

UNIVERSIDADE ESTADUAL “JÚLIO DE MESQUITA FILHO” – UNESP
FACULDADE DE ARTES, ARQUITETURA E COMUNICAÇÃO - FAAC
DEPARTAMENTO DE ARTES E REPRESENTAÇÃO GRÁFICA - DARG
GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

JÉSSICA DE CASTRO LIMA NUNES

MUSEU IMAGINÁRIO DIGITAL

Bauru

2018

JÉSSICA DE CASTRO LIMA NUNES

MUSEU IMAGINÁRIO DIGITAL

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Artes
Visuais, habilitação em Licenciatura,
da Faculdade de Arquitetura, Artes e
Comunicação – FAAC
UNESP/Campus Bauru, como
requisito parcial para a conclusão da
graduação, sob orientação da Profa.
Dra. Maria Antonia Benutti.

Bauru

2018

JÉSSICA DE CASTRO LIMA NUNES

MUSEU IMAGINÁRIO DIGITAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais, habilitação em Licenciatura, da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC UNESP/Campus Bauru, como requisito parcial para a conclusão da graduação, sob orientação da Profa. Dra. Maria Antonia Benutti.

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Maria Antonia Benutti

DARG – FAAC/UNESP

Profa. Dra. Luana Maribele Wedekin

DARG – FAAC/UNESP

Profa. Dra. Tarcila Lima da Costa

DARG – FAAC/UNESP

Bauru, novembro de 2018.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha mãe, por todo auxílio durante toda minha caminhada e a minha família que me apoiaram em todos os sentidos durante toda a graduação.

Meus sinceros agradecimentos à professora Maria Antonia Benutti que me acompanhou durante esse trajeto, orientando, conduzindo, ensinando, sempre com carinho, cuidado e atenção.

Agradeço às professoras Luana M. Wedekin e Tarcila Lima por aceitarem participar da banca de defesa, doando seu tempo e saberes na análise do trabalho.

À professora de artes, Irma Munhoz, pelo carinho, compreensão e disposição em ajudar sempre durante todo o estágio deixando o mais leve. E à professora Maria do Carmo M. Kobayashi pela orientações e instruções no estágio.

Agradeço aos meus amigos que sempre estiveram presentes, pelas parcerias e pelos momentos compartilhados durante esses quatro anos, que foram gratificantes e de muito aprendizados ao lado de vocês.

Agradeço aos alunos que foram muitos receptivos e aceitaram participar deste projeto.

E a todos que diretamente ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.

RESUMO

O conceito cunhado por André Malraux de Museu Imaginário se constitui na ideia de um conjunto de obras que faz parte das lembranças e memórias de cada indivíduo, sem conhecer a obra em si de fato, mas apenas o contato com a reprodução da imagem. Com os meios de reprodução, a partir dos anos 80, muitas obras de arte puderam ser digitalizadas, fotografadas e armazenadas em computadores, assim através da socialização desse material criou-se um vasto banco de imagens digitais. Nesse contexto, esta pesquisa em arte-educação propõe que cada aluno crie o seu próprio Museu Imaginário Digital, através da rede social Pinterest como um instrumento de desenvolvimento, e uma forma de inovar e diversificar o ensino-aprendizagem através de uma ferramenta acessível a sociedade no seu cotidiano.

Palavras-chave: André Malraux, museu imaginário, tecnologia, arte-educação.

ABSTRACT

The concept coined by André Malraux of Museu Imaginário constitutes the idea of a set of works that is part of the memories and memories of each individual, without knowing the work itself in fact, but only the contact with the reproduction of the image. With the means of reproduction, from the 80's, many works of art could be digitalized, photographed and stored in computers, so through the socialization of this material a vast bank of digital images was created. In this context, this research in art education proposes that each student create his own Digital Imaginary Museum, through the Pinterest social network as a development tool, and a way to innovate and diversify teaching-learning through a tool accessible to society in their daily lives.

Key words: André Malraux, imaginary museum, technology, art-education.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Autor: Maurice Jarboux. André Malraux no processo de seleção para o livro Le Musée Imaginaire de la Sculpture Mondiale, publicado 1952. FONTE: Paris Match via Getty. 1947.....	9
Figura 2 – Apresentação do conceito museu imaginário. Fonte: arquivo pessoal	19
Figura 3 – Dinâmica na sala do 9º ano B. Fonte: arquivo pessoal	20
Figura 4 – Dinâmica na sala do 9º ano A. Fonte: arquivo pessoal	21
Figura 5 – Obra do artista Michael Aubry. Fonte: Material Educativo da Trigésima Bienal de São Paulo. 2012	22
Figura 6 – Obra do artista Jirí Kovanda. Fonte: Material Educativo da Trigésima Bienal de São Paulo. 2012	22
Figura 7 – Obra do artista Franz Mon. Fonte: Material Educativo da Trigésima Bienal de São Paulo. 2012	23
Figura 8 – Criação de conta no Pinterest e pesquisa de imagens. Fonte: arquivo pessoal	25
Figura 9 – Continuação da pesquisa de imagens no Pinterest. Fonte: arquivo pessoal	26
Figura 10 – Museu Imaginário Coletivo da sala do 9º ano A. Fonte: arquivo pessoal	26
Figura 11 – Museu Imaginário Coletivo da sala do 9º ano B. Fonte: Arquivo pessoal.	27
Figura 12 – Aula do museu imaginário da sala do 9ª ano A. Fonte: arquivo pessoal.	28
Figura 13 – Aula do Museu Imaginário na sala do 9º ano B. Fonte: arquivo pessoal.	29
Figura 14 – Dinâmica do museu imaginário. Fonte: arquivo pessoal	31
Figura 15 – Dinâmica do museu imaginário. Fonte: arquivo pessoal	31

Figura 16 – Aula sobre o Pinterest e suas ferramentas. Fonte: arquivo pessoal	33
Figura 17 – Aula de referências artísticas. Fonte: arquivo pessoal	34
Figura 18 – Museu imaginário da Etec. Fonte: arquivo pessoal	35

SUMÁRIO

RESUMO.....	11
1. INTRODUÇÃO	8
2. MUSEU IMAGINÁRIO	9
3. PINTEREST E AS REDES SOCIAIS	13
4. DESENVOLVIMENTO E METODOLOGIA DA PROPOSTA.....	17
5. RELATO DE INTERVENÇÃO	19
5.1. Escola Municipal	19
5.2. Escola Técnica	29
6. AVALIAÇÃO	36
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO SOBRE O PROJETO MUSEU IMAGINÁRIO DIGITAL NA ESCOLA MUNICIPAL	43
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO SOBRE O PROJETO MUSEU IMAGINÁRIO DIGITAL NA ESCOLA TÉCNICA	54

1. INTRODUÇÃO

Através da técnica de reprodução de imagens a sociedade passou a ter a cada vez mais o conhecimento e contato com diversas obras de arte, que no passado poderiam somente ser vistas em museus. Com isso, o termo criado por André Malraux de museu imaginário é a ideia de um conjunto de obras que faz parte da memória e lembrança de cada pessoa, ou seja, aquilo que a pessoa conhece mesmo sem ir a um museu, mas apenas através de meios de reproduções da arte. Nesse sentido o museu imaginário implica em uma democracia estética, pois não existem fronteiras entre o espaço e tempo, muito menos estilísticas, permitindo uma aproximação de diferentes conjuntos de obras de arte.

Essas imagens que circulam pelos meios de comunicação com o uso das tecnologias, são utilizadas como ferramentas da sociedade, com o seu papel de construir uma nova cultura visual. Com esta questão das imagens nos dias atuais, é possível a utilização de uma rede social que permite a criação de murais de imagens, isto é, um mural de interesses que pode ser separado em vários boards (murais), conforme a pessoa julgar necessário, e relacionar com a criação de um museu imaginário digital, utilizando os conceitos de Malraux sobre a democratização da cultura, da não hierarquização das obras de arte e de museu acessível a todos, sugerindo a reprodução das obras de arte como um difusor da cultura.

Com a criação do museu imaginário digital e com o que Prenky (2001) denominou de os “nativos digitais”, que são jovens que nascem imersos nas tecnologias, a ideia dessa pesquisa coloca o uso de novas tecnologias, como o Pinterest, no meio educacional como uma ferramenta para ensino e aprendizagem no contexto de criação e compartilhamento de conhecimentos na área de Artes Visuais.

Assim, o presente trabalho visa aplicar o conceito de museu imaginário para o ensino da História da Arte, através da rede social Pinterest, utilizando-a como ferramenta de acesso e procura das imagens, e a construção de um museu imaginário que agora pode ser representado em um espaço virtual.

2. MUSEU IMAGINÁRIO

André Malraux, (Figura 1) escritor, crítico de arte e ex-Ministro da Cultura da França no ensaio “O Museu Imaginário” publicado originalmente em 1947, levanta questões sobre museu e arte.



Figura 1 – Autor: Maurice Jarboux. André Malraux no processo de seleção para o livro *Le Musée Imaginaire de la Sculpture Mondiale*, publicado 1952. FONTE: Paris Match via Getty¹. 1947.

