

O MUSEU VIRTUAL DE ARTE COMO ESPAÇO DE EDUCAÇÃO ESTÉTICA

José Albio Moreira de Sales*
Gardner de Andrade Arrais**
Isabel Maria Sabino de Farias***

Resumo: Este artigo discutiu possibilidades de educação estética, tomando por amostra museus disponibilizados na Internet em domínio brasileiro (.br). O objetivo foi compreender como as experiências de alunos de Licenciatura em Artes Visuais, com museus virtuais, interferem em seus processos de formação e quais possibilidades de educação estética se apresentam nesses espaços. A investigação caracteriza-se como pesquisa-ação. Os dados foram coletados em um curso no qual participaram 11 alunos de graduação. Os encontros foram registrados em áudio dos diálogos reflexivos e registros escritos nos fóruns e e-portfólios. As análises apontaram que as concepções de museus virtuais estão permeadas pelas práticas presenciais e que há uma gama de possibilidades de educação estética em museus virtuais.

Palavras-chave: Educação estética. Museus virtuais de arte. Experiência estética. Diálogos reflexivos. Formação de professores.

* Estágio de Pós-doutorado em Ciências da Educação na Universidade do Porto em Portugal; Doutor em História pela Universidade Federal de Pernambuco; Professor Adjunto na Universidade Estadual do Ceará; Pesquisador na área de Educação; Coordenador do grupo de pesquisa Investigação em Arte, Ensino e História; Av. Dr. Silas Muguba, 1700, *Campus* de Itaperi, 60740-000, Fortaleza, Ceará, Brasil; albio.sales@uece.br

** Doutorando em Educação na Universidade Estadual do Ceará; Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação pela Universidade Estadual do Ceará; Coordenador de Estudos e de Formação da Rede de Educadores de Museus do Ceará; Membro do grupo de pesquisa Investigação em Arte, Ensino e História; Av. Dr. Silas Muguba, 1700, *Campus* de Itaperi, 60740-000, Fortaleza, Ceará, Brasil; gardner.arrais@gmail.com

*** Doutora em Educação pela Universidade Federal do Ceará com estágio pós-doutoral pela Universidade de Brasília; Professora do Curso de Pedagogia e do Programa de Pós-Graduação em Educação (Mestrado e Doutorado) na Universidade Estadual do Ceará; líder do grupo de pesquisa Educação, Cultura Escolar e Sociedade; Av. Dr. Silas Muguba, 1700, *Campus* de Itaperi, 60740-000, Fortaleza, Ceará, Brasil; isabelinhasabino@yahoo.com.br

The virtual museum of art as a place of aesthetic education

Abstract: *This article discussed possibilities of aesthetic education, taking for sampling museums available on the Internet at Brazilian domain (.br). The goal was to understand how the experiences of students of Graduation in Visual Arts, with virtual museums, interfere in their formation processes and possibilities of aesthetic education is present in these spaces. The research is characterized as action research. The data were collected on a course attended by 11 undergraduate students. The meetings were recorded on audio of reflexive dialogs and written records in forums and e-portfolios. The analyses pointed out that the concepts of virtual museums are permeated by presential practices and there is a range of possibilities of aesthetic education in virtual museums.*

Keywords: *Aesthetic education. Virtual museums of art. Aesthetic experience. Reflexive dialogues. Teacher formation.*

1 INTRODUÇÃO

Vivemos um momento no qual a Tecnologia Digital oferece meios sem precedentes para transmitir e armazenar a informação e não podemos prescindir dessa ferramenta no âmbito da educação estética. O uso dos espaços virtuais para veicular produtos artísticos e elementos do patrimônio artístico-cultural, como galerias, acervos pessoais, museus e exposições amplia-se a cada dia, tornando necessárias análises e discussões sobre as influências dessas novas formas de mediação e consumo de arte. Segundo Portella (2008, p. 124), “A Internet é um instrumento poderoso de ação artístico-cultural, por sua inédita capacidade de levar imagens, textos e documentos hipermídia, possibilitando, assim, gerar novos paradigmas no âmbito das propostas do ensino de Arte.”

Tal contexto exige de professores e profissionais de arte o cuidado com a qualificação das discussões sobre o assunto e, principalmente, com a fundamentação teórica dessas discussões, de modo que se possa integrar nelas elementos da concepção de arte como experiência e mediação cultural com criticidade. “O futuro da cultura contemporânea não pode ignorar a enorme incidência de meios eletrônicos e da informática, acreditando repousar no hipertexto e na multimídia interativa inúmeras aplicações educativas.” (LÉVY, 1999, p. 17).

Ao situar a discussão sobre museu virtual de arte como espaço de educação estética, deve-se considerar o fato de que a experiência estética é uma necessidade do

humano em seu decurso de autoconhecimento e autorrealização, portanto, componente da formação humana. Ao longo da história do Ocidente, os estudos de estética na dimensão educacional estão voltados à formação humana no concernente ao sensível e à sensibilidade. Em uma perspectiva sociológica, em acordo com os conceitos de Bourdieu (2007), a educação estética é um tipo de capital cultural, que o torna capaz de decodificar significados nos bens culturais e artísticos locais, regionais e universais.

O indivíduo que domina, por exemplo, o padrão culto da língua – aquele reconhecido como legítimo (correto) pelas instâncias às quais foi socialmente atribuído o direito e o dever de avaliar e classificar as formas de linguagem (sobretudo, a escola e os especialistas das áreas de linguagem) – beneficia-se de uma série de vantagens sociais. O domínio da língua culta funciona como uma moeda (um capital) que propicia a quem o possui uma série de recompensas, seja no mercado escolar, seja no mercado de trabalho, seja até mesmo no mercado matrimonial. (BOURDIEU, 1998 apud NOGUEIRA, 2006).

Sob esse aspecto, a educação estética é parte da educação formal e informal, que visa ampliar a capacidade individual do educando, de decodificar os significados dos bens culturais, ampliando as possibilidades de fruição de produtos, bens e fenômenos artísticos, portanto, parte da formação crítica e emancipadora. Pensando a educação em uma ideia mais alargada, na qual a cultura possui um papel preponderante, percebe-se a apropriação da cultura acumulada em variados contextos, especialmente os dos espaços não escolares. Assim, a educação estética desponta como um problema e, ao mesmo tempo, uma solução, se for trabalhada mediada por uma política educacional e cultural que possa envolver professores e alunos em uma relação com o patrimônio artístico-cultural. Essa ação formativa de investigação e debate tem como escopo contribuir para ampliar a qualificação do discurso e do pensamento sobre educação estética e mediação cultural.

Outro ponto-chave para introduzir a discussão sobre museu virtual de arte como espaço de educação estética é a mediação cultural. Nesse caso, é entendida como um fenômeno no qual o sujeito é estimulado a buscar o aprimoramento de sua formação crítica sobre escolha de produtos artísticos e bens culturais, que envolvem elementos do patrimônio artístico e cultural, no âmbito local, nacional e internacional. O favorecimento à liberdade de escolha é atitude fundamental nesse processo, para que a pessoa possa assumir comportamento de sujeito diante de sua história pessoal e da história do lugar onde vive.

