**ENCONTRO 1:**

**EXPERIÊNCIAS MUSEOLÓGICAS ONLINE**

**Nem sempre é fácil se deslocar para visitar presencialmente um museu.** Além do transporte, da organização, do custo, muitas vezes os museus que nos interessam podem não estar na nossa cidade ou em nosso país. Quem não gostaria de poder levar seus alunos ao Museu do Louvre em Paris, por exemplo? Ou mesmo, em um dos museus da Fundação Smithsonian em Washington? Como faze, para ter contato com a obra desses museus?

Muitos museus disponibilizam seu acervo no formato digital, na Internet, o que possibilita que sejam explorados a distância, ampliando a vivência artística, cultural e científica dos nossos educandos.

Muitos desses espaços virtuais oferecem não apenas o acervo e as obras digitalizadas isoladamente, mas podem proporcionar um tipo de experiência de exploração que permite ao visitante uma sensação de presença. O visitante pode, por exemplo, “andar" pelos corredores do museu e escolher o que deseja ver em maior detalhe.

Apesar da visita virtual ter uma natureza diferente da presencial, temos que aproveitar as possibilidades e compreender os limites desse tipo de experiência para pensar em uma estratégia pedagógica que seja interessante e que proporcione ao aluno uma aprendizagem mais significativa.

Um museu é sempre um espaço de exposição e de memória de algum patrimônio culturalmente considerado relevante. Isto é fácil de entender em museus históricos que apresentam objetos e informações sobre períodos e fatos de determinados momentos históricos, como uma memória de um tempo passado. Mas, os museus artísticos e científicos também são espaços de memória, que têm como proposta cultural apresentar obras estéticas, descobertas e conceitos científicos e suas aplicações tecnológicas.

É pensando nisso que temos que propor a exploração dos museus, sejam eles físicos ou virtuais. Neste processo, devemos avaliar: Quais são as informações apresentadas? Como elas estão organizadas? Como elas estão contextualizadas? Quais os conceitos e temáticas que permeiam a visita? Que tipo de interação esses espaços propõem? Que tipo de diálogo e de produção podemos propor aos alunos a partir dessa visita?

A grande vantagem dos museus virtuais é podermos acessá-los a qualquer momento, salvar seus elementos em arquivos e criar produções autorais digitais a partir da organização dos seus registros, da contextualização das suas obras e interpretação das suas propostas e até, da narrativa com compartilhamento de impressões e sensações sobre a visita virtual.

Há sites que representam museus virtuais com diferentes propósitos. Alguns são chamados de museus virtuais, mas são apenas catálogos da exposição física ou um tipo de folheto eletrônico como define Piacente (1996), que se pode navegar por meio de hiperlinks e encontrar as obras e informações que existem no ambiente físico. Em geral, a ideia do folheto eletrônico é uma ferramenta de comunicação e até de marketing para tornar o museu conhecido e dizer ao visitante o que pode ser encontrado lá. Alguns são até bem lineares como um blog. Temos como exemplo o Museu Virtual Gentileza – disponível em: <http://oimpressionista.wordpress.com/museu-virtual-gentileza/> - que é um blog com imagens de muros pintados pelo poeta Gentileza.

Há outros museus virtuais no qual o espaço físico é transportado para o mundo virtual, o que permite uma exploração espacial da exposição. Assim, é possível, em primeira pessoa, “andar pelos corredores” com comandos do teclado ou do *mouse*, dar *zoom* nas obras de interesse e, em alguns museus virtuais, ao *clicar* na obra é possível ver informações detalhadas. Como exemplo, podemos citar o Museu do Louvre em Paris – disponível em: <http://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne>.

Há também interações mais simples em que o site disponibiliza um mapa e você decide qual parte do museu quer ver, clicando em uma lupa que te mostra uma imagem do ambiente ou objeto exposto, tal como a exposição sobre o vidro no Museu Nacional de Arqueologia de Portugal. – disponível em: <<http://www.museuarqueologia.pt/documentos/expo_vita_vitri/V_08_w_1.htm>>. Essas exposições virtuais são interessantes, pois se perpetuam, mesmo quando a exposição física já não existe mais.

Outros museus virtuais, um pouco mais sofisticados, abrem vídeos com explicações complexas e outros até permitem vários níveis de zoom e manipulações de objetos em 3D. Um exemplo é o Spy Museum (Museu do Espião) – disponível em: <http://www.spymuseum.org/about/virtual-tour/>.