A princípio Malraux questiona o papel dos museus, pois eles criaram um novo contato entre o indivíduo e a obra de arte, deslocando os objetos de seu ambiente original e levando-os para o museu, onde se desconectaram da sua função anterior e são admirados como obras de arte. Estas obras podem também ser vistas de outra maneira na história da arte, como afirma Malraux:

O papel dos museus na nossa relação com obras de arte é tão considerável que temos dificuldade em pensar que ele não existe, nunca existiu [...] ainda vivemos deles, e esquecemos que impuseram

¹ Disponível em: <http://kvadratinterwoven.com/museum-backstage-the-virtual-museum>. Acessado em novembro de 2018.

ao espectador uma relação totalmente nova com a obra de arte. (MALRAUX, 1965, p. 11).

Essa mudança acontece no século XIX, com a criação dos museus públicos modernos, os quais estabelecem uma nova relação com a ideia de obra de arte, resultando em vários processos de metamorfoses. Conforme observa-se na obra “O Museu Imaginário”: “Um crucifixo românico não era, de início, uma escultura; a Madona de Cimabue não era, de início, um quadro; nem sequer a Atena de Fídias era, de início, uma estátua”. (MALRAUX, 1965, p. 11).

O museu torna-se um local de encontro e de confronto entre inúmeras obras de arte de diferentes épocas. Para Malraux “o museu é um confronto de metamorfoses” (MALRAUX, 1965, p. 12) e esses objetos fazem parte da história e da relação entre o sujeito e a sua herança histórica e cultural.

No século XIX foi criada a fotografia, que trouxe para as obras um outro processo de metamorfose, assim “a reprodução contribuirá para modificar este diálogo, e para sugerir, antes de impor, uma hierarquia diferente.” (MALRAUX, 1965, p. 80). Portanto, a fotografia, seus fragmentos e a reprodução das obras formam um museu imaginário, “além disso, a fotografia a preto e branco aproxima os objetos que representa, desde que de algum modo se assemelhem.” (MALRAUX, 1965, p. 84-86).

A manipulação da fotografia, como na angulação, foco e luz destacam aspectos que nem os artistas pretendiam, o que possibilita a criação de vínculos entre as obras que só existem quando fotografadas e dispostas lado a lado, criando um tipo de comparação. Conforme Malraux explica:

Uma tapeçaria, uma iluminura, um quadro, uma escultura e um vitral medievais, objetos muito diferentes, reproduzidos numa mesma página, perdem a cor, a matéria (a escultura, uma parte do seu volume), as dimensões, em benefício de um estilo comum. (MALRAUX, 1965, p. 86).

Em livros de arte, elas passam a ser apreciadas sem nenhuma indicação de grandeza; uma escultura grandiosa poderia ser vista nas mesmas medidas de uma pintura pequena. Além disso, tem-se o contrário, em que as obras menores são

ampliadas na reprodução, trazendo seus detalhes, para Malraux (1965, p. 99) “[...] a reprodução liberta o estilo da servidão que o tornava menor. E liberta ainda mais as obras menos marginais, cuja amplidão do estilo as iguala às obras ilustres.”

O conceito de museu imaginário demonstra constante relação com a questão da reprodução da obra de arte, um fator que inovou a história da arte no século XIX e que aparece como reflexão principal de Malraux:

Na verdade, criou-se um Museu Imaginário, que vai aprofundar ao máximo o incompleto confronto imposto pelos verdadeiros museus: respondendo ao apelo por estes lançado, a artes plásticas inventaram a sua imprensa. (MALRAUX, 1975, p.14).

Consequentemente para Malraux, o museu imaginário representa um grupo de obras que os indivíduos podem conhecer através de reproduções e livros, mesmo sem visitar um museu. É nessa direção que segue o pensamento sobre o museu imaginário, a capacidade das pessoas criarem um tipo de “inventário particular” com essas imagens às quais nunca tiveram contato direto. Deste modo, o museu imaginário “é um espaço que nos habita, muito mais do que o habitamos, ao contrário do museu tradicional” (AZZI, 2011, p. 242).

A circulação de imagens possibilita a ligação de um museu imaginário como resultado do trabalho da memória e dos meios de reprodução da arte. Assim a noção de museu imaginário criado por Malraux questiona a interação colocada por Benjamin (1995) do aqui e agora da obra de arte, ao reunir em sua natureza os termos obra, autenticidade, reprodução, imaginário. Compreende-se por aura da obra de arte aquilo que a torna exclusiva, logo, autêntica, como afirma Walter Benjamin:

A autenticidade de uma coisa é a quintessência de tudo o que foi transmitido pela tradição, a partir de sua origem, desde sua duração material até o seu testemunho histórico. Como este depende da materialidade da obra, quando ela se esquia do homem através da reprodução, também o testemunho se perde. Sem dúvida, só esse testemunho desaparece, mas o que desaparece com ele é a autoridade da coisa, seu peso tradicional. O conceito de aura permite resumir essas características: o que se atrofia na era de reprodutibilidade técnica da obra de arte é a sua aura. (BENJAMIN, 1992, p. 168).

A reprodução transforma o objeto numa peça de consumo de massa, deixando de ter sua “aura”. Por outro lado, a reprodução aproxima o objeto do espectador e, portanto, é nesse sentido que o museu imaginário reflete sobre a possibilidade das pessoas terem acesso a imagens que nunca viram pessoalmente.

A reprodução não rivaliza com a obra-prima presente: evoca-a ou sugere-a. Querer rejeitá-la devido às suas fraquezas é tão inútil como era, outrora, querer rejeitar o disco. Não conduz a rejeição dos originais, como o disco não conduziu ao desprezo pelo concerto. Levamos a contemplar as obras-primas que nos são acessíveis, não a esquecê-las; e, sendo inacessíveis, que conheceríamos nós, sem a reprodução? Ora, a história da arte nos últimos cem anos, desde que escapa aos especialistas, é a história do que é fotografável. (MALRAUX, 1975, p. 108).

A reprodução das imagens está ligada ao Museu Imaginário que propõe a democratização tanto da arte quanto do olhar, dando a ideia, para o observador, que no espaço se encontram visões do passado, do presente e do futuro (AZZI, 2011).

3. PINTEREST E AS REDES SOCIAIS

O processo de globalização, principalmente depois da internet, contribuiu para o papel dos intermediários culturais e a distribuição das novas mídias globais. Com isso, aumentou a capacidade de informações, e assim estilos e obras de arte passam a transitar em diversos lugares e atingem grupos de massas de diferentes culturas.

A história da arte forma um amplo banco de imagens, que os meios de comunicação sempre utilizaram. A partir dos anos 80, quando as obras de arte passaram a ser digitalizadas e armazenadas nas memórias do computador, sua disponibilidade aumentou extremamente, e um maior número de pessoas tomou conhecimento da existência da arte e de sua história por meio de reproduções de calendários, vídeos, televisão, etc (SANTAELLA, 2005).

A propagação dessas imagens gera produtos simbólicos e se apresentam como “meios de comunicação” e “cultura de massa”. Uma particularidade comum aos meios de massa está na utilização de máquinas, tais como câmeras, projetores, impressoras, entre outros, que gravam, editam, replicam e disseminam imagens e informações. Tem-se uma mistura entre comunicação e artes, facilitada pela cultura das mídias, que foram impulsionadas com o surgimento da cultura digital ou cibercultura.

É por tais motivos que a era digital é chamada igualmente de a era da cultura do acesso, uma construção cultural que nos coloca no centro da revolução técnica, porém também de uma agitação cultural predisposta a se expandir considerando que a tecnologia dos computadores tende a ficar cada vez mais acessível.

[...] representam aquilo que está mudando profundamente as formas de organização, identidade, conservação e mobilização social: o advento da Comunicação Mediada pelo Computador. Essa comunicação, mais do que permitir aos indivíduos comunicar-se, amplificou-se a capacidade de conexão, permitindo que redes fossem criadas e expressas nesses espaços: as redes sociais mediadas pelo computador. (RECUENO, 2010, p. 16).

Em outros termos, esse período de novas redes técnicas, configuram novas relações sociais, que acaba possibilitando a circulação de ideias, mensagens, indivíduos e mercadorias, em um ritmo frenético, gerando a interconexão entre os lugares de maneira sincrônica. A internet nesse momento modificou através das tecnologias de comunicação e informação a forma como a sociedade se relaciona, aprende e se comunica.

Compreendemos que as redes sociais digitais são um meio, determinado a partir dos elementos virtuais e do contato entre os indivíduos usuários. Encontram-se inseridas no ciberespaço, conectadas através dos computadores entre outros objetos, desta forma as redes não são compostas apenas de pessoas e grupos sociais, mas também de dispositivos na inter-relação desses objetos e pessoas, pois “uma rede social é sempre um conjunto de atores e suas relações” (RECUERO, 2010, p. 69), no qual se compartilha e cria informações, em que os consumidores são juntamente, produtores e consumidores dessas próprias informações. Além disso,

Uma rede, assim, é uma metáfora para observar os padrões de conexão de um grupo social, a partir das conexões estabelecidas entre os diversos atores. A abordagem de rede tem, assim, seu foco na estrutura social, onde não é possível isolar os atores sociais e nem suas conexões. O estudo das redes sociais na internet, assim, foca o problema de como as estruturas sociais surgem, de que tipo são, como são compostas através da comunicação mediada pelo computador e como essas interações mediadas são capazes de gerar fluxos de informação e trocas sociais que impactam suas estruturas (RECUERO, 2010, p. 24).

