

## REPENSAR O MUSEU: O VIRTUAL ALIADO AO PRESENCIAL

CAROLINA FOGAÇA TENOTTI<sup>1</sup>;  
ÚRSULA ROSA DA SILVA<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas / UFPel – c.fogacatenotti@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas / UFPel – ursularsilva@gmail.com

### 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho é parte da pesquisa desenvolvida no âmbito do Programa de Pós-Graduação em artes visuais/PPGAVI da Universidade Federal de Pelotas, documenta o desenvolvimento de um jogo em plataformas digitais que tinha como objetivo disparar curiosidade e discussão sobre o MALG – Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo, assim como aproximar o público do museu.

### 2. METODOLOGIA

A partir de metodologia qualitativa e analítica a pesquisa documentou as ações educativas relevantes para a reflexão sobre a relação público X museu. As ações documentadas ocorreram num recorte temporal que compreender inclusive o período pandêmico, dos anos de 2017 a 2021.

Há três ações principais que foram utilizadas para o desenvolvimento da atividade, as atividades com demanda espontânea – em que um grupo procura espontaneamente a instituição com fins de pesquisa ou lazer – o material educativo comemorativo dos 30 anos da instituição – que foi desenvolvido em conjunto com grupo de pesquisa sobre mediação, Patafísica, com material didático sobre o acervo e sugestões de atividades – e as ações realizadas de forma virtual durante a pandemia de Covid-19 – semelhantes a exposições virtuais, nomeadas de ações pelo gestor da universidade que considera a exposição física um complexo de experiências as quais não são possíveis de se reproduzir com fidelidade virtualmente. Traçado o panorama das ações, foi então desenvolvida uma proposta de atividade no meio digital, visando tanto um maior alcance – quebrando fronteiras arquitetônicas e geográficas – quanto se tornar uma atividade mais atrativa aos olhos da sociedade imersa na cibercultura (LEVY, 2010).

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo foi desenvolvido em mídias digitais a partir da plataforma *Wordwall* (figura 1) – o recurso online é adaptável e direcionado a atividades escolares, sendo possível executar os exercícios dos conteúdos com auxílio de diversos *layouts* de jogos. O *layout* priorizou contemplar a diversidade do acervo do MALG, o que Segundo Coutinho, nem sempre era uma prioridade nas atividades oferecidas por museus anteriormente.

Na década de 1950, os setores de educação dos grandes museus tinham como característica marcante a oferta de atividades de ateliê para o público, que não necessariamente eram associadas às visitas guiadas nem diretamente relacionadas aos conteúdos das obras expostas. (COUTINHO, 2009. P. 171)

Visando essa mudança de paradigma, o jogo foi desenvolvido com o intuito de que as atividades do museu fossem mais interligadas.



**Figura 1:** Menu inicial da plataforma Wordwall.  
**Fonte:** <https://wordwall.net/pt/create/picktemplate>.

O jogo é constituído por uma dinâmica de ligar pontos (figura 2), os jogadores – podendo ser jogado individual ou coletivamente, podendo discutir sobre o acervo com os demais – devem ligar os pontos entre as imagens e descobrir o que constitui o acervo do museu, mais especificamente, tendo como base o acervo do MALG.



**Figura 2:** Edição do Jogo.  
**Fonte:** <https://wordwall.net/pt/create/edit>

A dinâmica foi posteriormente oferecida a Escola Municipal de Ensino Fundamental Secundino Silveira da Silva, localizada no terceiro distrito de Canguçu (figura 3). A escola em questão não possuía professor de artes até o ano de 2021, sendo assim o jogo agregou a eles mais conhecimento em torno das possibilidades de um museu de arte, o que foi trazido de forma lúdica e divertida. [...] Já há muitos anos discute-se, mesmo para as mais tradicionais exposições, a adequação de determinadas mídias ou suportes a determinados propósitos (CHELINI,

2012). Se faz necessária a adequação desses suportes e novas tecnologias a dinâmica de cibercultura (LEVY, 2010).



**Figura 3:** Discussão e dinâmica de jogo.  
**Fonte:** Acervo pessoal.

#### **4. CONCLUSÕES**

A experiência proposta aos alunos tinha a intenção além de agregar conhecimento, e gerar curiosidade para com a instituição museu compreendendo a diversidade de seu acervo e que o espaço é aberto ao diálogo para que se construa coletivamente opiniões e conhecimento. A atividade gerou curiosidade por parte dos alunos – a medida vários deles quiseram jogar individualmente depois – gerando também o agendamento de uma visita a sede do MALG.

O museu físico está para o objeto assim como o museu do ciberespaço está para a informação. Ao transformar (...) a informação e torna-la acessível a um público diversificado, o que deve ser feito com recursos e ferramentas que façam com que essa informação se torne conhecimento, o museu virtual em rede torna-se ativa culturalmente (JAHN, 2016, p.56)

Desta forma compreende-se que devemos repensar as formas de usufruir da virtualidade, de forma que ela não se torne mais uma barreira para a comunicação, mas sim um meio de aproximação entre as partes desse conjunto que se retroalimentam – neste caso, essas partes sendo o público e o museu.

#### **5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

CHELINI, Maria Júlia Estefânia. NOVAS TECNOLOGIAS PARA... NOVAS (?) EXPOGRAFIAS. **Museologia & interdisciplinaridade**, v.1, n.2, p. 59 – 71,

jul/dez. 2012. Disponível em: <<http://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/download/12655/11057>>

COUTINHO, Rejane Galvão. Questões sobre a formação de mediadores culturais. **Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas–ANPAP. Anais do 18º. Encontro Nacional da ANPAP/Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Org. Maria Virgínia Gordilho Martins (Viga Gordilho), Maria Herminia Oliveira Hernández–Salvador: EDUFBA, p. 3737-3749, 2009.**

JAHN, Alena Rizi Marmo. **O museu que nunca fecha: a exposição virtual digital como um programa de ação educativa.** Tese (doutorado em Artes Visuais). Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo. 285f.

LEVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 2010.