2 POR UMA TEORIA SOBRE EDUCAÇÃO ESTÉTICA E MUSEU VIRTUAL

Para conceituar educação estética, temos como pressuposto a noção de que a Arte é constituinte do cotidiano e sua função simbólica possibilita o desenvolvimento pleno das faculdades humanas. Essa capacidade de simbolizar e ter consciência do tempo (passado, presente e futuro) diferencia o homem dos animais inferiores, o que contribui para sua humanização. Por meio dessas faculdades, o homem conceitua o mundo, agrupa os objetos em categorias e adota diversas linguagens para dar sentido ao vivido. Ele existe, não vive, apenas. Todas essas características induzem a uma educação dialógica e não bancária, na perspectiva de Freire (2006), coadunada com o conceito de educação estética, segundo a qual o homem tem capacidade de interpretar, portanto, de oferecer sentido às suas experiências.

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

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

Conhecimento é uma construção e não uma aquisição. Supõe oportunidade de ter acesso à informação e supõe um movimento interno que torne significativa essa informação para que possam ser tomadas decisões não a partir do que está na moda ou do que outras pessoas fazem, mas com base nos próprios pensamentos e na autonomia de vontade. Os saberes são construídos a partir do conhecimento. Os saberes em arte pressupõem, portanto, um trabalho de informação e de conhecimento – a cargo do Ensino de Arte – que faz parte do trabalho de educação em arte.

Com a finalidade de aprofundar a concepção teórica de educação estética, tomamos por base o conceito de experiência estética de Dewey (2010, p. 301), no qual ele defende a posição de que esta exige a integralidade dos sentidos daqueles que a vivenciam. De acordo com o autor,

[...] nada entra puro e desacompanhado na experiência, quer se trate de um acontecimento aparentemente amorfo, um tema

intelectualmente sistematizado ou um objeto elaborado com todo carinho pela junção de emoção e pensamento. Sua própria entrada é o início de uma interação complexa; da natureza dessa interação depende o caráter daquilo que finalmente se vivencia.

Para ser completa, é preciso que a experiência esteja plena de conhecimentos e que tenha qualidade estética. Esta não deve ser confundida com qualidade artística, que é específica, com materiais específicos. A qualidade estética é uma “[...] condição receptiva interna, que é a válvula propulsora de futuras experiências.” (BARBOSA, 1998, p. 22). A qualidade estética é o elemento unificador da experiência.

O conceito de educação estética exige o estabelecimento das diferenciações entre educação estética e educação artística. É preciso entender que a transmissão de saberes, usando a arte, sempre esteve presente na história da humanidade. No início do século XX, na área educacional, os debates sobre o tema ganharam força, e a dicção *Educação através da Arte* foi difundida no Brasil, com origem nas ideias de Herbet Read, “[...] a base desse pensamento é ver a arte não apenas como uma das metas da educação, mas sim como o seu próprio processo, que é considerado também criador.” (FERRAZ; FUSARI, 2010, p. 17). Tais posicionamentos contribuíram para desestabilizar a predominância da racionalidade técnica no ensino de arte.

Na década de 1970, com o advento da Lei n. 5.692/71, foi incluída a *Educação Artística* no currículo escolar, como atividade obrigatória. Desde então, os aspectos constitutivos do ensino da arte enfocaram os processos expressivo e criativo dos alunos. Com o aumento da oferta dessa disciplina, surgiu um problema: a qualidade do ensino e da formação dos professores. Ante os impasses gerados pela Lei n. 5.692/71, na década de 1980, constituiu-se, no Brasil, um movimento denominado de *Arte-educação*, que se organizou com base na retomada das ideias da Escola Nova e, também, com esteio nos debates promovidos por educadores em torno do tema *Educação através da Arte*. Esse movimento propunha uma ação educativa criadora, ativa e centrada no aluno, que atingia os processos de educação formais, não formais e informais. Como resultado desse movimento, o ensino de arte foi inserido na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei n. 9.394/96, a qual estabeleceu o caráter de obrigatoriedade dessa área de conhecimento na Educação Básica. Houve avanços significativos; no entanto, o movimento em foco assumiu características idealistas, com teor subjetivista, conforme anotam Ferraz e Fusari (2010, p. 19):

Em síntese, a Educação através da Arte caracteriza-se pelo posicionamento idealista, direcionado para uma relação subjetiva com o mundo. Embora tenha tido pouca repercussão na educação formal, contribuiu com a enunciação de uma visão de arte

e de educação com influências recíprocas. Quanto à Educação Artística, nota-se uma preocupação somente com a expressividade individual, com técnicas, mostrando-se, por outro lado, insuficiente no aprofundamento do conhecimento da arte, de sua história e das linguagens artísticas propriamente ditas. Já a Arte-Educação vem se apresentando como um movimento em busca de novas metodologias de ensino e aprendizagem de arte nas escolas. Revaloriza o professor da área, discute e propõe um redimensionamento do seu trabalho, conscientizando-o da importância da sua ação profissional e política na sociedade.

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

A primeira alteração foi “educação pela arte”, que teve como objetivo o desenvolvimento das capacidades perceptivas, apreciativas e criativas; depois, “educação artística”, que visava a uma formação artística especializada, considerando as diversas linguagens expressivas; após, “arte-educação”, propondo uma visão educativa centrada no desenvolvimento cognitivo da leitura de imagens, a contextualização e o fazer artístico. Finalmente a “educação estética”, muito pouco difundida, um processo em que cada sujeito sente, experimenta e vibra emocionalmente, de modo tal que seu potencial humano se expressa tanto na distinção da singularidade irrepetível como na forte percepção da união dinâmica com seus semelhantes, necessitando e sendo capaz de comunicar seus ideais e a complexidade da sua interioridade, que cobra vida nas ações e obras.

Com a finalidade de realçar as distinções entre os dois conceitos em análise, reafirmamos que a educação artística objetiva a formação artística, e a educação estética visa à formação da pessoa no tocante à dimensão sensível-cognitiva, em relação à arte e à cultura, para que esta possa, de forma crítica, entendê-las, tanto nas dimensões local e regional quanto nacional e mundial. Para tanto, oferece à pessoa contatos significativos com a produção artística, por meio das linguagens artísticas e, assim, pretende formá-la para a vida em uma sociedade, que se edifica com suporte na arte. Ainda nessa óptica, Ferraz e Fusari (2010, p. 54-56) assinalam:

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

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

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

Considerando a necessidade de educação estética do professor é que escolhemos o museu virtual de arte como espaço para a pesquisa-ação com os alunos do Curso de Licenciatura em Artes Visuais do Instituto Federal do Ceará (IFCE).

3 MUSEU, EDUCAÇÃO, MEDIAÇÃO CULTURAL E CURADORIA EDUCATIVA

Para introduzir o conceito de museu virtual, faz-se necessário começar a discussão pelas primeiras ideias de preservação e concepções de museu. Nesse aspecto, os achados arqueológicos comprovam que, desde a Pré-história, o homem tem o hábito de preservar artefatos de sua cultura e sempre carregou a necessidade de perpetuar-se, por via da perpetuação da espécie e da produção de heranças materiais.