Segundo Raquel Recuero (2010), há cinco itens das redes sociais que apresentam importância para a sociedade. Sendo eles:

- redes sociais na Internet são sobre pessoas e não são desconectadas das redes off-line, em que os indivíduos usam as ferramentas das redes sociais que contribuem nas relações tanto pelo apelo social, como pelo lazer;
- as redes sociais na Internet são construídas pela apropriação, na qual as pessoas através da comunicação usam esses espaços de acordo com as particularidades de cada grupo social, dando sentidos novos para essas ferramentas;

- as redes sociais na Internet circulam informações, através da relação entre os indivíduos, a informação é divulgada, promovendo um filtro, em que as pessoas que fazem parte de um determinado grupo, optam por compartilhar as informações que forem mais relevantes;
- as redes sociais na Internet são espaços de conversação, por meio da comunicação, a sociedade debate fatos que influenciam suas vidas
- as redes sociais na Internet são potenciais espaços de mobilização, através da comunicação, o acesso e compartilhamento da informação baseada nos interesses comuns, criam um espaço de mobilização social.

A rede social tem sucesso pois amplia as relações entre as pessoas, as barreiras econômicas e espaciais passam a ser transponíveis e possibilitam a expansão de contanto entre os usuários e seus amigos presentes na rede.

A rede social Pinterest teve seu desenvolvimento iniciado em novembro de 2009, mas foi lançada em março de 2010, por Ben Silbermann, um desenvolvedor americano. Em 2011, a revista *Time*, classificou o Pinterest como um dos “50 melhores sites de 2011”.

O Pinterest é uma rede social de compartilhamento de fotografias, cujo nome vem da união de “*pin*” (alfinete) com “*interest*” (interesse). É semelhante a um quadro de inspirações, onde os usuários podem compartilhar e gerenciar imagens temáticas, como de jogos, de hobbies, de roupas, de perfumes, e etc. Cada usuário pode compartilhar as imagens, recompartilhar de outros usuários e inseri-las em suas coleções ou murais (*boards*), além de ser possível comentar e fazer outras ações disponíveis pelo site.

Os termos utilizados pelo Pinterest são esses:

- *pin*: publicação imagem ou vídeo num dos *boards* da rede social;
- *board*: são os murais criados pelos usuários, sendo possível classificar as imagens por temas específicos de acordo com o gosto pessoal de cada um;
- *like*: expressa que o usuário gostou daquele conteúdo;
- *re-pin*: compartilhar uma imagem, ao fazer isto no próprio perfil é possível selecionar em que mural guardar;
- *follow*: que faz com que siga um mural específico ou se quiser seguir todos os murais de um perfil se utiliza o botão *follow all*.

Como construção digital, o sistema se apodera de diversos conceitos e noções da vida real. Como primeira referência relacionada ao cotidiano vemos a questão do armazenamento em categorias e ordenado de fotografias, que se assimila a atmosfera física de museu ou galeria.

4. DESENVOLVIMENTO E METODOLOGIA DA PROPOSTA

A proposta foi trabalhar a rede social Pinterest, uma ferramenta atual e cotidiana, para a criação de um museu imaginário digital em duas escolas de Bauru. Uma Escola Municipal na região Leste da cidade, em aulas de Artes, com os nonos anos do ensino fundamental II, com alunos na faixa etária de 14 anos e a outra uma Escola Técnica do Ensino Médio na região central da cidade, com alunos na faixa etária de 15 a 17 anos, com o intuito de inovar o ensino-aprendizagem na arte-educação. A proposta foi embasada pelo conceito de museu imaginário de Malraux, e foi necessário conhecer a fundo esse conceito e como aplicá-lo ao meio digital.

O museu imaginário digital nasce do conceito criado por André Malraux, em 1947, de que todo indivíduo possui em seu acervo de memórias referências de imagens através do contato com a reprodução dessas imagens, inicialmente pela fotografia, pelos meios de comunicação. A partir desse conceito o projeto visou construir com os alunos um museu imaginário no Pinterest, a princípio individualmente e, posteriormente um museu imaginário coletivo de todos os alunos participantes contendo pelo menos uma imagem do museu imaginário de cada aluno, deste modo “as práticas educativas em arte aproximaram-se das práticas sociais, incluindo a produção de diferentes tempos e culturas como conteúdo a ser ensinado”. (ARSLAN; IAVELBERG, 2006, p. 2). Após a construção do museu imaginário coletivo foi dada uma aula sobre leitura visual e História da Arte dessas imagens escolhidas.

Os caminhos pensados para aplicação e desenvolvimento da pesquisa foram os seguintes:

Aula expositiva dialogada com apresentação sobre o conceito museu imaginário e breve explicação do surgimento do Pinterest; e uma dinâmica sobre o museu imaginário.

Aula expositiva sobre o Pinterest e suas ferramentas; criação no Pinterest da pasta “meu museu imaginário” e pesquisa de imagens na sala de informática.

Na sala de informática continuação na busca de imagens de arte no Pinterest e seleção de imagens para o museu imaginário coletivo.

Leitura e interpretação de imagem/obras de arte do museu imaginário coletivo de forma a ensinar a história da Arte. E conversas sobre as imagens.

5. RELATO DE INTERVENÇÃO

5.1. Escola Municipal

A aplicação na Escola Municipal situada na região Leste de Bauru foi realizada em duas salas de nonos anos A e B, com 25 alunos em cada sala, em aulas cedidas pela professora de Artes no período do mês de maio e começo de julho. O projeto contou com a participação de Leandro Calcidoni, colega de curso da pesquisadora.

A primeira aula expositiva (Figura 2) na sala de vídeo explicando o projeto e conceito de Museu Imaginário, e a relação do projeto com a rede social Pinterest e como é constituída essa rede, através do compartilhamentos de fotos e criações de coleções de murais com diversas imagens e o significado da palavra Pinterest e prints da tela do site para visualização geral pelos alunos. Após ter sido exibido o feed do Pinterest e comentado sobre as imagens que apareciam, alguns alunos do 9ª A perguntaram o que era xilogravura e logo após foi respondido pela pesquisadora.



Figura 2 – Apresentação do conceito museu imaginário. Fonte: arquivo pessoal.

A pesquisadora perguntou aos alunos nomes ou estilos de obras de arte que mais gostavam, sendo que no 9º ano A nada foi respondido, e no 9º ano B duas alunas se

manifestaram, uma comentando sobre o Romero Britto e a outra se referiu ao quadro “O grito” de Edvard Munch.

Apresentação do próprio museu imaginário da pesquisadora que mostrou suas referências e artistas preferidos para que desse base e inspirasse na construção do museu imaginário dos alunos. Deste modo foi explicado aos alunos que dessem preferências por escolher imagens de seu museu imaginário no campo das Artes Visuais (fotografia, escultura, desenho, pintura, performance, assemblage e entre outras). Nisso surge uma dúvida de uma aluna do 9º B sobre o que era uma assemblage, de forma simples a pesquisadora comentou que seria um termo usado para obras com colagens com objetos e materiais tridimensionais, assim utilizou um livro para explicar sobre bidimensional (a folha do livro) e o tridimensional (o livro todo).

Em um segundo momento realizou-se uma dinâmica (Figura 3) para compreender melhor todo projeto. Foram espalhadas diversas pranchas de imagens de artes entre clássica, moderna e contemporânea na sala. A pesquisadora comentou da diferença entre ver e olhar, algo já apresentado para eles pela professora de Artes. O ver acaba sendo imediato e desatento, já o olhar é interessado e sensível, então foi solicitado para cada aluno escolher com calma uma imagem que mais gostasse, que os representasse ou que chamasse a sua atenção, foram dados dez minutos para observação das imagens e a escolha. Após a escolha foram removidas as pranchas de imagens que sobraram e depositadas as selecionadas novamente no lugar (Figura 4).



Figura 3 – Dinâmica na sala do 9º ano B. Fonte: arquivo pessoal.



Figura 4 – Dinâmica na sala do 9º ano A. Fonte: arquivo pessoal.

Em seguida cada aluno pegava a imagem escolhida e mostrava para sala e dizendo quais os motivos da sua escolha, dentre eles, as razões mais citadas pelos alunos foram pelas cores, formas, cenas do cotidiano, sentimentos internos. Um destaque se dá à obra “Guernica”, 1937, de Picasso que por um aluno foi comentada em todos seus detalhes, pois foi uma imagem muito vista nas aulas de Artes da escola.

Foi possível perceber entre os alunos uma preferência por imagens mais figurativas, das quais se destacaram três nas duas salas. A primeira imagem (Figura 5) representa um macacão na cor vermelho contendo fixado em si, vinte e uma barras de aço inoxidável polido, do artista Michael Aubry obra “Roupa de operário criada por Moholy-Nagy colada na música” de 1925-2003, os alunos a escolheram por remeter a série “La Casa de Papel” em alta no Netflix e muitos deles a assistem.

