mudanças significativas nas ações culturais e educativas analisando essas questões presentes em algumas instituições e definindo webmuseus como uma alternativa utilizada pelos museus.

Já o capítulo três trata especificamente do ensino não formal e do ensino formal (FRONZAMARTINS, 2006), apontando possibilidades de aproximação através da mediação cultural (MARTINS, 2012) refletindo sobre a relação do público com os museus. Ressalta um breve histórico do ensino formal através de mudanças significativas na legislação e forma de compreensão dessa área do conhecimento pela comunidade escolar. Além disso, apresenta a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento normativo para o desenvolvimento dos currículos escolares dos municípios do Brasil, e um recorte desse documento apontando em que partes dentro do currículo a aproximação entre o ensino formal e o não formal pode ocorrer de forma significativa. Neste capítulo, Mirian Celeste Martins, Gisa Picosque (2012) são autoras fundamentais na construção das reflexões juntamente com documentos oficiais como a Lei de Diretrizes e Bases (LDB), os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e a BNCC.

O capítulo quatro aprofunda as análises sobre as possibilidades de aproximação entre museu e escola, com foco na avaliação das ações culturais e educativas do Museu Casa de Portinari a partir de categorias criadas com base em Marti e Costa (2020) e Muchacho (2005). Desenvolve-se, por fim, a apresentação de um conjunto de possibilidades de ações com base nas análises do Museu Casa de Portinari e nos recortes feitos da BNCC.

1.1 Justificativa

Cursar Museologia nunca foi uma primeira opção. A relação com o ensino teve presença na trajetória de vida ao ser catequista e professora de pintura em tecido e tela. Com isso, a primeira graduação, Licenciatura em Artes Visuais, realizada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), contou com um estágio nos diferentes setores da Fundação Vera Chaves Barcellos (FVCB), instituição voltada para a arte contemporânea.

Como graduanda em Museologia, na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), e atualmente atuando como professora de arte na Rede Municipal de Ensino de Palhoça, as duas formações sempre se complementam nesse percurso. Nessa nova pesquisa sobre as possíveis relações entre o ensino formal e o ensino não formal de arte, ampliam-se as reflexões agora voltadas para as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs).

Reafirma-se a importância que o ensino não formal tem em relação ao ensino formal de arte, pois reflexões sobre essa relação foram feitas anteriormente no Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Artes Visuais ao desenvolver a pesquisa intitulada “Relação entre o ensino formal e o ensino não formal: reflexões sobre o Projeto Educativo da Fundação Vera Chaves Barcellos”¹.

Desde a graduação em Licenciatura em Artes Visuais, a aproximação com aspectos da

¹ Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/36796>.

museologia através dos museus de arte e o ensino regular de arte nas escolas se fez presente ao participar e contribuir no desenvolvimento de formações continuadas para professores/as, mediar diferentes grupos em exposições, atuar como professora de arte em escola e, também, tendo contato com obras e artistas, o que enriquecia significativamente os planejamentos e as propostas que eram feitas aos/às alunos/as.

Por estar em contato com obras, artistas, ações culturais e educativas, documentação e gestão de acervo artístico de arte contemporânea ao desenvolver o trabalho na FVCB, sentiu-se a necessidade de aprofundar os conhecimentos e práticas relacionadas a acervos. Decidiu-se, então, realizar o curso de graduação em museologia, principalmente por questões técnicas relacionadas à documentação e conservação preventiva que já faziam parte da rotina de trabalho no acervo da FVCB. Mas a arte esteve presente em todo esse percurso, no desejo de aproximar as duas áreas de conhecimento, buscando sempre a melhoria do ensino da arte em relação com a formação continuada e a possibilidades diversas de fruição para professores/as e das ações e propostas para alunos/as. Também, considerou-se a ampliação dos públicos dos museus ao fazer conhecer suas ações através do ensino formal tanto na escola quanto em saídas de estudos.

Aliado a isso e dez anos depois, surge essa nova pesquisa, que busca de fato aliar as duas áreas de conhecimento, aprofundando essa relação entre o ensino formal e o não formal buscando perceber as mudanças principalmente relacionadas aos avanços tecnológicos e a novas possibilidades propostas pelo meio virtual quanto em relação às mudanças nessa relação entre os públicos e os museus causadas pela aceleração da utilização dos recursos digitais devido a pandemia de COVID-19.

A relevância da proposta se insere no desenvolvimento e melhoria do ensino formal de arte através da apropriação e uso de novas estratégias de mediação e fruição da arte presente em museus. Acredita-se ser significativo para a formação em museologia, pois reflete sobre a aproximação entre o ensino formal e o ensino não formal através de vivências em espaços em que a visitação presencial seria difícil ou inviável, proporcionando o contato com a arte, considerando a interação do público em ações no meio virtual.

Justifica-se que o uso das TICs pode vir a contribuir e ampliar a aproximação dos públicos às ações dos museus oportunizando a criação de percursos pessoais mesmo que não presente fisicamente, experienciando os objetos e as narrativas de uma forma apenas diferente mas também significativa. Para o ensino de arte, a aproximação com o ensino não formal continua sendo relevante para o público escolar como já mencionado anteriormente. Com o novo currículo proposto pela BNCC, que abre possibilidades de desenvolvimento desses encontros entre escola e museu de forma mais efetiva, instigando professores/as a pesquisa e a construção de planejamentos com foco na memória, no patrimônio e aliado às TICs, essas análises contribuem para pensar esse novo momento do ensino da arte e as novas relações que podem ser estabelecidas com o ensino não formal.

Aponta-se como significativa também a escolha do Museu Casa de Portinari por ser uma instituição que investiu no ambiente virtual, oferecendo visita virtual ao museu, exposições

virtuais e outras ações também mediadas nesse meio. Além disso, o museu foi escolhido neste momento por Cândido Portinari ser um artista brasileiro que aparece em planejamentos de arte e, também, nos livros didáticos em diferentes níveis de ensino, com foco em variadas discussões proporcionando o desenvolvimento de ações, atividades e experiências tanto para as crianças quanto para os adolescentes. Tendo em vista que a coleção de obras de Portinari não se encontra toda em Brodowski, cidade do Estado de São Paulo em que está o museu, tem-se a possibilidade ainda de conhecer, através de visitas virtuais, outros museus e espaços onde essas obras estejam tanto no Brasil quanto no exterior.

1.2 Objetivos

Desenvolvem-se abaixo o objetivo geral e os objetivos específicos que norteiam todo o desenvolvimento da pesquisa.

1.2.1 Objetivo Geral

Analisar a aproximação do ensino formal e do ensino não formal de arte a partir das ações culturais e educativas virtuais do Museu Casa de Portinari.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Compreender museus, webmuseus e visitas virtuais por meio da mediação cultural e das TICs para os diferentes públicos.
- Demonstrar, a partir das habilidades presentes na BNCC, as possibilidades de aproximação do ensino formal e do ensino não formal.
- Identificar a forma de atuação do Museu Casa de Portinari e as ações desenvolvidas no meio virtual.
- Propor possibilidades de ações de aproximação do ensino não formal através de visitas e ações culturais e educativas propostas por museus de arte no meio virtual considerando a análise feita no Museu Casa de Portinari.

1.3 Metodologia

Tendo consciência da importância dos museus de arte e do patrimônio artístico e cultural para o ensino de arte nas escolas, busca-se promover uma reflexão sobre a aproximação entre o ensino formal e o ensino não formal através do meio virtual, na tentativa de solucionar o problema exposto em relação às dificuldades de acesso físico aos museus devido a diversos fatores que serão apresentados. Para isso, com base em Popper Popper (1977 apud MARCONI;

LAKATOS, 2003, p. 97), ao mencionar que “Não há experiência passiva. Não existe outra forma de percepção que não seja no contexto de interesses e expectativas, e, portanto, de regularidades e leis. Todo aprendizado é uma modificação de algum conhecimento anterior.”, constrói-se uma reflexão acerca de temas de interesses e inquietações pessoais relacionados a primeira graduação em Licenciatura em Artes Visuais, o trabalho desenvolvido na FVCB ao lidar com o acervo artístico de arte contemporânea, a atuação atual como professora de arte e graduanda em museologia.

Para isso, desenvolve-se essa pesquisa qualitativa (MARCONI; LAKATOS, 2003) através de pesquisa bibliográfica e documental ao analisar diretamente materiais já publicados como livros, livros didáticos, artigos, sites e plataformas, material em vídeos e áudios (*podcasts*); levantando dados relacionados ao objeto de estudo, o Museu Casa de Portinari, e demais termos relacionados a área da Museologia e do ensino de arte estabelecendo conexões entre o ensino formal e o ensino não formal. Com foco no Museu Casa de Portinari, faz-se o levantamento da situação atual e a atuação no meio virtual reconhecendo as estratégias e as relações estabelecidas com o público escolar. Tendo como base as análises e a pesquisa bibliográfica e documental, elabora-se uma proposta de possibilidades de ações que possam vir a contribuir para a ampliação do ensino da arte inserido na atualidade como um dos caminhos de desenvolvimento das ações das professoras e dos professores em sala de aula.

Tendo como público alvo, o público escolar, mais especificamente, professores/as de arte e alunos/as da educação básica (1º ao 9º anos), analisaram-se as ações no meio virtual do Museu Casa de Portinari e a sua relevância para o ensino de arte. Fez-se isso através de instrumento de análise criado pela autora com base em Marti e Costa (2020), Muchacho (2005) e a Brasil. MEC (2018).

Propõem-se, contudo, a atuação da autora da pesquisa em todo o processo e etapas também como participante levando em consideração a experiência pessoal como professora de arte e graduanda em museologia na busca por aproximar as duas áreas de forma cada vez mais efetiva em suas ações futuras.

2 Museus e as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs)

Neste capítulo será apresentado um breve contexto histórico dos museus, chegando às discussões atuais sobre a utilização das TICs pelas instituições. Destaca-se nessa sessão o webmuseu como uma possibilidade de recurso de aproximação dos diferentes públicos com o museu através das TICs e os possíveis desdobramentos a partir de reflexões sobre os museus de arte e ações no meio virtual.

2.1 Contexto histórico dos museus até as virtualidades

Para Desvallées e Mairesse (2013, p. 64),

O termo “museu” tanto pode designar a instituição quanto o estabelecimento, ou o lugar geralmente concebido para realizar a seleção, o estudo e a apresentação de testemunhos materiais e imateriais do Homem e do seu meio. A forma e as funções do museu variaram sensivelmente ao longo dos séculos. Seu conteúdo diversificou-se, tanto quanto a sua missão, seu modo de funcionamento ou sua administração.

Traçar uma pesquisa sobre museus, sobretudo em relação com o uso das TICs por essas instituições, é antes de tudo, debruçar no estudo de diferentes contextos, cheio de incertezas e fragilidades e que envolvem diversas questões para a construção de uma ciência. Marlene Suano (1986) e Letícia Julião (2006) apresentam um panorama histórico dos museus e a consolidação da museologia como campo de conhecimento, caracterizado por singularidades de espaços plurais, onde se manifestam diferentes fenômenos sociais e culturais.

Julião (2006, p. 20) destaca que é

[...] de conhecimento corrente que a palavra museu origina-se na Grécia antiga. Mouseion denominava o templo das nove musas, ligadas a diferentes ramos das artes e das ciências, filhas de Zeus com Mnemosine, divindade da memória. Esses templos não se destinavam a reunir coleções para a fruição dos homens; eram locais reservados à contemplação e aos estudos científicos, literários e artísticos. A noção contemporânea de museu, embora esteja associada à arte, ciência e memória, como na antigüidade, adquiriu novos significados ao longo da história.

Suano (1986) afirma em que as coleções de coisas curiosas e pitorescas na Idade Média, já eram vistas como tesouros e de grande força política, onde principalmente a igreja passa a ser a grande receptora de doações e preceptora do poder político, usando tais tesouros para troca e para pactos de acordos firmando alianças com o estado. A partir dos séculos XV e XVI, surgem as coleções principescas, novas formas de coleções, principalmente no campo da arte, na esfera da pintura, escultura e arquitetura, surge um novo símbolo de poder econômico entre as famílias que serviram para medir a rivalidade entre elas. Para Julião (2006, p. 20) essas coleções passaram a ser “enriquecidas, ao longo dos séculos XV e XVI, de objetos e obras de arte da antigüidade, de tesouros e curiosidades provenientes da América e da Ásia e da produção de artistas da época, financiados pelas famílias nobres.”.

Destacam-se também nessa época, coleções que caracterizaram-se por ser um amontoado de obras raras e de objetos de caráter peculiar, são os gabinetes de curiosidades e também coleções científicas (JULIÃO, 2006). Segundo Julião (2006, p. 20), com o passar do tempo

[...] tais coleções se especializaram. Passaram a ser organizadas a partir de critérios que obedeciam a uma ordem atribuída à natureza, acompanhando os progressos das concepções científicas nos séculos XVII e XVIII. Abandonavam, assim, a função exclusiva de saciar a mera curiosidade, voltando-se para a pesquisa e a ciência pragmática e utilitária.

Aos poucos, as coleções começaram a se tornar acessíveis aos públicos, traçando o surgimento dos primeiros antiquários, destacando a do papa Pio VI que, em 1471, organizou as coleções do papado para serem vistas pelo público, mesmo que ainda esse grupo fosse seletivo. A contrarreforma, posteriormente por volta do século XVI, também apresenta uma nova forma de pensamento e o papel da cultura na sociedade cristã, onde se solidifica a instituição museu e sua função social, local em que pudesse se expor elementos que documentam o passado e o presente (SUANO, 1986).

De acordo com Suano (1986), o surgimento dos primeiros museus na Inglaterra, como o Ashmolean Museum, de Oxford (1683), ainda eram bem restritos quanto a seleção de convidados, sendo os principais públicos visitantes desse período a alta elite governante. Com o passar dos anos, até o fim do século XVII, catalisam-se novas formas de pensar e as transformações na sociedade permitem aberturas de pensamento e museus também surgem nesse cenário como a Galeria da Apolo e o Louvre em Paris que permitem uma maior abertura para artistas e estudantes. A seleção do público era vista como uma forma preventiva de controle na segurança das coleções em uma época em que grande parcela da população não era alfabetizada e poderia desencadear uma série de fatores agravantes como roubos.

Nesse sentido vale ressaltar que, independente do público a que os primeiros espaços museais e as primeiras exposições eram abertos, o caráter educativo sempre esteve presente. Ainda que fechado para um público mais diverso e abrangente, com foco em intelectuais e artistas, ao se abrir o espaço para contemplar, ver, analisar objetos diversos e obras de arte, o compartilhamento de experiências e conhecimentos estava presente.

A Revolução Francesa (1789) permitiu à burguesia uma nova série de conquistas no movimento social e a novos precedentes, como o acesso do público às instituições com a justificativa de ser necessário educar a nação francesa. Julião (2006, p. 21) destaca que

Para preservar a totalidade e diversidade de um patrimônio nacionalizado, no contexto da Revolução, foram desenvolvidos métodos para proceder ao seu inventário e gestão. Também foram concebidas formas de compatibilizar esses bens “recuperados pela Nação” com as demandas de seus novos usuários, ou seja, o povo, o que, às vezes, implicava atribuir-lhes novas funções. No caso dos bens móveis, estes deveriam ser transferidos para depósitos abertos ao público, denominados, a partir de então, de museus. A intenção era instruir a nação, difundir o civismo e a história, instalando museus em todo o território francês, pretensão que não se efetivou, à exceção do Louvre que, aberto em 1793, reuniu importante acervo artístico

Durante esse período surgem novas instituições para atender uma grande demanda social. Suano destaca que em época semelhante, nos Estados Unidos, as instituições surgem em formato distinto, sendo que no norte americano as instituições já nascem com caráter institucional voltado ao público e com finalidade comercial, sendo possível o acesso mediante a pagamento de um ingresso. Os museus americanos se destacavam principalmente pela inovação do campo, através

da construção de “dioramas”, criando artificialmente um ambiente por meio de cenografia e uma atmosfera realista e uma experiência sensorial imersiva, destacando-se principalmente nas especificidades das temáticas (SUANO, 1986).

No Brasil, por exemplo, surgem os primeiros museus como a Academia Imperial de Belas Artes e o Museu Nacional do Rio de Janeiro seguindo os moldes europeus. A maioria dos museus no território brasileiro surgem posteriormente nas décadas de 1930 e 1940 destacando a formação da “identidade nacional” por medidas políticas oficiais, sendo em sua maioria mantidos pelo poder público. Para Julião (2006, p. 21)

O surgimento das primeiras instituições museológicas no Brasil também data do século XIX. Entre as iniciativas culturais de D. João VI está a criação, em 1818, do Museu Real, atual Museu Nacional, cujo acervo inicial se compunha de uma pequena coleção de história natural doada pelo monarca. [...] Na segunda metade do oitocentos, foram criados os museus do Exército (1864), da Marinha (1868), o Paranaense (1876), do Instituto Histórico e Geográfico da Bahia (1894), destacando-se, nesse cenário, dois museus etnográficos: o Paraense Emílio Goeldi, constituído em 1866, por iniciativa de uma instituição privada, transferido para o Estado em 1871 e reinaugurado em 1891, e o Paulista, conhecido como Museu do Ipiranga, surgido em 1894.

A Revolução Industrial na Europa no século XIX despertou bruscas transformações sociais. A produção industrial em escala e o advento tecnológico contemplam um novo momento histórico. O surgimento das “grandes exposições internacionais” como foi em 1851 em Londres, destacou diversas áreas científicas, incluindo departamentos que discutiam questões sobre políticas de educação.

O museu nesse episódio é visto como um grande e possível parceiro no processo educacional, possibilitando a oportunidade de afastar a imagem de grandes edificações inibidoras. As exposições industriais despertariam o interesse do público em suas diversas facetas e classes, e os museus passariam a ser vistos não apenas por suas exposições contemplativas, mas como locais críticos e construtivos (SUANO, 1986).

Para Julião (2006, p. 22), no século XIX, “firmaram-se dois modelos de museus no mundo: aqueles alicerçados na história e cultura nacional, de caráter celebrativo, como o Louvre, e os que surgiram como resultado do movimento científico, voltados para a pré-história, a arqueologia e a etnologia, a exemplo do Museu Britânico.” A explosão científica e a nuance dos estudos das mais distintas áreas do saber, proporcionou aos museus serem os locais da “guarda do conhecimento” e dos fragmentos dessa herança, alimentando outros estudos científicos e a educação nas mais distintas esferas e especialidades, o museu não mais como depósito de coisas antigas, e sim local promovedor do conhecimento. Na segunda metade do século XIX o museu também passa a ser crítico e busca refletir as realidades sociais e despertar um novo sentimento da consciência nacional. A equipe interna das instituições também passam por um processo de especialização e a criação de normativas técnicas no tratamento das coleções para um melhor atendimento público e para que esse mesmo público fosse capaz de se “auto-educar” a partir das ferramentas que lhe fossem oferecidas (SUANO, 1986).

Enfatizam-se as transformações que ocorrem ao longo do século XX, destacando os principais marcos no campo museológico, o surgimento das Associações, Comitês e do recém

criado ICOM (International Council of Museums), e as literaturas e publicações especializadas da área de conhecimento museu para embasamento teórico científico e normativas técnicas para o profissional do campo. No fim da segunda metade do século XX também surgem os cursos especializados para a formação do profissional de museus, tanto na Europa quanto nos Estados Unidos (SUANO, 1986).

As novas discussões e a efervescência das produções científicas que se referem ao eixo museu e comunidade e os assuntos que são pertinentes a questão de públicos, cultura, educação e lazer, frutificaram em novas formas de análises quantitativa e qualitativa que foram úteis no estudo de públicos de museus, período em que o museu já podia complementar na educação junto às instituições escolares. Nos museus também destacam-se categorias as quais respondem a necessidades e realidades sociais distintas, destacando sobretudo a eficácia da cada tipologia e a potencialidade educativa. Segundo consta no (INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS, 2018)

Os museus deixam de ser espaços passivos de acúmulos de objetos para assumirem um papel importante na interpretação da cultura, da memória e na educação dos indivíduos, no fortalecimento da cidadania, no respeito à diversidade cultural e no incremento da qualidade de vida na contemporaneidade.

Segundo Cury (2014), o museu é um lugar de produção de conhecimentos e reflexões, sendo visto como um espaço de aprendizado e um agente de práticas de mudanças sociais que atinge seus diferentes públicos a partir do momento em que abre lugar de fala e de escuta para esses públicos. Tais questões apontam para mudanças significativas no campo, alterando a relação que as instituições têm em interagir com os públicos. Museus são espaços com possibilidades de encontros e experiências.

Para além dessa problemática citada acima, retoma-se a questão do acesso aos bens culturais de forma mais significativa e para grande número de pessoas.

Da modernidade ao mundo contemporâneo, os museus são reconhecidos por seu poder de produzir metamorfoses de significados e funções, por sua aptidão para a adaptação aos condicionamentos históricos e sociais e por sua vocação para a mediação cultural. Eles resultam de gestos criadores que unem o simbólico e o material, que unem o sensível e o inteligível. Por isso mesmo, cabe-lhes bem a metáfora da ponte lançada entre tempos, espaços, indivíduos, grupos sociais e culturas diferentes; ponte que se constrói com imagens e que tem no imaginário um lugar de destaque. (NASCIMENTO; CHAGAS, 2008 apud PINTO, 2012, p. 82)

Concorda-se, como exposto acima, quando os autores se referem a adaptação dos museus aos processos históricos que rondam as sociedades. São necessárias novas formas de pensar narrativas (comunicação através das exposições) e os próprios acervos (através das políticas de aquisição e descarte) diante de uma sociedade tão plural que merece ter visibilidade e representatividade. Além disso, o acesso aos museus também cresce com o (re)pensar novas e melhores práticas para chegar aos públicos. Nos últimos anos, com pesquisas e discussões surgindo nos próprios museus para alcançar um público maior e mais diverso e que não está apenas presente fisicamente na instituição; e nos cursos de graduação e pós graduação (como é possível perceber em algumas referências dessa pesquisa que são de unividades); o meio virtual

através de diferentes recursos digitais apresenta novas formas de acesso e interação.

Para Carvalho (2006), desde a década de 1980 ocorreram importantes transformações sociais relacionadas a questões das TICs e essas transformações afetam diretamente os museus. Com a chegada da internet, as informações são difundidas em uma velocidade antes não conhecida, chegando mais rápido aos mais diversos usuários, diversificando o público que tem acesso aos bens culturais através dos museus. Ainda segundo Carvalho (2006), os museus passam a ter visitantes virtuais, potenciais visitantes presenciais a depender da comunicação estabelecida com esse público.

Pensa-se com Serafim e Padilha (2020, p. 112) que o museu

[...] enquanto instituição que reflete a sociedade deve buscar se adequar às novas demandas sociais que as tecnologias apresentam. Nessas instituições, as TICs são utilizadas de diferentes maneiras, como em plataformas e bases de dados que auxiliam na documentação museológica dos acervos, propiciando rapidez e eficiência na recuperação de informação, como também estão presentes nas ações de comunicação museológica, principalmente em exposições. Dentre os usos possíveis, destaca-se a criação de exposições em que a informação é mediada a partir da tecnologia e que buscam a ampliação da interatividade com os públicos, tanto em seu espaço físico, como nos espaços virtuais.

Concorda-se com as autoras, vem se tornando emergente a adequação das instituições a demandas de uma sociedade cada vez mais diversa e que deve ser representada pelo museu. Ao ter acesso aos mais variados conteúdos disponibilizados pelos museus, os diferentes públicos ampliam suas possibilidades de aprendizado, interação e conhecimento, reconhecendo o outro e a si próprio de maneira mais significativa e respeitosa. Ainda refletindo com Serafim e Padilha (2021, p. 119), as autoras mencionam que a cibercultura

[...] pode ser compreendida enquanto a relação de mediação realizada pelas TICs entre o homem e o seu espaço, o que produz novas práticas culturais e modificam as esferas científica, política, social e econômica da sociedade. Quanto à esfera cultural, essas práticas possibilitaram também novos processos de construção e apropriação do patrimônio, estimulando a criação de novas categorias para sua compreensão, como patrimônio digital, museus virtuais, objeto museológico digital e, em especial, exposições virtuais.