Na Antiguidade grega, o museu era o templo das musas, guardava a história, a poesia, a música, a oratória, a tragédia, a comédia, a dança e a astronomia. Os templos recebiam oferendas de objetos preciosos, que podiam ser exibidos ao público mediante pagamento de pequena taxa. Da Idade Média até o século XVII, os museus eram considerados guardiões de objetos, de colecionadores das elites dominantes, inacessíveis à população. Os objetos eram amontoados em salas, sem nenhuma relação entre si, chamadas de gabinetes de curiosidades. Essas formas de colecionar objetos configuram-se como as primeiras ideias de museus e foram, inicialmente, utilizadas por pesquisadores das Ciências Naturais. Embora as imagens desses gabinetes transmitam uma ideia de desorganização, alguns detalhes sinalizam que eles tinham a intenção de classificar o acervo (LARA FILHO, 2006, p. 24; BURKE, 2003, p. 100).

O *Ashmolean Museum* pode ser considerado o primeiro museu moderno e foi criado no século XVII pela Universidade de Oxford, na Inglaterra. Esse museu detém a primazia de se dedicar à educação do público, no entanto, possuía uma or-

ganização precária, como os gabinetes de curiosidades. Com as ideias iluministas de enciclopédismo e racionalidade, os acervos passaram a ser sistematizados.

No século XIX, principalmente na Alemanha e na Suíça, os acervos históricos passaram a ser organizados em ordem cronológica, que abrangiam grandes períodos. Somente em meados do século XX, os museus foram reconhecidos como espaços de interdisciplinaridade e educação. A democratização do acesso aos acervos dos museus e sua abertura para receber as escolas é uma iniciativa recente. Como parte dessa abertura, os museus criaram setores educativos para receber alunos e professores. Tais setores são também responsáveis pela elaboração das formas de mediação do público com o acervo museológico. Na atualidade, a “[...]” palavra de ordem parece ser acessibilidade: arquitetônica, física, cultural e intelectual – esta última procurando favorecer, ao visitante, melhor compreensão das obras.” (LEITE, 2005, p. 31).

No Brasil, a Instituição responsável pelos museus é o Instituto Brasileiro de Museus (Ibram), que tem como finalidade principal promover e assegurar a implementação de políticas públicas para o setor museológico. Entre elas, destacam-se as que estão voltadas para a educação, realizadas pelas mediações de seus acervos.

Segundo Grossmann (2005, p. 1), o museu pode ser entendido como

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

Nessa perspectiva, o museu de arte é uma instituição que assume complexas funções e, sobretudo, é um lugar de experiências diversas, de elaboração do conhecimento e de educação estética. Perante tal complexidade, a mediação cultural se torna atividade necessária para que o visitante possa compreender e valorizar a arte. Barbosa (2009, p. 14), tratando do conceito de educação em museus, assim se expressa, informando-nos de que este “[...]” não se restringe a um departamento que lida com criança, escola, comunidade, cursos para adultos e guias de exposições,” envolve ainda a “[...]” curadoria e o design das exposições,” pois esses aspectos também fazem parte dos processos educativos.

Martins e Picosque (2012, p. 5) comparam a visita ao museu com uma grande experiência de viagem a um lugar desconhecido, que tem a singular característica de usar a arte como a linguagem desse local, para onde viajamos, com suas varia-

das possibilidades. Essa linguagem permite a comunicação com menores barreiras do que a linguagem escrita. As autoras perguntam, entretanto:

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

Nesse sentido, mediar é proporcionar um diálogo entre obra, público e conhecimento em arte. Com base nessa premissa, na década de 1990, no Brasil, iniciaram-se as discussões sobre mediação cultural, na perspectiva da arte-educação multicultural e intensificou-se a criação dos setores educativos nos museus brasileiros. A ideia de democratização e popularização dos acervos havidos antes como tesouro da humanidade, aparecem com maior força, com o movimento da arte-educação, que considera o museu como espaço de educação.

Na defesa do museu como instituição educativa, Barbosa (2009, p. 13), convida a pensar o museu como “laboratórios de arte”, enfatizando que eles são espaços “tão fundamentais para a aprendizagem da Arte” quanto os laboratórios de ciências o são para a aprendizagem de Química, Biologia ou Física.

4 MUSEUS VIRTUAIS DE ARTE: A INTERNET ABRIGANDO OS MUSEUS

Ao tomar os museus virtuais de arte como espaço para as experiências da pesquisa-ação, necessária se faz uma incursão sobre os processos de virtualização de museus e a criação de museus na Internet. Sob esse aspecto, recorreremos ao pensamento de Lévy (1999, p. 88), defensor da cibercultura, ao acentuar que “[...] o futuro da cultura contemporânea não pode ignorar a enorme incidência de meios eletrônicos e da informática,” pois acredita que o devir da educação depende do aprimoramento e do alargamento do uso de ferramentas como hipertexto e multimídias interativas. Outro protetor das tecnologias em ações artístico-culturais é Portella (2008, p. 124), que assim se expressa: “A Internet é um instrumento poderoso de ação artístico-cultural, por sua inédita capacidade de levar imagens, textos e documentos hipermídia, possibilitando assim gerar novos paradigmas no âmbito das propostas do ensino de Arte.”

Não é demais lembrar que a concepção de museu virtual, às vezes, confunde-se com a virtualização desse ambiente. É conveniente esclarecer, contudo, o que

é virtualização de museus e museus virtuais. De acordo com Lévy (1999, p. 17), o ciberespaço, que ele também chama de “rede”,

[...] é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.

Sob esse aspecto, a virtualização sucede quando os museus que já possuem um espaço físico para a exposição de suas obras criam um espaço virtual onde podem complementar as possibilidades de acesso do público. Para o Instituto Brasileiro de Museus:

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

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

Nesse sentido, Ott (2011, p. 121) entende que

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

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

substituir a experiência de aprendizagem da apreciação de obras de arte em museus, qualquer que seja o veículo utilizado.”

Pesquisadores projetam ferramentas e ações com suporte na união da arte com a tecnologia. A proposta básica desta pesquisa-ação é colaborar com a perspectiva do museu como instituição educacional; é colaborar para a conquista de uma educação estética de qualidade, mediada por computador, desmitificar o entendimento de que a arte em mídia digital vem para substituir as outras expressões.

A fim de iniciar um entendimento das características dos museus virtuais, Piacente (apud HENRIQUES, 2004, p. 5), classifica-os em três categorias:

- a) Folhetos eletrônicos: cujo objeto é a apresentação do museu. Geralmente limita-se a indicar endereço, horários, histórias e corpo técnico de trabalhadores;
- b) Museus no mundo virtual: em que o museu físico é projetado. Serve, às vezes, de reserva técnica *on-line*, pois muitas exposições que já não se encontram no espaço físico permanecem na virtualidade;
- c) Museus realmente interativos: cujo diferencial da categoria é a forma sofisticada como o público interage no museu.