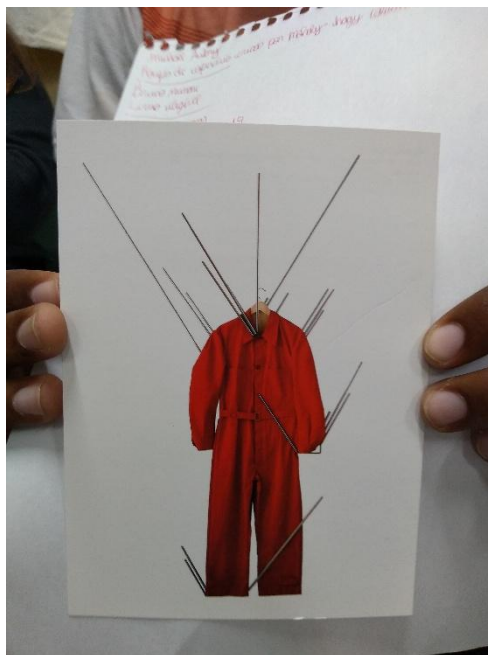


Figura 5 – Obra do artista Michael Aubry. Fonte: Material Educativo da Trigésima Bienal de São Paulo. 2012.

A segunda imagem (Figura 6) é composta por diversos galhos com flores amarelas e a presença de um ovo frito pendurado em um galho, do artista Jirí Kovanda obra “Minha cor favorita” de 2008, o comentário entre os alunos sobre esta obra foi que acharam na inusitada e diferente.



Figura 6 – Obra do artista Jirí Kovanda. Fonte: Material Educativo da Trigésima Bienal de São Paulo. 2012.

A terceira imagem escolhida é uma sala com diversas palavras sobrepostas uma a outra e que se entrecruzam no chão da sala. A organização das palavras cria a imagem de uma estrela, obra do artista Franz Mon, “Mortuário para dois alfabetos” de 1969-1970, os alunos mencionaram que esta obra necessitava de mais observação, pois a mistura de palavras criavam a surpresa de no final, após uma observação minuciosa, a visão de um desenho de uma estrela ao chão.

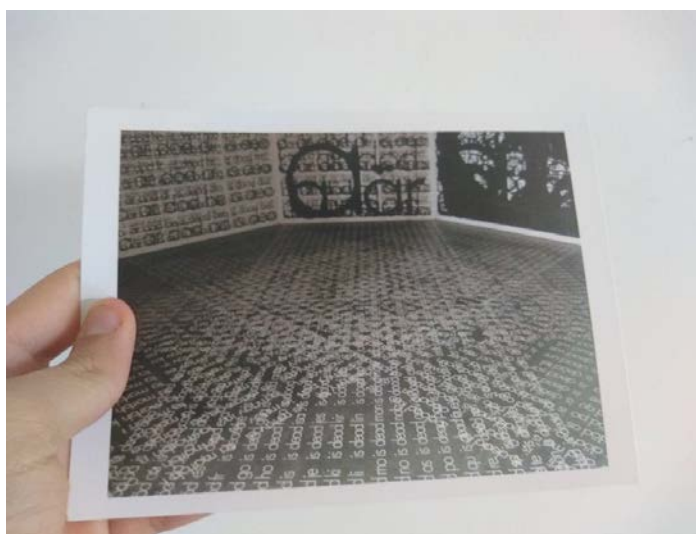


Figura 7 – Obra do artista Franz Mon. Fonte: Material Educativo da Trigésima Bienal de São Paulo. 2012.

Os alunos participaram totalmente na conversa sobre todas as imagens, fazendo assim, uma leitura de objetos artísticos mediada pela pesquisadora, que para Arslan e Iavelberg:

[...] outra competência que promove a imagem positiva do aprendiz: além de cumprirem o papel de formação cultural, conectam a aprendizagem ao patrimônio cultural. Na escola, o jovem compreende e se situa no mundo como agente transformador, ao atribuir e extrair significados das produções de críticos, historiadores, jornalistas, artistas e filósofos, com a mediação do professor. (ARSLAN; IAVELBERG, 2006, p. 9).

Para complementação a pesquisadora explanou sobre a questão da fotografia na arte, o seu surgimento e desdobramentos na História da Arte, como ela democratiza o acesso às obras que se encontram em museus e promove a aproximação dos

indivíduos a esses espaços e objetos. Por fim tinha-se um pequeno tempo, assim os alunos foram encaminhados até a sala de informática para uma breve pesquisa no Google de imagens de obras. Apareceram muitas fotografias de variados temas, mas poucos nomes de obras ou artistas.

Na segunda aula realizada na sala de vídeo iniciou-se com apresentação de slides sobre a rede social Pinterest, abordando o que era necessário para criar uma conta e a explicação da funcionalidade de cada item: como o uso da barra de pesquisas; a atualização do *feed*; como visualizar as notificações; editar as configurações da conta; criar pastas por temas; seguir as pessoas na rede; explorar os temas sugeridos pela página; e a ferramenta da seleção de um determinado pedaço da imagem que a partir deste fragmento busca resultados visualmente semelhantes.

Ao término desse primeiro momento, os alunos foram encaminhados até a sala de informática (Figura 8). A atividade começou com a criação de e-mails, pois muitos alunos não tinham e, era preciso para criar a conta no Pinterest, e em menos de uma aula, eles acessaram e compreenderam muito rápido como a rede funcionava. Em seguida criou-se uma conta no Pinterest e realizou-se a pesquisa de imagens por palavras chaves e por fim a criação da pasta “Meu Museu Imaginário”. Orientou-se a pesquisar por imagens de obras de artes, mas muitos não tinham um referencial de nomes de obras ou artistas, então, usou-se a palavra-chave “arte” como base, adicionando outra palavra do conteúdo de seu interesse. No 9º ano A os alunos pesquisaram por imagens de arte relacionadas com futebol, foi sugerido pela pesquisadora para procurarem por obras de Portinari, na pesquisa de “arte comida” foi indicado artista Vik Muniz ou Giuseppe Arcimboldo. Nesta sala apareceram pesquisas de imagens de animes, séries, jogo *God Of War*, paisagens, animais, artista Van Gogh, mas principalmente flores e arte urbana como o grafite.



Figura 8 – Criação de conta no Pinterest e pesquisa de imagens. Fonte: arquivo pessoal.

Já na sala do 9º ano B os alunos pesquisaram imagens relacionadas a arte com fumaça, sendo recomendado pela pesquisadora o aluno procurar fotografias como *Light Paint*, que teve um grande interesse por todos, a presença de imagens do jogo *God of War* foi um dos principais a aparecer nas pesquisas, também pintura com flores, Pop Art, colagens, aquarela, animais e bastante buscado o grafite.

Na terceira aula, a pedido da professora de Artes, a quantidade de alunos foi reduzida nas duas salas, da sala inteira passou-se a ter cinco alunos que demonstraram interesse em participar até o fim da pesquisa que representasse a sala toda, isso aconteceu, pois a professora precisava continuar o conteúdo do currículo municipal com os alunos, por fim tal medida ajudou a pesquisadora, pois diminuiu a quantidade de imagens a serem analisadas, contribuindo também com a questão do tempo, já que o projeto tinha data para terminar.

Na sala de informática (Figura 9) os alunos prosseguiram com a pesquisa de mais imagens de obras de arte no Pinterest, mas já com a finalização da seleção de imagens para o seu próprio museu. Nisso foi orientado aos alunos que na pasta do museu coletivo da sala se colocasse duas imagens principais contidas no seu museu, mas definida uma imagem para ser analisada na última aula. Na sala do 9º ano A, a maioria das imagens selecionadas para o museu coletivo da sala foram ilustrações digitais, depois pinturas e colagens. Já na sala do 9º ano B, a maioria de imagens presentes foram aquarelas e em segundo arte urbana e colagens.



Figura 9 – Continuação da pesquisa de imagens no Pinterest. Fonte: arquivo pessoal.

O museu imaginário da sala do 9º ano A (Figura 10) contou com as seguintes imagens: Vincent Van Gogh “Autorretrato com a orelha enfaixada e tubo”, óleo sobre tela, 1889; Liza Falzon, “Frida Kahlo”, ilustração; Santa Monica Studio, “God of War”, 2018; Mocha Cotton, Via Láctea, ilustração; Vik Muniz, “Eiffel Tower (Postcards from Nowhere)”, 2015, impressão digital e Vincent Van Gogh, “Noite Estrelada sobre o Rhone”, 1888, óleo sobre tela.

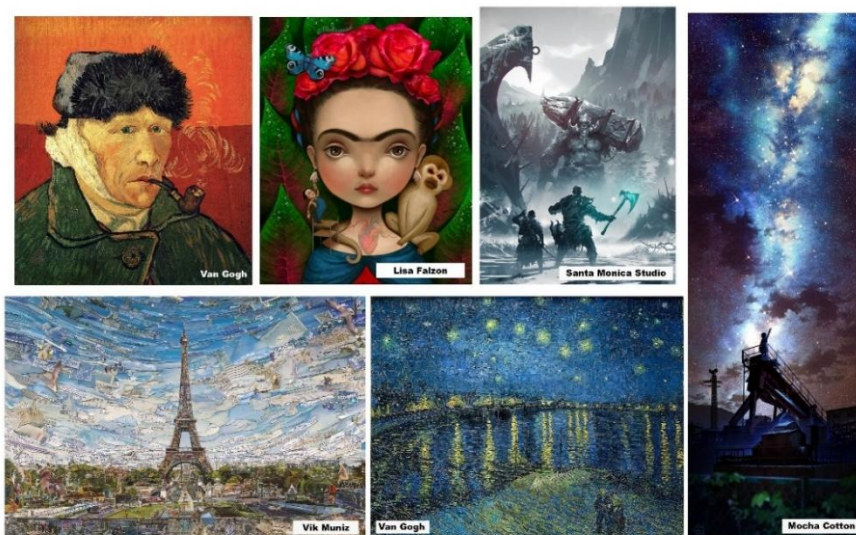


Figura 10 – Museu Imaginário Coletivo da sala do 9º ano A. Fonte: arquivo pessoal.