Dessa forma, o maior alcance das ações dos museus sejam elas de documentação e/ou comunicação, entre outras, influencia diretamente sua relação com um público mais diverso e até mesmo com outras instituições. Para Castells (2011, p. 16), “Museus são repositórios de temporalidade. Eles constituem uma tradição acumulada ou uma projeção na direção do futuro“, nesse sentido a temporalidade exposta através das ações dos museus devem refletir e representar a sociedade a qual está inserido. O museu extrapola seus próprios muros, chegando a lugares que antes não era possível, oportunizando novas vivências por parte do público e trocas de experiências.

Percebe-se, ao se aprofundar em diferentes autores/as que,

A abordagem clássica de expor mudou e o uso da tecnologia digital e virtual, tão presente no cotidiano dos nativos digitais, ganhou o espaço da interatividade do acervo e seu visitante. Abandonando um mobiliário esteticamente duro com descrições especializadas, uma iluminação escura sobre o objeto musealizado e um painel laudatório com

um texto muitas vezes incompreensível, agora o museu se volta para a possibilidade de interatividade com o visitante. (VIANA; ROCHA, 2019, p. 1-2)

Os acervos, as exposições e os espaços diversos dos museus passam a proporcionar experiências sensoriais, interativas e informativas de forma mais dinâmica com o objeto. Isso é possível através da inserção dos diferentes recursos disponíveis através das TICs. Os novos usuários e os que já tinham a visita e os contatos com o museu passam a aprender e utilizar novas formas de acessar a informação. Para Castells (2011, p. 9), [...] vemos uma sociedade em rede, uma sociedade de hipercomunicação emergindo [...]. Confirma-se essa questão com Viana e Rocha (2019, p. 15), quando as autoras mencionam que

A enorme popularidade e rápida penetração de smartphones e tablets têm transformado a forma como os indivíduos globalizados se comunicam. Estão permanentemente conectados e podem acessar serviços de voz e dados, conteúdo da Internet e multimídia, em qualquer lugar e em qualquer tempo. A sociedade global vive e se comunica em um mundo móvel em rápida expansão, com sistemas cada vez mais dinâmicos que tornam disponíveis novos conteúdos a todo tempo, mudando a forma de envolvimento com a Internet.

Atualmente alguns termos mencionados são a noção de museu virtual e webmuseu. Para Castells (2011, p. 8), “Museus virtuais são mais que comuns, e a articulação entre o real e o virtual, o físico e o simbólico está cada vez mais desenvolvendo novos híbridos culturais que geram a renovação da comunicação cultural no mundo, utilizando novas formas de tecnologia e informação e comunicação.”. O museu virtual da sociedade atual hiperconectada e que requer conteúdo no “espaço” em que utiliza. Sendo assim, os museus vem se adequando, aos poucos, para contemplar as demandas da sociedade.

Os webmuseus, por sua vez, segundo Ferreira e Rocha (2018, p. 5873), “[...] é por vezes empregado para classificar as interfaces comunicacionais de processos museológicos realizados no contexto institucional dos museus físicos, mas que são difundidas via Web.”. Dessa forma, os museus não deixam de existir fisicamente, mas mantêm uma extensão na Web proporcionando aos usuários ampliar e potencializar suas experiências vivenciadas no presencial, iniciar uma pesquisa ou conhecer a instituição quando não se tem a oportunidade de visitar fisicamente.

Carvalho (2008, p. 84), afirma que a “existência simultânea de museus físicos e eletrônicos constitui uma marca deste século no âmbito cultural contemporâneo”. Essa colocação deixa claro que as novas práticas dos museus em relação à utilização das TICs vem a contribuir para aproximação entre o público e a instituição. Para Muchacho (s/d, p. 581), “A utilização das TIC para a criação desta nova realidade museológica integra o conceito de interactividade no percurso museológico e possibilita ao visitante várias alternativas de fruição. Ao poder escolher e interagir tem uma experiência própria do espaço museológico.”.

Para Ferreira e Rocha (2018), muitos são os termos e terminologias relacionados aos processos museológicos atuais. Dentre destaca-se o webmuseu, mencionado anteriormente, para dar continuidade a pesquisa como sendo a terminologia mais adequada para analisar o objeto de estudo.

2.2 Webmuseu

Segundo Serafim (2021, p. 16),

O museu, enquanto instituição que reflete a sociedade, deve buscar se adequar às novas demandas sociais que as tecnologias apresentam. Nessas instituições, as TICs são utilizadas de diferentes maneiras, como em plataformas e bases de dados que auxiliam na documentação museológica dos acervos, propiciando rapidez e eficiência na recuperação de informação, como também estão presentes nas ações de comunicação museológica, principalmente em exposições.

Desta forma, afirma-se que, com a chegada da internet e os avanços proporcionados pelas TICs, o acesso à informação vem-se tornando, aos poucos, acessível a diferentes públicos em contextos distintos possibilitando novas formas de interação, reflexão, navegação e acesso aos objetos (VIANA; ROCHA, 2019, p. 8).

Destaca-se o termo webmuseu visto como “interfaces comunicacionais” que potencializam a existência do museu físico através do compartilhamento de informações. De acordo com Ferreira e Rocha (2018, p. 5873),

Dentre as principais definições para o termo, destaca-se a apresentada pelo artista britânico e teórico Roy Ascott (1996, p.4-6) que classifica os Webmuseus em três tipos: o primeiro seria os Websites constituídos como ferramentas de divulgação institucional na internet, por meio do qual são divulgadas informações básicas sobre o funcionamento do museu físico, tais como as exposições em cartaz, cursos, a localização e o horário de funcionamento da instituição. Ocasionalmente, estes Websites são constituídos de informações e imagens digitalizadas do acervo museológico. O segundo tipo de Webmuseu seria aquele que reúne obras de arte criadas originalmente em formato digitais, e “[...] que não tem origem em pigmentos, tela ou aço, mas que é composta de pixels desde seu princípio, digitalmente destinada para a tela do computador [...]” (ASCOT, 1996, p.4-6, tradução nossa). Por fim, o terceiro tipo de Webmuseus seria um ambiente composto por obras digitais que exploram as potencialidades das interfaces hipermídia, promovendo ações reativas entre o sistema e o usuário dessa categoria. Ao considerar a configuração dessas obras de arte digitais, Loureiro (2003, p.137) acredita que o computador não seria apenas um meio para visualizar as obras, mas, uma “[...] interface, que possibilita ao receptor manipular e transformar as mensagens e a tornar-se, enfim, participante do processo criativo [...]”.

Ou seja, o uso das TICs trazem mudanças significativas no modo como os diferentes profissionais que atuam no museu tratam o acervo e comunicação desse acervo com os públicos. Acervos e espaços do museu são potencializados pelas TICs; seja na visita ao museu ou à exposição ou a acervos ou às ações culturais e educativas desenvolvidas virtualmente.

Santos e Lima (2014, p. 66) também conceituam webmuseus “[...] como um ambiente informacional virtual, dinâmico e interativo sem fins lucrativos, que funciona sem barreira de tempo e de espaço geográfico [...]”, que oportuniza a divulgação e o compartilhamento de informações hipermídia (junção dos termos multimídia e hipertexto) através de textos, imagens, sons, reunindo reproduções atualizadas de obras de arte e outros objetos em narrativas que provocam diferentes sensações nos usuários, permitindo novos percursos e interações com o objeto museológico, com a instituição e até mesmo com pessoas de mesmo interesse através da comunicação em rede.

Para Loureiro (2003 apud FERREIRA; ROCHA, 2018, p. 5874), no que tange às ca-

racterísticas da internet “[...] hoje lhes conferem configuração hipertextual, propiciando a conectividade e ampliando as possibilidades de interação com a obra [...]. Diferem dos museus físicos, ainda pelo seu caráter provisório e não necessariamente institucional, e pela imaterialidade inerente a imagem digital.”. O museu, assim como uma parcela da sociedade atual, hiperconectada, é capaz de estar em qualquer lugar sem sair de casa, do local de trabalho ou da escola, por exemplo. Experiências propostas pelos museus a partir do webmuseu podem aproximar o público da instituição e permitir o diálogo e o (re)conhecimento da importância de ambos no processo de construção do conhecimento, de reflexões sobre os modos de ser e estar no mundo.

Quando estamos dentro de um museu presencial (concreto), sentimos a presença do público, dos espaços arquiteturais, da iluminação, dos ruídos, da distância entre um quadro e outro, da variedade de tipos de moldura que cada quadro possui, são características que se perde com qualidade plástica da obra na apresentação em ambientes digitais. Porém, são perdas compensadas, muitas vezes, com ganhos de outras ‘qualidades’, que não seriam possíveis nos ambientes tradicionais. (LIMA; SANTOS; FRANCISCO, 2016, p. 115)

Partindo dessa breve reflexão sobre o webmuseu, percebe-se a importância da pesquisa sobre o assunto e futuros aprofundamentos para melhor compreender as formas de usar as TICs mais significativamente. Destaca-se também a importância que ambas experiências têm na vida do ser humano. As visitas presenciais e os diferentes contatos com o museu presencialmente não serão substituídas por experiências virtuais. Apenas são formas diferentes de acessar a informação e o documento musealizado. Para Muchacho (s/d, p. 580), “[...] quase que podemos afirmar que se realiza uma nova visita, abrangendo determinados objectos e percursos expositivos que não foi possível realizar no museu tradicional. Quando se passa para o campo virtual, o campo de ação alarga-se, dando origem a múltiplos percursos interativos.”.

2.3 Museus de Arte: contexto e ações no meio virtual

Como visto anteriormente na breve trajetória dos museus e na explanação sobre os webmuseus, percebe-se que as ações culturais e educativas fazem parte da comunicação dos museus com seus públicos. Essa relação, muitas vezes explícita em sua missão, revela o caráter educativo do museu e o compromisso com a comunidade a qual atua. Dessa forma, com o advento da internet e os avanços das TICs, se transformam os espaços das instituições e essa relação dos públicos com o museu se amplia.

Diante desta questão, a aproximação entre o ensino formal e o não formal vem-se tornando possível. Os museus de arte têm grande contribuição nesse cenário, sendo que a arte na escola tem um papel fundamental e as ações oferecidas pelas instituições tanto para professores/as quanto para alunos/as podem ampliar as possibilidades e ações dentro da sala de aula.

Lima, Santos e Francisco (2016, p. 103) enfatizam o ser humano como agente dos processos históricos do mundo e, segundo os/a autores/a, este ser humano

[...] tem como uma de suas atividades a arte, uma manifestação de ordem estética resultante da percepção, das emoções e das ideias, a partir da utilização de uma grande

variedade de meios e materiais, como a pintura, a escrita, a música, a dança, a fotografia, a escultura, entre outros.

De acordo com Castells (2011, p. 12), “A história nos mostra a importância fundamental dos protocolos que nos permitem passar de uma cultura a outra através da comunidade, através da experiência humana. Aparentemente, a arte (em todas as suas expressões) desempenha um papel crucial nesses protocolos.”. A arte, com todas as suas potencialidades e representação de diferentes culturas em muitos espaços e tempos, é capaz de nos fazer (re)reconhecer hábitos e modos de vida e produção ao longo da história. Para tanto é necessário dar acesso a essas produções de forma significativa e o museu tem papel fundamental nessa função.

Atualmente, com as TICs, acervos, exposições, propostas didáticas a partir de obras e artistas estão disponíveis para diferentes públicos na Web. Além disso, as experiências utilizando recursos digitais, oportunizando vivências inclusive imersivas, vem fazendo parte das propostas dos museus para quem os visita fisicamente. Para Santos e Lima (2014, p. 61) “[...] a disposição dos museus de arte para o uso das TIC tem permitido que seus catálogos possam ser vistos não só na forma impressa – livro/inventário, mas também através da rede Internet, na forma de catálogos online, como também, em alguns, casos as visitas virtuais pela Web.”.

São muitas as informações que acessamos diariamente, entre elas imagens, sons, textos, propagandas, filmes, rádios, etc. Para Castells (2011, p. 15), “O ritmo da transmissão cultural transcorre num hipertexto eletrônico atemporal, no qual a história, o passado e o presente estão todos misturados na mesma sequência.”. Nesse sentido, os museus com todas as suas funções relacionadas à memória mantida e ao esquecimento, seleciona, documenta e comunica uma gama de informações de forma ordenada em narrativas e proporciona o processo de ampliação de conhecimento aos diferentes públicos.

Para Lima, Santos e Francisco (2016, p. 108), a imensa quantidade de imagem no nosso dia a dia

[...] se dá devido às facilidades que temos na conexão entre computador e scanners, com os instrumentos de captura e restituição da imagem, e no progresso das interfaces de uso. Com a fotografia, a videoarte, o cinema e, principalmente, com a inserção de equipamentos informáticos na construção de obras digitais e também nos ambientes virtuais, como nos webmuseus, foi possível confeccionar uma nova proposta plástica recorrendo aos programas computacionais. É no ambiente Web que está ocorrendo a fusão de linguagens e onde a arte agora está imersa.

Dessa forma, pensar em ações culturais e educativas no meio virtual torna-se fundamental e os museus mostram sua presença no ciberespaço e em formas distintas para poder atingir públicos diferentes. Percebe-se que essa expansão para o meio virtual amplia as ações das instituições, potencializando as experiências no espaço físico² do museu e da escola. A utilização de recursos digitais oportuniza a mudança de paradigmas e promove mudanças sociais, históricas e culturais e na forma de ver o mundo.

² Espaço físico que precisa ser repensado, inclusive, prevendo transformações para atender às novas demandas a partir das inserções de recursos proporcionados pelas TICs. Reconhece-se porém as dificuldades, burocracia e custos envolvidos em mudanças desse tipo.

Pensa-se, a partir disso, sobre as obras de arte e os museus de arte. Até pouco tempo, as obras de arte eram carregadas de materialidade física que poderia ser vista e sentida em até três dimensões. Atualmente, obras de arte digitais ou digitalizadas precisam ser pensadas para serem fruídas no meio virtual. Como converter certas sensações? Como será feita essa mediação? De acordo com Muchacho (s/d, p. 581),

Para a obra de arte transmitir a sua mensagem, tem de existir uma relação recíproca entre três conceitos fundamentais: a estética, o museal e o virtual. A estética ocupa-se da experiência do sensível, o museal expõe esse objecto que irá desenvolver essa experiência sensorial e o virtual, através de artifícios, consegue comunicar com o sujeito (receptor da obra). As TIC apresentam-se como mediadoras entre o museu e a obra de arte, no entanto, tanto o mediador, como o mediado, convergem no artifício. A obra de arte é representada pelo artifício e as TIC utilizam-no de forma a possibilitar a experiência estética.

O cenário contemporâneo traz essa coexistência entre os museus tradicionais e as tantas possibilidades virtuais e digitais. Essa coexistência perpassa o trabalho do/a museólogo/a com relação ao preservar, documentar e comunicar acervo afastado do espaço físico. Todos esse conteúdo que podemos acessar de casa, da tela de um computador, celular ou tablet, permitem

[...] que o usuário navegue contemplando as obras – muitas vezes com imagens em movimento. Ao mesmo tempo em que ouve um fundo musical, visualiza os catálogos das obras expostas e a biografia dos artistas. Esse espaço, com textos e imagens, possibilita ao visitante assistir a vídeos com as entrevistas dos curadores comentando as exposições, ou até mesmo com os próprios artistas falando sobre as obras ou a corrente artística de que fazem parte. As tecnologias de manipulação de imagens e os novos ambientes virtuais para sua hospedagem, como os webmuseus e as galerias virtuais, acarretaram mudanças em nosso sistema cognitivo de percepção e recepção de informações imagéticas, [...]. (LIMA; SANTOS; FRANCISCO, 2016, p. 109)

O Museu Casa de Portinari, objeto de estudo dessa pesquisa que será apresentado no capítulo 4, se insere nessa perspectiva por ser um museu tradicional, mas que atua fortemente no meio virtual através de exposições virtuais, boletins informativos, tour virtual, disponibilização de todo o acervo do artista, entre outras ações. É um museu tradicional e um webmuseu com ações consolidadas principalmente para a região e comunidade a qual está inserido.

Nesse contexto, as TICs para os museus de arte promovem a divulgação de seu acervo, das atividades, além de promoverem um aproveitamento e ampliação de visitantes virtuais que têm a oportunidade de ver exposições e os diferentes espaços da instituição através de exposições e *tours* virtuais. Considera-se a experiência presencial de visita a um museu e/ou a uma exposição de arte única para cada indivíduo, que tem a oportunidade de interação com as obras e as narrativas. Mas não descartam-se as potencialidades do meio virtual, sendo diferentes dos museus físicos por seu caráter provisório e não necessariamente institucional, bem como pela imaterialidade inerente à imagem digital. As finalidades dos recursos digitais e possibilidades no meio virtual abrangem e, eventualmente, ultrapassam a educação e o lazer, podendo incluir propostas de participação em processos criativos (LOUREIRO, 2004, p. 104). Para Loureiro (2004, p. 104) “Compartilham com os museus de arte construídos no espaço físico características e funções que os equiparam como aparatos informacionais: destinam-se a produzir, processar e transferir informações e mantêm interface com a sociedade de modo a propiciar visibilidade/

acesso a suas coleções e informações.“. Por isso,

[...] os museus precisam repensar suas estratégias de comunicação no/com o digital em rede, e precisam refletir sobre as potencialidades comunicacionais das TDR no que tange ao reconhecimento desses fluxos multimodais de informações e da autoria e saberes produzidos pelos seus seguidores online, rompendo, dessa forma, com o paradigma comunicacional massivo centrado apenas na produção intelectual de seus profissionais. (MARTI; COSTA, 2020, s/p)

Carvalho (2006, p. 129) menciona a professora Lena Vania Ribeiro Pinheiro, informando que foi na década de 1980 que museus de arte no Brasil deram início a construção de sistemas de informação para tratar seus acervos. Segundo Carvalho (2006, p. 129) destacam-se, “três projetos pioneiros [...]: o Projeto Portinari, da Pontifícia Universidade Católica (PUC-Rio), o Projeto Lygia Clark, no Museu de Arte Moderna (MAM) do Rio de Janeiro, e o sistema de Informação do Acervo do Museu Nacional de Belas Artes (Simba), no Museu Nacional de Belas Artes.”. Diante dos apontamentos feitos até aqui, faz-se abaixo uma breve análise dos aspectos educacionais de algumas ações no meio virtual de instituições que são consideradas museu casa e abrigam obras e vivências de artistas visuais, ou seja, de mesma tipologia do objeto de estudo desta pesquisa, o Museu Casa de Portinari. As instituições selecionadas foram: o Museu Victor Meirelles³, o Museu Lasar Segall⁴ e o Museu Frida Kahlo⁵.

³ Site (<https://museuvictormeirelles.museus.gov.br/>), Acervo Digital (<https://museuvictormeirelles.acervos.museus.gov.br/>), Falando em Museus (<https://www.youtube.com/channel/UCBa9T9Ypc9t66NAUWWmeunQ>), Falando em Acervos (<https://open.spotify.com/show/5sv77kqbAUus1FatuzmJDo?si=b2b2340169df4dec>), Revista Eletrônica Ventilando Acervos (<https://ventilandoacervos.museus.gov.br/>), Redes Sociais.

⁴ Site (<http://www.mls.gov.br/>), Acervos Integrados (<http://mls.gov.br/acervo/>), Exposições Virtuais (<https://artsandculture.google.com/partner/museusegall?hl=pt-BR>), Ação Educativa - Percursos Virtuais, Atividades Criativas (<http://www.mls.gov.br/oficinas-e-cursos/atividades-criativas/>), Biblioteca Jenny Klabin Segall (<http://bjks-opac.museus.gov.br/>), Redes Sociais.

⁵ Site (<https://www.museofridakahlo.org.mx/es/>), Visita Virtual (<https://www.museofridakahlo.org.mx/es/el-museo/visita-virtual/>), Acervo Digital (<https://www.museofridakahlo.org.mx/es/colecciones/>), Cursos Online, Redes Sociais.

Tabela 1 – Museu Victor Meirelles: ações no meio virtual

Ação	Descrição
Site	Informações sobre o museu, o artista, o acervo, as ações educativas, localização, projetos, agenda cultural, notícias, etc.
Acervo Digital	Contempla: Coleção Victor Meirelles e Coleção XX e XXI; Autores; Exposições.
Falando em Museus	<i>Lives</i> de bate-papo entre os museus de Florianópolis e seus profissionais transmitida ao vivo pelo canal do museu no <i>youtube</i> .
Falando em Acervos	Podcast com os profissionais que atuam no museu e convidados para falar sobre Políticas de Aquisição e Descarte de Bens Culturais.
Revista Eletrônica Ventilando Acervos	Organizada pelo Grupo de Estudos Política de Acervos e reúne textos e artigos acerca da gestão de acervos em museus.
Redes Sociais	Interação com o público, divulgação das ações do museu e, recentemente, posts de dicas relacionadas a ABNT.

Autora (2022)

Tabela 2 – Museu Lasar Segall: ações no meio virtual

Ação	Descrição
Site	Informações sobre o museu, o artista, o acervo, as ações educativas, localização, projetos, agenda cultural, notícias, etc.
Acervos Integrados	Projeto de sistema relacional de gerenciamento de dados que visa a conexão entre os acervos da instituição (museológico, arquivístico e bibliotecário).
Exposições Virtuais	Em parceria com o <i>Google Art and Culture</i> apresenta quatro exposições: “Lasar Segall Processos”, “Intervensões”, “O Desenho de Lasar Segall” e “Navio de Emigrantes”.
Ação Educativa - Percursos Virtuais	Com agendamento prévio as visitas ocorrem pelos quatro percursos disponíveis no <i>Google Art and Culture</i> .
Atividades Criativas	Um olhar sobre a gravura no Brasil (pago):Curso online sobre obras em gravura de diferentes artistas partindo de Lasar Segall (curso pago).Atividades Criativas (gratuito):Caderno para download com atividade tendo como base a vida e a obra do artista Lasar Segall.
Biblioteca Jenny Klabin Segall	Acervo da biblioteca disponível online. Atualmente conta com um novo acervo digital voltado para as Artes do Espetáculo. Também possui acesso a um vocabulário controlado para fotografia e para as artes do espetáculo.
Redes Sociais	Interação com o público, divulgação das ações do museu e, recentemente.

Autora (2022)

Tabela 3 – Museu Frida Kahlo: ações no meio virtual

Ação	Descrição
Site	Informações sobre o museu, a artista (incluindo vídeos e textos), o acervo, as ações educativas, localização, projetos, agenda cultural, notícias, receitas, frases da artista, etc.
Visita Virtual	Tour virtual pelos espaços do museu possibilitando conhecer a casa em que residiu a artista, seus instrumentos de trabalho e parte de seu acervo de obras.
Acervo Digital	Contempla as coleções: “Espacios de la Casa Azul”, “Objetos de la Casa Azul”, “Obras destacadas de la colección”.
Cursos Online	Promoção de cursos online relacionados ao museu e à artista.
Redes Sociais	Interação com o público, divulgação das ações do museu e, recentemente.