Lévy (2000, p. 202 apud HENRIQUES, 2004, p. 15) acentua, portanto, que

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

Do ponto de vista do acesso aos seus acervos, os museus virtuais oferecem variadas formas de interação, entre as quais ferramentas de busca, com classificação de acervos (por autor, título da obra, ano, escola, material); visita virtual 3D, em alguns casos de caráter multissensorial, contendo som, texto, imagem, direção, *zoom*, narrações, arquitetura, etc. Dispõem de setor educativo virtual, que disponibiliza materiais didáticos e catálogos baseados no acervo; jogos; ferramentas de *zoom*, para observação de detalhes das obras e oferta de informações que orientem o visitante. Ainda, existem ferramentas que possibilitam a criação de coleções pessoais; recursos hipertextuais, que permitem o trânsito entre informações em distintos formatos e em várias instituições; informações de autoria, que permitem uma segurança das fontes; disponibilização da reserva técnica; abertura dos acervos; curadoria virtual, diferente

da curadoria do museu presencial e histórico das exposições realizadas, para pesquisa. Quando são museus que foram virtualizados, geralmente disponibilizam informações sobre o museu presencial, com possibilidades de troca de informações entre instituições, biblioteca virtual com acesso a documentos e vídeos que propiciam o acesso ao acervo em outra modalidade. Todas essas tecnologias e processos são dispostos a serviço da experiência estética, para que esta seja singular com vistas a proporcionar de fato uma educação estética ao visitante, proporcionando a ele condição de formular significados para a sua formação. Sales (2011, p. 98) assevera “[...] que o contato da visitação é o estado nascente da reflexão sobre produção artística.” A visitação pode evoluir para um momento de “[...] construção e reconstrução permanente de conceitos acerca do fenômeno artístico e da prática de ensino.”

Foi com base nessas concepções de educação e museu que se efetivaram as discussões sobre Educação Estética em museus virtuais de Arte: possibilidades de formação para alunos do Curso de Artes Visuais do IFCE, cujas atividades investigativas tiveram por base os diálogos reflexivos dos alunos em contato com os museus brasileiros de artes virtuais. O objetivo central é compreender como as experiências de alunos de Licenciatura em Artes Visuais, com museus virtuais, interferem em sua formação e quais possibilidades de educação estética são expressas em tais espaços. As atividades investigativas foram realizadas com 11 alunos de Artes Visuais do IFCE, inicialmente, enfocando aspectos relativos às experiências deles com museus de arte, identificando possíveis interferências destas em sua formação para, em seguida, discutir possibilidades de educação estética nos museus virtuais por eles visitados.

5 ASPECTOS METODOLÓGICOS

Empregamos, como abordagem, a pesquisa qualitativa, por se tratar de uma perspectiva de investigação na qual os fenômenos são examinados de tal modo que nada é considerado trivial, pois “[...] tudo tem potencial para construir uma pista que nos permita estabelecer uma compreensão mais esclarecedora do nosso objeto de estudo.” (BOGDAN; BIKLEN, 1994, p. 49). Sob esse aspecto, a escolha reflete a necessidade do emprego de processos que possam tornar discutíveis e evidentes as experiências formativas dos sujeitos/colaboradores¹ envolvidos na pesquisa, indagando, contestando, confrontando informações e trilhando caminhos de significação.

O aporte buscado na pesquisa-ação ocorreu pela necessidade do uso de uma metodologia que privilegiasse “[...] processos de intervenções que visam transformar determinada realidade, emancipando os indivíduos que dela participam.” (IBIAPINA,

2008, p. 9). Para conseguir esse intento, o pesquisador precisa considerar as etapas de planejamento, ação, observação, reflexão e nova ação. Vale ressaltar que todas essas fases são desenvolvidas de forma participativa. Por isso, escolhemos a pesquisa-ação que, de acordo com Thiollent (1998, p. 14),

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

Para a compreensão das possibilidades de uma educação estética, é preciso entendê-la em um contexto amplo, que passa por mudanças no campo do ensino de arte, envolvendo o uso mais efetivo de tecnologias digitais, especialmente para os trabalhos com imagens, fato que configura, ao mesmo tempo, desafio e obstáculo interpostos à ação docente.

Entre os tipos distintos de pesquisa-ação, optamos por uma modalidade que Barbier (2007, p. 42) denomina ação-pesquisa e assim a define:

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

Com base nesse tipo de pesquisa-ação, iniciamos o trabalho pela análise do currículo do Curso de Artes Visuais do IFCE, buscando identificar conteúdos disciplinares que envolvessem arte, tecnologia e museu para, em seguida, elaborar uma proposta de curso, que objetivou a experimentação dos processos de educação estética em museus virtuais de arte. Assim, pode-se dizer que a observância da presença de tais disciplinas serviu de parâmetro para o planejamento do Curso. Foram identificadas disciplinas relacionadas à arte e à tecnologia, contudo, nenhuma foi encontrada com teor de ensino referente a museus.

Em paralelo à análise do currículo, foram realizados a revisão de literatura e o levantamento de fontes sobre os museus virtuais que seriam utilizados na experiência formativa. A quadra seguinte foi o planejamento dos processos de registro

da memória da experiência (instrumentos de registro e coleta de dados). Por último, vieram a ministração do Curso (diálogos reflexivos com os colaboradores da investigação) e a análise dos dados (diálogos reflexivos sobre a experiência do processo formativo). Todas as atividades funcionavam como meios, pois o objetivo era identificar elementos mediadores da educação estética nos museus virtuais de arte, bem como discutir a experiência formativa dos alunos do IFCE, durante o Curso *Processos de Educação Estética em Museus Virtuais de Artes Visuais e suas Aplicações no Ensino de Arte*, buscando identificar e discutir possibilidades de educação estética em museus virtuais de domínio.br.

No levantamento de fontes, recorreremos ao banco de dados da pesquisa *Formação Estética em Espaços Virtuais*, busca iniciada em agosto de 2012, com previsão de término em julho de 2014, no qual se encontram informações sobre 82 museus no Brasil. Destes, foram selecionados 20 museus do país (domínio .br) para serem utilizados nas atividades do Curso. Para a ministração do Curso, estabeleceu-se o “diálogo” como princípio fundante do método de ensino a ser implementado. Mais especificamente, foi implementado o que se denominou “diálogos reflexivos”, ocorridos nas discussões entre os proponentes e os colaboradores da proposta formativa, durante os quais foram debatidos os problemas que emergiram das visitas aos museus virtuais de arte. Implementaram-se os diálogos reflexivos com o objetivo principal de despertar no aluno o interesse em pensar sobre seu processo formativo, haja vista sua prática profissional futura. Como espaço para discussões e colaboração, foi empregado o Ambiente Virtual de Aprendizagem Sócrates, da Universidade Federal do Ceará (UFC), estratégia que permitiu a aprendizagem *on-line* e facilitou a coleta de dados.

O Curso visou formar competências no âmbito de adoção de atitudes, que possam promover as seguintes mudanças: tomada de consciência dos sujeitos em relação ao seu papel no desenvolvimento da educação estética; adoção do uso de imagens no ensino de arte; e utilização do museu como alternativa na educação estética.

Durante o Curso, foram coletados dados e informações por meio de gravações dos diálogos reflexivos, dos fóruns e dos e-portfólios² no Ambiente Virtual de Aprendizagem Sócrates. O material coletado foi categorizado e analisado em acordo com os objetivos definidos. Na análise, foram examinados, de forma detalhada, variados aspectos e elementos presentes no material coletado, como conteúdos textuais e visuais; discussões focalizando os aspectos didáticos dos museus; posicionamentos dos envolvidos na proposta da ação educativa, relativos ao processo de educação estética. Todo o processo de análise foi pautado nas concepções de educação estética, mediação cultural e educação como formação humana.