Há ainda projetos de integração de museus virtuais que permitem salvar e imprimir as obras, compará-las e criar suas próprias galerias como o *Google Art Project* – disponível em: <<http://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project?hl=pt-br>>. O que é muito interessante nesse projeto é que ele integra vários museus e é possível explorar como o *Street View[[1]](#footnote-2),* só que dentro do museu. É possível buscar obras e fazer suas próprias coleções de obras, além de selecionar usando diversas variáveis: local, artista, museus, época, tipo de suporte, etc. Por fim, ainda é possível comparar duas obras, salvar e compartilhar e as imagens em alta definição.

Também há os chamados museus interativos, que têm uma proposta diferenciada da simples visita. Existem desafios para o maior envolvimento do visitante e atividades que não sejam apenas a reprodução da visita, mas complemento dessa visita com experimentos e vivências mais interativas que, em geral, se refletem em games ou objetos de aprendizagem. Um exemplo de museu que não existe fisicamente, mas é objeto virtual que disponibiliza demonstrações sobre o ensino de química, é o Museu Virtual de Química – disponível em: <<http://web.ccead.puc-rio.br/condigital/mvsl/index.html>>.

Ainda há poucos games sobre as exposições e nem sempre esses games usam da jogabilidade para promover interação com a exposição, o espaço ou lógica da exposição. Ou seja, para o jogador avançar no game não é exigida uma verdadeira interação com a obra ou com o espaço museológico e sim habilidades de memória, coordenação motora e atenção, o que acaba distorcendo o propósito do jogo como recurso para colaborar com a interpretação das obras em uma visita virtual. Os jogos, para serem interessantes, devem ser complementados com uma estratégia pedagógica consistente que envolva maior criatividade e imaginação. Como exemplos de games para exploração de museus podemos citar: o game do *British Museum*, onde há uma área chamada *explore* em que a criança escolhe um avatar e uma época e é transportada para um cenário da época escolhida – disponível em: <http://www.britishmuseum.org/explore/young\_explorers/play.aspx> - e outro é o Museu Portinari – disponível em: <<http://www.portinari.org.br/#/pagina/arte-e-educacao/material-educativo>> - que tem jogos de memória, de relacionar e de quebra-cabeça.

Nem sempre uma simples visita a um museu físico ou virtual, mesmo que mais interativo, dá conta de uma complexidade de relações de aprendizagem que são possíveis estabelecer a partir da experiência. Por isso, é preciso incorporar a metodologia da proposta pedagógica à compreensão do propósito do museu, que pode ser o contato com a memória, com a história, com as relações artísticas, científicas ou culturais de um povo. As estratégias pedagógicas devem ajudar o aluno a comparar, relacionar obras e contextualizá-las com seu momento histórico e também trazê-las para seu contexto pessoal e suas relações sensoriais, emocionais, conceituais e simbólicas.

Mas, como podemos ajudar o visitante do museu virtual a estabelecer todas essas relações? Em primeiro lugar é preciso pensar sempre em três momentos: a preparação da visita, a experiência e a recuperação do processo.

A vantagem do museu ser virtual é que também podemos propor duas visitas (ou até mais). Numa primeira visita podemos propor que o aluno navegue mais livremente e observe suas estratégias de exploração, investigação, encantamento e até de dúvida. Podemos, inclusive, fazer um levantamento inicial das suas impressões.

Depois, podemos propor uma visita mais estruturada, com questões a serem investigadas, trilhas a serem seguidas, desafios a serem desvendados, histórias a serem ouvidas e reconstruídas, sensações, emoções e conceitos a serem compartilhados.

Vamos pensar em algumas ações que podem ser propostas aos alunos e, que podem nos dar pistas de como elaborar as melhores estratégias pedagógicas.