Já o museu imaginário da sala do 9º ano B (Figura 11) contou com as seguintes imagens: Artillia, “Black Cat”, aquarela; Luqman Reza, “Lonely”, aquarela; Travis Bedel, “Adore”, colagem; Projeto 6emeia, “Negresco ou Oreo”, grafite; Irony, “Queimar”, 2015, grafite.



Figura 11 – Museu Imaginário Coletivo da sala do 9º ano B. Fonte: Arquivo pessoal.

Na última aula, foi impresso o Museu Imaginário de cada sala em uma única prancha e recortadas as imagens, e pedido inicialmente para que os alunos participantes reagrupassem as imagens de forma a analisar possíveis semelhanças e diferenças entre elas. Na sala do 9º ano A, (Figura 10) as semelhanças citadas pelos alunos foram que as paisagens que apareceram eram basicamente em tons azuis e iluminadas por estrelas, com a presença de pessoas em quase todas as imagens; já as outras duas imagens contavam com dois artistas ícones das artes em que seus rostos aparecem, e a paleta dos dois são em tons quentes; as diferenças no geral foram as texturas das imagens, os tons de azuis e os personagens.

Na sala do 9º ano B (Figura 11), as semelhanças citadas pelos alunos entre as imagens foram que o dois grafites continham cores mais escuras, e as aquarelas e colagem possuíam tons mais claros; e as diferenças encontradas pertenciam a materialidade do suporte de cada arte, sendo três realizadas em papel e outras duas em espaços urbanos e a diferença dos desenhos.

Depois foi dado a cada aluno sua imagem escolhida, pois a impressão era em adesivo, eles ficaram muito animados sobre onde colar a imagem, indicando os caderno, armários, entre outros. Portanto, o museu imaginário permitiu trabalhar suas referências e conhecer a si e a arte, como propõem Arslan e Iavelberg (2006):

O aluno fará escolhas com liberdade e discernimento, sendo influenciado, sim, pelas culturas, mas com atitude propositiva e transformadora, a fim de continuar aprendendo por si, dentro e fora da escola, renovando-se pelo contato com o movimento contínuo da arte, do conhecimento e das manifestações artísticas. (ARSLAN; IAVELBERG, 2006, p.10).

Logo após a conversa foi realizada pela pesquisadora uma aula mostrando o Museu Imaginário Coletivo respectivamente de cada sala. Na sala do 9º ano A (Figura 12) foi abordado na ilustração da Liza Fanzon, a artista Frida Kahlo, sua história, a análise dos símbolos presentes em suas obras e fazendo parte do movimento surrealista. Na imagem do jogo “*God of War*” a relação feita com as esculturas gregas e o tema de batalhas; com o artista Mocha Cotton a ilustração e a ligação com a xilogravura, gravura e água-forte. A obra de Vik Muniz formada com recortes e colagens de imagens que pode ter como inspiração e referência ao cubismo sintético e para finalizar Van Gogh, sua história, trajetória, obras e parte da História da Arte no Expressionismo.

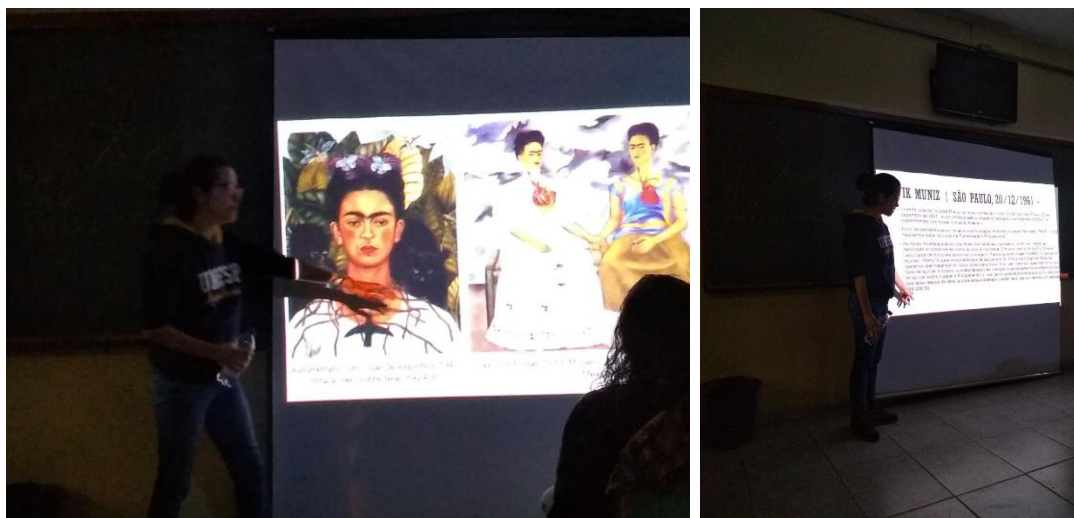


Figura 12 – Aula do museu imaginário da sala do 9ª ano A. Fonte: arquivo pessoal.

Na sala do 9º ano B (Figura 13) a pesquisadora fez relações das imagens escolhidas na História da Arte, com a obra de Travis Bedel que a partir da colagem tem referência com o cubismo sintético e o *papier-collé*; os artistas Projeto 6emeia e Irony com o grafite fazendo gancho com as pinturas rupestres e egípcia, logo mais murais romanos e os modernos, e os grafites como intervenção urbana; e para

finalizar obras de Luqman Reza e Artillia em aquarela, contando que a técnica cujo aparecimento supõe estar ligado com a invenção dos papéis e pincéis com pelo de coelho, ambos surgidos na China e posteriormente no Ocidente sendo um método muito utilizado pelo artista Albert Dürer considerado “pai” desta técnica.



Figura 13 – Aula do Museu Imaginário na sala do 9º ano B. Fonte: arquivo pessoal.

5.2. Escola Técnica

Na Escola Técnica situada na região Central de Bauru o convite para participação no projeto foi aberto a todos que quisessem participar, entretanto contou-se com 12 alunos dos 1º ano A e 3º ano B, o primeiro encontro se deu em horário de aula, fazendo parte da programação da Semana do “Paulo Freire” e as outras no contra turno, no período do mês de maio e começo de julho. O projeto desde seu início até o fim contou com a colaboração do colega de curso da pesquisadora, Gabriel Paiola de Souza.

Na primeira aula iniciou-se com uma dinâmica sobre o museu imaginário (Figura 14), várias pranchas de imagens foram postas no chão e foi pedido para os alunos analisarem e escolherem uma imagem para si. Após a escolha, foram recolhidas as imagens não selecionadas pelos alunos, e posicionadas novamente ao chão as escolhidas em forma de um painel (Figura 15).

As imagens que fizeram parte deste painel foram:

Sandro Botticelli	“O nascimento de Vênus”	1485	Têmpera sobre tela.
Michelangelo	“A criação do Homem”	1511/1512	Pintura em afresco.
Michelangelo	“Juízo Final”	1536/1541	Pintura em afresco.
Pierre Auguste Renoir	“Oarsmen at Chatou”	1879	Óleo sobre tela.
Pierre Auguste Renoir	“Duas Jovens”	1881	Óleo sobre tela.
Henri de Toulouse Lautrec	“A lavadeira”	1884/1886	Óleo sobre tela.
Pierre Auguste Renoir	“Gabrielle and Jean”	1895/1896	Óleo sobre tela.
Pablo Picasso	“Menino com cachimbo”	1905	Óleo sobre tela.
Seydou Keita	“Sem título”	1958	Fotografia.
Allan Kaprow	“Pedaço de tempo”	1975	Filme p&b em um canal, som.
Tehching Hsieh	“Performance de um ano 1980-1981”	1980-1981	Nova York / Perfurando o relógio de ponto.
Bruno Munari	“Livro ilegível MN1”	1984	
Mark Morrisroe	“Estudo de figura”	1985	C-print, composição de negativos.
Eduardo Stupía	“Onde Juan Diaz e os índios comeram rapidamente”	2003	Tinta de impressão em tela.
Frédéric Bruly Bouabré	“Ma youculi meau, ma womeubha – Onde está o ouvido é onde está a boca”	2005	Caneta esferográfica e lápis de cor sobre cartão.
Jirí Kovanda	“Minha cor favorita”	2008	



Figura 14 – Dinâmica do museu imaginário. Fonte: arquivo pessoal.