6 ESCOLHA DOS MUSEUS UTILIZADOS NA EXPERIÊNCIA

Para selecionar os museus que comporiam a pesquisa, servimo-nos do documento *Guia dos Museus Brasileiros*, destacando dois critérios, por ordem crescente de prioridade: existência de acervo de arte e endereço na Internet (essas informações estão presentes nos metadados do documento, em tipologia de acervo e em *site*) e existência de acervo de arte, mas não disponibilidade de endereço na Internet, explicitado no campo *site*.

Seguindo a ordem dos documentos, procuramos os museus virtuais de arte em cada região, utilizando o primeiro critério. Por fim, demandamos informações nos documentos de cada região, utilizando o segundo critério.

Com vistas a priorizar a dimensão educativa dos museus, os dados básicos para selecioná-los foram a presença de elementos que propiciassem experiências estéticas e ações educativas voltadas à educação estética. Nessa perspectiva, foram selecionados os museus que dispunham dos seguintes elementos: presença do acervo, interação e mediação, materiais educativos e de uma perspectiva de ação conducente à elaboração do setor educativo.

Com base nesses critérios foram selecionados 20 museus, 18 dos quais estão distribuídos pelos estados brasileiros, identificando-se maior concentração no Sudeste e Sul do País. Vale ressaltar que, dessa amostra, apenas dois são totalmente virtuais.

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

Com arrimo no pensamento de Dewey (2010) sobre experiência estética, iniciamos as análises dos diálogos reflexivos ocorridos durante o Curso *Processos de Educação Estética em Museus Virtuais de Artes Visuais e suas Aplicações no Ensino de Arte*. Na concepção do autor, a experiência estética é vida. Para ele, a fome estética é proveniente das experiências no cotidiano. Essa assertiva expressa com sabedoria é o caminho para a educação estética do homem, ou seja, a aproximação entre a produção artística da humanidade e as experiências cotidianas. Como leciona Dewey (2010, p. 84):

A experiência, na medida em que é experiência, consiste na acentuação da vitalidade. Em vez de significar um encerrar-se em sentimentos e sensações privados, significa uma troca ativa e aberta com o mundo; em seu auge, significa uma interpretação

completa entre o eu e o mundo dos objetos e acontecimentos. Em vez de significar a rendição aos caprichos e à desordem, proporciona nossa única demonstração de uma estabilidade que não equivale à estagnação, mas é rítmica e evolutiva. Por ser a realização de um organismo em suas lutas e conquistas em um mundo de coisas, a experiência é a arte em estado germinal. Mesmo em suas formas rudimentares, contém a promessa da percepção prazerosa que é a experiência estética.

Defendemos a posição de que a experiência estética se faz sobre o repertório mnemônico de nossos contatos com a natureza visual, a produção visual do homem e o que é vivenciado no presente. Portanto, a experiência estética não é contingente, pois ela se faz na cotidianidade, mas precisa de um direcionamento e, conseqüentemente, de mediações para se tornar mais eficaz. Essa intencional mediação das experiências estéticas é o que se considera educação estética, componente da formação humana.

Estamos vivendo na Pós-modernidade, uma mudança de paradigma nas relações sociais que passa a ser pautada na comunicação, na interação e na indiferenciação corpo-máquina. Com efeito, o ciberespaço constitui-se como *locus* privilegiado de experimentação dos novos modelos de relação e dos novos papéis que as instituições precisam incorporar para se adaptarem. Sob esse aspecto, os museus também concorrem a um lugar no ciberespaço. Não se trata apenas de uma transição do real para o virtual, mas da modificação das relações com a arte e com os museus.

8 EDUCAÇÃO ESTÉTICA EM MUSEUS VIRTUAIS

Nesta seção, iniciam-se de fato as discussões sobre as possibilidades de educação estética, por meio dos diálogos reflexivos, buscando responder, de acordo com a reflexão dos envolvidos na formação, o modo como o museu educa e quais as possibilidades de educação estética em museus virtuais de arte. Para preservar a identidade dos colaboradores, utilizamos a nomenclatura Colaborador 1 e Colaborador 2, ou C3 e C4, em substituição aos nomes verdadeiros. Buscamos trazer para este segmento uma síntese do que foram as reflexões para que possamos responder ao questionamento central da investigação. Para iniciar, colheu-se o depoimento de C7, que enumera algumas formas pelas quais o museu virtual pode promover a educação estética.

[...] a princípio acredito que ele educa quando esclarece sobre as formas de arte, suas origens, sobre o caminho percorrido pelos artistas, suas vidas, os períodos sociais. Educa quando mostra as possibilidades em imagens, o universo de criatividade e da produção de arte. (FÓRUM 02 – C7) (informação verbal).

O depoimento do Colaborador 7 demonstra com clareza que ele considera a história da arte um componente essencial na educação estética. E isso nos remete ao conceito de Abordagem Triangular, no qual o contexto da produção artística é uma importante posição na didática do ensino de arte. Como entende Barbosa (2010, p. 20), a “[...] história da arte não é linear, mas pretende contextualizar a obra de arte no tempo e explorar suas circunstâncias.” Em vez de procurar mostrar a história dos estilos, ela propõe “[...] mostrar que a arte não está isolada de nosso cotidiano, de nossa história pessoal.”

Na continuidade dos diálogos, outro colaborador demonstra o entendimento do que sejam a experiência estética e o papel da história da arte nesse processo.

É importante ressaltar que a experiência estética pode ser considerada como uma forma de sensibilização para além do Ensino de Artes, em que conhecer será também maravilhar-se, divertir-se, sentir, indagar a existência humana, interpretar diferentes papéis, arriscar hipóteses ousadas sem medo de errar, construir significados [...] em poucas palavras: usar os cinco sentidos para perceber-se no mundo e em sua totalidade, como sujeito da história. (FÓRUM 03 – C1) (informação verbal).

O Colaborador 1 considera a experiência como forma de sensibilização que ultrapassa o ensino de arte, no entanto, se considerarmos a Abordagem Triangular para o ensino de arte, a sensibilização, ou a leitura e fruição da produção artística, permite ao sujeito o maravilhamento, a diversão, a interpretação, o jogo de emoções e o sentir-se sujeito da história. C1, entretanto, continua com a seguinte indagação:

Mas como sentir esta experiência? Em geral as pessoas estão acostumadas a correr para não perder o ônibus, para não chegar atrasada num compromisso, para não perder tempo [...] e os sentidos acabam sendo desprezados, bem como o próprio mundo ao redor. Em função da forma como a atual sociedade está organizada – para atender os interesses capitalistas – as pessoas são programadas para pensar e não para sentir; e são estas preocupações de ordem racional, tecnológica e útil das coisas que alicerçam o trabalho, a educação e até as relações pessoais. Acredito que sim. O museu virtual expande as fronteiras e aproxima o espectador da obra de arte, com isto a experiência estética pode ser vivenciada dependendo do grau de interação que o museu lhe proporcionar. (FÓRUM 03 – C1) (informação verbal).

O tempo que a fruição da arte exige não é aquele que estamos acostumados a nos dedicar aos afazeres no mundo moderno. Referimo-nos aqui à fruição, não apenas como catarse emocional, mas também como crítica de arte de alguém que teve

contato com a história da arte e que elaborou padrões avaliativos da arte que permitem a fruição da arte também como conhecimento. Nesse sentido, Barbosa (2010, p. 43) radicaliza, asseverando que “[...] se a arte não é tratada como forma de conhecimento, mas como ‘um grito da alma’ não estamos fazendo nem educação cognitiva, nem educação emocional.”