Autora (2022)

Diante desta breve análise, percebe-se que os museus estão ampliando suas ações, aos poucos, para o meio virtual ao pensar em práticas e ações online, alcançando um público mais diverso. Em se tratando de museus de arte, as obras apresentadas pelas instituições através dos acervos digitais contemplam de forma significativa o acervo digital oportunizando ao usuário uma boa qualidade para visualizar detalhes melhor, inclusive, do que muitas reproduções. As visitas a exposições ou *tours* virtuais, oferecem uma imersão, principalmente quando se trata de um/a artista e/ou museu em que a visita presencial não pode ocorrer com frequência ou pode nem ocorrer. Nessas análises concorda-se com Muchacho (2005, p. 1542) em que ela enfatiza que

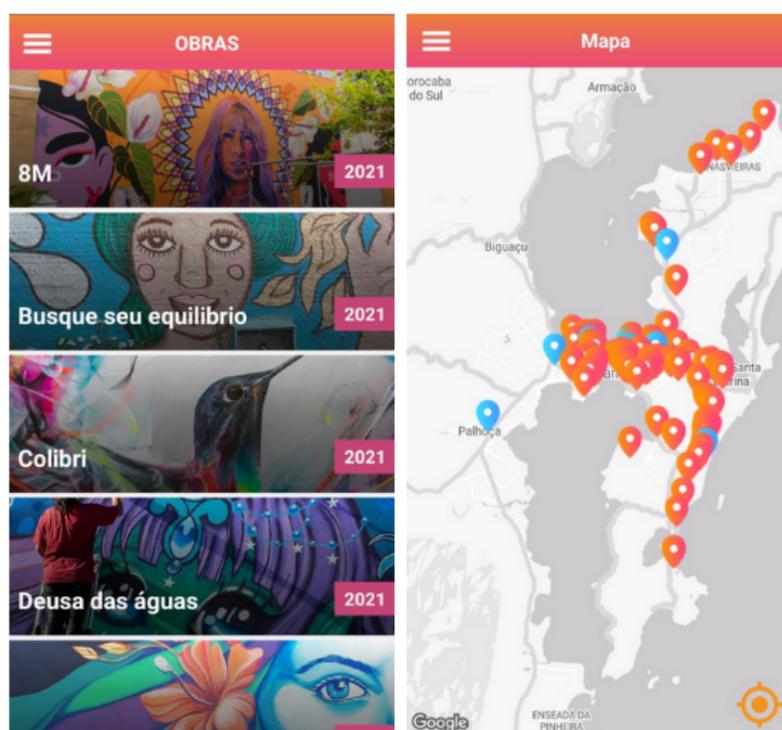
O objecto museológico abre-se à experiência estética através do virtual, através de um artifício: a imagem virtual. A expressão “imagem virtual” engloba as imagens numéricas e a ideia de simulação do real. Esta realidade sugere um novo meio de contemplação. Este museu, sem muros, sustém-se na manipulação de artifícios. A obra de arte é representada pelo artifício e as TIC utilizam no de forma a possibilitar a experiência estética. Como defende José Bragança de Miranda “a articulação da técnica e da estética são duas faces do mesmo processo de linearização do real pelo código digital” (2003:300). O sujeito, como fruidor de toda a experiência estética, é, ao mesmo tempo, produtor de realidade.

A arte em todas as suas formas de expressão podendo ser acessada de qualquer lugar e a qualquer tempo contribui para o engajamento de um público mais diverso. Para Castells (2011, p. 13), “Mais do que nunca, esse é o papel que a arte deve desempenhar numa cultura como a nossa, caracterizada estruturalmente e tecnologicamente pela fragmentação do sentido e ausência potencial de códigos de comunicação, uma cultura, na qual, paradoxalmente, a multiplicidade

de expressões culturais na realidade diminui a capacidade de compartilhar sentido, e assim, de comunicar.”. Com a imersão que pode-se ter através do virtual, novas experiências podem ser proporcionadas.

Vale ressaltar outro exemplo próximo e relacionado a arte, o projeto *Street Art Tour Floripa*. Consiste em uma iniciativa de valorização da arte urbana (do grafite e da pintura mural) local. Reúne artistas de diferentes locais do mundo e fomenta o trabalho desses artistas num verdadeiro museu a céu aberto e também, na palma da mão através do aplicativo disponível para celulares.

Figura 1 – Página da lista de murais e amostra da localização dos murais em Florianópolis



Aplicativo Street Art Floripa (2022)

Mais uma vez, as TICs, ampliam não apenas o acesso aos públicos mais diversos à arte, como valorizam o trabalho de muitos/as artistas. A arte, antes disponível para poucos, hoje pode ser vista por um grande público, sendo mais democrática e significativa para pensar o cotidiano e as relações sociais de um número maior de pessoas.

3 Ensino Formal e Ensino não Formal: possibilidades de aproximação no campo da Arte

“Meu primeiro contato com a arte existiu? Como?” (MARTINS, 2012b, p. 23). Talvez essa seja uma pergunta difícil de lembrar uma resposta. Mas ao vasculhar a memória. . . Esse ou esses primeiros contatos vão estar lá armazenados em uma caixinha e muitos detalhes estarão relacionados a diferentes agentes. Muitos deles, quem sabe, relacionados à escola. Recordar-se dos rabiscos nos cadernos, folhas, cartolinas, paredes talvez. Nos livros, nas imagens, sons, nos gestos. Ou quem sabe em outro espaço, um museu, em um show, uma apresentação teatral, uma ida ao cinema. São tantas as possibilidades. Mas qual vem a mente de cada um/a? Qual memória o/a transporta a outro tempo e espaço? Qual contato o/a transformou? Será que agora, refletindo sobre isso, esse contato com a arte faz mais sentido? Essa reflexão causa transformações? Para Martins (2012b, p. 24)

Muitas marcas são deixadas por pais, tios, avós, irmãos mais velhos, amigos, professores, artistas. . . nos nossos primeiros encontros com a arte. Outras marcas são também deixadas por livros, personagens de TV, filmes, peças infantis, concertos, pelas obras que vão se fazendo parte de nosso acervo de imagens, pelas visitas aos museus, por alguns momentos especiais. Todos de modo favorável ou não, nos ajudam a construir nossas primeiras impressões do mundo da arte, alimentando e ampliando nossa própria cultura.

São por esses e tantos outros questionamentos que a arte se faz importante no contexto escolar e fora dele. Na escola por oportunizar integração, experiência, descoberta, curiosidade, por incentivar o olhar crítico e, também, sensível às coisas (formas, cores, texturas, movimentos, imagens, sons, gestos) do cotidiano. Fora da escola por ser meio de comunicação e nos fazer interagir com o mundo ao nosso redor além das palavras faladas e escrita. A música, a propaganda, as cores, as texturas, tudo que nos rodeia tem por trás alguém e/ou alguma materialidade, algum processo que se transforma.

A arte sempre esteve presente na história do ser humano. Nem sempre percebida por sociedades como arte e sim como parte dos seus hábitos e forma de ser e estar no mundo. Mas são registros que hoje, como objeto/documento, como marcas deixadas, nos permitem (re)conhecer diferentes narrativas que nos tocam de diferentes formas, nos transformando, ampliando nossos conhecimentos e nos fazendo distinguir elementos importantes de cada cultura, as influências. Dando-nos, assim, potencial criador e crítico diante de diferentes situações.

A arte está ao nosso redor. Está na escola, no ensino formal, no ensino institucionalizado que é premissa para formação básica de todo ser humano. Está nos museus, no ensino não formal, institucionalizado, mas com formas diversas de propor experiências educativas, que vai além do ensino oferecido nas escolas, mas não é pré requisito para dar continuidade aos estudos formais e entrada no mercado de trabalho (FRONZA-MARTINS, 2006).

A partir do momento em que os museus passam a ser abertos a um grande público, como será mencionado mais adiante, a necessidade da figura do/a educador/a começou a se firmar. Não bastava dar acesso ao espaço, era necessário dar acesso às informações de tudo que aquele espaço guardava. Mas isso apenas ocorreu mais tarde, segundo Pinto e Coutinho (s/d), “somente

no século XIX, em 1852, no Victoria and Albert Museum, como informa Barbosa (1999, p. 84). Desde então, diversos museus têm incorporado a categoria dentro de seu quadro de funcionários, inclusive formando núcleos de arte-educação.”. Ainda segundo Pinto e Coutinho (s/d), no Brasil, o papel do educador em museus teve início não pela arte e sim pela história de forma ainda singela na tentativa de criação de espaço para essas ações dentro de museus.

Diante das breves reflexões acima, percebe-se que a relação potencial que pode surgir ao relacionar o ensino formal e o ensino não formal. Essa relação das ações culturais e educativas dos museus com a comunidade escolar, quando entram em diálogo, podem surgir experiências enriquecedoras, ainda que sem sair da escola. Tendo isso em vista, uma das formas de aproximação dos campos, levando em consideração a justificativa para tal pesquisa e as reflexões do capítulo anterior, é a utilização das TICs em ações desenvolvidas pelos museus.

De acordo com uma das motivações para essa pesquisa, são vários os motivos da não visitação presencial de grupos escolares em museus. Como será desenvolvido mais adiante, os novos currículos escolares do componente curricular arte tendo como plano de fundo a BNCC, oferecem inúmeros espaços em que a aproximação do ensino formal e não formal é possível tanto por parte das escolas quanto por parte de ações pensadas pelos museus. Levando esse dado em consideração e sendo esta autora professora de arte da Rede Municipal de Ensino de Palhoça, município da grande Florianópolis, em Santa Catarina, tem-se consciência das dificuldades que é sair, apesar de ser um momento potencializador do ensino e da aprendizagem, com um grupo escolar da escola. Segundo Martins (2012c, p. 52),

Sair com um grupo de alunos para além dos muros da escola é um grande desafio. Por um lado, abre espaços para outros tipos de vínculo entre professor e alunos, pois estar ao lado, no mesmo nível, sem estrados, se as mesas que podem se tornar couraças protetoras, permite uma outra experiência coletiva, já que o professor é também, como os alunos, um viajante atento, mesmo que já tenha visitado antes a instituição cultural. Por outro, amplia o repertório cultural dos alunos, pois provoca estranhamentos e encantamentos, convocando um pensar sobre a experiência vivida, que se inicia na preparação da viagem/expedição, mas que segue para além dela.

Pensando na realidade em que se atua, por mais que seja possível, alguns pontos são relevantes de se levar em consideração ao planejar uma saída de campo com crianças e adolescentes. Questões burocráticas como envio de projeto para validação, solicitação de transporte ou pagamento do mesmo, articulações de datas entre escola, museu, validação de projeto e transporte. A segurança das crianças e adolescentes e dos/as professores/as é fundamental para que uma saída de campo ocorra; o transporte, em alguns casos, não é seguro por falta de cintos de segurança e o próprio trajeto que em cidades com grande movimentação de veículos é complexo. E a logística, a articulação de turmas para que fiquem tempo a mais fora de casa interferindo na rotina familiar, a reorganização dos horários das aulas para que mais de um/a professor/a possa ir como responsável, a alimentação de todo o grupo e os horários de funcionamento das escolas e dos museus, mais os possíveis atrasos com o trânsito. Esses aspectos são importantes e relevantes ao se pensar em saídas de estudos (MEURA; PADILHA, 2021).

Como dito anteriormente, é possível. Porém, existem escolas que ficam realmente mais

longe de espaços culturais como os museus, podendo ser cidades mais do interior ou cidades em que a logística para se chegar a uma instituição cultural seja dificultada por diferentes fatores como o trajeto, o trânsito, os horários, custos, segurança. Diante disso, essa aproximação entre o ensino formal e o não formal vem sendo garantido a partir de estratégias possibilitadas pelos museus que disponibilizaram seus acervos, que interagem mais efetivamente nas redes sociais (o que atrai o público escolar) e através das possibilidades de visitas virtuais, por exemplo.

Retoma-se um aspecto mencionado no início dessa pesquisa. Nada substitui a interação real com objetos artísticos. A vivência em um novo espaço, os deslocamentos, a interação com pessoas além da comunidade escolar favorecem o despertar de curiosidades e ampliação de conhecimentos tanto para os/as alunos/as quanto para os professores/as. Porém, ao adentrar nesse universo virtual e perceber a inúmeras possibilidades, ainda mais podendo ser alinhadas ao currículo escolar e podendo explorar recursos tecnológicos de forma mais efetiva e consciente a favor do aprendizado, percebe-se que a relação do museu com a escola pode sim acontecer de forma significativa, diferente, mas ainda assim relevante.

3.1 Ensino não Formal em Arte Educação

Sendo a educação uma das funções do museu, este necessita comunicar o seu acervo aos públicos diversos através das exposições e das ações culturais e educativas. Com narrativas que chamam a atenção de diferentes grupos sociais, os museus ganham espaço na vida das pessoas. Sendo o público escolar um dos públicos alvo das instituições, a comunidade escolar vê no museu uma oportunidade de aprendizado que vai além das quatro paredes e do quadro branco. Ao acessar as narrativas propostas, uma nova forma de aprender surge, professor/a e aluno/a entram em contato com novas questões através da mediação e apresentam também suas memórias e vivências que relacionam com esse novo tempo e espaço.

As ações culturais e educativas assumem uma perspectiva de educação não formal, contribuem na reflexão sobre o acervo e a instituição por diferentes aspectos através da diversidade de públicos que atinge. Seja o público escolar, mulheres adultas, universidades, idosos, etc., as ações culturais e educativas contribuem para trazer para as instituições olhares reflexivos e mais atentos para a fruição. Visitar uma instituição seja de forma física ou virtual é um acontecimento, ocorre o deslocamento da experiência cotidiana para outro espaço/tempo, e os olhares são modificados em relação àquele mesmo cotidiano anterior. É no museu o lugar de não usar julgamentos e fugir do “gosto” e/ou “não gosto”. É se entregar à experiência.

Os museus podem realizar ações educativas e ações culturais. Segundo Fronza-Martins (2006, s/p),

O termo Ação Educativa refere-se, segundo Teixeira (1997), às ações de ensino e aprendizagem, que são centradas na interação entre os visitantes e os objetos que se articulam em uma exposição, mediados por ações educacionais. Já o termo Ação Cultural, no contexto dos museus, aparece como um conjunto de procedimentos, que envolvem recursos humanos e materiais, visando pôr em prática os objetivos de uma política cultural mais abrangente, não necessariamente vinculados com o acervo ou

exposições que o museu apresenta. São exemplos desta ação o funcionamento de bibliotecas, projeções de vídeo ou filmes, ateliês, concertos musicais que ampliam e diversificam as possibilidades de atuação e aproximação com seus públicos. (op cit.) [...] Vale ressaltar, que a Ação Educativa está presente dentro de um espectro mais amplo conhecido como Ação Cultural, uma vez que os museus da atualidade realizam diversas outras ações, como ateliês, cursos de formação, projeções de vídeos, bibliotecas, concertos musicais, entre outros, todos contendo conteúdos educativos não formais.

Cabe ressaltar que o museu não é para ser tratado como uma extensão da sala de aula, da escola, do conteúdo em si. É no museu que novas experiências podem ser vivenciadas, novas descobertas podem ser feitas e processos podem ser iniciados ou finalizados. Em se tratando do público escolar, a escola pode ser a responsável por fazer essa ponte entre o público e a instituição. E isso devido a diversos fatores culturais e sociais que permeiam cada realidade.

Como será visto adiante, o Museu Casa de Portinari, oferece diferentes atividades que atingem o público escolar, voltado tanto para professores/as quanto para alunos/as. Outro exemplo relacionado ao público escolar é o da Fundação Iberê Camargo. No início do seu programa educativo na nova sede inaugurada em 2008, as ações voltadas para as escolas eram organizadas e atingiam professores/as e alunos/as através de cursos de formações, desenvolvimento de recursos e circuitos de visitação, oficinas, tudo voltado tanto para exposições de longa e curta duração. Além disso, o acesso desse público ao espaço era facilitado devido ao transporte. A instituição contava com um ônibus próprio em que ia até as escolas de Porto Alegre e região metropolitana buscar turmas de diferentes realidades e idades. Atualmente, ao fazer uma breve visita ao site da instituição, percebem-se mudanças significativas em relação ao que é oferecido ao público escolar como jogos, materiais didáticos das exposições para professores/as. Em relação ao transporte, nada foi encontrado se ainda funciona dessa forma, mas durante o período em que ocorria, o público escolar tinha lugar de destaque nesta instituição que focava grande parte dos esforços para atender a este público.

Cabe apontar o desenvolvimento de ações interessantes relacionadas ao ensino não formal que podem ocorrer. Esse novo espaço (o museu, seja físico ou virtual), além da sala de aula, possibilita o contato com culturas, obras e artistas, estando na mesma cidade ou do outro lado do mundo. Esse diálogo entre o museu e a escola, através de mediadores culturais (educadores/as de museus e professores/as), revela que os recursos tecnológicos vem auxiliar e oportunizar novas experiências, buscando garantir o uso mais significativo de muitos recursos e não os afastando completamente do cotidiano escolar, sendo que é uma ferramenta que muitos/as alunos/as já têm acesso desde muito cedo.

3.1.1 Mediação Cultural no meio virtual e os públicos

Com a abertura dos museus a diferentes públicos, a função educativa dessas instituições se faz necessária. Museu como espaço de educação, em seu início era uma verdadeira enciclopédia, espaço que no passado e no presente ocorriam/ocorrem a experiência e a aprendizagem. Antes

um espaço para poucos e que representava pequena parte de uma sociedade. Hoje, um espaço que vem se tornando, aos poucos, mais acessível, com narrativas que nos deslocam a outros espaços, tempos e nos fazem repensar até as ideias que nos constituem como seres humanos, a forma como fomos educados e o que carregamos como certo, errado e normal.

A formação dos museus públicos, que adquirem a sua feição moderna entre finais do século XVIII e início do século XIX, constituiu um processo complexo na medida em que implicou mudanças nas instituições originalmente dedicadas à actividade de coleccionar e uma “adaptação criativa” (Bennett, 1995) de alguns aspectos de outros espaços/eventos, como as exposições internacionais, que se afirmaram no mesmo horizonte temporal. (MARTINHO, 2011, p. 11)

Para Castellen (2004), é a partir da Revolução Francesa que os acervos passam a ser abertos ao público. Os museus que antes apenas coletavam e conservavam objetos, passaram a expor, tendo que reorganizar seus acervos que instigaram o interesse de um grupo maior de pessoas.

Diante desse contexto, a mediação e o/a mediador/a passam a fazer parte dessa relação entre o museu e os públicos. Atualmente, o/a mediador/a é um/a figura importante nessa relação. Para Martins (2012b, p. 25),

O termo mediação, segundo o dicionário, significa o ato ou efeito de mediar. É uma intervenção, um intermediário. [...] Envolve assim dois polos que dialogam através de um terceiro, um mediador, um mediano, o que ou aquele que executa os desígnios de intermediário. Estes desígnios estão em nosso foco, na mediação entre a produção artística e o fruidor, buscando a fruição - ação ou efeito de fruir: gozo, posse, usufruto.

Neste sentido, compreende-se a mediação como uma ação do/a mediador/a que fará, de modo geral, uma conexão de relações entre o objeto/documento e o público. Atualmente, o termo mediação conta com um adendo, sendo reconhecida também como mediação cultural. Para Martinho (2011) existe uma diferença entre esses dois termos. Para a autora, apenas mediação tem o objetivo de esclarecer, ensinar a partir do objeto/documento. Já a mediação cultural busca uma maior aproximação entre o público e o objeto/documento, o que pode gerar nesse processo uma série de novas ações, adicionando no ato de mediação cultural vivências e experiências tanto do/a mediador/a quanto do público. Segundo Martins (2012c, p. 47-48),

Agregar a mediação o conceito de cultura gera novas conexões, tanto na relação com o contexto cultural da obra como no contexto cultural de quem é afetado por ela. E aí não podemos falar apenas de estar no meio entre dois, mas um “estar entre muitos”, de modo ativo, flexível, propositivo, atento ao outro. Um “estar entre” que não é entre dois, como um ponte entre a obra e o leitor, entre aquele que produz e aquele que lê, entre o que sabe e o que não sabe, mas em meio a um complexo de pensamentos, sensações, história reatualizadas. Compreender a mediação como um “estar entre muitos” implica uma ação fundamentada e que se aperfeiçoa na consciente percepção da atuação do mediador que está entre.

E neste ponto acontece o ensino e a aprendizagem; ao proporcionar o contato, a experiência, o questionamento. Os sentidos, aos poucos, ficam cada vez mais preparados e sedentos por esses encontros. A mediação cultural continua a informar, mas vai além, busca estabelecer diferentes conexões entre o sujeito e o objeto, transformando as narrativas e transformando os sujeitos e o/a próprio/a mediador/a.

E no meio virtual, como essa mediação cultural é possível? Com o crescimento da internet, inúmeras transformações foram ocorrendo na forma em como interagir com o público por parte dos museus. A cada ano e com os avanços tecnológicos, as instituições vem investindo mais na comunicação através dos meios digitais. Essa comunicação pode envolver diferentes frentes e modos de se fazer presente na vida dos usuários. Cada ferramenta tem um suas funcionalidades e as instituições se adequam a elas e as utilizam conforme o seu perfil.

Para Muchacho (2005, p. 1542),

Além da criação de sites com informações sobre o seu acervo, as instituições museológicas utilizam a internet também para divulgar boletins informativos, e-mails, catálogos, troca de informações entre especialistas, etc., de forma a divulgar o trabalho desenvolvido. A internet vem a possibilitar uma maior interação com o público e com os especialistas, possibilitando uma rede de troca de experiências e conhecimentos entre instituições com objetivos semelhantes ou convergentes.

As instituições podem ter sites com as informações básicas como história, coleções, localização e informações para pesquisa e agendamento; ou sites mais completos com disponibilidade de pesquisa ao acervo, publicações sobre os objetos, atualidades e notícias sobre a instituição e conteúdos que levam o usuário a navegar mais intimamente nas páginas indo, muitas vezes, além do que procurava inicialmente. Além disso, as redes sociais aparecem nesse cenário como uma forma de diálogo ainda maior com os públicos, pois ali tudo é muito exposto e o alcance é ainda maior, a interatividade é mais rápida e espontânea. As visitas virtuais chegam como mais uma forma de se fazer presente na vida das pessoas. Ao possibilitar conhecer diferentes lugares sem sair de casa, a instituição se aproxima dos mais diversos públicos.

Sendo uma das funções do museu a educação e a comunicação clara referente aos objetos/documentos e as narrativas propostas pela instituição, conhecer o público torna-se essencial. As pesquisas de público vem ganhando espaço e sendo feitas para que ocorram melhorias nos processos museais (CARVALHO, 2007). Ainda mais com a rapidez com que as coisas se transformam atualmente, é necessário ter em mente que público pretende-se atingir. Mas, é importante ter em mente que a investigação permanente dos públicos proporciona ao museu um alcance maior às pessoas e as experiências de mundo, contribuindo na identificação das inúmeras barreiras que impedem o acesso ao museu. Percebe-se a importância de conhecer esse público, reconhecer suas demandas e expectativas notando o que lhes falta e desmistificando certos estereótipos.

Para Carvalho (2006, p. 128),

[...] entre a visita presencial ao museu e o uso que o público faz do espaço virtual da instituição, o site de museu seria não somente estimulador de uma visita física às exposições, mas também possibilitaria a busca de informação especializada, contida em outros setores da instituição. Portanto, as pesquisas de público direcionadas ao público virtual podem contribuir para espelhar o atual quadro de uso da Internet pelo público de museu.

Seja focado em um público específico ou voltado a uma maior diversidade, as ações de comunicação precisam ter como base a pesquisa, o diálogo e constante contato com os públicos que desejam atingir e buscar estratégias que alcancem esse objetivo. Os públicos são

fundamentais nos processos museais, a partir da ampliação das possibilidades proporcionadas pela tecnologia, torna-se cada vez mais importante que as instituições estejam em constante diálogo e conheçam seus públicos. Diante disso, estratégias de comunicação podem estar sendo revistas, modificadas, ampliadas levando em consideração a sociedade como um todo e seus inúmeros aspectos sociais e culturais.

A comunicação precisa ser clara e a instituição faz isso ao perceber a diversidade de indivíduos que acessam o acervo a partir de diferentes meios de difusão. Pode-se compreender algumas estratégias virtuais, como as visitas, por exemplo, como sendo um espaço desterritorializado. Nesse contexto, através do uso da tecnologia e da virtualização pode-se estar levando essa comunicação para além das paredes e dos muros do museu. Quando tudo é claro e a instituição está atenta a sua sociedade e a sua cultura, a comunicação se abre a muitos outros espaços e transcende o espaço físico.