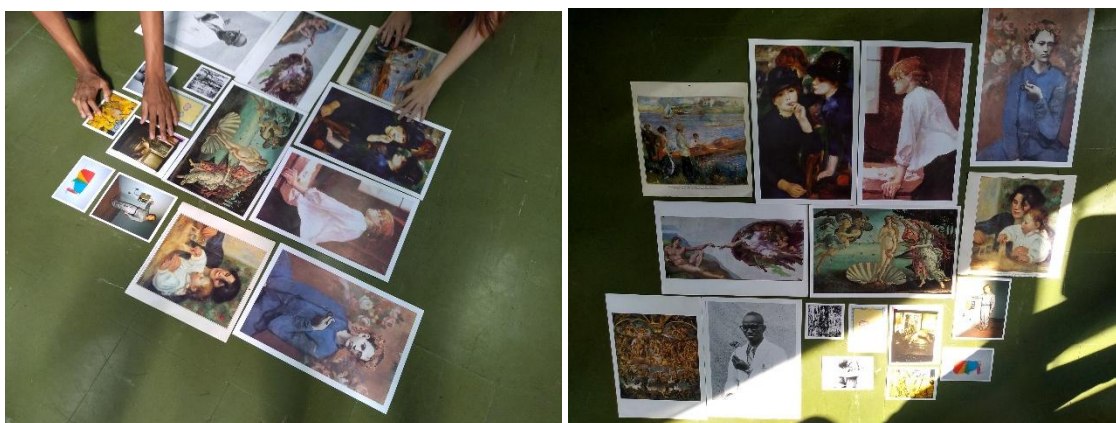


Figura 15 – Dinâmica do museu imaginário. Fonte: arquivo pessoal.

A pesquisadora selecionava uma das imagens escolhidas por um dos alunos desse painel, mostrava a todos, e pedia para que o aluno que a escolheu explanasse sobre os motivos da escolha. Muitos alunos comentaram que a escolha se baseou pelo desenho, cores, texturas das pinceladas da obra e o realismo da imagem. Por fim a pesquisadora explicava mais as imagens complementando com informações a respeito da técnica, do artista, estilo e período histórico.

Todos se aproximaram em roda em frente as imagens, e conversaram sobre semelhanças e diferenças entre elas. Assim, foi solicitado aos alunos que realizassem

uma nova montagem em que as imagens se relacionassem, e foi observado que as imagens estavam divididas entre as mais antigas e as contemporâneas, e que muitas delas tinham a presença de pessoas. Os alunos por já terem conhecimento de arte mais detalhado, devido as aulas de artes, citaram que o movimento como o impressionismo se sobressaiu e a presença de obras clássicas como “O Nascimento de Vênus” de Sandro Botticelli, e “A Criação do Homem”, detalhe do teto da Capela Sistina de Michelangelo. Durante a conversa a pesquisadora respondeu as dúvidas dos alunos sobre o que era arte contemporânea, performance e instalação. Com a dinâmica foi possível o aluno ter contato com diversos tipos de arte, assim:

O aluno, sujeito da aprendizagem, constrói seus saberes em arte ao estabelecer relações entre o percurso de criação de seus trabalhos e sua reflexão pessoal sobre as diferentes linguagens, tendo como referência a diversidade da arte produzida ao longo da história. (ARSLAN; IAVELBERG, 2006, p. 5).

A finalização se deu com uma conversa sobre o surgimento da fotografia e como ela influenciou o surgimento de um novo pensamento de movimentos de arte e posteriormente, com sua importância na democratização das obras em outros meios de comunicação. Também foi perguntado se havia algum artista que eles gostavam, e duas alunas responderam Van Gogh e Adriana Varejão.

Na segunda aula o número de alunos diminuiu para cinco, pois teve-se dificuldades com o horário deles, e foi escolhido por eles fazer em uma parte do horário de almoço, sendo de vinte a trinta minutos a aula. Iniciou-se com a apresentação sobre o conceito de museu imaginário de André Malraux e o Pinterest, sua criação e exemplo de como o site é semelhante a um mural de fotos. Posteriormente a pesquisadora e seu colega Gabriel exibiram seus próprios museus imaginários com suas referências para os alunos conhecerem. O Pinterest por ser uma rede cotidiana proporciona diversas possibilidades, como:

Na era das tecnologias, uma educação diversificada e motivadora será importante para atender às necessidades e interesses dos alunos. Haverá necessidade de uma educação que explore todas as possibilidades oferecidas pelas tecnologias, à medida que se discute a arte do futuro, e, as novas gerações que vivem na era multimídias.

Por meio da arte e da tecnologia, o aluno poderá analisar as produções artísticas em linguagem visual e audiovisual, aprofundando o conhecimento estético da arte. (FERREIRA, 2008, p. 17).

Na terceira aula a pesquisadora mostrou um slide sobre o Pinterest suas ferramentas e funcionalidades (Figura 16). Todos os alunos já tinham Pinterest, então, se iniciou a procura de imagens para cada um compor o seu próprio museu imaginário, as palavras buscadas no site foram fotografias em preto e branco, paisagens, surrealismo, Adriana Varejão e Margaret Keane.



Figura 16 – Aula sobre o Pinterest e suas ferramentas. Fonte: arquivo pessoal.

Na quarta aula (Figura 17) a pedido dos alunos teve apresentação pela pesquisadora de artistas a partir de referências e palavras por eles buscadas, então foram exibidos artistas como Remedios Varos, Grete Stern, Philippe Halsman e Roy Lichtenstein que complementaríamos as ideias do museu dos alunos. Depois foi solicitado aos alunos que eles colocassem duas imagens do seu próprio museu na pasta compartilhada do museu imaginário coletivo da Etec.

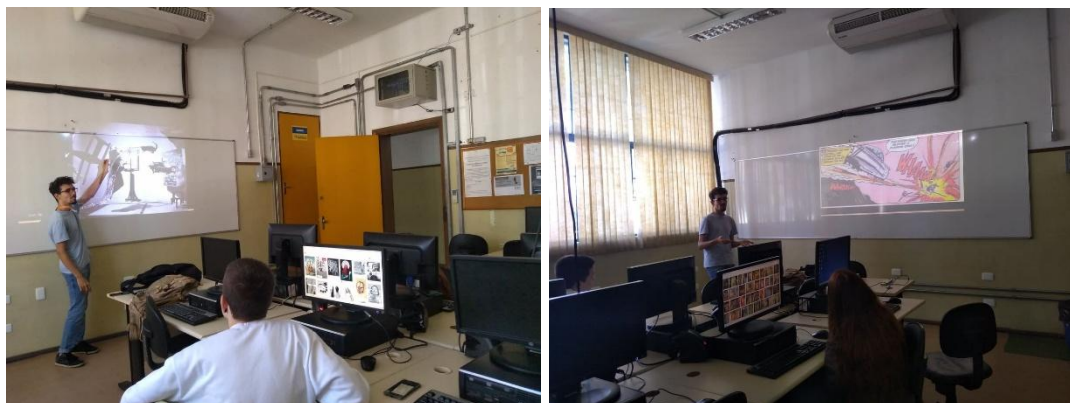


Figura 17 – Aula de referências artísticas. Fonte: arquivo pessoal.

Na quinta e última aula apresentação do Museu Imaginário Coletivo do grupo, com uma conversa sobre as diferenças e semelhanças entre as imagens, e explicação por parte da pesquisadora e seu colega Gabriel sobre cada imagem, seus detalhes históricos, artísticos, técnico e outros presentes na História da Arte. Segundo Arslan e Iavelberg:

A aprendizagem artística deixará no aluno marcas positivas, um sentimento de competência para criar, interpretar objetos artísticos e refletir sobre arte, situar as produções, aprender a lidar com situações novas e incorporar competências e habilidades para expor publicamente suas produções e idéias com autonomia. Auto-estima não se promove afirmando que tudo o que o aluno faz e pensa em arte é ótimo. Ele se sentirá confiante em relação a sua arte apenas na medida em que aprender de modo significativo: fazendo, interpretando, refletindo e sabendo contextualizar a arte como produção social e histórica. (ARSLAN; IAVELBERG, 2006, p. 9).

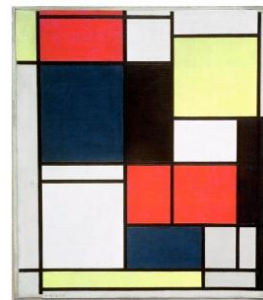
As imagens escolhidas para compor o museu imaginário coletivo da Etec (Figura 18) foram: Jonh Topham, “Crianças abrigadas em uma trincheira durante a Batalha da Grã-Bretanha sobre os campos de lúpulo de Kent”, 1940, fotografia; Claude Monet, “Impressão, nascer do sol”, 1872, óleo sobre tela; Piet Mondrian, Tableau nº 2, 1921-1925, óleo sobre tela; Rodin, Orpheus and Eurydice, modelado ca. 1887 esculpida em 1893, mármore; Philippe Halsman, “Dali Atomicus”, 1948, fotografia.



John Topham, Crianças em uma trincheira, 1940



Claude Monet, Impressão, nascer do sol, 1872.



Piet Mondrian, Tableau n° 2, 1921-1929.



Rodin, Orpheus and Eurydice, 1893



Philippe Halsman, Dad Atomicus, 1940

Figura 18 – Museu imaginário da Etec. Fonte: arquivo pessoal.

6. AVALIAÇÃO

A ideia de aplicação do projeto na Escola Municipal foi muito bem recebida pela professora de Artes, disponibilizando inicialmente suas aulas e pediu que fosse aplicado nos dois nonos anos, alunos também ficaram animados, pois poderiam usar a sala de informática.

No primeiro momento uma das dificuldades foi que na aula do 9º ano A começava as sete horas da manhã, então tinha que se esperar a inspetora abrir a sala de informática para ligar a internet e todos os computadores, a internet bem cedo era lenta, com isso se perdia um tempo da aula; já no 9º ano B como a aula era mais tarde não se tinha este problema. Um ponto em comum entre as duas salas era que se tinha que compartilhar o computador para que todos pudessem utilizar.