Seguindo com os diálogos, abordamos o fazer artístico, isto é, a experiência com a produção em arte. Como os museus podem oferecer o “fazer”, essencial para a educação estética? Sobre a temática, foi selecionada a provocação/reflexão lançada por C1 ao grupo, despertando-nos atenção e convidando-nos à crítica e à criatividade na experiência nos museus virtuais de arte.

Os espaços virtuais tem pouca interatividade, notadamente os públicos. A não ser em seus espaços físicos onde os visitantes podem fazer inscrição em diversos tipos de cursos como: história da arte, desenho, pintura, escultura, gravura, etc. Quanto ao “fazer” como processo pedagógico a resposta está na educação formal. Acredito muito na abordagem triangular, onde a tríade contextualizar, fazer e fruir são fundamentais para a compreensão da educação estética. (FÓRUM 03 – C1) (informação verbal).

Referindo-se aos museus brasileiros, objetos das reflexões e experiências no Curso que promoveu os diálogos reflexivos, C1 aponta como falha a carência de possibilidades em relação ao fazer artístico (experimentação), com base nas ferramentas disponibilizadas pelos museus virtuais de arte brasileiros. Ante tal provocação, a reflexão possível está relacionada à apresentação, aos processos de atelier e às possibilidades de leitura de obras de arte e inteligibilidade. A ideia do fazer na Abordagem Triangular é “[...] poder ensinar história da arte através do trabalho de atelier e dar ao fazer artístico parâmetros históricos privilegiando, em ambos os casos, a leitura da obra de arte, imprescindível tanto para o artista, como para o teórico ou o historiador da arte.” (BARBOSA, 1989, p. 129). Para ela, “[...] enquanto a modernidade concebia a arte como ‘expressão’, a pós-modernidade remete à ‘construção do objeto’ e sua ‘concepção inteligível’, como elementos definidores da arte.”

Comprovamos que, na sua maioria, os museus brasileiros carecem de oferta de mecanismos *on-line* que possibilitem interações e que possam ser equiparados a uma forma de experimento com o fazer artístico como parte do processo cognitivo de educação estética. Mediante essa investigação, o que encontramos na maioria dos museus foram materiais didáticos, jogos e possibilidades de seleção de imagens para subsidiar ações do professor na realização de processos presenciais.

Em uma reflexão que envolve a utilização dos museus virtuais, mediação e ensino de arte, discutimos a formação estética na perspectiva de Bourdieu (2007), que trata do papel dos grupos sociais, como a família e a escola, na promoção do contato do sujeito com a arte.

Sob esse aspecto, vem a reflexão de C1, afirmando que “[...] essas pessoas são forjadas na escola. Se você tivesse tido aula de arte com professor formado em arte na sua escola, você teria mais tempo pra ir pro museu, teria mais tempo pra ir pra exposição.” (informação verbal). De fato, o que nos é apresentado na escola poderá influenciar, em grande parte, o que representa a arte para nós. Não nos reportamos apenas à apresentação ao campo da arte, mas à mediação, a um processo intencional de educação estética. Durante os diálogos, a presença de um mediador era sempre proclamada, e a representação era geralmente de um professor. Os elementos constitutivos da plataforma virtual do museu, na maioria das vezes, não representavam formas de mediação da obra com o visitante. Para os colaboradores, no entanto, a mediação foi sempre expressa como essencial, em suas variadas formas. “A mediação é fundamental, seja através de um conteúdo material que está na imagem, no áudio, em um bom texto [...] ou até de um professor [...] é fundamental.” (FÓRUM 03 – C2) (informação verbal).

A educação estética, como processo mediado e intencional, é a solução apontada por teóricos como Bourdieu (2007, p. 93) para as desigualdades de acesso à cultura:

[...] os visitantes orientam sua escolha para os pintores mais célebres e mais consagrados pela escola com uma frequência tanto maior quanto menor é seu nível de instrução; pelo contrário, os visitantes mais cultos, residentes nas grandes cidades, são os únicos a citar pintores modernos que têm menos possibilidades de encontrar lugar no ensino.

Nessa direção, C2 aponta mais um aspecto dessa estrutura social discriminatória, que pode ser ainda mais acentuada pelo caráter elitista, que vem embutido na forma como a arte nos é apresentada ou mediada.

[...] eu acho que tem embutido em nosso pensamento, em nossa estrutura, que é a questão de classe social, de que se você for pro museu você é elite, então, não pode uma pessoa de classe social menor ir no museu porque vai ficar muito misturado, vai tirar esse caráter elitista. (C2) (informação verbal).

E é exatamente esse pensamento que a educação estética, com abordagem multicultural, pretende extinguir ou atenuar, trazendo a ideia de que todos têm direito

ao acesso às artes, direito de constituir um repertório que lhes permita ir em busca de sua identidade e de sua presença na história. Nesse sentido, é preciso entender que

[...] a educação estética prioriza também a imaginação, a capacitação para o jogo, o amplo espectro da estética do cotidiano que considera o design, a arquitetura, o artesanato, a música popular, a comunicação audiovisual e a arte de rua, assim como todos os estilos de sociabilidade, ou seja, algo bem além do estreito marco da educação formal. Desse modo, ela coloca-se atendendo à esperança mundial de que a educação para o século 21 (DELORS, 1996) não se limite à escola, sendo um movimento popular que englobe a educação não formal, oferecendo possibilidades de educação permanente para todas as idades, abolindo as barreiras de acesso às universidades e promovendo uma ética educacional que faça da pessoa um agente do seu próprio desenvolvimento cultural. (ORMEZZANO, 2007, p. 26).

A educação estética, em museus virtuais de arte, segue nessa direção, solicitando do sujeito uma posição de autonomia e promovendo a abertura das instituições de educação não escolares para somar esforços na busca de uma formação humana integral. Existe, no entanto, ainda muito para aprimorar nesse contexto. C4 aponta algumas das dificuldades que encontrou durante o seu percurso pelos museus virtuais de arte brasileiros:

Acredito que hoje, com as ferramentas de pesquisa [...] e a quantidade de dados que existem na rede à nossa disposição, a imagem virtual tenha se tornado de certa forma banal (essa é, na verdade, uma relação minha com a imagem virtual, que acredito não ser unicamente minha). Para mim é difícil parar diante da tela do computador para fazer algo “desinteressadamente”, a não ser atividades que prendam minha atenção, interativas; do contrário, tudo tem que ser muito rápido, a resposta tem que ser imediata (usamos atalhos, digitamos rapidamente, os navegadores trabalham cada vez mais pela rapidez no seu uso, simplificação). Vejo que “a experiência estética como uma atitude não utilitária, desinteressada” é possível sim, e para potencializar esse aspecto o museu tem que oferecer ao usuário meios agradáveis para visitação, uma interação que faça o visitante permanecer por algum tempo, tem que ser agradável. Isto se for um museu destinado ao público em geral, porque se o público fosse de profissionais da arte, talvez o museu pudesse dispensar certos cuidados com a interação, porque o interesse partiria do pesquisador. Como poderia ser vivenciado isso? Vou dar minha opinião a respeito, a partir das minhas poucas experiências neste minicurso com museus virtuais: acredito que o design do site deve ser profissional e sem links quebrados (os pequenos erros nos trazem repulsa ao site); os links de acesso devem estar dispostos de forma lógica, e para isso as seções, imagens, ícones, textos devem ser muito bem pensados; poderia ter a opção de áudio, de acordo com o tipo de visita (um áudio para cada

interesse – público especializado, jovem estudante, apreciador de arte; essas são só sugestões pensadas agora); talvez alguma opção de personalização na visita, como mudar a cor de fundo, escolher música; acredito que o museu que também existir fisicamente deve alimentar um site-catálogo e, se quiser ter um museu virtual, o fazer à parte, num outro domínio. (FÓRUM 03 – C4) (informação verbal).