Sendo o público escolar um dos públicos alvo de muitas instituições, Carvalho (2007, s/p) reforça que “Segundo DIMAGGIO o hábito de frequência a museus e atividades culturais vai se formando na escola, junto à família e amigos.” Ou seja, em diferentes aspectos, a escola é a responsável por esses primeiros, se não o primeiro, contatos de alunos/as e professores/as com os museus. Retomando as reflexões iniciais deste trabalho e também deste capítulo, sabe-se que não é fácil sair das escolas com turmas de alunos/as. Nesse sentido, com os avanços tecnológicos e as possibilidades no meio virtual, esse distanciamento entre os museus e seus públicos, em especial, o público escolar pode ser reduzido. E isso é possível cada vez mais através do contato das escolas com as instituições e das novas estratégias propostas por museus como o Museu Casa de Portinari.

3.1.2 Público escolar e a mediação cultural

A arte, prática humana relacionada às experiências e interações do ser humano com o meio e com o outro, passada de geração em geração antes de ser institucionalizada; hoje mobiliza nossas práticas culturais ao mostrar infinitas visualidades, sonoridades, falas, movimentos. Desde crianças buscamos tomar consciência de como as produzimos e a interpretamos. Concorde-se com Martins, Picosque e Guerra (2009, p. 12) quando as autoras dizem que “arte é importante na escola, principalmente, porque é importante fora dela”.

Quando falamos de um público escolar, remetemos a indivíduos que ocupam um mesmo espaço e tempo, mas que cada um possui sua bagagem de experiências, memórias e vivências na vida e na arte. Isso, dentro de sala de aula requer dos/as professores/as um esforço para atender as diferentes demandas buscando sempre possibilitar encontros com a arte e com a cultura. É desafiador tornar íntima essa relação e ultrapassar a indiferença e a falta de interesse em um mundo que oferece tantos outros atrativos.

Há de se lembrar que, quando falamos em “público”, não podemos generalizá-lo como um grupo coeso que está com o educador; trata-se, sim, de pessoas com experiências diversas, com histórias singulares de vida e de outros encontros com a cultura. E

é justamente na interação que se estabelece entre cada um deles com o educador e com tudo o que compõe a experiência mediadora que se inventam outras conexões, impensadas num primeiro momento de preparação. (MARTINS, 2012c, p. 48)

Sendo assim, torna-se cada vez mais importante prestar atenção nos/as alunos/as que temos em sala de aula. São crianças e adolescentes cheios de sonhos, vontades e com acesso a um número incontável de informações, imagens, sons. Além disso, carregam consigo hábitos e formas de ser e agir em sociedade que vem de casa, da convivência com diferentes tipos de família, amigos/as, pessoas em geral de convívio diário. Dessa forma, torna-se mais interessante partir dessas relações e desses interesses para construir as narrativas, os processos, os percursos no ensino e na aprendizagem.

Tornar as crianças e os adolescentes protagonistas desse processo é algo que desperta a curiosidade, instiga a investigação, faz com que se tornem parte do processo e passem a trocar experiências uns com os outros. Foge da simples passagem de conteúdos pelo/a professor/a. Vai além, fazendo-os querer participar e ver o resultado do seu trabalho.

Os/As professores/as possuem um papel fundamental antes, durante e depois de todo esse processo de ensino e aprendizagem. Os/As educadores/as devem estar preparados para o que desejam ensinar. Antes, é necessário ser pesquisador/a, estar sempre em busca de novos conhecimentos através de leituras, cursos, visitas a exposições, idas a shows, teatros e cinema, trocas com outros/as educadores/as em uma atualização constante, nutrindo-se esteticamente. Tudo isso para ter em mãos diferentes meios de refletir e produzir arte.

A nutrição estética em sala de aula é um modo de gerar o abastecimento dos sentidos movendo o saber sensível pelo oferecimento aos aprendizes de objetos culturais como imagens de obras de arte, música, um fragmento de um texto teórico, um livro de história, um objeto do cotidiano ou um vídeo dentre outras formas de cultura. [...] É importante notar que a nutrição estética é oferecida pela cultura, mas na escola ela depende de nós, educadores. (MARTINS; PICOSQUE, 2012, p. 36)

As temáticas, conteúdos, formas de produzir em arte, exemplos, ficam longe de se esgotar. Por isso a pesquisa é importante em todo esse processo. Carlos Vergara (1996) menciona o termo curadoria educativa. Curadoria, termo relacionado às ações em museus, aparece no ensino de Arte. O/A professor/a torna-se curador/a ao selecionar imagens, sons, cenas, materiais no intuito de potencializar diferentes aspectos dos objetos artísticos e/ou manifestações artísticas. Com isso, busca despertar olhares questionadores e reflexivos. Ao ser pesquisador/a e planejar, o/a professor/a seleciona, organiza, cuida e monta percursos.

Hora de estar em frente a um grupo. Como fazer isso? Ao reconhecer os interesses desse grupo, pesquisar e selecionar proposições para esse percurso que o/a professor/a torna-se um/a mediador/a, um/a mediador/a cultural. Aquele/a que provoca, proporciona contatos, qualifica diferentes encontros. O/A professor/a mediará todas as informações selecionadas e organizadas com diferentes situações em sala de aula. Para Chiovatto (2000, s/p),

A condução da discussão sobre o objeto (conteúdo, idéia, fato, ação), permitindo a interpretação pessoal dos alunos, a soma das experiências trazidas por eles, os debates da classe sobre a atitude de um e outro, oferecem sempre novas possibilidades que podem ser úteis para a compreensão mais aprofundada do objeto. E é exatamente aí que reside o prazer de ensinar! [...] O professor mediador em artes deverá estar atento

às possibilidades de incorporação do conteúdo artístico por seus alunos, intervindo no sentido de potencializar os encontros com o objeto de arte e com as instâncias envolvidas em sua compreensão. Deverá dinamizar o fornecimento de informações para que os encontros façam sentido, estimulando a reflexão sobre a percepção e a interpretação dos alunos, favorecendo a recriação do objeto (plasticamente e intelectualmente), podendo, assim, avançar em questionamentos estéticos, juízos de valor, sistemas e critérios críticos de arte.

O/A professor/a como mediador/a cultural está entre muitas sensações, olhares e pensamentos. Professor/a, pesquisador/a, curador/a, mediador/a que está sempre em busca de proporcionar encontros significativos com a arte por mais desafiador que seja. O/A professor/a propositor/a que, segundo Utuari (2012, 55-56), “[...] quando o professor passa da figura que executa aulas de arte para aquele que escolhe, arranja e media acervos artísticos com focos em conceitos e processos, ele deixa de ser um professor que dá aulas de arte para ser um educador que propõe percursos estéticos, poéticos, artísticos e educativos”, tornando-se assim, um “professor propositor de percursos”.

Em todo esse processo, o/a aluno/a tem, nas aulas de arte, o desenvolvimento da criatividade, do pensamento crítico e reflexivo diante do que vê, ouve, toca. Através das diferentes vivências, professores/as e alunos/as se transformam e aprendem mutuamente. A bagagem cresce e novas experiências surgem a partir disso.

3.2 Ensino Formal de Arte: BNCC e possibilidades de aproximação com os museus

Ao longo da história do ensino de Arte, muitos foram os marcos legais que a fizeram estar presente no ensino formal. Na década de 1970, a Educação Artística passou a ser obrigatória a partir da Lei de Diretrizes e Bases 5692/71 (LDB) apenas como atividade educativa; professores/as se viam ensinando as linguagens artísticas sem aprofundamento e direcionamento. Na década de 1980, inúmeros debates levantados por professores/as de arte sobre metodologias no ensino de Arte ocorreram tanto no Brasil quanto a nível internacional buscando uma ampliação e uma valorização da área de conhecimento. O que ocorre com a abertura de discussões para mudanças significativas na LDB a partir da constituição de 1988 (FERRAZ; FUSARI, 1999).

Na década de 1990, em 1996, a LDB (BRASIL, 1996), tem uma nova redação em relação ao ensino de Arte. De Educação Artística a Ensino de Arte reconhecido como componente curricular obrigatório. Ainda assim, professores/as não deixaram de lado muitas das práticas polivalentes. Ainda na década de 1990, são criados os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) que reconhecem em seus textos a Arte como área de conhecimento focando suas ideias e práticas na qualidade da aprendizagem.

Ao estruturar-se o documento, procurou-se fundamentar, evidenciar e expor princípios e orientações para os professores, tanto no que se refere ao ensino e à aprendizagem, como também à compreensão da arte como manifestação humana. (BRASIL. Secretaria de Educação Básica., 1998, p. 15)

Os PCNs trouxeram reflexões importantes para as professoras e professores. Ainda assim as linguagens da Arte (Artes Visuais, Dança, Música e Teatro) eram tratadas de forma

superficial sendo, inclusive, utilizada para complementação de conteúdos de outros componentes curriculares e como suporte para decorar a escola e atuar nas datas comemorativas. Porém, estando no espaço institucionalizado, o ensino da Arte foi ganhando espaço, notoriedade e sendo considerado de forma mais significativa pelos membros da comunidade escolar. Ainda mencionando os PCNs, ressalta-se a importância do ensino da Arte, bem como já apresentada a importância e a função dos museus.

Uma função igualmente importante que o ensino da arte tem a cumprir diz respeito à dimensão social das manifestações artísticas. A arte de cada cultura revela o modo de perceber, sentir e articular significados e valores que governam os diferentes tipos de relações entre os indivíduos na sociedade. (BRASIL, 1997, p. 19)

Hoje, cabe ressaltar que a Arte é uma área de conhecimento com suas diferentes linguagens compostas por códigos e modos de refletir e fazer distintos, mas que se aproximam em várias dimensões. Diante disso, atualmente temos a BNCC (BRASIL. MEC, 2018), que é um documento normativo para as redes de ensino, finalizado em 2017. Este documento é uma referência obrigatória para elaboração dos currículos escolares. De modo geral, a BNCC busca direcionar e fundamentar as práticas pedagógicas dos/as professores/as, garantindo a qualidade no sistema educacional. É neste documento que competências e habilidades são articuladas, em todos os componentes curriculares, com foco no desenvolvimento integral dos/as alunos/as. Segundo Meura e Padilha (2021, p. 34-35),

Com base nas competências e nas habilidades (presentes na BNCC), o indivíduo, em desenvolvimento, buscará resolver situações-problemas, comunicar-se com clareza e compreender o seu papel na sociedade. As competências mobilizam conhecimentos e habilidades, atitudes e valores para resolver demandas da vida cotidiana. E permitem aos/as alunos/as gerenciar e agir diante das diferentes situações através do incentivo à reflexão, pesquisa e desenvolvimento de prática, valorizando o processo, os conhecimentos e os interesses dos indivíduos. As habilidades garantem o desenvolvimento das competências, são da ordem do fazer. Tudo isso mediado pelo/a professor/a em diferentes ações de pesquisa, curadoria educativa e planejamento.

Na BNCC estão presentes as quatro linguagens da arte, suas especificidades e aproximações. E são nessas aproximações que a dimensão de patrimônio cultural e a abertura de espaço para refletir e desenvolver o senso crítico sobre a nossa sociedade atual está presente. É nesse aspecto que a relação entre o ensino formal e o ensino não formal ganha mais espaço para se fortalecer para atingir crianças e adolescentes através de práticas significativas que fogem do ensino da história da arte linear, da formação técnica destituída de sentidos, chegando a uma formação crítica, contextualizada visando o (re)conhecimento de diferentes culturas e práticas artísticas e culturais.

Além disso, estão presentes na BNCC termos importantes para (re)pensar o ensino da Arte. As Dimensões do Conhecimento Artístico (criação, crítica, estesia, expressão, fruição) perpassam todas as linguagens artísticas e devem orientar as propostas didáticas com o objetivo de desenvolver habilidades e alcançar competências. As Competências caracterizam-se pela mobilização de conhecimentos e habilidades, atitudes e valores para resolver demandas da vida cotidiana; elas contemplam as dimensões do conhecimento artístico e permitem aos/às alunos/as gerenciar e agir diante das diferentes situações através do incentivo à reflexão, à pesquisa e ao

desenvolvimento de prática, valorizando o processo, os conhecimentos e os interesses dos/as alunos/as. As Unidades Temáticas são as próprias linguagens da arte (artes visuais, dança, música e teatro) mais as artes integradas. Para cada Unidade Temática existem os Objetos de Conhecimento, temas gerais e norteadores que são especificados a partir das Habilidades, onde se pretende chegar atingindo as Competências (MEURA et al., 2019).

Professores/as são desafiados por uma nova forma de abordar a arte na escola, mas com novas possibilidades para acessar o cotidiano das crianças e dos adolescentes de forma mais significativa. Alguns Objetos de Conhecimento aparecem nesse documento e tornam possíveis abordagens e um novo tipo de aproximação entre o ensino formal e não formal a partir das Habilidades.

Para os Anos Iniciais são descritas vinte e seis habilidades; para os Anos Finais são descritas trinta e cinco habilidades. Todas relacionadas às linguagens da Arte mais as Artes Integradas e aos Objetos de Conhecimento. Entre essas habilidades, algumas se destacam e possibilitam de forma mais efetiva e relevante reflexões e aproximações entre o ensino formal e o ensino não formal⁶. Tais Habilidades podem ser desenvolvidas individualmente ou agrupadas, tanto com as demais que aparecem aqui, quanto com as outras presentes no documento completo.

⁶ Destacam-se as habilidades que possibilitam maior aproximação entre o ensino formal e o não formal. É possível ter acesso as demais habilidades através do documento completo da BNCC.

Tabela 4 – Habilidades dos Anos Iniciais e dos Anos Finais presentes na BNCC

Objeto de conhecimento	Habilidade
Matrizes estéticas e culturais	Anos iniciais: (EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.
	Anos iniciais: (EF15AR24) Caracterizar e experimentar brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.
	Anos finais: (EF69AR33) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, design etc.).
Sistemas da linguagem	Anos iniciais: (EF15AR07) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).
	Anos finais: (EF69AR08) Diferenciar as categorias de artista, artesão, produtor cultural, curador, designer, entre outras, estabelecendo relações entre os profissionais do sistema das artes visuais.
Patrimônio cultural	Anos iniciais: (EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
	Anos finais: (EF69AR34) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.
Arte e tecnologia	Anos iniciais: (EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.
	Anos finais: (EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

Fonte: BRASIL (2018)

Os Objetos de Conhecimento destacados pela BNCC apresentam aspectos importantes que podem ser desenvolvidos a partir das habilidades. Matrizes Estéticas e Culturais e Patrimônio Cultural, por exemplo, incentivam a reconhecer as influências de diversas matrizes culturais e

estéticas no repertório cultural brasileiro. Esses Objetos de Conhecimento valorizam e trazem reflexões acerca do Patrimônio Cultural Material e Imaterial através da interlocução entre a Arte e o cotidiano. Já o Sistemas da Linguagem, incentivam experiências e vivências relacionadas aos diversos espaços onde a Arte é pensada, produzida, experienciada, apresentada, como os museus e as escolas e incluindo os ambientes virtuais. O que já menciona outro objeto de conhecimento, Arte e tecnologia, que vem incentivar mais efetivamente as formas de produzir e apresentar a arte, levantando questões importantes da sociedade contemporânea e os modos de acessar conteúdos.

Esses objetos de conhecimento aliados às habilidades fortalecem as inúmeras possibilidades de aproximação entre o ensino formal e não formal. Nesse novo momento do ensino da arte, professores/as precisam de formação, informação e troca de experiências para gerenciar com mais comodidade esses recursos (digitais e novas formas de pensar o ensino da arte através da BNCC) que agora passaram a fazer parte do nosso dia a dia de forma mais expressiva. Não temos como fugir da tecnologia e das diferentes formas de apresentar, produzir, pensar e experienciar a arte na escola. Podemos sim, pensar em novas possibilidades. Primeiro, porque o novo currículo nos encaminha para isso; segundo, porque nossos/as alunos/as estão cada vez mais imersos no universo digital. Trazer essas experiências de forma consciente é uma maneira de interagir melhor com as crianças e os adolescentes, além de oportunizar experiências de um uso mais consciente e produtivo desses recursos.

Manipular tintas e formas, linhas no plano e no espaço, viver experiências novas instigantes são por si mediadores significativos. Mas, independente das possibilidades físicas e materiais, sempre haverá a necessidade de um educador sensível, capaz de criar situações onde o encontro com a arte possa gerar uma sociedade mais humana. Pois o objetivo maior não é propiciar contato para que todas as crianças conheçam Monet, Picasso ou Volpi, mas que elas possam perceber como o homem e a mulher, em tempos e lugares diferentes, puderam falar de seus sonhos e de seus desejos, de sua realidade e de suas esperanças através da linguagem da arte. (MARTINS, 2012b, p. 29)

Para além de toda teoria e indicação de possibilidades, torna-se necessário estar disposto/a. Disposto/a a estar sendo desafiado/a diariamente por diferentes mentes pensantes e criativas que nos ajudam a construir esse processo. É importante saber que cada um naquele grupo é diferente e pode, no meio do percurso, nos fazer tomar novas direções. O ensino de Arte é importante porque a arte faz parte de quem nós somos, ela nos identifica diante de tantas escolhas. Ampliar repertórios, conhecer culturas, artistas, obras de arte, músicas, encenações, ler textos, ver imagens faz parte desse caminhar para construir soluções diante das situações cotidianas. Ensinar arte é desafiador. Aprender com arte também é. Seja na escola, no museu ou através das telas.

4 Possibilidades de Ação Cultural e Educativa no meio virtual

A educação museal, através das ações culturais e educativas, vem sendo o foco de ação de muitos museus com o objetivo de comunicar o seu acervo através de diferentes narrativas a diferentes públicos. Para Castells (2011, p. 9), os museus como “[...] sistemas de armazenamento, processamento e transmissão de mensagens culturais potencialmente interativas, dentro de, e para um determinado contexto social.”, tem em sua função educativa a possibilidade de oportunizar aos diferentes públicos inúmeras ações, seja no meio físico, ou no meio virtual - potencializando ou não as ações que ocorrem de forma presencial e buscando romper fronteiras, chegando a lugares que antes da internet não era possível.

Marti e Santos (2019, 52) citam Schweibenz (2011), mencionando que os museus têm a necessidade de buscar novas estratégias com o advento da internet e aos diferentes recursos tecnológicos que mudam rapidamente,

[...] uma vez que: (a) a comunicação com públicos heterogêneos e geograficamente distantes se tornaria cada vez mais importante e presente, (b) a população infantil e jovem já estaria familiarizada/imersa com/na lógica comunicacional da ‘web social’, (c) seria necessário não apenas estar presente na internet, que já era utilizada como a principal fonte de pesquisa de informações, mas também se adaptar aos novos ‘padrões de usos’ gerados pela web 2.0.

Com isso, enfatiza-se (a) e (b) como apontamentos significativos relacionados a uma das problemáticas dessa pesquisa. Sendo (a) uma questão que condiz com a realidade de atuação profissional da autora e (b) uma realidade que precisa ser considerada fortemente na atuação dos/as professores/as e dos/as educadores/as de museus atuais, já que crianças e adolescentes estão muito conectados ao que a *Web* oferece e cada vez mais cedo.

Fato é que a educação museal vem se constituindo historicamente como um dos processos museais que favorecem a promoção do diálogo dos museus com a sociedade. A perspectiva de atuação dos educadores museais foi se transformando ao longo de sua existência e, na atualidade, os setores educativos são responsáveis por um sem número de atividades voltadas à compreensão e ao diálogo com todo o tipo de público. (MARTINS; MARTINS, 2019, p. 203)

Os museus, através das inúmeras formas de comunicação, apresentam e fazem refletir sobre questões atuais, (re)conhecer culturas e diferentes práticas. Esse é um dos objetivos do ensino de arte também, o de proporcionar encontros com a arte e com a cultura através dos processos de criação, das inúmeras materialidades e modos de ser e agir com o outro e com o ambiente. Acredita-se que os recursos digitais venham a contribuir com esse processo, tendo em vista que, por um lado, crianças e adolescentes estão cada vez mais imersos no mundo digital. Por outro, cabe aos/às educadores/as e professores/as, e aos espaços de atuação, museus e escolas, estar atentos a novas práticas e as utilizar como recursos a fim de nos aproximar desse universo e proporcionar uma troca de experiência e aprendizado mais reflexivo.

Marti e Santos (2019, p. 53), elucidam com outros dois autores que as TICs têm potencial para promover cada vez mais o engajamentos dos públicos, ao oferecerem

[...] a seus usuários novos modos de interação, participação e criação de redes, com determinados museus, quando e onde desejarem. Essas potencialidades dizem respeito,

principalmente, aos modos de comunicação oferecidos pelas mídias sociais em termos de presença, pois as pessoas já fazem uso desse modelo comunicacional; em termos de fácil feedback e diálogo com uma diversidade de grupos/fóruns sociais; e em termos de opções de colaboração e cocriação de conteúdo. Por meio dessas opções, os museus podem demonstrar a relevância de seu papel em colaborar para a reflexão de seus visitantes acerca de si no/com o mundo, fortalecendo assim suas conexões públicas e sua relevância social. (DROTNER; SCHRØDER, 2013 apud MARTI; SANTOS, 2019, 53)

As autoras ainda mencionam que, somado a isso, o surgimento de celulares e tablets, por exemplo, ampliam as possibilidades e permitem essa interação e troca de forma mais efetiva. Já Castells (2011, p. 11), alerta para o efeito de a internet nos tornar usuários mais seletivos e individualizado, construindo “[...] um sistema de comunicação específico e personalizado, no qual coabitam elementos da televisão, do rádio, da internet, da imprensa e de todos os outros tipos de expressão cultural.”. Nesse sistema de comunicação mencionado por Castells (2011), percebe-se que são nos encontros em sala de aula que tais questões relacionadas a hipermídia e aos modos de acessar, fruir, produzir e apresentar a arte podem sair do privado para o coletivo e serem compartilhados, gerando não um afastamento e uma individualização, mas sim uma aproximação baseada no (re)conhecimento e na reflexão a partir dos gostos e hábitos do/a outro/a.

Martins e Martins (2019, p. 206) mencionam que é “[...] dessa possibilidade de criar redes de informação, a partir do ganho substancial de mobilidade que o hipertexto fornece, permitindo pensar novas dinâmicas de relacionamento social em torno dessas redes informacionais, que se instaura um conjunto de novas práticas sociais.”, sejam elas no museu ou fora dele, mas através dele e do que a instituição pode proporcionar ao público.

Com relação às ações culturais e educativas concorda-se com Loureiro (2004, p. 104) quando menciona que a internet “[...] potencializaria as condições de acesso a estoques de informação e de efetivação de ações de comunicação, ao deixar de se sujeitar a empecilhos geográficos.”. Deixando claro que ações culturais e educativas no meio virtual tendem a ser uma forma positiva de aproximação entre o ensino formal e o ensino não formal. Em outras palavras e conforme as reflexões propostas por Martins e Martins (2019, p. 207),

É fato que essa informação, uma vez disponibilizada de maneira mais flexível e trabalhada em estratégias educacionais, teria maiores condições de disputar sentidos, espaços e atuar de forma mais eficiente como forma de socialização da cultura para inúmeros usuários que hoje pouco ou nada acessam as instituições de memória fisicamente.

Partindo do pressuposto mencionado acima, as ações culturais e educativas no meio virtual podem resolver em parte o problema de acesso físico aos museus. Como exposto na justificativa desta pesquisa, tem-se consciência dos desafios que é sair com crianças e adolescentes atualmente das escolas públicas. Nesse sentido, propostas como as vistas, pesquisadas e estudadas até o momento⁷ tendem a contribuir de forma positiva e significativa nas ações em sala de aula

⁷ Museus virtuais (exemplo: Museu das Coisas Banais); exposições virtuais (exemplo: as exposições curriculares do curso de graduação em Museologia da Universidade Federal de Santa Catarina no período de pandemia); *tours* virtuais (exemplos: Museu Lasar Segall e Museu Frida Kahlo citados nesta pesquisa); *Google Arts and Culture*, que disponibiliza acervos digitais, exposições virtuais, possibilidade de montar galerias pessoais; Projeto

de muitos/as professores/as. Afinal, conforme Martins e Martins (2019, 204), “A cultura digital vem ao encontro a esse contexto, propondo transformações na forma como os públicos podem se relacionar com os museus.”.