A ideia central era que os alunos trouxessem suas próprias referências de imagens relacionadas com artes visuais, mas a maioria não citou nenhum nome de artista ou movimento artístico, então foi necessário alterar o caminho, realizando assim a dinâmica com as pranchas e conversas, para estimular a observação e análise das imagens de artes com a qual eles se identificassem. Apesar desses obstáculos os alunos eram muito participativos no diálogo e nas questões que eram abordadas.

Poucos alunos dos nonos anos conheciam o Pinterest, assim foi possível a maioria poder ter contato e criar sua conta, e aprender desde o início sobre a rede e suas ferramentas, a professora da classe também gostou, pois no decorrer das aulas sobre o Pinterest ela sempre tirava dúvidas sobre as funcionalidade do site, mostrando interesse em saber mais sobre o assunto. Na pesquisa sobre as imagens foi possível discutir também sobre experiência visual e experiência artística.

Uma mudança ocorrida foi da quantidade de alunos, que começou com vinte e cinco e no meio do percurso se tornou cinco, que foram alunos que demonstraram interesse em continuar participando, a professora chegou a comentar que um deles tinha mau comportamento, mas a pesquisadora decidiu manter o aluno, que por sinal foi participativo e teve bom desempenho durante todo o projeto.

A princípio o projeto seria realizado com todos, mas devido a professora ter que continuar o conteúdo do currículo da escola, teve-se essa alteração, que no fim foi

oportuno, pois assim a pesquisadora conseguiu dar mais atenção a cada aluno, e facilitou a construção do museu imaginário coletivo e análise entre as imagens.

Ao final os alunos responderam um questionário com algumas perguntas sobre a oficina (Apêndice A), nelas foi possível avaliar que eles ficaram bastante satisfeitos com a oficina em si, com utilização do Pinterest, as ideias e informações compartilhadas.

Na Escola Técnica a professora de artes achou o projeto bem interessante, já que apenas o primeiro ano do Ensino Médio tem Artes, e isto proporcionaria espaço para outros alunos poderem participar. A coordenadora do Ensino Médio aceitou o projeto e o colocou na programação da “Semana do Paulo Freire” para que os alunos pudessem ter conhecimento e acesso, a oficina aconteceria em horário de aula e seria aberta a todos. A pesquisadora contou com a colaboração de seu colega de sala Gabriel para aplicação do projeto na escola.

Entretanto, mesmo a coordenadora aceitando o projeto, a dificuldade veio por conta da atitude dela, pois a oficina não tinha sido divulgada na programação da “Semana Paulo Freire” conforme combinado, então a pesquisadora foi até a escola convidar os alunos em sala de aula, mas a coordenadora deixou-a esperando, sem deixá-la entrar na escola por quarenta minutos, mostrando-se indiferente.

Os alunos foram muito receptivos e acolhedores no primeiro encontro, se apresentaram e foram muito participativos ajudando a montar a sala de vídeo com as pranchas de imagens para a dinâmica do museu imaginário. Os alunos faziam diversos comentários a respeito de suas imagens selecionadas e dos colegas, mostrando bastante conhecimento sobre as artes. No final do encontro pediram que a pesquisadora e seu colega Gabriel comentassem a respeito sobre o ambiente universitário, sendo uma conversa bem agradável com os alunos.

Outro obstáculo com a coordenadora foi definir a sala de informática onde se realizaria a oficina, já que a escola tinha mais de uma, e se dizia que seria em uma e depois mudava para outra, juntamente com a questão de auxiliar ou pedir que algum técnico ajudasse na ligação da internet e energia da sala. Mais um ponto foi que como a oficina foi inclusa na Semana do “Paulo Freire” os alunos tinham as aulas livres, mas após isso as aulas voltaram ao normal, e encontrar um horário que dava para a participação de todos foi bem difícil. As aulas tiveram que acontecer no horário do

almoço com duração de vinte a trinta minutos, sendo isto escolhido pelos alunos, pois era melhor para todos.

Então o número de alunos diminuiu de doze para cinco, mas o fator positivo foi que eles já conheciam o Pinterest e tinham conta na rede social, agilizando o processo da oficina, sendo apenas dada uma breve explicação da rede, assim os alunos tiveram mais tempo para pesquisar as imagens de seus museus. Os alunos eram bem pontuais sobre que tipo de arte gostariam de ter mais referências, e isto facilitava todo o processo, pois assim já era possível ir dando nomes de artistas ou movimentos artísticos para eles.

Alguns alunos acabaram não participando mais do projeto, pois tiveram que se inscrever em outros cursos extracurriculares. No fim ficaram apenas dois alunos do terceiro ano participando da oficina, mas muito interessados e presentes, suas imagens escolhidas foram inseridas em uma pasta compartilhada no Pinterest já que eles eram familiarizados com a rede.

Por fim com a aplicação do questionário (Apêndice B) observou-se que o fator que mais agradou os alunos foi o conteúdo proporcionado e comentários sobre as imagens de arte.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A sociedade desde as vanguardas artísticas até hoje vem sendo marcada por diversas inovações. As experiências e produções feitas pelos pesquisadores transformaram-se em novas tecnologias midiáticas que tiveram início com a fotografia e evoluiu nos computadores e, depois dele, os hardware e software que possibilitaram, dentre outras, a comunicação interativa mundial a partir do interior de nossas casas.

Desde os princípios da fotografia, a arte e a tecnologia têm se relacionado em uma ligação essencial que tem favorecido a ambas. A mais atual transformação é aquela que proporciona que milhões de pessoas com renda média possam ver imagens, enviar mensagens, acessar sites na internet, enfim, tornando-se consumidores e produtores sem sair de suas residências.

O Pinterest fazendo parte dessas tecnologias, abrange de forma atual o conceito de museu imaginário, apresentando-se como um meio propício para a construção de um mural com as diversas referências de imagens pessoais, concretizando e dando vida a um museu que era apenas mental. Com a visualização desse museu, foi possível analisar e aprender a partir dele, mais sobre a arte e a relação dessas imagens com a História da Arte.

Com o Pinterest foi possível despertar o interesse pelas artes nas novas gerações que vivem no mundo das multimídias e gerar uma nova forma de aprender. Mostrando aos professores que a tecnologia pode ser um recurso no processo de ensino-aprendizagem, como um suporte de descobertas e um auxílio que facilita o trabalho pedagógico. Além do arte-educador com seu papel importante na ampliação do repertório/artístico dos estudantes através de atividades.

No meio educacional as tecnologias contribuem e muito para um processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico aos alunos e novas formas de utilizar essa ferramenta nos estudos e na vida cotidiana. Assim como, segundo Ulbricht, Vazin e Villarouco:

Ao inovar na educação com auxílio de novas tecnologias, cria-se novas formas de aprender, interagir e, conseqüentemente, de viver. Constata-se assim, que a internet comporta um novo e complexo espaço global para ação social e, por extensão, para a aprendizagem e a ação educativa. (ULBRICHT; VAZIN; VILLAROUCO, 2011, p. 53).

A partir da educação o projeto deu ao aluno a autonomia de suas experiências no mundo moderno, incentivando sua curiosidade, o raciocínio e a capacidade de interferir no mundo em que faz parte.

Contudo, as ações apresentadas nesta pesquisa ocorreram de maneira intensiva e espera-se que se tornem um incentivo para que outros espaços de educação procurem inspiração para novas ações.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZZI, Christine Ferreira. **Museus reais e imaginários**: A metamorfose da Arte na obra de André Malraux. Lettres Françaises, Araraquara, n. 12 (1), p. 231-251, 2011.

_____. **“Entre a arte e a ação: cultura, museus e patrimônio nos discursos de André Malraux”**. 2010. 344 f. Dissertação (Doutorado em Letras Neolatinas) – Universidade Federal do Rio de Janeiro.

ARSLAN, L. M.; IAVELBERG, R.; CARVALHO, A. M. P. **Ensino de arte**. São Paulo: Thomson, 2006.

BARBOSA, Ana Mae (org.). **Arte-educação**: leitura no subsolo. São Paulo: Cortez, 1997.

_____. **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo, Cortez, 2008.

BENJAMIM, Walter. **A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica**, in Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política, Antropos, Lisboa, Relógio D'Água Editores, 1992.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Ed. 2003.

COUTO, Márcia Elena Pinto; PRADO, Marcela do. **Uso da tecnologia nas Artes Visuais em sala de aula**. Revista Educação, Arte e Inclusão, Santa Catarina, v. 11, n. 2, p. 141-167, 2015.

FECCHIO, Tatiana. **Tecnologia e o ensino de artes**. Aprendendo com arte, São Paulo, 2017.

FERREIRA, Aurora. **Arte, tecnologia e educação: as relações com a criatividade**. São Paulo: Annablume, 2008.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**. Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

INTERWOMEN. Disponível em: <<http://kvadratinterwoven.com/museum-backstage-the-virtual-museum>>. Acesso em: 08 de Nov. de 2018.

LAGOA, Beatriz. **Narrativas da arte no meio digital**. Revista GEMInIS, São Carlos, ano 4, v. 1, n. 2, p. 204-216, 2013.