Nessa reflexão, C4 identifica pelo menos cinco dificuldades na sua experiência com museus virtuais em relação às possibilidades de educação estética: a banalização da imagem, ou seja, qualquer objeto pode se transformar em imagem; a necessidade de formas de interação com a obra; o tempo de resposta às ações do visitante no museu, que deveria ser mais rápido; a melhoria da lógica (organização) das informações; e a necessidade de uma virtualização de fato do museu que “se diz” virtual, de forma que não se apresente apenas como uma reprodução do museu presencial.

Na finalização da apresentação dos diálogos reflexivos, reproduzem-se as discussões sobre o questionamento central: é possível a educação estética em museus virtuais de arte? Destacamos, aqui, a reflexão do Colaborador 6, que diz:

Acho que é possível. No museu virtual de artes você tá lidando com imagens, então eu acho que o que você pode trabalhar com a imagem ali ao vivo, você pode trabalhar ali no computador. Você não vai ter as mesmas [...] a totalidade de você estar ali presente, de frente com a obra, não vai trabalhar tudo, mas é possível trabalhar até um certo grau, né? Porque o que você trabalhar ali na imagem ao vivo, você pode trabalhar na imagem do computador. (informação verbal).

Para o Colaborador 6, é possível falar-se de educação estética em museus virtuais de arte. Ele demonstrou ter aprendido sobre a importância da leitura da imagem para a concretização do processo, no entanto, ainda exprime um certo receio ou insegurança ante o virtual, assinalando que a totalidade do objeto somente pode ser apreendida na sua presença física.

Outro colaborador, C8, enfatiza a necessidade da democratização do acesso à educação estética, ressaltando que esta não se restringe à leitura da imagem e à formulação do repertório, mas é também o acesso à cultura para a conquista de uma identidade brasileira e de um conhecimento histórico:

Democratizar o acesso da arte, porque antes as obras de Portinari só tinha, como o C1 colocou, nas galerias privadas, particulares, noventa e cinco por cento da população não tinha acesso a essas obras, ou seja, o acesso à cultura. E não vai ser somente a questão da imagem em si, mas sim, de conhecer um pouco da história, da importância dessa obra pra construção da identidade.

de brasileira, os movimentos que foram da parte social, meio ambiente, então acho que é possível, sim, com o museu virtual construir esse processo educativo. (informação verbal).

Por fim, outro aspecto destacado nos diálogos dos colaboradores foi a possibilidade de uma educação estética nos museus virtuais, representada pelos processos interativos disponibilizados. Para o Colaborador 1, o Projeto Portinari é o que mais se aproxima dessa perspectiva:

Desde que tenha elementos de interatividade e usabilidade que a gente citou, porque eu creio que aquele espaço virtual do Instituto Brennand só tem uma ferramenta pra conhecer o espaço físico do museu, o resto é totalmente uma página de [...] um site só de informações, como se fosse uma página de revista eletrônica, não virtual, eletrônica, você passa a ter endereço, preço de ingresso, os horários de abertura, quando tá fechado, isso aí todos fazem. Agora quanto a uma formação estética acho que pode sim. Um exemplo disso é o Projeto Portinari [...] (informação verbal).

9 CONCLUSÃO

Podemos apontar, portanto, com suporte nas intervenções dos colaboradores, que é possível a educação estética nos museus virtuais de arte brasileiros. E, inclusive, é possível asseverar que há perspectivas de avanço e de utilização destes na formação e na prática dos professores de arte.

A proposta de pesquisa-ação deste ensaio articula conhecimentos de três áreas distintas – Educação, Arte e Tecnologias – mediante uma ação de formação que envolveu diálogos e reflexões, objetivando identificar e discutir possibilidades de educação estética em museus virtuais.

Entre as possibilidades identificadas, merece destaque a democratização do acesso a uma forma de educação estética. Os museus virtuais evidenciam-se pela possibilidade de acesso à arte, que pode ser realizada com origem em vários lugares, bastando para isso que o visitante esteja com um computador ligado à Internet. Outra possibilidade identificada na pesquisa foi em relação à variedade dos acervos, que podem potencializar ações educativas distintas.

A possibilidade de acesso relacionada ao fator tempo foi identificada como interferente direto na qualidade estética da experiência, no sentido de ampliar a possibilidade de formação para os usuários. As reflexões apontaram para a necessidade de ampliar discussões sobre as diferenças entre o tempo imposto pelo capitalismo e aquele de que necessitamos para os momentos e vivências estéticas. Por conseguinte, o

museu virtual foi posto como espaço de possibilidade de formação por estar acessível 24 horas por dia. Alguns colaboradores acentuaram que o horário de funcionamento dos museus presenciais, algumas vezes, impede o acesso a eles.

Os participantes da pesquisa ainda identificaram como possibilidades a presença de ferramentas interativas que proporcionam ao usuário maior tempo no percurso das visitas ao museu virtual. Essa possibilidade também está ligada à acessibilidade a variados pontos e elementos do acervo, proporcionando distintas experiências, por tornar as informações acessíveis de forma não linear.

Um aspecto das experiências pessoais que permeou todos os diálogos reflexivos foi a dicotomia museu presencial/museu virtual. Era como se houvesse, no primeiro momento, uma certa desconfiança ou dificuldade para a reflexão sobre as experiências no âmbito da virtualização da arte. Tendo sido assim, identificamos como principal fator a falta de mediação em alguns dos espaços virtuais, outro elemento que aparece como causa de sentimentos de insatisfação e, até mesmo, de repulsa ao espaço museológico virtual. Curiosamente, aparece também na fala dos colaboradores sobre suas experiências em museus presenciais, no geral, uma espécie de sentimento de incompletude, talvez pela falta de elementos mediadores para melhor fruição dos acervos.

As falas dos colaboradores revelaram os conflitos, quando explicitaram seus sentimentos em relação aos museus presenciais e aos virtuais. Com efeito, a experiência serviu para tornar claro aos participantes o fato de que o acesso a museus virtuais não substitui a visita a museus presenciais. Outro dado que emergiu dos relatos foi a necessidade de referenciar-se nos elementos do museu presencial para vivenciar e descrever a experiência no museu virtual. Grande parte das falas e escritos nos fóruns e e-portfólio está permeada por esse aspecto. Apesar de os colaboradores assinalarem que as duas experiências são diferentes, para falar da experiência estética nos espaços virtuais, na maioria das vezes, utilizaram como referência as experiências nos museus presenciais.

Outro achado da pesquisa que merece discussão é o fato de ainda predominar nos museus virtuais do Brasil uma concepção de museu virtual como uma reprodução da forma presencial.