Para Martins e Martins (2019, p. 212-213)

A cultura digital e a educação museal se encontram como campos de enorme potencialidade para a digital, com suas particularidades e especificidades técnicas, aporta perspectivas de apropriação dos objetos digitais em novas formas de socialização, abrindo espaço para uma inventividade a ser explorada a partir das características da flexibilidade e maleabilidade desses objetos. A educação museal, por sua vez, também apresenta um conjunto de especificidades e se encontra fortemente atrelada aos acervos musealizados e a reflexão que se propõe a criar caminhos e maneiras de facilitar sua apropriação a partir de práticas educacionais experimentação de novas práticas sociais explicitadas na presente pesquisa.

Tendo essa explanação como premissa, escolheu-se o Museu Casa de Portinari como objeto de estudo e análise de ações culturais e educativas no meio virtual. O museu deste artista foi selecionado por ser Cândido Portinari um artista brasileiro com uma obra extensa e que permeia inúmeras temáticas o que possibilita o desenvolvimento de atividades e projetos para diferentes faixas etárias. Além disso, Cândido Portinari e o museu estão presentes tanto em planejamentos de professores/as quanto nos livros didáticos como pode-se observar nos exemplos abaixo.

Figura 2 – Páginas 56 e 57 do livro didático do 2º ano

2 Tem brincadeiras no folclore!

Você sabia que muitas brincadeiras que conhecemos já existem há muito tempo? Elas fazem parte do nosso folclore. Alguns artistas retratam essas brincadeiras em suas obras. Esse é o caso do pintor paulista Cândido Portinari. Veja o que ele retratou em uma de suas telas.



■ Pintura de Cândido Portinari. Óleo sobre madeira, 53,5 cm X 64,5 cm, 1957. Coleção particular.

1. Do que essas crianças estão brincando?
Elas estão brincando de pular carneiro.
2. Você conhece essa brincadeira? Conte para os colegas.
Resposta pessoal. Incentive os alunos a compartilharem suas opiniões e experiências.
3. Quais são as suas brincadeiras preferidas?
Resposta pessoal. Estimule os alunos a socializarem suas respostas.
Além das brincadeiras, o folclore brasileiro é rico em cantigas de roda, músicas, adivinhas e **parlendas**.
4. Quais cantigas e parlendas você conhece?
Resposta pessoal. Incentive os alunos a cantarem as cantigas e a recitarem as parlendas que conhecem.

CONHECENDO O ARTISTA

Desde pequeno, Cândido Portinari (1903-1962) gostava de desenhar e pintar. Com apenas nove anos, fez seu primeiro trabalho como artista, ajudando um grupo de pintores italianos na decoração de uma igreja.

Percebendo seu talento, seus pais o incentivaram a se dedicar à sua formação como artista. Alguns anos depois, ele saiu da pequena cidade onde morava, no interior do estado de São Paulo, para estudar e mais tarde se tornar um grande pintor.

As obras de Portinari retratam, principalmente, a história, o povo e a cultura do Brasil, tendo como referência a realidade com a qual ele conviveu na infância.

Suas obras podem ser vistas em museus e edifícios no Brasil e em outros países. A casa onde ele morou durante a infância e a juventude tornou-se o Museu Casa de Portinari, onde alguns de seus trabalhos ficam expostos permanentemente.



■ Fachada do Museu Casa de Portinari, em Brodowski, São Paulo, 2015.

LOPES et al (2017, p. 56-57)

Museus Virtuais (tour virtual a exposições de diferentes lugares do mundo antes apresentado no cinema do Centro Integrado de Cultura em Florianópolis, atualmente de forma virtual em lives no *YouTube*); Conhecendo Museus (obra audiovisual que apresenta museus brasileiros, disponível no canal do *YouTube* e no *site*); entre outras ações como sites, informativos, redes sociais, podcast, acervos/obras digitalizadas, audiolivro, recursos digitais, ações educativas digitais.

Figura 3 – Página 17 do livro didático do 9º ano



MEIRA et al (2018, p. 17)

A análise que segue, tem como base o museu e o artista Candido Portinari, busca elencar possibilidades de aproximação entre o ensino formal e o ensino não formal através das ações propostas pela instituição meio virtual e a BNCC, base que norteia os currículos escolares brasileiros atualmente.

4.1 O caso do Museu Casa de Portinari

Para Martins (2012a, p. 41), a relação do ser humano com o museu é intensa diante de hábitos e “coisas” que carrega ao longo da vida. Ao entrar em um museu, cada um/a passa a acessar espaços pouco visitados da nossa memória diante de uma rotina agitada. Durante a vida,

Recolhemos do mundo fragmentos de histórias vividas, objetos curiosos, coisas que nos fazem lembrar de situações, como as pequenas flores prensadas nas páginas de um livro, pedrinhas recolhidas em viagens, pequenos objetos cuidadosamente preservados e que teimam em não se deixarem jogar fora nas várias arrumações de nossos guardados pelo resto da vida.

Nesse contexto, ao entrar no museu, passa-se a ter novas experiências ao observar as narrativas e aos poucos criar novas memórias que misturam toda uma experiência com o vivenciado no museu naquele momento. Volta-se a acessar caixinhas pouco visitadas e (re)organizar informações, criando novas imagens, aprendendo e ampliando o repertório de conhecimentos e vivências no mundo.

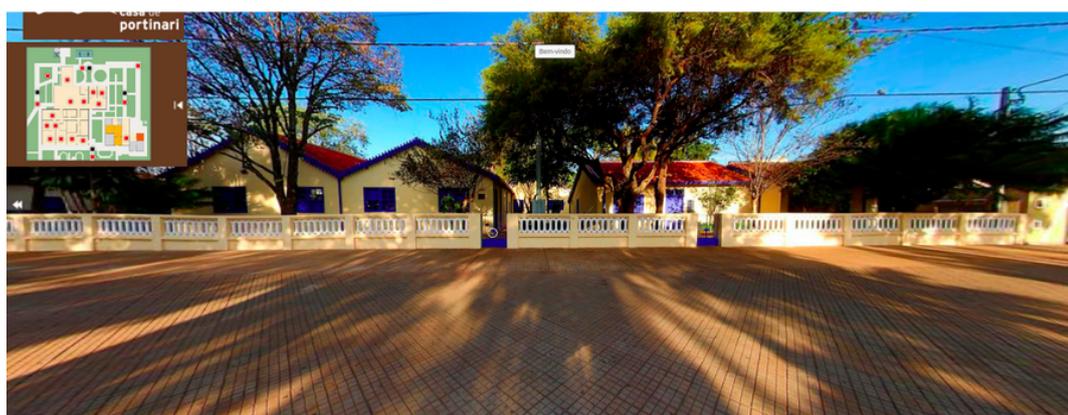
O Museu Casa de Portinari tem uma especificidade. Classificado como museu casa, essa instituição tornou-se, nas palavras de Pavoni (2011, p. 148), “[...] público e educativo um lugar dotado de referências individuais e intimamente ligadas a ações e ritos pessoais, [...]”. Sendo um local onde viveu e produziu um artista brasileiro, essa tipologia de museu revela experiências de outro espaço, de outro tempo, oportunizando ao visitante, uma experiência com o fazer do artista no seu local mais íntimo: sua casa, sua cidade natal. Conforme consta no Plano Museológico (PORTINARI, 2020, p. 7), “O Museu Casa de Portinari se classifica como museu-casa, sendo a casa, com seus anexos e entorno, um objeto-documento musealizado, portador de informação biográfica, artística e de história do cotidiano.”

Pavoni (2011) traz reflexões importantes sobre essa tipologia de museu, enfatizando a autenticidade desses locais como o Museu Casa de Portinari. Segundo ela, essa autenticidade vai além do patrimônio material, traz a relevância do patrimônio imaterial através de tudo que aqueles espaços contam através de quem viveu lá e o que se passou.

Portanto, nesta interpretação o valor de autenticidade move-se dos aspectos físicos do lugar (a casa, seus objetos, seu projeto) para a experiência dos visitantes no museu-casa; para ser autêntico, não são autênticos apenas os objetos, mas também os aspectos intangíveis da visita: [...] (PAVONI, 2011, p. 158)

Ao entrar na casa e refletir como as pessoas viviam juntas e quais eram seus hábitos naqueles espaços “(simpatia)”, “entrar no jardim onde passeava” Cândido Portinari “(empatia)” (PAVONI, 2011, p. 158). O Museu Casa de Portinari é um desses espaços, que faz o visitante ser capaz de (re)conhecer “[...] valores e qualidades nos quais a comunidade se reconhece [...]” (PAVONI, 2011, p. 160).

Figura 4 – Fachada do Museu Casa de Portinari



Captura de tela feita pela autora (2022)

O Museu Casa de Portinari está localizado na Praça Cândido Portinari, número 298, Centro da cidade de Brodowski, que fica no interior do estado de São Paulo. O museu, segundo consta no seu Plano Museológico,

[...] foi inaugurado em 14/3/1970 com Decreto Estadual de 8/4/1970 e é um dos museus estaduais da Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo. Está composto pela casa onde viveu o pintor Cândido Portinari na infância e

em temporadas ao longo da vida, edícula e pequena capela, conjunto de 22 pinturas murais realizadas pelo artista, e amigos, nas paredes dessas edificações e coleção de objetos históricos. As pinturas murais são afrescos e têmperas, havendo 8 obras e 1 conjunto de pinturas prospectadas na casa principal, 2 obras na edícula e 10 obras na capela. (PORTINARI, 2020, p. 6)

Figura 5 – São Jorge e o Dragão, 1943



Captura de tela feita pela autora (2022)

Trata-se de um museu casa pequeno. O espaço conta com uma casa, uma capela e um jardim. Em 9 de dezembro de 1968, o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) tombou o imóvel; em 14 de março de 1970 o museu foi inaugurado; e atualmente pertence à Secretaria da Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo.

O Museu Casa de Portinari tem como missão preservar, pesquisar e comunicar, para estudo e entretenimento, a casa onde viveu Candido Portinari, as pinturas murais e coleções, como objetos patrimoniais que são testemunhos da história local, regional e nacional, e partes da experimentação e produção artística de pintor internacionalmente notável por suas obras. Compõe a missão do museu, pelas características e vocação, elaborar conteúdos e recursos de informação sobre a vida e obra do pintor Portinari, articular-se com marcos da memória da cidade e ser um polo de fomento de expressão artística. (PORTINARI, 2020, p. 12)

O museu é referência sobre a obra e a vida de Cândido Portinari, busca através das ações culturais e educativas oportunizar vivências tanto para a comunidade a qual está inserido como atua para quem não tem possibilidade de visitar constantemente a instituição. Antes mesmo da situação de pandemia de Covid-19, e mais ainda durante esse período de isolamento, a instituição desenvolveu uma série de ações online para não perder o contato com o seu público, potencializando o que já ocorriam presencialmente e ampliando seus usuários através do meio virtual.

Portinari foi um artista reconhecido nacional e internacionalmente por seus trabalhos que destacavam questões sociais da população e dos trabalhadores brasileiros. Representando narrativas e figuras populares, Portinari pintou lavradores de café, lavadeiras, músicos, garimpeiros, cangaceiros, retirantes, baianas; deixando registrado brincadeiras, jogos, miséria, morte, música e circo. Para BOGE et al. (2020, p. 110) “O artista, cada vez mais, aperfeiçoou sua técnica

produzindo suas obras com características cada vez mais modernas (regionalismo, saudosismo da infância, valorização da cultura popular e religiosidade, dentre outras).”.

Figura 6 – Cândido Portinari



Projeto Portinari (2018)

São nas primeiras décadas do século XX, com tantas ideias que chegam de fora e o avanço da ciência, que inicia-se no Brasil o processo de industrialização e maior urbanização de várias regiões. Principalmente São Paulo a partir da cafeicultura. Com o crescimento e desenvolvimento das indústrias, a mão de obra era escassa e uma solução encontrada pela classe dominante foi a promoção da vinda de imigrantes europeus (SCHWARCZ, 1993).

Nesse contexto e com a chegada dos imigrantes, o país foi-se alterando aos poucos socialmente. Surge a classe operária que vai ganhar força e exigir melhores condições de trabalho e salários mais dignos. O país torna-se um lugar onde se encontram diferentes etnias, crenças, modos de ser e de viver que nem sempre vivem em comunhão e respeito⁸. Com uma identidade pensada apenas pelo Estado com o objetivo de criar o “espírito nacionalista” longe da realidade social e cultura emergente. Enquanto se exporta matéria prima vista como exótica para museus europeus, aqui se formam instituições e narrativas que buscam homogeneizar o povo que aqui vive⁹ (SCHWARCZ, 1993). Em breve análise, esse cenário econômico e político do Brasil acaba

⁸ Perceber o povo brasileiro como a coexistência de etnias e culturas diversas vem-se tornando um aspecto fundamental na formação do ser humano. Hoje, percebe-se ainda mais a importância da herança cultural para cada povo e o quanto reconhecer, respeitar e comunicar é importante. E aspectos e conceitos históricos aprendidos ao longo da vida de forma superficial, naturalizadora de muitos preconceitos e estereótipos e de um lugar de fala e estrutura privilegiados precisam ser revistos.

⁹ Diante disso, pensa-se que simplificar a constituição do povo brasileiro a partir de estereótipos sem considerar a complexidade e pluralidade que cada cultura possui é minimizar a própria diversidade cultural de nosso povo-nação.

influenciando tanto a arte quanto a cultura do país. Tais aspectos podem ser observados na obra de Cândido Portinari como o exemplo abaixo, “Café”¹⁰, obra de 1935 (BRASILEIRA, 2022).

Figura 7 – Café, 1935



ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural (2022)

Neste cenário, Candido Torquato Portinari nasceu em 29 de dezembro de 1903, filho de pai e mãe italiano/a, Giovan Battista Portinari e Domenica Torquato, que vieram ao Brasil nas grandes imigrações em busca de trabalho nas terras férteis. O artista carregou consigo e em seu trabalho essa memória de infância vivida nas fazendas de café e da simplicidade da cidade do interior. De família de tradição católica, a religiosidade continuou a fazer parte de suas temáticas mesmo depois que se afastou do catolicismo. Para além disso, é reconhecido como pintor social, por retratar a vida de trabalhadores/as nas fazendas de café e de famílias que vinham para região em busca de oportunidades, mas que viviam em extrema miséria (BOVO, 2018).

Foi ainda criança, como ajudante de um “[...] grupo itinerante de pintores e escultores italianos que viviam de decorar igrejas e capelas nas cidades do interior.” (BOVO, 2018, p. 48) que começou a desenvolver suas habilidades e aptidões artísticas ao ajudar esses pintores a contribuir com algumas pinceladas nas capelas. Vai para o Rio de Janeiro em 1918 iniciando seus estudos no Liceu de Artes e Ofícios (BOVO, 2018). Em 1921 consegue ingressar na Escola Nacional de Belas Artes, que ainda “[...] seguia os tradicionais modelos neoclássicos ou acadêmicos.” (BOVO, 2018, p. 50).

Portinari passou de 1928 a 1931 em estágio na Europa. Pinta pouco, mas dedica-se aos estudos e a visitas a museus. Absorve o que pode ao estabelecer contato com os artistas

¹⁰ Conforme consta no Google Art and Culture, essa foi a “primeira obra do modernismo brasileiro a conquistar um prêmio no exterior”. Nesta obra e em tantas outras que representam o trabalhador brasileiro, Cândido Portinari altera as proporções do personagem, com o objetivo de exaltar a sua importância.

tradicionais mas não deixa de estar atento a novidades que efervescem o local. Fica atento a tudo que não teria acesso ao retornar para o Brasil. Estar fora do país o aproxima da sua terra.

Além das informações trazidas da Europa, ele se mostrava sensível à linguagem dos muralistas mexicanos, que estavam em evidência naquele momento. Porém, sentia necessidade de que seu trabalho refletisse a temática nacional, sendo motivado a produzir uma série de obras que retratavam os trabalhadores rurais; reativando, assim, a memória das plantações de café do interior paulista. É deste período a chamada série marrom ou Brodowskiana, quando suas telas são cobertas por manchas de cor marrom avermelhado, numa referência direta ao solo da região em que nasceu, constituído pela fértil terra roxa. Enquanto que os temas representados são os fatos que o marcaram, na infância: o futebol com a meninada, o circo que chegava no vilarejo e as festas de São João. (BOVO, 2018, p. 56)

Candido Portinari foi sendo reconhecido pelo seu trabalho no Brasil, aparecendo em exposições coletivas e individuais (a partir de 1934). Aos poucos, ganha sua liberdade criativa, a dedicação aos afrescos e aos murais aparece em temáticas representativas de um Brasil mais diverso. Candido Portinari, mesmo tendo apenas o ensino fundamental foi chamado a lecionar na Universidade do Distrito Federal (UDF), no Rio de Janeiro. Para Bovo (BOVO, 2018, p. 61), o trabalho de Portinari “[...] foi adquirindo maturidade com o passar dos anos. Ainda na década de 1930, o trabalho com esfera social também foi se fortalecendo. Na década de 1940, o artista faz trabalhos importante como destaca Bovo (BOVO, 2018, p. 66) em sua tese: 1942, “Portinari pinta uma série de telas para a Rádio Tupi do Rio de Janeiro”, em 1943 pinta “os murais do Ministério da Educação e desenha os azulejos para a decoração exterior do mesmo edifício – ilustrando ainda o romance Memórias Póstumas de Brás Cubas, de Machado de Assis.”.

Figura 8 – Descobrimento, 1941



O artista retratou as verdades do povo brasileiro e as dores do ser humano. Um exemplo é a obra acima, “Descobrimento”¹¹, de 1941 (PORTINARI, 2018). É nesse período também que Portinari pinta a série “Retirantes”. Na década de 1950, dá início aos projetos do mural “Guerra e Paz”¹²(SP-ARTE, 2019). Também nesse período mencionou que se dedicaria à escrita, à poesia que, nas palavras de Bovo (2018, p. 73), “Os versos escritos com toda singeleza são inspirados pelos mesmos sentimentos nostálgicos que o fizeram retratar, em imagens, os dias de sua infância no interior paulista.”.

Portinari, ao longo de sua trajetória artística esteve sempre ligado a externar através de seus trabalhos, as coisas simples e duras da vida. Simples, nas brincadeiras de criança, na representação da sua terra natal, das imagens e palavras relacionadas ao circo. Duras, ao retratar o cenário social de um Brasil injusto e carregado de preconceitos.

Figura 9 – Guerra e Paz, 1952-1956



SP-ARTE (2019)

Na década de 1960, já com a saúde debilitada em decorrência do uso de tintas com

¹¹ O painel Descobrimento reproduz uma cena bastante movimentada, como se sentíssemos a instabilidade da nave que balança sobre as ondas; despertando, no observador, o desejo de chegar logo à terra firme. É o “descobrimento” do Brasil, ou melhor, a chegada dos portugueses ao Brasil, sob o ponto de vista dos humildes marujos que lutam contra a impetuosidade do mar; contrariando, assim, as narrativas históricas de que o Brasil teria sido encontrado por casualidade. 34 Pelo contrário, nessa representação da “descoberta”, tudo é ação e força de vontade. (BOVO, 2019, p. 64-65)

¹² Portinari dedicou cinco anos à criação do painel, fazendo mais de duzentos desenhos que dariam origem às setenta representações de personagem nas lâminas, que contam cada uma com 14 x 10 metros. A primeira lâmina foca na guerra, enquanto a segunda ilustra momentos de paz. Os personagens são todos baseados em pessoas que o pintor conheceu ao longo dos seus cinquenta anos de vida, com retratos de sua infância em Brodowski, interior de São Paulo, e até sua conhecida interpretação dos retirantes. Embora o painel tenha rendido a Portinari premiação concedida pela Solomon Guggenheim Foundation, o pintor nunca pôde ver seu trabalho instalado – os Estados Unidos, no auge do macarthismo nos anos 1950, lhe negaram visto por conta dos laços políticos comunistas do pintor. (SP-ARTE, 2019, s/p)

elementos que o intoxicaram, o artista passa a levar a vida de uma forma mais solitária e melancólica. Contrariando todas as indicações médicas, continua a pintar e viajar, expondo ainda em vários lugares do mundo e visitando pessoas e lugares importantes para sua trajetória artística.

Ao analisar brevemente a trajetória artística de Candido Portinari, percebe-se que existia entre os artistas e os intelectuais deste período a vontade de diminuir a distância entre a cultura erudita e a popular. Afirma-se que é através das diversas linguagens artísticas como o cinema, as artes plásticas, a música, entre outras, que a representação do país vai ganhando, aos poucos, espaço e sintonia com o contexto internacional, com o objetivo de construir e revelar a cultura nacional (ainda que representada por uma classe dominante).

Segundo Canton (2009, p. 18), “De modo geral, podemos afirmar que a arte moderna, que se iniciou a partir da segunda metade do século XIX e abarcou todo o século XX, teve como propulsor o desejo do novo, simbolizando o conceito de vanguarda.” Além da influência das vanguardas europeias, e ainda citando Canton,

Era preciso que a arte se tornasse tão inovadora e radical quanto a vida. Uma das novidades surgidas no século XIX e que teve impacto fenomenal sobre a arte foi a fotografia. [...] A fotografia liberou os artistas, até então incubidos de registrar nas telas pessoas, paisagens e fatos históricos para a posteridade. Agora a fotografia podia cumprir essa função, dando ao artista a liberdade de criar e realizar novas pesquisas e experimentos com seus pincéis, suas mãos, seus olhares. (CANTON, 2009, p. 19)

Nesse contexto, os artistas buscavam criar obras mais inovadoras e que impactassem quem as visse. Esses/as artistas estavam vivendo um período intenso, um momento histórico em que criaram-se máquinas, a tecnologia avançava e a fotografia teve forte influência na mudança de rumo da produção de obras de arte visual. E fica claro que tudo isso passa a ser visto nas produções desses artistas seja em que linguagem for.

Esses poucos exemplos da representação da população brasileira no início do século XX, através da obra de Portinari, retratam algumas das preocupações da classe artística que deixa clara a vontade de se afastar das influências europeias. Candido Portinari estudou e se inspirou nos artistas europeus e nas vanguardas e conseguiu uma identidade própria, dando potência a seus trabalhos e registrando outras faces do Brasil em suas cores, crenças e etnias.

Diante dessas reflexões acerca do museu casa, do Museu Casa de Portinari e da vida e obra do próprio artista Candido Portinari, retoma-se o papel social do museu, o museu como um espaço de contemplação, fruição e vivências. Os museus de arte e sua relação com o ensino de arte, ou seja, a relação entre o ensino não formal com o ensino formal, proporciona o contato amplo com experiências que apenas em sala de aula não é possível. Oportunizar a crianças e adolescentes o contato com o bem cultural enriquece o repertório artístico, amplia o conhecimento e proporciona uma vivência diferenciada e significativa.

O Museu Casa de Portinari conta com uma longa trajetória relacionada aos bens musealizados e a vida e a obra do artista Candido Portinari. Atualmente, com o “[...] rápido e intenso desenvolvimento das tecnologias digitais de informação e comunicação [...]”, os museus precisam estar atentos às novas demandas dos seus públicos, pois as TICs e os novos modos de

produzir, acessar e fruir a arte vem se transformando e possibilitando “[...] novas e múltiplas relações infocomunicacionais [...]” e causando “[...] transformações socioculturais, políticas e econômicas contemporâneas que marcam a cibercultura.” (MARTI; COSTA, 2020).

Nessa perspectiva, o Museu Casa de Portinari apostou em estratégias interessantes para contemplar diferentes públicos. Como professora de arte, acredita-se que essas estratégias contribuem para a aproximação do museu com a escola, do artista e das obras com os/as alunos/as. Tendo como base o site da instituição e a exploração dos diferentes percursos possibilitados, apresentam-se as ações culturais e educativas da instituição, analisa-se cada uma dessas ações a partir da abordagem das autoras Frieda Marti e Andréa Costa (2020) e Ruti Muchacho (2005) e, por fim, reconhece-se sua relevância ao elaborar propostas relacionadas a essas ações e as habilidades da BNCC (2017).