* + - **Registrar:** O registro das impressões, das informações ou de imagens das obras é fundamental. É preciso pensar numa forma de registro e anotação para que depois se recupere o processo da vivência. No caso de museus virtuais é possível salvar imagens, fazer anotações e organizar portfólios;
    - **Explorar as camadas de informação do museu:** Para criar as trilhas a serem seguidas pelos alunos, é preciso entender qual lógica foi utilizada pelo museu para propor a exposição, que tipo de informação é fornecida e quais os níveis de aprofundamento. Por exemplo, há museus que têm uma organização histórica como uma linha do tempo, há outros que são organizados pelo espaço, outras exposições são temáticas, outras são organizadas pelas fases da obra do artista e assim por diante. A partir desse mapeamento, deve-se construir os caminhos que esperamos que os alunos percorram;
    - **Criar novos caminhos e trilhas**: Mesmo que o museu tenha sua própria lógica, é possível descobrir outras relações e propor novas formas de olhar. Por exemplo: o museu pode estar organizado pela sequência histórica da obra do artista, mas é possível propor que eles encontrem todos os autorretratos do artista;
    - **Criar ou provocar histórias reais ou fictícias:** Todo museu tem elementos narrativos e simbólicos que podem ser usados para propor narrativas reais ou fictícias que servirão como guias e ampliarão a descoberta. Por exemplo, um determinado pintor tem um mistério alimentado por boatos na sua vida. Podemos pedir para que os visitantes observem a obra tentando identificar elementos que reforcem ou que refutem o boato. A ideia é estimular a exploração com uma história, mesmo que ela seja fictícia. Essa é uma provocação tanto da imaginação como para o início de uma discussão;
    - **Recuperar os registros e organizar as informações coletadas:** Não importa qual a forma de organização, mas é fundamental que as impressões e registros coletados sejam organizados para serem melhor visualizados e analisados a fim de se criarem novas relações e propostas de colaboração. Pode ser um mapeamento por meio de imagens do mapa do museu, com colagens, textos, slides ou qualquer outra forma de apresentação, mapa conceitual, etc.;
    - **Interagir e compartilhar com os outros visitantes:** Durante a visita há poucas oportunidades de interação com outros colegas, mas é possível compartilhar tanto as anotações e registros, como os mapeamentos, compartilhar suas coleções ou galerias com os colegas, criar fóruns, rodas de conversa, momentos de debate, espaço para a construção de materiais coletivos e colaborativos, etc.;
    - **Criar uma produção expressiva e autoral a partir da vivência:** Depois da vivência é possível criar narrativas, reportagens e outros gêneros textuais em diversas mídias (vídeo, HQ, imagem, podcast, etc) inspirados na visita.

Em resumo, podemos dizer que explorar museus virtuais pode trazer a experiência estética mais contemplativa e investigativa para dentro da sala de aula e ampliar os espaços de aprendizagem tornando-os cada vez mais sem fronteiras.

**Bibliografia Complementar:**

* ALVES, Lynn e SOUZA, Ivana. **Jogando nos Museus Virtuais -** Considerações preliminares: os jogos online como experiência educativa nos museus virtuais brasileiros in SBGames proceedings 2011. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92215\_1.pdf>. Acesso em 11 de agosto de 2014.
* DODEBEI, Vera. **Patrimônio e Memória Digital**. Morpheus – Revista Eletrônica em Ciências Humanas, Ano 04, número 08, 2006. Disponível em: <<http://www4.unirio.br/morpheusonline/numero08-2006/veradodebei.htm>>.
* HENRIQUES, Roselo.. **Museus virtuais e cibermuseus: a Internet e os museus**. Disponível em: < http://www.ilam.org/viejo/ILAMDOC/sobi/rosali\_henriques\_museus\_virtuais-N%20Tec.pdf >. Acesso em: 2004>.
* MUCHACHO, Rute. **Museus virtuais: a importância da usabilidade na mediação entre o público e o objecto museológico**. 2005. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/muchacho-rute-museus-virtuais-importancia-usabilidade-mediacao.pdf>. Acesso em 11 de agosto de 2014.
* PIACENTE, M. **Surf’s up: Museums and the World Wide Web.** Tesis de grado, University of Toronton, Master of Museum Studies Program, 1996.
* RIBEIRO, Ângelo e SILVA, Bento Duarte. **Museu virtual na escola in**: **Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia.** Braga: Universidade do Minho, 2009

**Listas de museus virtuais**

* Projeto de popularização de alguns museus brasileiros, incentivado pelo Ministério da Cultura e apoiado por diversas empresas, utilizando a Lei Rouanet. A grande vantagem é que está tudo em português. Disponível em: <http://www.eravirtual.org/pt/>. Acesso em 11 de agosto de 2014.
* Seleção de alguns museus com atividades interativas. Disponível em: <http://playnbiz.com/2014/06/20/cultura-e-diversao-sites-de-museus-virtuais-interativos-para-navegar-aprender-e-brincar/>. Acesso em 11 de agosto de 2014.
* Seleção de 50 museus virtuais feita pelo site de notícias educacionais - Canal de Ensino. Disponível em: <http://canaldoensino.com.br/blog/50-museus-virtuais-para-voce-visitar>. Acesso em 11 de agosto de 2014.

1. Google Street View é uma ferramenta associada ao Google Maps na qual você pode navegar pelas ruas como se estivesse lá. É parte de um projeto da Google que filma todas as ruas do mundo e depois reproduz de uma forma navegável. No caso do Google Art Project eles fizeram o mesmo tipo de filmagem em alguns museus, o que permite uma visita mais imersiva. [↑](#footnote-ref-2)