Mais um ponto considerável de possibilidade de educação estética identificado está relacionado ao setor educativo. As experiências dos colaboradores com os museus virtuais, relatadas por meio dos diálogos, descrevem esse setor como simples transplantação do presencial para o virtual. Em geral, exprimem apenas informações e materiais do setor educativo dos museus presenciais, oferecendo poucas possibilidades para a educação estética.

Restou claro na experiência o fato de não se poder racionalizar os processos de experiência estética ao ponto de impedir que ao fruído seja tirado o direito de escolher, de selecionar o que o completa.

Da relação educação estética com o fazer artístico, os colaboradores apontaram certa impossibilidade deste na experiência com os museus virtuais de arte brasileiros. Reclamaram da falta de mecanismos *on-line* para tal finalidade. Restou identificada a presença de materiais didáticos, jogos e possibilidades de seleção de imagens, que fornecem subsídio à realização da atividade do fazer artístico com atividades presenciais.

As reflexões apontam para a imposição de suprir as dificuldades reunidas nos diálogos, como a necessidade de ampliação das formas de interação com a obra; o tempo de resposta às ações do visitante; a lógica (organização) das informações; e a construção de um museu de fato virtual, que não seja apenas uma reprodução do presencial.

Os diálogos indicam que existem possibilidades de educação estética, pois elas foram experimentadas e estão presentes nas falas dos colaboradores, no entanto, também indicam a necessidade de políticas educacionais que possibilitem o acesso do museu virtual de arte à educação básica, para que sejam ampliadas as possibilidades de educação estética e se avance na formulação de uma educação para a formação e emancipação humanas.

Notas explicativas:

¹ Neste trecho, usamos a expressão “sujeitos/colaboradores” para indicar que, neste trabalho, os colaboradores são os sujeitos da pesquisa, pois trata-se de trabalho realizado em colaboração. Portanto, deste ponto em diante, será utilizado o termo “colaboradores” para designar o que normalmente se chama de “sujeitos”.

² É um espaço no Ambiente Virtual de Aprendizagem destinado ao armazenamento de trabalhos desenvolvidos pelos alunos durante o Curso. A dicção foi cunhada por José Maximiano Arruda Ximenes de Lima, em sua tese de doutoramento (2013).

REFERÊNCIAS

BAHIA, A. B. **Jogando arte na web**: educação em museus virtuais. Florianópolis, 2008. 400 p. Tese (Doutorado em Educação)—Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

BARBIER, R. **A pesquisa-ação**. Tradução Lucie Didio. Brasília, DF: Liber Livro Editora, 2007.

- BARBOSA, A. M. T. B. **A imagem no ensino da arte: anos 1980 e novos tempos**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010a.
- BARBOSA, A. M. T. B. Arte-educação em um museu de arte. **Revista USP**, São Paulo, p. 125-132, jun./ago. 1989.
- BARBOSA, A. M. T. B. **Arte-educação no Brasil**. São Paulo: Perspectiva, 2010b.
- BARBOSA, A. M. T. B.; COUTINHO, R. G. (Org.). **Arte/educação como mediação cultural e social**. São Paulo: Editora UNESP, 2009.
- BARBOSA, A. M. T. B.; CUNHA, F. P. da (Org.). **A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.
- BARBOSA, A. M. T. B. Mediação cultural e social. In: BARBOSA, A. M.; COUTINHO, R. G. (Org.). **Arte-educação como mediação cultural e social**. São Paulo: Ed. Unesp, 2009.
- BARBOSA, A. M. T. B. **Tópicos utópicos**. Belo Horizonte: C/Arte, 1998.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 1994.
- BOURDIEU, P. **O amor pela arte: os museus de arte na Europa e o seu público**. 2. ed. São Paulo: Ed. USP; Porto Alegre: Zouk, 2007.
- BRASIL. Instituto Brasileiro de Museus. **Guia dos Museus Brasileiros**. Brasília, DF: Instituto Brasileiro de Museus, 2011a.
- BRASIL. Instituto Brasileiro de Museus. **Museus em números**. Brasília, DF: Instituto Brasileiro de Museus, 2011b.
- BRASIL. Lei n. 5.692, de 11 de agosto de 1971. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 11 ago. 1971.
- BURKE, P. **Uma história social do conhecimento: de Gutenberg a Diderot**. Tradução Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- DEWEY, J. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- FERRAZ, M. H. C. de T.; FUSARI, M. F. de R. **Arte na educação escolar**. São Paulo: Cortez, 2010.
- FREIRE, P. **Professora Sim, Tia Não: cartas a quem ousa ensinar**. São Paulo: Olho D'Água, 2006.

GROSSMANN, M. **Museu de arte hoje**. 2005. Disponível em: <http://forumpermanente.tangrama.com.br/painel/artigos/o_museu_hoje>. Acesso em: 29 abr. 2013.

HENRIQUES, R. **Museus Virtuais e Cibermuseus: a internet e os museus**. 2004. Disponível em: <http://www.museudapessoa.net/oquee/oque_biblioteca.shtml>. Acesso em: 14 jun. 2012.

IBIAPINA, I. M. L. de M. **Pesquisa colaborativa: investigação, formação e produção de conhecimentos**. Brasília, DF: Líber Livro Editora, 2008.

LARA FILHO, D. de. **Museu: de espelho do mundo a espaço relacional**. 2006. 139 p. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação)—Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

LEITE, M. I. Museus de arte: espaços de educação e cultura. In: LEITE, M. I.; OS-TETTO, L. E. (Org.). **Museu, educação e cultura: encontros de crianças e professores com a arte**. Campinas: Papirus, 2005.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIMA, J. M. A. X. de. **Ensino de artes visuais na modalidade a distância: contribuições dos objetos de aprendizagem de artes visuais no processo de ensino-aprendizagem**. Belo Horizonte. 2013. 184 p. Tese (Doutorado em Artes)—Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

MARTINS, M. C.; PICOSQUE, G. **Mediação cultural para professores andarilhos na cultura**. São Paulo: Intermeios, 2012.

NOGUEIRA, M. A.; NOGUEIRA, C. M. M. **Bourdieu e a Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

ORMEZZANO, G. Debate sobre abordagens e perspectivas da educação estética. In: INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA. **Em Aberto**, Brasília, DF: O Instituto, v. 21, n. 77, p. 15-38, jun. 2007.

OTT, R. W. Ensinando crítica nos museus. In: BARBOSA, A. M. (Org.). **Arte-educação: leitura no subsolo**. São Paulo: Cortez, 2011.

PIMENTEL, L. G. Fruir, contextualizar e experimentar como possível estratégia básica para investigação e possibilidade de diversidade no ensino de Arte: o contemporâneo de vinte anos. In: BARBOSA, A. M.; CUNHA, F. P. da (Org.). **A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

PORTELLA, A. Aprendizagem da arte e o museu virtual do Projeto Portinari. In: BARBOSA, A. M. (Org.). **Inquietações e mudanças no ensino de arte**. São Paulo: Cortez, 2008.

SALES, J. Á. M. de. Visitação a espaços culturais e o ensino de arte: experiências de professores do ensino superior de Fortaleza. In: NASCIMENTO, A. C. A.; MOURÃO, A. R. B. (Org.). **Educação, culturas e diversidades**, Manaus: Edua, v. 2. p. 89-106, 2011.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 1998.

Recebido em 26 de maio de 2014

Aceito em 03 de julho de 2014