Destaca-se o Museu Casa de Portinari como um webmuseu, que mantém suas atividades e desenvolve ações tanto no meio físico quanto no virtual, potencializando as experiências dos usuários e possibilitando o acesso de um público diferenciado que não pode contar com visitas presenciais.

Desta forma, descrevem-se abaixo as ações do Museu Casa de Portinari que foram encontradas nos diferentes percursos feitos pelo site do museu.

- **Site**¹³: informativo apresentando o museu, a vida e a obra do artista Cândido Portinari, a cidade de Brodowski, a equipe; informando sobre localização, o horário de atendimento, programação, roteiros de visita a outros locais da cidade com relação ao museu e ao artista. Além disso, tem um espaço direcionado a divulgação de vagas para trabalhar o museu e a prestação de contas. Conta também com boletim do acervo, que apresenta ações desenvolvidas pelos diferentes setores do museu e o “Fique por dentro” que traz informações sobre as novidades do museu.

Figura 10 – Menu do site do Museu Casa de Portinari



Captura de tela feita pela autora (2022)

¹³ Disponível em: <https://www.museucasadeportinari.org.br/>.

- **Tour virtual**¹⁴: o *tour* virtual pode ser feito passando pela casa do artista visualizando os cômodos, os objetos pessoais e de trabalho, além de obras feitas por Portinari que estão expostas ou que foram feitas diretamente na parede. Durante o percurso, é possível encontrar informações sobre as obras ou partes da casa. Ao aproximar-se, é possível ler as etiquetas e os painéis. Outro espaço em que o *tour* virtual está disponível, é a “Capela da Nonna: espetáculo som e luz”. Esta capela foi pintada pelo artista para a sua avó em 1941 que não podia mais ir até a igreja devido a problemas de saúde. Este *tour* conta com fundo musical e narração, além de informações sobre as imagens pintadas.

Figura 11 – Tour Virtual: Cozinha da casa de Portinari



Captura de tela feita pela autora (2022)

- **Exposições virtuais**¹⁵: desde 2014, o Museu Casa de Portinari promove exposições virtuais. Elas estão disponíveis no site da instituição e são 10 ao todo: Futebol e Arte (2014), Novos Talentos (2015), Coletiva de Artes Plásticas 2016 (2016), Estação Brodowski: Patrimônio Histórico (2017), Galeria a Céu Aberto (2017), Coletiva de Artes Plásticas 2018 (2018), Pôr do Sol de Brodowski (2019), Juntando Memórias: Semanas de Portinari (2020), Santo Antônio (2021), Coletiva de Artes Plásticas (2020/2021).
- **Ateliê Portinari**¹⁶: projeto colaborativo que apresenta conteúdos em vídeo em três eixos: Artes & Ofícios (Técnicas em Pintura e Técnicas em Papel), Meio Ambiente (Meio Ambiente Sustentável e Sustentabilidade Ambiental) e Patrimônio Cultural (ainda sem conteúdos disponíveis).
- **Publicações**¹⁷: o museu disponibiliza publicações em arquivos digitais para baixar. Atualmente consta na página: Livro “Esboço para uma Poética de Portinari” (2020), Livro “Capela da Nonna”, Livro “Museu Casa de Portinari” (em português, inglês e espanhol), Áudio Livro “Poemas de Portinari”.

¹⁴ Disponível em: <https://www.museucasadeportinari.org.br/visita-virtual/>.

¹⁵ Disponível em: <https://www.museucasadeportinari.org.br/exposicoes-virtuais/>.

¹⁶ Disponível em: <https://museucasadeportinari.org.br/ateliportinari/>.

¹⁷ Disponível em: <https://www.museucasadeportinari.org.br/institucional/publicacoes/>.

- **Caminhos de Portinari**¹⁸: um convite a conhecer outros lugares da cidade que tem conexão com a vida e a obra de Cândido Portinari. Disponível apenas no site através de textos, imagens, poesias do artista relacionadas aos lugares, um livro digital sobre o coreto e uma um vídeo sobre a ferrovia. Os caminhos destacados são: Praça Cândido Portinari, Igreja Santo Antônio, Coreto Lauro J. Almeida Pinto, Antiga Estação Ferroviária e Bebedouro Público de Animais.
- **Exposição a Céu Aberto - Giardino Portinari**¹⁹: assim como Caminhos de Portinari, a exposição a céu aberto conta apenas com imagens das réplicas de obras do artista. No site tem-se acesso a imagens da instalação das réplicas, um vídeo e pequenos textos e poesias do artista. O público é convidado a ir ver as réplicas e a participar de um álbum colaborativo de fotos publicando a imagem utilizando #GiardinoPortinari ou enviando para o WhatsApp do museu.
- **Galeria a Céu Aberto - Pinturas Murais**²⁰: o museu atua com compromisso ao fomento da produção artística e fruição da arte. Sendo assim, está disponível para visualização as imagens e indicações dos locais onde estão expostas pinturas murais de diferentes artistas. Tem um mapa para download com o objetivo de localizar as obras pela cidade.
- **Sete Maravilhas de Brodowski**²¹: assim como as ações anteriores, são apresentadas imagens e informações sobre sete locais importantes da cidade.
- **Brincando com Arte**²²: jogos online relacionados a obra e a vida de Portinari. Estão disponíveis: Quiz Portinari, Caça ao Tesouro online, Brinque de Desenhar, Capela da Nonna, Caça-Palavras, Brinque de Colorir, Palavras Cruzadas, Decifre o Enigma, Complete o Percurso.
- **Poéticas da Memória**²³: depoimentos de pessoas que conviveram e/ou participaram de momentos da vida de Cândido Portinari e sua família. Relatos importantes do dia-a-dia que mostram um lado mais íntimo da trajetória do artista em Brodowski.
- **Podcast do Museu**²⁴: arquivos de áudio disponíveis no Spotify com conteúdos relacionados ao artista, ao museu e à cultura.
- **Juntando Memórias**²⁵: projeto que reúne memórias da comunidade relacionadas ao museu e ao artista.

¹⁸ Disponível em: <https://www.museucasadeportinari.org.br/caminhos-de-portinari/>.

¹⁹ Disponível em: <https://www.museucasadeportinari.org.br/giardinoportinari/>.

²⁰ Disponível em: <https://www.museucasadeportinari.org.br/galeria-a-ceu-aberto/>.

²¹ Disponível em: <https://www.museucasadeportinari.org.br/sete-maravilhas-de-brodowski/>.

²² Disponível em: <https://www.museucasadeportinari.org.br/brincando-com-arte/>.

²³ Disponível em: <https://www.museucasadeportinari.org.br/memorias/>.

²⁴ Disponível em: <https://open.spotify.com/show/2LrK65WPGtblnknB5mubfV?si=66877809c488420f>.

²⁵ Disponível em: https://museucasadeportinari.org.br/juntandomemorias/#_.

- **Vídeos Documentários**²⁶: esta página disponibiliza inúmeros vídeos que foram produzidos por diferentes entidades.
- **Campanha #CulturaemCasa**²⁷: com o objetivo de incentivar o público a ficar em casa durante o período de pandemia, o Cultura em Casa disponibilizou atividades culturais relacionadas ao museu e ao artista que buscavam também, em algumas atividades, uma interação através das redes sociais. Centro de Documentação e Pesquisa: são oito DOCu-riósidades e outros documentários relacionados ao artista; Programa de Acervo: trinta e três episódios do Acervo em Segundos e outros relacionados ao acervos do museu; Programa de Edificação: quatro episódios do Em Dia com a Edificação e outros vídeos relacionados à temática; Programa de Exposições e Programação Cultural: “Acontece” (com links para os post das redes sociais, marcam datas importantes relacionadas ao museu e ao artista), “Domingo com Arte” (apresentação de vídeos curtos mostrando o trabalhos de profissionais relacionados com a arte), “Fazendo Arte” (mostra de trabalhos de crianças através de montagens em vídeos curtos e com link para as redes sociais), “Para Portinari” (assim como proposta anterior, montagem de vídeos curtos mostram homenagens feitas para o artista), “Feria de Artesanato Virtual (vídeos curtos apresentam artesãos e seus trabalhos), “Poesias na Casa de Portinari” (narrações do público de algumas poesias escritas por Portinari); Programa Educativo: “Pela Janela” (trinta e três episódios que contam com audiodescrição de obras de Portinari e apresentação de outros projetos como a Galeria a Céu Aberto), “Portinari por ele mesmo” (falas do artista e a relação estabelecida com suas obras apresentado nas redes sociais, as vezes em vídeos), “Portinari por eles” (falas de outros artistas, escritores, etc., sobre o artista, registradas em vídeos curtos com imagens e texto também disponíveis nas redes sociais), “Oficinas Culturais” (vídeos com oficinas para serem realizadas em casa), “Saberes e Fazeres na Casa de Portinari” (vídeos de como fazer pão italiano, croché, sabão, elementos que rodam a cultura local), “Contaçon de Histórias” (contaçon de histórias em vídeos, algumas ilustradas com as obras de Portinari e outras com oficinas de fantoches), “Série Facetas de Portinari”; Sustentabilidade: “Mude para Salvar o Mundo” (com dicas importantes de economia de recursos apresentadas nas redes sociais);
- **Boletim para educadores**²⁸: o boletim apresenta textos curtos e referenciados que valorizam as ações do museu e apresentam de forma rápida desdobramentos de algumas atividades. Um exemplo é o boletim 27, em que o Programa Travessias para Pessoas em Vulnerabilidade Social que acontece apenas de forma presencial, foi proposto e feito de forma virtual durante o período de pandemia. Nesse caso, os educadores do museu fizeram uma visita mediada através do tour virtual.

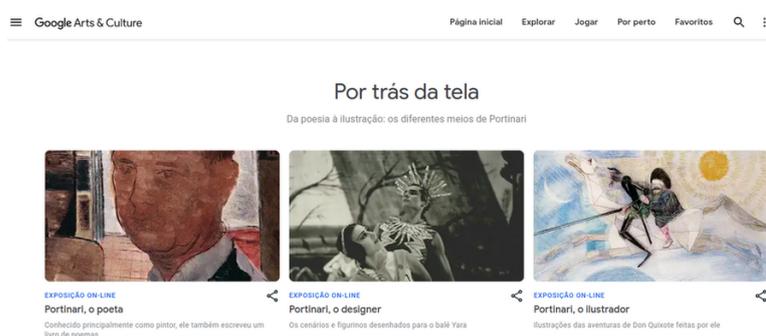
²⁶ Disponível em: <https://www.museucasadeportinari.org.br/videos-documentarios/>.

²⁷ Disponível em: <https://www.museucasadeportinari.org.br/culturaemcasa/>.

²⁸ Disponível em: <https://www.museucasadeportinari.org.br/educativo/boletim-para-educadores/>.

- **YouTube**²⁹: o canal do YouTube do museu, Casa de Portinari, deixa registrada todas as lives produzidas pela instituição, além de disponibilizar muitos dos vídeos que se encontram pelo site através da programação do museu.
- **Google Arts and Culture**³⁰: contempla a vida e a obra do artista Cândido Portinari através de exposições online, linhas do tempo, abordagens diversas sobre o seu trabalho e a sua vida.

Figura 12 – Amostra das diferentes abordagens expostas na plataforma Google Art and Culture



Captura de tela feita pela autora (2022)

- **Projeto Portinari**³¹: concebido em 1979 com o objetivo de documentar a obra de Cândido Portinari que estava, em sua maioria, em coleções particulares, o Projeto Portinari cresceu e hoje é uma plataforma que apresenta grande parte da obra do artista digitalizada, além de documentos, cartas, vídeos.
- **MIS Experience**³²: através da exposição “Portinari para todos”, o MIS promove no canal do YouTube uma websérie em vídeos curtos em que Candinho fala de suas obras para crianças.

Todas as ações feitas pelo Museu Casa de Portinari descritas anteriormente foram pesquisadas através de diferentes percursos feitos pelo *site* do museu. Algumas atividades parecem estar incompletas e/ou não tiveram continuidade, e/ou será dada continuidade em 2022. Para se obter mais detalhes, seria necessário entrar em contato com a instituição via e-mail ou telefone, mas não cabe para este momento, sendo que o foco de análise é apenas buscar estabelecer relações das ações virtuais já disponíveis com ensino formal a partir das habilidade da BNCC.

Outra questão que apareceu durante o percurso, ao buscar as ações culturais e educativas do museu, algumas citadas em boletins ou notícias não foram encontradas pelo site e, dessa forma, não foram citadas nesse levantamento por serem, talvez, atividades isoladas. Outras

²⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/user/casadeportinari>.

³⁰ Disponível em: <https://artsandculture.google.com/project/portinari>.

³¹ Disponível em: <http://www.portinari.org.br/>.

³² Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCITH4ogkOyjqlBZO1liZOg>.

atividades que não são propriamente do museu foram adicionadas ao levantamento: o Projeto Portinari e a nova exposição do Museu da Imagem e do Som de São Paulo, por serem duas abordagens significativas em relação ao artista e ao museu e que contemplam a proposta desta pesquisa.

Espera-se, nesta pesquisa, das ações no meio virtual que elas atendam a demanda de um público impossibilitado de visitar presencialmente a instituição. Não se espera, por exemplo, que para ter que desenvolver as ações propostas pelo museu, tenha-se que entrar em contato com a instituição por e-mail ou telefone, mas que as ações apostem no protagonismo do usuário. Sendo assim, de acordo com os objetivos, a justificativa e a metodologia dessa pesquisa, que tem um público específico bem definido para análise das possibilidades de desenvolvimento de atividades a partir das ações culturais e educativas do museu no meio virtual, selecionou-se dentre as vinte ações, oito (*Site*, *Tour Virtual*, *Exposições Virtuais*, *Publicações* - destaque para o áudio livro³³ -, *Brincando com Arte*, *Vídeos Documentários*, *Google Arts and Culture*, *Projeto Portinari*) para aprofundamentos. Tal escolha contempla os critérios estabelecidos de atender o público escolar de regiões afastadas da cidade de Brodowski, portanto, do Museu Casa de Portinari.

4.2 Análise das ações no meio virtual: relevâncias para o ensino de Arte

Em decorrência da crise sanitária que modificou a rotina do mundo inteiro e atingiu diferentes esferas do mercado de trabalho, os museus e as escolas tiveram que se adaptar rapidamente a novas rotinas e novas formas de manter o contato com os públicos, no caso dos museus, e com os/as alunos/as e famílias, no caso das escolas. Segundo Marti e Costa (2020, s/p),

O levantamento promovido pelo ICOM junto a 1600 profissionais de 107 países aponta como efeito colateral do fechamento dos museus em decorrência da crise sanitária, o aumento em 15% nas atividades promovidas por estes na internet. Cerca de metade dos pesquisados informou que seu museu já estava presente nas mídias sociais digitais ou compartilhava suas coleções online. Durante a quarentena, as ações online se tornaram mais frequentes, principalmente aquelas nas redes sociais digitais, que foram intensificadas em 48% das instituições. O documento elaborado pelo ICOM aponta, ainda, limitações estruturais dos museus em relação aos recursos e profissionais dedicados à “comunicação digital”, assim como também deficiências na qualidade, “nível de maturidade”, dos conteúdos veiculados (ICOM, 2020).

Com base no levantamento feito pelo ICOM, e exposto acima por Marti e Costa, percebe-se que a utilização das TICs tornou-se mais recorrente e passou a fazer parte de forma mais intensa na rotina dos profissionais que atuam em museus. Nas escolas, o cenário foi o mesmo, professores/as tiveram que, com urgência, se adaptar às TICs para conseguirem manter o vínculo dos/as alunos/as. Além das inúmeras dificuldades em se adaptar a programas, plataformas e meios digitais para disponibilizar conteúdos para crianças e adolescentes, ainda tinham que lidar com reuniões online e toda uma nova forma de avaliar e registrar o processo dos/as alunos/as.

³³ Disponível em: <https://www.museucasadeportinari.org.br/audiolivro-poemas-de-portinari/>. Publicação em PDF disponível em: https://www.funarte.gov.br/wp-content/uploads/tainacan-items/120733/166147/Poemas-de-Po rtinari_Web-2a.pdf.

Diante disso, tais reflexões sobre o uso das TICs tanto pelos museus quanto pelo público escolar, torna-se emergente devido a novas possibilidades e aprendizados que surgiram em meio ao caos e a sobrecarga de trabalho. Acredita-se que vale a pena trazer esses aspectos para discussão, pois as TICs fazem parte da nossa rotina e cabe aos/às educadores/as de museus e professores/as, encontrar caminhos para utilizar os inúmeros recursos a favor da aprendizagem mais significativa. Para Martins e Martins (2019, p. 202),

Tornar o patrimônio museal mais acessível a um número maior de pessoas, democratizando o acesso às instituições museais é, dessa forma, uma perspectiva que se coloca tanto para o fazer educacional museal quanto para o uso das tecnologias digitais nos museus. Vale destacar que esse é o elemento fundamental a se considerar, pois o foco no público permite levar a novas reflexões sobre as práticas de socialização no século XXI e criar uma importante chave de leitura dos dispositivos digitais como meio para a produção de novas redes sociais de produção e consumo de informações museais, o que nos levará a questionar de que maneira esses novos usos incidem nas práticas museais.

Como professora, reconhece-se que as crianças e adolescentes estão utilizando os recursos digitais cada vez mais cedo e com questões que, em muitos casos, nem imaginávamos ser possível. Partindo dessa questão e considerando o exposto por Martins e Martins (2019), os museus tem no público escolar, um terreno a ser explorado tendo em vista que pode ser na idade escolar que muitos indivíduos passem a ver o museu como os espaços que eles realmente são, lugares onde, segundo INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS (2018, p. 74)

A Educação Museal coloca em perspectiva a ciência, a memória e o patrimônio cultural enquanto produtos da humanidade, ao mesmo tempo em que contribui para que os sujeitos, em relação, produzam novos conhecimentos e práticas mediatizados pelos objetos, saberes e fazeres. Possui também estrutura e organização próprias, que podem relacionar-se com outras realidades que não a específica dos museus, de acordo com os objetivos traçados no seu planejamento. São ações fundamentalmente baseadas no diálogo. Isso inclui o reconhecimento do patrimônio musealizado, sua apropriação e a reflexão sobre sua história, sua composição e sua legitimidade diante dos diversos grupos culturais que compõem a sociedade.

Diante dessas reflexões, retoma-se as ações culturais e educativas no meio virtual do Museu Casa de Portinari, um museu tradicional com ações virtuais, considerado aqui como um webmuseu. As ações culturais e educativas serão analisadas em relação a sua relevância para um contexto específico, o ensino de arte na educação básica, que contempla crianças e adolescentes do 1º ao 9º anos. Essa análise será feita a partir de critérios desenvolvidos com base em Frieda Marti e Andréa Costa e Ruti Murchado.

Marti e Costa (2020, s/p), as autoras apontam sugestões de “possibilidades de fazer e pensar ações de educação museal online”:

- conheça os seus visitantes - use hashtags para pesquisar nas redes sociais como eles significam a experiência de visitar o seu museu;
- conheça e reconheça as potencialidades interativas do sistema computacional (redes sociais, aplicativos, etc) que você está usando para gerar situações de interatividade e hipertextualidade;
- aposte na criação de conhecimentos em rede - o seguidor não é um receptor passivo;
- explore os recursos online do seu museu (e.g. acervos, exposições, “tours” online, etc) para fomentar a participação ativa dos seguidores e explorar situações que gerem curiosidade e perguntas;

- aposte em ações dialógicas que convoquem as trocas de experiências, narrativas, sentidos e significações dos seus seguidores, considerando os múltiplos saberes que vão emergir;
- crie situações de mediação museal online, concebendo a ação educativa como “obra aberta” com a intenção de convocar a participação ativa dos seguidores; mediar, nesse casos, é gerar situações conversacionais;
- traga situações/questões cotidianas para “fazer pontes” com os temas vinculados ao seu museu e, assim, gerar conversas;
- use múltiplas linguagens, mídias e gêneros textuais da cibercultura (e.g. vídeos, memes, jogos, storytelling, etc) como disparadores de conversas e criação coletiva de conhecimento.

Muchacho (2005, p. 1545) aponta cinco características sobre a usabilidade dos museus virtuais baseadas nos estudos de Paul Marty e Michael Twidale:

- 1) Nos museus virtuais com uma quantidade exagerada de conteúdos disponíveis os profissionais dos museus pretendem disponibilizar o máximo de conteúdos possíveis o que gera uma grande quantidade de informações e aplicações muito extensas e complexas. Demasiados conteúdos podem confundir os utilizadores que muitas vezes procuraram uma informação específica e deparam-se com uma multiplicidade de conteúdos, abandonando a aplicação por não se considerarem capazes de a utilizar;
- 2) Nos museus virtuais com um design bastante elaborado, muitas vezes os designers que os projectaram estão mais preocupados com o lado artístico do interface e não com a sua usabilidade. Por vezes o lado artístico pode confundir e distrair o utilizador desviando-o do objectivo que o levou a consultar um museu virtual;
- 3) Os museus virtuais com um interface que estimula a exploração do espaço expositivo virtual, muitas vezes estão desenhados para incentivar no visitante o seu espírito exploratório, tal como no museu físico. Estas aplicações desencorajam o visitante que procura uma informação específica e é forçado a percorrer um determinado percurso imposto pelo espaço museológico virtual;
- 4) Nos museus virtuais que são projectados pelos próprios profissionais dos museus, estes não se apercebem que estão a utilizar directrizes de acordo com os seus conhecimentos museológicos. O utilizador espera encontrar termos familiares e não termos específicos do processo museológico;
- 5) Nos museus virtuais que existem como um complemento ao museu físico o interface é criado com o intuito de complementar ao espaço físico. Os visitantes virtuais consultam toda a informação que pretendem antes ou depois da visita física, onde puderam encontrar informações extra. A visita virtual é na realidade um complemento à visita física;

As referências utilizadas como base para os critérios abaixo, referem-se a realidades diferentes e, para os parâmetros atuais, distantes temporalmente, mas válidos. Enquanto Muchacho se refere a um estudo feito em 2004, Marti e Costa refletem sobre uma situação mais recente e emergente. Ou seja, são contextos diferentes, mas que conversam entre si, vão além dos museus virtuais (mencionado por Muchacho) proporcionando a abordagem dos critérios que seguem e que tem relação com as questões abordadas ao longo de toda pesquisa.

Diante disso, foi necessário compreender o contexto explorado por cada autora e extrair de cada contribuição as principais ideias para criar as categorias abaixo vinculadas com o contexto da pesquisa.

Tabela 5 – Processo de elaboração das categorias de análise das ações no meio virtual

MARTI E COSTA (2020, s/p)	MUCHACHO (2005, p. 1545)
Categoria A: público escolar, mediação e fruição	
<p>conheça os seus visitantes - use hashtags para pesquisar nas redes sociais como eles significam a experiência de visitar o seu museu; aposte em ações dialógicas que convoquem as trocas de experiências, narrativas, sentidos e significações dos seus seguidores, considerando os múltiplos saberes que vão emergir;</p>	<p>1. Demasiados conteúdos podem confundir os utilizadores que muitas vezes procuraram uma informação específica e deparam-se com uma multiplicidade de conteúdos, abandonando a aplicação por não se considerarem capazes de a utilizar; 5. Os visitantes virtuais consultam toda a informação que pretendem antes ou depois da visita física, onde puderam encontrar informações extra. A visita virtual é na realidade um complemento à visita física.</p>
Categoria B: interatividade	
<p>conheça e reconheça as potencialidades interativas do sistema para gerar situações de interatividade e hipertextualidade; explore os recursos online do seu museu (e.g. acervos, exposições, “tours” online, etc) para fomentar a participação ativa dos seguidores e explorar situações que gerem curiosidade e perguntas;</p>	<p>2. Nos museus virtuais com um design bastante elaborado, muitas vezes os designers que os projectaram estão mais preocupados com o lado artístico do interface e não com a sua usabilidade. Por vezes o lado artístico pode confundir e distrair o utilizador desviando-o do objectivo que o levou a consultar um museu virtual. 4. Nos museus virtuais que são projectados pelos próprios profissionais dos museus, estes não se apercebem que estão a utilizar directrizes de acordo com os seus conhecimentos museológicos. O utilizador espera encontrar termos familiares e não termos específicos do processo museológico.</p>
Categoria C: hipertextualidade	
<p>use múltiplas linguagens, mídias e gêneros textuais da cibercultura (e.g. vídeos, memes, jogos, storytelling, etc) como disparadores de conversas e criação coletiva de conhecimento;</p>	<p>3. Os museus virtuais com um interface que estimula a exploração do espaço expositivo virtual, muitas vezes estão desenhados para incentivar no visitante o seu espírito exploratório, tal como no museu físico. Estas aplicações desencorajam o visitante que procura uma informação específica e é forçado a percorrer um determinado percurso imposto pelo espaço museológico virtual.</p>
Categoria D: reflexão	
<p>aposte na criação de conhecimentos em rede - o seguidor não é um receptor passivo; crie situações de mediação museal online, concebendo a ação educativa como “obra aberta” com a intenção de convocar a participação ativa dos seguidores; mediar, nesse casos, é gerar situações conversacionais; traga situações/questões cotidianas para “fazer pontes” com os temas vinculados ao seu museu e, assim, gerar conversas;</p>	<p>3. Os museus virtuais com um interface que estimula a exploração do espaço expositivo virtual, muitas vezes estão desenhados para incentivar no visitante o seu espírito exploratório, tal como no museu físico. Estas aplicações desencorajam o visitante que procura uma informação específica e é forçado a percorrer um determinado percurso imposto pelo espaço museológico virtual.</p>

Categoria A: público (escolar - professor/a e aluno/a), mediação e fruição

As pesquisas de público, cada vez mais frequentes diante das possibilidades de conexão com públicos cada vez mais diversos, auxiliam na elaboração de ações que atendam demandas da sociedade atual. Tais demandas, de acordo com as reflexões feitas até o momento, podem caracterizar a disponibilização de informações de forma menos complexa e que incentivem os públicos a compartilharem suas experiências com a instituição. Levando em consideração o público virtual que tem dificuldade em visitar o museu fisicamente ou existe de fato a impossibilidade, o webmuseu, como considerado nesta pesquisa, que pontua ações tanto no presencial quanto no virtual pode proporcionar através de ações de mediação cultural uma fruição significativa do usuários das ações virtuais. Ainda apontando elementos da BNCC (BRASIL. MEC, 2018, p. 195), fruição diz respeito ao “[...] deleite, ao prazer, ao estranhamento e à abertura para se sensibilizar durante a participação em práticas artísticas e culturais. Essa dimensão implica disponibilidade dos sujeitos para a relação continuada com produções artísticas e culturais oriundas das mais diversas épocas, lugares e grupos sociais.”.

Categoria B: interatividade

Propõe, através dos diferentes recursos, que o usuário seja protagonista de suas ações, oportunizando uma participação mais ativa dos públicos que se reconhecem nas ações museais online. Adiciona-se nesse contexto de interatividade a estesia, apontada na BNCC (BRASIL. MEC, 2018, p. 194) como uma das dimensões do conhecimento artístico que reconhece o indivíduo como protagonista das diferentes experiências e que se refere à “[...] experiência sensível dos sujeitos em relação ao espaço, ao tempo, ao som, à ação, às imagens, ao próprio corpo e aos diferentes materiais. Essa dimensão articula a sensibilidade e a percepção, tomadas como forma de conhecer a si mesmo, o outro e o mundo.”.

Categoria C: hipertextualidade

Propõe a criação em rede através do uso de múltiplas linguagens, oportunizando ao usuário diferentes percursos delimitados por “como disparadores de conversas e criação coletiva de conhecimento” (MARTI; COSTA, 2020, s/p) a partir de experiências individuais.

Categoria D: reflexão

Conforme consta na BNCC (BRASIL. MEC, 2018, p. 195), a reflexão consiste no “[...] processo de construir argumentos e ponderações sobre as fruições, as experiências e os processos criativos, artísticos e culturais. É a atitude de perceber, analisar e interpretar as manifestações artísticas e culturais, seja como criador, seja como leitor.”. Nesse contexto das ações no meio virtual a reflexão se faz presente nas possibilidades que a ação, ao contar com a interação do público ativo, forneça elemento para a ampliação do conhecimento através da curiosidade, exploração, criatividade e criação.

As ações culturais e educativas selecionadas para análise serão submetidas aos critérios acima elencados de acordo com a potencialidade da ação para o ensino de arte. Diante disso, cada critério será analisado da seguinte forma: tem potencial (TP), tem potencial parcial (TPP) e não tem potencial (NTP). De acordo com os critérios de análise de cada uma das ações, apresenta-se

uma justificativa para tal análise de acordo com a experiência profissional da autora na educação básica, na participação da produção da Base Curricular da Rede Municipal de Ensino de Palhoça e na atuação em museu de arte.

Tabela 6 – Análise das ações no meio virtual do Museu Casa de Portinari

Ações no meio virtual	Categorias	Relevância para o Ensino de Arte
<i>Site</i>	A: TPP B: TP C: TPP D: TP	O site do museu oferece muitos percursos para exploração. No contexto do ensino de arte, é propício para as pesquisas do/a professor/a. Porém, torna-se complexo para aos/as alunos/as, tendo em vista que deve-se planejar o processo de trabalho para ser feito em sala de aula e os muitos caminhos dispostos no site não são favoráveis para trabalhar com as crianças e os adolescentes, a menos que seja com mediação e orientações mais detalhadas sobre o que se deseja.
<i>Tour Virtual</i>	A: TP B: TP C: TP D: TP	O Tour Virtual é uma ação muito bem desenvolvida. Contempla relações efetivas com o usuário no ato de explorar a casa e reconhecer aspectos da infância ou das histórias contadas por pessoas mais velhas. Torna-se uma ferramenta importante para quem não tem a possibilidade de visitar o museu presencialmente, já que mostra com detalhes cada espaço e as informações sobre as obras e a vida de Cândido Portinari. Seja o/a professor/a o/a mediador/a, ou sejam os/as alunos/as os protagonistas da exploração dos ambientes do museu, percorrer a casa do artista proporciona um aprendizado realmente significativo por meio dos recursos digitais.
<i>Exposições Virtuais</i>	A: TP B: TP C: TP D: TP	As exposições virtuais são bem elaboradas e proporcionam uma experiência mais dinâmica diante dos objetos apresentados nas narrativas. Algumas, em um primeiro momento (como a exposição Juntando Memórias) não são contempladas como realmente significativas para o ensino de arte. Mas outras (como a exposição Futebol e Arte) abordam temáticas e reflexões importantes, oportunizando não apenas conhecer mais sobre Cândido Portinari, como outros artistas, técnicas e manifestações artísticas e culturais.
<i>Publicações (áudio livro)</i>	A: TPP B: NTP C: TP D: TPP	As publicações são densas para serem trabalhadas com crianças e adolescentes, mas para professores/as são um ótimo objeto de estudo sobre a vida e a obra de Cândido Portinari. Uma das formas de acessar as publicações é mais complexa e não permite uma leitura fluida pelo usuário. As que estão disponíveis em PDF tem fácil leitura e fluidez. Destaca-se o áudio livro, uma republicação do livro Poemas de Portinari agora conta com o recurso acessível da áudio descrição, além de ilustrações que não continham na primeira edição.

Brincando com Arte	A: TPP B: TPP C: TPP D: NTP	São jogos simples. Um dos jogos, Brinque de Desenhar, torna o usuário como protagonista das ações, oferece informações sobre materiais e técnicas e explora melhor o universo da arte. Outros como os caça palavras, o enigma e as palavras cruzadas ajudam a conhecer mais sobre a obra e a vida do artista de uma forma diferente. O jogo da memória e o quebra cabeça fortalecem a percepção do olhar aos detalhes de algumas obras. Os demais não desafiam os usuários a exploração nem a reflexão diante dos temas propostos, sendo considerados defasados para o ensino de arte atual.
Vídeos Documentários	A: TP B: NTP C: TPP D: NTP	Vídeos curtos que apresentam a vida, a obra, o museu e as histórias do filho de Portinari. Por serem curtos, são bons recursos de estudos tanto para os/as professores/as quanto para os/as alunos/as. Podem ser utilizados como uma das etapas do processo de trabalho em sala de aula.
<i>Google Arts and Culture</i>	A: TP B: TP C: TP D: TP	Com conteúdos organizados de forma mais sintética, oferece ao usuário várias faces do artista através de breves contextos de sua vida e, também, através de exposições virtuais. As obras apresentadas podem ser vistas em muitos detalhes através do recurso de zoom, possibilitando a observação das pinceladas e da materialidade de várias obras. Outro recurso interessante é a possibilidade de selecionar cores e a plataforma apresenta as obras do artista em que a cor escolhida ganha destaque, oportunizando, para o ensino da arte, novas formas de observar a obra de um mesmo artista.
Projeto Portinari	A: NTP B: NTP C: TP D: TPP	A plataforma contempla o levantamento da extensa obra de Candido Portinari. É uma excelente fonte de pesquisa pois traz informações sobre cada obra catalogada, além de imagens em boa resolução. Não possui uma leitura fluida nem uma navegabilidade fácil. Como instrumento de pesquisa para professores/as tem muitos recursos e materiais educativos referentes ao artista e algumas temáticas como o meio ambiente. Mas o acesso é complexo, em algumas páginas não é possível ler o texto na íntegra, por exemplo.

Autora (2022)

Ao considerar as ações acima relevantes para o ensino de arte, desenvolve-se adiante outra análise, a possibilidade de vinculação dessas ações com o contexto das habilidades presentes na BNCC.

4.3 Possibilidades de ações para aproximação efetiva do ensino formal e do ensino não formal no meio virtual a partir das Habilidades da BNCC

A arte como forma de comunicação e expressão, está presente no nosso cotidiano e, talvez, fosse difícil responder a seguinte questão: como seria a vida sem arte? Retomando as reflexões iniciais desta pesquisa, somos rodeados por ela e buscar compreender seus códigos e presença na história da humanidade é fundamental para compreender muito do que nos acontece no presente, ajuda a comunicar e entender diferentes códigos até mesmo em vários lugares do mundo. Para Castells (2011, p. 20),

[...] a comunicação e a cultura são globais e virtuais, mas precisam também de marcadores espaciais; aqueles que forem capazes de sintetizar a arte, a experiência humana e a tecnologia, criando novas formas tecnológicas de protocolos de comunicação; aqueles que forem abertos à sociedade, não sendo portanto apenas arquivos, mas também instituições educacionais e interativas, ancoradas em uma identidade histórica específica e ao mesmo tempo abertas à correntes multiculturais presentes e futuras. [...] os museus devem ser capazes de tornarem-se não apenas repositórios de patrimônio, mas também espaços de inovação cultural e centros de experimentação.

Dessa forma, buscar refletir sobre o uso das TICs pelos museus e como isso pode aproximar o ensino formal do ensino não formal, é justamente para tentar perceber como as mudanças recentes relacionadas ao avanço dos recursos digitais são potentes se compreendidas e experimentadas. Vivemos em um mundo hiperconectado em que crianças muito pequenas já estão manipulando diferentes tecnologias. Além disso, são tantas informações, imagens, sons, cores que parece impossível encontrar um percurso seguro para as ações profissionais, seja no museu ou na escola. Foi o que aconteceu nesses últimos anos em relação à pandemia. Em pouco tempo tive-se que absorver informações novas relacionadas ao modo de trabalhar através, quase que unicamente, das tecnologias. Houve estranhamento, recusa, dificuldade, sobrecarga de trabalho. Mas também houve aprendizado.

Diante dessas reflexões propõem-se algumas ações que podem ser realizadas a partir de ações no meio virtual promovidas por museus. Ao longo desse percurso, foram necessários ajustes e recortes. Mas tem-se consciência de ser um processo necessário para a construção de algo significativo e que pode ser desenvolvido futuramente. A partir da afirmação de Marti e Santos (2019, p. 46), de que “Essas novas formas de comunicação emergentes no ciberespaço, portanto, vêm transformando as relações entre a técnica e a vida social e produzindo novas linguagens e signos, e desenvolvendo uma nova cultura contemporânea, a cibercultura.”, descrevem-se algumas propostas que podem ser desenvolvidas em salas de aula em que a visita a um museu de arte torna-se inviável devido a inúmeros fatores já elencados.

Selecionam-se as ações no meio virtual para cada habilidade de acordo com a análise feita das ações a partir das categorias criadas com base em Marti e Costa (2020) e Muchacho (2005): Categoria A: público (escolar - professor/a e aluno/a), mediação e fruição; Categoria B: interatividade; Categoria C: hipertextualidade; Categoria D: reflexão. Além disso, consideram-se as experiências de sala de aula em diferentes atividades já desenvolvidas com crianças e

adolescentes e a realidade escolar e inúmeras tarefas dos/as professores/as.

Tabela 7 – BNCC e ações no meio virtual: possibilidades para os Anos Iniciais e para os Anos Finais

Objeto de Conhecimento	Habilidades	Ações relevantes para o Ensino de Arte
Matrizes estéticas e culturais	Anos Iniciais: (EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.	() Site (x) Tour virtual (x) Exposições virtuais () Publicações () Brincando com Arte () Vídeos documentários (x) <i>Google Arts and Culture</i> () Projeto Portinari
	Anos Iniciais: (EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.	() Site () Tour virtual (x) Exposições virtuais (x) Publicações () Brincando com Arte () Vídeos documentários (x) <i>Google Arts and Culture</i> () Projeto Portinari
	Anos Finais: (EF69AR33) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, design etc.).	() Site (x) Tour virtual (x) Exposições virtuais () Publicações () Brincando com Arte () Vídeos documentários (x) <i>Google Arts and Culture</i> () Projeto Portinari
Sistemas da linguagem	Anos Iniciais: (EF15AR07) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).	() Site (x) Tour virtual (x) Exposições virtuais () Publicações () Brincando com Arte () Vídeos documentários (x) <i>Google Arts and Culture</i> () Projeto Portinari
	Anos Finais: (EF69AR08) Diferenciar as categorias de artista, artesão, produtor cultural, curador, designer, entre outras, estabelecendo relações entre os profissionais do sistema das artes visuais.	() Site (x) Tour virtual (x) Exposições virtuais () Publicações () Brincando com Arte () Vídeos documentários (x) <i>Google Arts and Culture</i> () Projeto Portinari

Patrimônio cultural	Anos Iniciais: (EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.	<input type="checkbox"/> Site <input checked="" type="checkbox"/> Tour virtual <input checked="" type="checkbox"/> Exposições virtuais <input type="checkbox"/> Publicações <input type="checkbox"/> Brincando com Arte <input checked="" type="checkbox"/> Vídeos documentários
	Anos Finais: (EF69AR34) Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.	<input checked="" type="checkbox"/> Google Arts and Culture <input type="checkbox"/> Projeto Portinari
Arte e tecnologia	Anos Iniciais: (EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.	<input type="checkbox"/> Site <input checked="" type="checkbox"/> Tour virtual <input checked="" type="checkbox"/> Exposições virtuais <input type="checkbox"/> Publicações <input type="checkbox"/> Brincando com Arte
	Anos Finais: (EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.	<input checked="" type="checkbox"/> Vídeos documentários <input checked="" type="checkbox"/> Google Arts and Culture <input type="checkbox"/> Projeto Portinari

Autora (2022)

Diante do quadro acima, apresentam-se alguns desdobramentos em relação as potencialidades das ações no meio virtual relacionadas aos objetos de conhecimento e às habilidades da BNCC.

Site: o *site* não foi selecionado em nenhuma das habilidades devido ao seu caráter mais voltado à pesquisa do/a professor/a. Por ser uma ferramenta com muitos percursos e caminhos para exploração, não se teria tempo hábil para apostar no protagonismo do/a aluno/a no tempo de duração das aulas de arte.

Tour virtual: selecionado em quase todas as habilidades, o *tour* virtual oferece ao usuário uma exploração da vida e da obra do artista de uma forma mais significativa, que instiga a curiosidade tanto pelo conteúdo em si, quanto pela própria ferramenta de exploração. Além disso, é próximo de uma visita ao museu por apresentar uma imersão no espaço museal, possibilitando diferentes descobertas.

Exposições virtuais: assim como o *tour* virtual, as exposições virtuais apresentam conteúdos e temáticas bem organizadas e apresentadas de uma forma que instiga a pesquisa a outros/as artistas e temas, levando um tema comum apresentado a uma turma, a se tornar, nos detalhes, elemento de proximidade e identidade com base nas experiências do usuário.

Publicações: são uma ótima ferramenta para uso e pesquisa do/a professor/a. Com destaque para o áudio livro, elaborado para pessoas com deficiência visual, ressalta-se que uma nova forma de acessar um conteúdo contribui para a formação de múltiplos olhares sobre um mesmo objeto e tendem a despertar a curiosidade.

Brincando com Arte: são jogos bem simples e que, em poucos casos, apostam no desenvolvimento das habilidades por estarem focados na apresentação de conteúdos de uma forma mais tradicional, impossibilitando o usuário de refletir sobre a vida e a obra do artista. Alguns jogos, mais voltados para o desenvolvimento da atenção aos detalhes da vida e da obra do artista, contribuem nesse sentido. De modo geral, tal recurso pode ser utilizado com cautela para não se tornar apenas um passatempo desprovido de aprofundamentos sobre as questões da arte e o desenvolvimento de uma pensamento mais crítico frente às obras de Portinari.

Vídeos documentários: são vídeos interessantes e com temas e gravações para diferentes faixas etárias e propostas. De acordo com o planejamento do/a professor/a pode ser um recurso simples e eficaz na hora de apresentar aspectos pontuais sobre a vida e/ou a obra de Portinari.

Google Arts and Culture: os conteúdos estão organizados de forma sintética, as temáticas escolhidas para as exposições virtuais são de fácil compreensão o que desperta interesse por diversas faces da obra de Portinari. Além disso, explorar as obras mais de perto, podendo observar detalhes da obra do artista, gera curiosidade e proporciona interesse para ampliar a pesquisa por outras temáticas, obras, espaços onde se pensa, produz e expõe.

Projeto Portinari: assim como o site, é uma boa fonte de pesquisa para o/a professor/a, mas se torna complicado utilizar com alunos/as na escola por demandar muito tempo e a navegabilidade não ser tão simples o que pode gerar dúvidas e perda de foco no que se deseja pesquisar.

Como visto durante os diferentes percursos percorridos ao longo da pesquisa, Candido Portinari, como muitos dizem, foi o artista que trouxe em seus trabalhos uma forma diferente de representar o Brasil. Recusando-se a seguir os padrões estéticos europeus, estudou, se aperfeiçoou e criou a poética própria que pode ser vista na obra que produziu ao longo da vida.

Com os recursos digitais cada vez mais difundidos e com as tantas ações desenvolvidas

pelo Museu Casa de Portinari e outras instituições e plataformas, acessar o público escolar através de professores/as e alunos/as é uma oportunidade de conhecer a história da arte e da nossa cultura de uma forma diferente, contextualizada, significativa e que produz conhecimento. Seja o/a aluno/a o protagonista das ações no meio virtual através das exposições, do *tour*, ou de propostas a partir das inúmeras temáticas presentes no *Google Arts and Culture*, ou o/ professor/a como explorador/a, pesquisador/a e mediador/a de diferentes propostas, de fato, a partir de tantas reflexões, vivências potencializadoras na e com a arte e a cultura ocorrerão.

Diante das análises feitas, concorda-se com Muchacho (2005, p. 1543) em relação à utilização das TICs que possibilitam “[...] a criação desta nova realidade que integra o conceito de interactividade no percurso museológico e possibilita ao visitante várias alternativas de fruição.”. Nesse contexto, não apenas as exposições virtuais, mas as ações analisadas e apresentadas no contexto de webmuseu “[...] vem facilitar a recepção informativa, pedagógica e estética do objecto museal. O visitante deixa de ser um sujeito passivo, que apenas reage à mensagem transmitida, passando a ser incentivado a participar e interagir com o espaço.” (MUCHACHO, 2005, p. 1543). Não se tem essa característica, por exemplo, no Projeto Portinari, que acabou se mostrando uma plataforma de aprofundamento de reflexões e não para o desenvolvimento e exploração em sala de aula; assim como o *site*, que, carregado de informações, ainda demanda do usuário mais tempo disponível para explorar, o que de fato não cabe para o público escolar em que as ações, principalmente devido a sobrecarga de trabalho dos/as professores/as, torna o tempo de pesquisa mais aprofundada limitado.

A educação, ao utilizar as TICs, pode considerar a mediação do/a professor/a ao utilizar-se da hipertextualidade, da interatividade com diferentes objetos digitais. Dessa forma, aproximam-se mundos: professor/a e alunos/a, professor/a e museu, museu e alunos/as, ampliando as relações de troca e aprendizagem por meio do patrimônio artístico e cultural de uma forma mais íntima, mais próxima da realidade, algo dessacralizado e visto como a produção do ser humano diante das suas impressões de mundo. Ao levar recursos digitais para a sala de aula ou oportunizar aos/as alunos/as formas de aprender diferentes, em locais em que a troca, o diálogo possa ocorrer mais livremente, a aprendizagem se torna mais leve. Isso não quer dizer que, o que existe e muito no imaginário de muitas pessoas, que a aula de arte é lugar de (apenas) brincadeira e desenho livre. O que deseja-se enfatizar é que a brincadeira, o jogo, as exposições (físicas ou virtuais), ensinam de uma forma diferente e vem transformando tanto o modo de ensinar e aprender, tanto por parte do/a professor/a quanto e principalmente por parte do aluno/a.

Para Castells (2011, p. 12),

[...] é por meio da experiência partilhada que aprendemos a comunicar e traduzir uns para os outros nossos diferentes sistemas de comunicação: vivemos juntos, compreendemos o que o outro quer dizer e deduzimos códigos de comunicação a partir dessa experiência compartilhada. Contudo, estamos numa situação em que não apenas há esse hipertexto personalizado, fragmentado, mas onde os próprios desenvolvimentos sociais tendem na direção da individualização generalizada de nossas vidas, nossas práticas sociais e nosso trabalho, a fragmentação de grupos sociais e a generalizada de uma percepção privada e individualizada separada das referências comuns da sociedade - isso diz respeito tanto à crise de legitimação política quanto à nossa capacidade de

escolher entre sistemas de comunicação de massa. Pois, como todos nós sabemos, a comunicação de massa pertence ao passado e, hoje em dia, cada um de nós seleciona seus sistemas de comunicação.

Afinal, ainda sobre as reflexões do autor, a ideia é criar espaços de partilha, de troca de experiências, de vivências significativas e não espaços individualizados. Tudo isso, através da mediação cultural e do comprometimento com o ensino de qualidade pode transformar ambientes como o museu e a escola na sua interlocução. Mesmo que não se possa visitar o museu presencialmente, temos em mãos ferramentas potentes que nos aproximam por um mesmo objetivo.

5 Conclusão

*A arte é um poderoso instrumento de ação cultural, essencial à vitalidade de qualquer sociedade. Ela sintetiza as atividades criadoras de um povo, suas formas de organização, seus costumes e tradições, seu trabalho e seu lazer, seus sonhos e conquistas*³⁴.

Esta pesquisa teve como objetivo principal analisar a aproximação do ensino formal e do ensino não formal de arte a partir das ações culturais e educativas virtuais do Museu Casa de Portinari. Com isso, foi necessário apresentar questões basilares da museologia, retomando o percurso dos museus até os dias atuais com a inserção dos usos das TICs em suas ações ao tratar o objeto/documento museológico. Diante disso, definiu-se webmuseu como sendo o termo adequado para se referir ao objeto de estudo e dar continuidade às reflexões. Atingiu-se esse objetivo geral ao desenvolver instrumentos de análises das ações culturais e educativas do Museu Casa de Portinari que podem ser utilizadas para outras ações no meio virtual de outros museus e instituições culturais de arte.

Considerando o objetivo específico de demonstrar, a partir das habilidades presentes na BNCC, as possibilidades de aproximação do ensino formal e do ensino não formal, e adentrando no ensino de arte, buscou-se estabelecer relações com os museus de arte e o público escolar, refletindo brevemente diante das ações no meio virtual de alguns exemplos de outros museu casa e de considerações sobre a mediação cultural, ação fundamental dentro dos museus e das escolas atualmente, e o público escolar. Ao avaliar essas questões, reconhece-se a necessidade de compreender o universo dos recursos digitais, sendo que as crianças e os adolescentes já experimentaram diferentes experiências no meio virtual desde muito cedo. Percebe-se que aproximar o tradicional do contemporâneo vem sendo essencial para tornar as experiências de ensino e aprendizagem mais significativas.

Em um mundo hiperconectado em diferentes aspectos, fazer uso das ferramentas digitais de forma mais consciente torna-se fundamental para que não nos percamos em um oceano de informações, sem saber por que caminhos navegar. Desse modo, desbravou-se o universo das ações no meio virtual e ao pesquisar, explorar e estudar diferentes possibilidades, percebeu-se que sim, as TICs podem estar presentes nos espaços museu e escola tornando a relação entre eles mais próxima e contribuindo para a formação de um público cada vez mais diverso.

Tendo como premissa as dificuldades em se visitar museus e espaços culturais com crianças e adolescentes, desejou-se provar que, com os avanços tecnológicos e a utilização das TICs pelos museus, torna-se possível visitar lugares sem sair de fato de casa, do trabalho e até

³⁴ Missão Original do Projeto Portinari, trecho do documento “Plano Portinari”. João Candido Portinari, 1978 - retirado do *Google Art and Project*.

mesmo da escola. É através de determinadas ações que a exploração de espaços museais e a fruição de objetos e obras de arte se torna possível até na palma da mão.

Porém, ainda que as ferramentas e os recursos no meio digital sejam muitos, e que isso pode contribuir para a ampliação de público e um acesso que, de certo modo, resolve as barreiras de acesso físico e tantas outras questões que permeiam as problemáticas apresentadas nesta pesquisa, vale expor que esse acesso não é igualitário e que nem todas as ferramentas e equipamentos para se acessar conteúdo online são eficientes e estão disponíveis para todos/as. Ao lidar com alunos/as da educação básica da rede municipal de ensino, constata-se que muitos/as não possuem acesso de qualidade a internet para interagir de forma significativa com as ações culturais e educativas no meio virtual. Isso se aplica também a professores/as. Além disso, algumas análises e proposições feitas podem ocorrer efetivamente apenas no espaço escolar em que se tem alguns equipamentos e acesso à internet de melhor qualidade.

Ao expor as questões relacionadas às ações culturais e educativas do Museu Casa de Portinari, contemplando o objetivo específico de identificar a forma de atuação do museu e as ações desenvolvidas no meio virtual, e apesar de se apresentarem como significativas as ações analisadas, retoma-se a ação tour virtual. Todos os percursos são excelentes e as informações apresentadas oportunizam o desenvolvimento de diferentes atividades e projetos. Percebeu-se com a pesquisa que a questão da mediação é um aspecto a ser pensado antes de ser colocado em prática. Tendo em vista que não existe um roteiro ou uma orientação para o/a professor/a, existe uma dificuldade que é pensar em todo esse percurso.

Em uma visita presencial, um/a mediador/a iria receber o grupo, e assim como os/as alunos/as, o/a professor/a também passaria por uma experiência. Existem demandas de um/a professor/a que requerem mais tempo. Tendo como experiência profissional o trabalho como professora de arte em Palhoça, percebe-se que o tempo para se preparar para algumas aulas como essa, desde a pesquisa, criação de roteiro de mediação, recursos disponíveis, é complexo, demanda tempo, conhecimento e habilidades com as tecnologias. Ainda assim, para muitos/as professores/as com certeza é uma possibilidade que pode ser colocada em prática. Mas se reconhece que, neste momento, ainda seria uma grande dificuldade para a maioria.

Por outro lado, sendo os/as alunos/as os/as mediadores/as do seu próprio percurso, a dinâmica seria diferente e a partilha dessa experiência também. Vale ressaltar como positiva a proposição, por exemplo, apresentada pelo Museu Lasar Segall, que oportuniza visitas mediadas às exposições online para quem não tem acesso físico ao museu com agendamento prévio. Dessa forma, mesmo sem poder ir até o museu, tanto professor/a, quanto aluno/a terá acesso a uma ação diferenciada e rica em aprendizado através da utilização das TICs e relação entre museu e escola.

O Museu Casa de Portinari oferece muitas opções de ações para serem realizadas sem sair de casa e/ou da escola. Assim como em outros museus semelhantes apontados, são muitas as oportunidades. Porém, cabe ao/à professor/a (re)conhecer o seu público, suas habilidades, equipamentos que possui disponíveis e possibilidades na realidade em que atua. Dessa forma,

pode se apropriar desses recursos e aproximar ainda mais dos/as alunos/as dessas experiências.

É importante também ressaltar que a formação continuada oferecida pela instituição também contribui para esse aspecto, oportunizando aos/às professores/as, além de parcerias, ferramentas interessantes que ampliam e melhoram as habilidades do/a professor/a e enriquecem as ações nas escolas. Além disso, a própria troca entre o grupo de professores/as de uma mesma rede torna-se interessante. Durante essa pesquisa, ainda foram poucas as ações de formação continuada para professores/as de arte vistas no meio virtual.

Nesse contexto, como futura museóloga, percebe-se que ações voltadas para (re)conhecer os públicos do museu são cada vez mais importantes para o desenvolvimento de suas ações virtuais. A utilização das TICs vem se mostrando eficiente e pode auxiliar os museus não apenas nas ações culturais e educativas como em outras atividades relacionadas ao objeto/documento. Através das TICs, os acervos e parte dos documentos e informações que se tem referente ao objeto/documento podem ser mostradas a públicos específicos e interessados sem as grandes burocracias que se tem ao precisar consultar algo raro e original de forma física.

Complementa-se que as ações voltadas para o meio virtual, precisam, assim como as do presencial, serem bem elaboradas ao se levar em consideração possibilidades de uso e desdobramentos. Reconhece-se que a inserção das TICs nas ações dos museus é recente e que, em certos casos, exista pouca familiaridade com recursos e plataformas. Torna-se importante refletir sobre o que se deseja disponibilizar para que conteúdos não sejam disseminados de forma equivocada.

Em relação ao objetivo específico de propor possibilidades de ações de aproximação do ensino não formal através de visitas e ações culturais e educativas propostas por museus de arte no meio virtual considerando a análise feita no Museu Casa de Portinari, ressalta-se que em relação especificamente às ações culturais e educativas, principalmente relacionadas ao público escolar, é importante, assim como para qualquer público, pensar e disponibilizar ações que tenham a participação do público em questão desde a sua elaboração. Os modos de fazer e pensar tanto nas questões da museologia, quanto nas questões do ensino mudam constantemente, assim como os públicos que vem se tornando cada vez mais diversos. Existem atividades, como algumas pensadas, por exemplo, para a ação *Brincando com Arte*, do Museu Casa de Portinari, que não estimulam a interatividade, não provocam a curiosidade, se baseiam no ensino tradicional de perguntas referentes ao museu e ao artista que não estimulam a reflexão com as possíveis respostas, ou seja, não atinge de fato o público para o qual a atividade foi pensada. Nesse sentido, não apenas compreender melhor que público se deseja atingir como frequentemente avaliar as ações já feitas é essencial para estar sempre melhorando a relação que o museu estabelece com a comunidade.

Ainda, como forma de dar continuidade a este trabalho, propõe-se, como professora de arte e futura museóloga, desenvolver propostas e atividades a partir das ações no meio virtual apresentadas em atuação direta com os/as alunos/as em sala de aula. Além disso, através dos momentos de hora atividade, deseja-se compartilhar e avaliar com outros/as professores/as de

arte da Rede Municipal de Ensino de Palhoça as possibilidades apresentadas nessa pesquisa, averiguando seu real potencial ou não em práticas efetivas com alunos/as. Sugere-se também, entrar em contato com a instituição, apresentando o trabalho de pesquisa já realizado e os possíveis resultados a partir das práticas mencionadas.

Cabe destacar que grande parte desta pesquisa foi um grande desafio. Diante disso, buscou-se contemplar nesta pesquisa o objetivo específico de compreender museus, webmuseus e visitas virtuais por meio da mediação cultural e das TICs para os diferentes públicos, ao estudar esse universo e desenvolver algumas análises e reflexões sobre os termos utilizados. Porém, tais estudos ainda se mostram introdutórios, a cada leitura, novas referências surgiam, causando, muitas vezes, mais dúvidas do que solucionando questões. Nesse aspecto, torna-se necessário dar continuidade a leituras e explorar esse universo como forma de contribuir ainda mais com as ações tanto como professora de arte e como futura museóloga. Mas, tais estudos são considerados também como eficientes para propor algumas ações em sala de aula em parceria com as ações no meio virtual de museus e instituições culturais de arte.

Vale destacar, por fim, a importância de Candido Portinari na arte, no museu, na educação e nesse percurso como pesquisadora e professora, nas várias reflexões desenvolvidas. Um artista que atuou durante a vida valorizando o que fazia e o fazer artístico diante de um contexto histórico tão necessário. Ressalta-se também, que foram abordados aspectos positivos da relação do artista e a aproximação com o ensino de arte, sendo que o foco da pesquisa não estava em problematizar a vida e a obra de Portinari. Destaca-se, então, que pensar em novas narrativas a partir de estudos sobre obras, artistas e objetos/documentos museais é pensar também na renovação das narrativas e dos discursos, modificando-os, revendo informações, atualizando, problematizando questões e, mais importante, dando espaço e visibilidade a um público mais diverso através da pesquisa, da comunicação e das ações culturais e educativas. Conclui-se que aqui, sendo o foco analisar e discutir sobre as ações culturais e educativas no meio virtual, os objetivos traçados foram realmente contemplados nas análises e pesquisas.

Referências

- BOGE, M. F. D. S. et al. EXPERIÊNCIAS DIGITAIS NA ARTE-EDUCAÇÃO: UMA ANÁLISE SOBRE O MUSEU CASA DE PORTINARI. **Cadernos da Fucamp**, São Luís, v. 19, n. 38, p. 108 – 119, . 2020. Disponível em: [file:///home/anapaula/Downloads/2101-7539-1-PB%20\(1\).pdf](file:///home/anapaula/Downloads/2101-7539-1-PB%20(1).pdf). Acesso em: 28/02/2022.
- BOVO, T. T. **Arte religiosa de Cândido Portinari: entre o social, o político e o sagrado**. 2018. 240 p. Tese (Estética e História da Arte) — Universidade de São Paulo. Disponível em: https://teses.usp.br/teses/disponiveis/93/93131/tde-15042019-103434/publico/2018_ThaisThomazBovo_VCorr.pdf. Acesso em: 27/02/2022.
- BRASIL. LDB Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, Brasília, p. 39 – 39, 1996.
- BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs): Arte**, MEC/SEF, Brasília, p. 1 – 81, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro06.pdf>. Acesso em: 30/06/2019.
- BRASIL. MEC. Base Nacional Comum Curricular Educação Educação é a base: Base Nacional Comum Curricular. **Base Nacional Comum Curricular Educação Educação é a base**, Brasília, p. 35 – 52, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/documento/BNCC-APRESENTACAO.pdf>>. Acesso em: 10/02/2021.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Parâmetros curriculares nacionais : arte / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1998.
- BRASILEIRA, E. I. C. de Arte e C. **Café**. 2022. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra1951/cafe>. Acesso em: 13/03/2022.
- CANTON, K. **Do moderno ao contemporâneo**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- CARVALHO, R. M. R. de. A RELAÇÃO MUSEU E PÚBLICO: A contribuição das tecnologias da informação. In: ANAIS, 2007, Salvador. **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - Enancib**. Salvador, 2007. p. . – . Disponível em: <http://www.enancib.ppgci.ufba.br/artigos/DMP--058.pdf>. Acesso em: 16/02/2022.
- CARVALHO, R. M. R. de. As transformações da relação museu e público sob a influência das tecnologias da informação. **MUSAS - Revista Brasileira de Museus e Museologia**, Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Departamento de Museus e Centros Culturais, Rio de Janeiro, ., n. 2, p. 127 – 139, . 2006. Disponível em: <https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2011/04/Musas2.pdf>. Acesso em: 23/02/2022.
- CARVALHO, R. M. R. de. **Comunicação e informação de museus na Internet e o visitante virtual**. 2008. Disponível em: <http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/viewFile/8/4>. Acesso em: 17/02/2022.
- CASTELLEN, C. M. **Museu de arte de Santa Catarina e suas ações educativas como possibilidades de inclusão social através de parcerias**. 2004. . p. Monografia (Artes Visuais (Especialização)) — Universidade do Estado de Santa Catarina.

CASTELLS, M. Museus na era da informação: conectores culturais de tempo e espaço. **MUSAS - Revista Brasileira de Museus e Museologia**, Instituto Brasileiro de Museus, Brasília, ., n. 5, p. 8 – 21, . 2011. Disponível em: <https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2015/01/Revista-Musas-5.pdf>. Acesso em: 28/02/2022.

CHIOVATTO, M. **O Professor Mediador**. 2000. Disponível em: http://fvcb.com.br/site/wp-content/uploads/2012/05/Canal-do-Educador_O-Professor-Mediador.pdf. Acesso em: 17/02/2022.

CURY, M. X. Museu, comunicação e exposição: o que há de novo? In: CURY, M. X. (coord.). **Seminário Interdisciplinar em Museologia – SIM**. Blumenau: Museu hering: Fundação hermann hering. Blumenau, 2014. p. 35 – 49.

DESVALLÉES, A.; MAIRESSE, F. **Conceitos-chave de Museologia**. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus: Pinacoteca do Estado de São Paulo: Secretaria do Estado da Cultura, 2013.

DROTNER, K.; SCHRØDER, K. C. (ed.). **Museum Communication and Social Media. The Connected Museum**. New York: Routledge, 2013.

FERRAZ, M. H. C. de T.; FUSARI, M. F. de Rezende e. **Metodologia do ensino de arte**. São Paulo: Cortez, 1999.

FERREIRA, R. R.; ROCHA, L. M. G. M. Museus Virtuais: entre termos, conceitos e formatos. In: ANAIS, 2018, Londrina. **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - Enancib**. Londrina, 2018. p. 5866 – 5885. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/124508>. Acesso em: 28/02/2022.

FRONZA-MARTINS, A. **DA MAGIA A SEDUÇÃO: a importância das atividades educativas não-formais realizadas em Museus de Arte**. 2006. Disponível em: http://fvcb.com.br/site/wp-content/uploads/2012/05/Canal-do-Educador_Texto_Da-magia-a-sedu%C3%A7%C3%A3o.pdf. Acesso em: 15/02/2022.

INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS. **Caderno da Política Nacional de Educação Museal**. Brasília, DF: [s.n.], 2018.

INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS. **Caderno da Política Nacional de Educação Museal. CADERNO**, IBRAM, Brasília, p. 1 – 132, 2018.

JULIÃO, L. Apontamentos sobre a história do museu. In: . (Ed.). **CADERNO de diretrizes museológicas**. Brasília: IPHAN, 2006. cap. ., p. 19 – 32.

LIMA, F. R. B.; SANTOS, P. L. V. A. da C.; FRANCISCO, J. B. **MUSEUS E VIRTUALIDADES: UMA RELAÇÃO PARA O SÉCULO XXI**. 2016. Disponível em: [file:///home/anapaula/Downloads/26378-128847-1-PB%20\(1\).pdf](file:///home/anapaula/Downloads/26378-128847-1-PB%20(1).pdf). Acesso em: 01/03/2022.

LOUREIRO, M. L. de N. M. **Museus de Arte no Ciberespaço: uma abordagem conceitual**. 2003. . p. Tese (Ciência da Informação) — Universidade Federal do Rio de Janeiro.

LOUREIRO, M. L. de N. M. **Webmuseus de arte: aparatos informacionais no ciberespaço**. 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ci/a/M7pNfLbkJZFYSJYZHGkw6bj/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 25/02/2022.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. . Quinta. São Paulo (SP): Atlas, 2003.

MARTI, F.; COSTA, A. **Notícias: Revisitando os Museus na Pandemia: sobre Educação Museal Online e Cibercultura**. 2020. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/re-doc/announcement/view/1107>.

MARTI, F. M.; SANTOS, E. O. dos. EDUCAÇÃO MUSEAL ONLINE: a Educação Museal na/com a Cibercultura. **Revista Docência e Cibercultura**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 2, p. 41 – 66, 08 2019. Disponível em: [file:///home/anapaula/Downloads/44589-151371-1-PB%20\(1\).pdf](file:///home/anapaula/Downloads/44589-151371-1-PB%20(1).pdf). Acesso em: 02/03/2022.

MARTINHO, M. T. D. **Mediação Cultural - Alguns de seus agentes**. 2011. 333 p. Tese (Escola de Sociologia e Políticas Públicas) — Instituto Universitário de Lisboa. Disponível em: https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/3514/4/MTDM_TeseDR_10Maio2011.pdf. Acesso em: 08/02/2022.

MARTINS, L. C.; MARTINS, D. L. Novas práticas sociais no campo da educação museal: a cultura digital e a sociabilidade em rede. **Revista Docência e Cibercultura**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 2, p. 199 – 216, 8 2019. Disponível em: [file:///home/anapaula/Downloads/44795-151351-1-PB%20\(1\).pdf](file:///home/anapaula/Downloads/44795-151351-1-PB%20(1).pdf).

MARTINS, M. C. Coleções: coisas imantadas em nós. In: MARTINS, M. C.; PICOSQUE, G. (org.). **Mediação cultural para professores andarilhos na cultura**. São Paulo: Intermeios, 2012a. cap. 5, p. 41 – 45.

MARTINS, M. C. Mediação: primeiros encontros com arte e cultura. In: MARTINS, M. C.; PICOSQUE, G. (org.). **Mediação cultural para professores andarilhos na cultura**. São Paulo: Intermeios, 2012b. cap. 3, p. 23 – 31.

MARTINS, M. C. Sala de aula: experiências para além das visitas/expedições. In: MARTINS, M. C.; PICOSQUE, G. (org.). **Mediação cultural para professores andarilhos na cultura**. São Paulo: Intermeios, 2012c. cap. 6, p. 47 – 60.

MARTINS, M. C.; PICOSQUE, G. Revelações do corpo: estesia, conhecimento. In: MARTINS, M. C.; PICOSQUE, G. (org.). **Mediação cultural para professores andarilhos na cultura**. São Paulo: Intermeios, 2012. cap. 4, p. 33 – 40.

MARTINS, M. C. F. D.; PICOSQUE, G. M.; GUERRA, M. T. T. **Teoria e prática do ensino de arte: a língua do mundo**. São Paulo: FTD, 2009.

MEURA, A. P.; PADILHA, R. C. Museus e visitas virtuais no Ensino de Arte: possibilidades a partir da BNCC. **Revista Eletrônica Ventilando Acervos, Florianópolis**, Florianópolis, v. 9, n. 2, p. 32 – 43, . 2021. Disponível em: <https://ventilandoacervos.museus.gov.br/wp-content/uploads/2021/12/06-Artigo-02.pdf>. Acesso em: 16/02/2022.

MEURA, A. P. et al. Arte. In: LORENSET, O.; FREITAS, R. M. (org.). **Base Curricular da Rede Municipal de Ensino de Palhoça**. Palhoça: Faculdade Municipal de Palhoça, 2019. cap. 8.1.2, p. 274 – 315. Disponível em: <http://www1.palhoca.sc.gov.br/BC.pdf>. Acesso em: 16/02/2022.

MUCHACHO, R. **Museus virtuais: A importância da usabilidade na mediação entre o público e o objecto museológico**. 2005. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/muchachorute-museus-virtuais-importancia-usabilidade-mediacao.pdf>. Acesso em: 20/02/2022.

MUCHACHO, R. **O Museu Virtual: as novas tecnologias e a reinvenção do espaço museológico**. s/d. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/muchachorute-museu-virtual-novas-tecnologias-reinvencao-espaco-museologico.pdf>. Acesso em: 20/02/2022.

NASCIMENTO, J. J. do; CHAGAS, M. de S. Diversidade museal e movimentos sociais. In: NASCIMENTO, J. J. do (org.). **IBERMUSEUS 2: Reflexões e comunicações**. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Departamento de Museus e Centros Culturais, 2008. cap. .

PAVONI, R. O projeto de classificação dos museus-casa. A conclusão da primeira fase e resultados. **MUSAS - Revista Brasileira de Museus e Museologia**, Instituto Brasileiro de Museus, Brasília, ., n. 5, p. 148 – 163, . 2011. Disponível em: <https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2015/01/Revista-Musas-5.pdf>. Acesso em: 28/02/2022.

PINTO, J. R. **O Papel Social dos Museus e a Mediação Cultural: Conceitos de Vygotsky na Arte-Educação Não-Formal**. 2012. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/3341/2404>. Acesso em: 17/02/2022.

PINTO, J. R.; COUTINHO, R. G. **ARTE-EDUCAÇÃO EM INSTITUIÇÕES CULTURAIS O ensino não formal em museus de arte**. s/d. Disponível em: http://www.nupea.fafcs.ufu.br/pdf/10eraea/relatos_pesquisa/arte_educacao_em_instituicoes_culturais.pdf. Acesso em: 15/02/2022.

PORTINARI, M. C. de. **Plano Museológico**. 2020. Disponível em: https://www.acamporinari.org/wp-content/uploads/documentos/MCP_plano_museologico_2018_rev_2020_2021-Completo.pdf. Acesso em: 09/03/2022.

PORTINARI, P. **Obras: Descobrimento**. 2018. Disponível em: <http://www.portinari.org.br/#/acervo/obra/3765/detalhes>. Acesso em: 08/03/2022.

SANTOS, P. L. V. A. da C.; LIMA, F. R. B. **Museus e suas tipologias: o webmuseu em destaque**. 2014. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/129881/WOS000347798100006.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 01/03/2022.

SCHWARCZ, L. M. **O Espetáculo das Raças: Cientistas, Instituições e Questão Racial no Brasil**. 6. ed. [S.l.]: Companhia das Letras, 1993.

SERAFIM, A. J.; PADILHA, R. C. **EXPOSIÇÕES VIRTUAIS: APONTAMENTOS E PERSPECTIVAS PARA INSTITUIÇÕES MUSEOLÓGICAS**. 2021. Disponível em: <https://serverimage.museus.gov.br/wp-content/uploads/midia/revista.pdf>. Acesso em: 15/02/2022.

SERAFIM, A. J.; PADILHA, R. C. **PERSPECTIVAS SOBRE A REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO EM EXPOSIÇÕES VIRTUAIS**. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/pbcib/article/view/54045/31439>. Acesso em: 15/02/2022.

SERAFIM, A. J. B. **Exposições virtuais em Museus de Ciência e Tecnologia: uma proposta a partir da mediação da informação**. 2021. 98 p. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação) — Universidade Federal de Santa Catarina. Acesso em: 25/02/2022.

SP-ARTE. **A ONU foi destaque do noticiário no último mês. Conheça a história por trás do painel “Guerra e Paz”, que fica na sede da organização, em NY.** 2019. Disponível em: <https://www.sp-arte.com/editorial/conheca-o-painel-de-portinari-que-fez-historia-na-onu/>. Acesso em: 08/03/2022.

SUANO, M. **O que é museu.** São Paulo: Brasiliense, 1986.

UTUARI, S. **O professor propositor.** 2012. Disponível em: <https://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/Anaissem/article/view/42/128>. Acesso em: 17/02/2022.

VIANA, K. M.; ROCHA, L. M. G. de M. Museus e tecnologia digital: a experiência expandida. In: ANAIS, 2019, Florianópolis. **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - Enancib.** Florianópolis, 2019. p. 1 – 21. Disponível em: <https://conferencias.ufsc.br/index.php/enancib/2019/paper/view/834/672>. Acesso em: 28/02/2022.