MALRAUX, André. **O Museu Imaginário**. Lisboa: Edições 70, 1965.

PARENTE, André. **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro, Editora 34, 1996.

PEREIRA, A. T. C. **Ambientes Virtuais de Aprendizagem**: em diferentes contextos. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

PRENSKY, Marc. **Digital natives, digital immigrants**. On The Orizon – Estados Unidos – NCB University Press, v.9, n.5, Oct., 2001.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

SANTAELLA, Lúcia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo, Paullus, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo, Paullus, 2011.

ULBRICHT, Vania Ribas. VAZIN, Tarcísio. VILLAROUCO, Vilma. **Ambiente Virtual de aprendizagem inclusivo**. Florianópolis: Padion, 2011.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO SOBRE O PROJETO MUSEU IMAGINÁRIO DIGITAL NA ESCOLA MUNICIPAL

OFICINA: Museu Imaginário Digital
ESCOLA: EMEF "Lydia Alexandrina Nava Cury"

Gostaria de saber o que você do meu trabalho, por isso as perguntas, não é nada avaliativo, apenas quero saber o que você achou da oficina, se tem alguma sugestão ou crítica construtiva. Contribua comigo!

1. Porque você escolheu essa imagem? O que te chamou mais atenção?

Gostei dessa imagem porque as cores me chamou a atenção e eu gosto do parte que o Van Gogh está sem olho.

2. Você já conhecia essa imagem?

Sim

3. E o artista dessa obra você já conhecia?

Sim

4. O que você achou da oficina? Quais partes gostou mais?

Gostei muito da oficina, gostei do parte que a gente mexeu no Pinterest.

OFICINA: Museu Imaginário Digital
ESCOLA: EMEF "Lydia Alexandrina Nava Cury"

Gostaria de saber o que você do meu trabalho, por isso as perguntas, não é nada avaliativo, apenas quero saber o que você achou da oficina, se tem alguma sugestão ou crítica construtiva. Contribua comigo!

1. Porque você escolheu essa imagem? O que te chamou mais atenção?

Os tons escuros das cores, e as estrelas,
Achei ela muito bonita.

2. Você já conhecia essa imagem?

não

3. E o artista dessa obra você já conhecia?

não

4. O que você achou da oficina? Quais partes gostou mais?

Gostei muito das ideias que obtive
com as imagens. Já conhecia o Pinterest,
mais trabalhar mais com a Plataforma

OFICINA: Museu Imaginário Digital
ESCOLA: EMEF "Lydia Alexandrina Nava Cury"

Gostaria de saber o que você do meu trabalho, por isso as perguntas, não é nada avaliativo, apenas quero saber o que você achou da oficina, se tem alguma sugestão ou crítica construtiva. Contribua comigo!

1. Porque você escolheu essa imagem? O que te chamou mais atenção?

Eu gostei dela, eu gostei dessa foto. A iluminação dela é muito boa. Os detalhes do reflexo na água e os detalhes do céu chamaram muito minha atenção.

2. Você já conhecia essa imagem?

Não.

3. E o artista dessa obra você já conhecia?

Sim, conheci algumas obras dele nos aulas.

4. O que você achou da oficina? Quais partes gostou mais?

Foram aulas bem interativas, foi bem fazer algo diferente, conhecer obras e artistas novos.

OFICINA: Museu Imaginário Digital
ESCOLA: EMEF "Lydia Alexandrina Nava Cury"

Gostaria de saber o que você do meu trabalho, por isso as perguntas, não é nada avaliativo, apenas quero saber o que você achou da oficina, se tem alguma sugestão ou crítica construtiva. Contribua comigo!

1. Porque você escolheu essa imagem? O que te chamou mais atenção?

Eu gostei da imagem pelas cores fortes que ela apresenta, os objetos e seres que possui nela.

2. Você já conhecia essa imagem?

Não.

3. E o artista dessa obra você já conhecia?

Não, conheci ela graças à oficina.

4. O que você achou da oficina? Quais partes gostou mais?

A utilização do Pinterest, a apresentação dos slides e a escolha das imagens. Ou seja, gostei muito da oficina no geral.

OFICINA: Museu Imaginário Digital
ESCOLA: EMEF "Lydia Alexandrina Nava Cury"

Gostaria de saber o que você do meu trabalho, por isso as perguntas, não é nada avaliativo, apenas quero saber o que você achou da oficina, se tem alguma sugestão ou crítica construtiva. Contribua comigo!

1. Porque você escolheu essa imagem? O que te chamou mais atenção?

Escolhi a imagem porque me interessei por jogos, gostei das cores, me chamou mais a atenção por causa gosto muito de jogos e ainda mais porque god of war é uma ótima franquia.

2. Você já conhecia essa imagem?

Não

3. E o artista dessa obra você já conhecia?

Não

4. O que você achou da oficina? Quais partes gostou mais?

a oficina é muito legal.

gostei de ter mechido no pinterest por causa que é um aplicativo que eu conhecia so que nunca tinha usado.

OFICINA: Museu Imaginário Digital
ESCOLA: EMEF "Lydia Alexandrina Nava Cury"

Gostaria de saber o que você do meu trabalho, por isso as perguntas, não é nada avaliativo, apenas quero saber o que você achou da oficina, se tem alguma sugestão ou crítica construtiva. Contribua comigo!

1. Porque você escolheu essa imagem? O que te chamou mais atenção?

↳ Eu gostei da técnica do artista e os materiais utilizados nessa obra.
↳ As cores utilizadas nela me chamou atenção

2. Você já conhecia essa imagem?

↳ Não. Eu não possuía muito contato com a arte.

3. E o artista dessa obra você já conhecia?

↳ Não.

4. O que você achou da oficina? Quais partes gostou mais?

↳ Foi muito produtivo. Eu não possuía contato com o aplicativo printinterest, mas agora fiz o downloading no meu celular, e utilizo todos os dias.

↳ também gostei da vivência com o ambiente, a professora Jéssica possui muito conhecimento e nos ajudou muito no nosso aprendizado.

OFICINA: Museu Imaginário Digital
ESCOLA: EMEF "Lydia Alexandrina Nava Cury"

Gostaria de saber o que você do meu trabalho, por isso as perguntas, não é nada avaliativo, apenas quero saber o que você achou da oficina, se tem alguma sugestão ou crítica construtiva. Contribua comigo!

1. Porque você escolheu essa imagem? O que te chamou mais atenção?

Porque eu gostei dos cores e do desenho.

2. Você já conhecia essa imagem?

Não

3. E o artista dessa obra você já conhecia?

Não

4. O que você achou da oficina? Quais partes gostou mais?

Bem legal porque a gente pode mexer no Pinterest. Melhor rede social

Como a Jossico ☺

OFICINA: Museu Imaginário Digital
ESCOLA: EMEF "Lydia Alexandrina Nava Cury"

Gostaria de saber o que você do meu trabalho, por isso as perguntas, não é nada avaliativo, apenas quero saber o que você achou da oficina, se tem alguma sugestão ou crítica construtiva. Contribua comigo!

1. Porque você escolheu essa imagem? O que te chamou mais atenção?

Porque éo facil e eu achei que tinha que desenhá-los.

2. Você já conhecia essa imagem?

Não.

3. E o artista dessa obra você já conhecia?

Não.

4. O que você achou da oficina? Quais partes gostou mais?

Eu gostei bastante, foi muito legal
poder ver aquelas imagens. Eu gostei
de mexer no pinterest e também
gostei muito do jessica ele é top

OFICINA: Museu Imaginário Digital
ESCOLA: EMEF "Lydia Alexandrina Nava Cury"

Gostaria de saber o que você do meu trabalho, por isso as perguntas, não é nada avaliativo, apenas quero saber o que você achou da oficina, se tem alguma sugestão ou crítica construtiva. Contribua comigo!

1. Porque você escolheu essa imagem? O que te chamou mais atenção?

Porque acho interessante arte com órgãos, além das cores, que são bem vivas, e as flores.

2. Você já conhecia essa imagem?

Não.

3. E o artista dessa obra você já conhecia?

Não. Conheci no dia da oficina.

4. O que você achou da oficina? Quais partes gostou mais?

Gostei porque acho o Pinterest muito interessante, a Jessica é muito legal e me fez aumentar o interesse na oficina.

OFICINA: Museu Imaginário Digital
ESCOLA: EMEF "Lydia Alexandrina Nava Cury"

Gostaria de saber o que você do meu trabalho, por isso as perguntas, não é nada avaliativo, apenas quero saber o que você achou da oficina, se tem alguma sugestão ou crítica construtiva. Contribua comigo!

1. Porque você escolheu essa imagem? O que te chamou mais atenção?

Porque é arte de rua, um grafite, as cores mais
escuras me chamou atenção.

2. Você já conhecia essa imagem?

Não

3. E o artista dessa obra você já conhecia?

Não

4. O que você achou da oficina? Quais partes gostou mais?

Gostei muito, achei bem legal, porque pesquisei várias
artes diferentes que eu ainda não conhecia. Gostei da
pesquisa da internet, conheci o pintores que possuem
pesquisas várias imagens.

OFICINA: Museu Imaginário Digital
ESCOLA: EMEF "Lydia Alexandrina Nava Cury"

Gostaria de saber o que você do meu trabalho, por isso as perguntas, não é nada avaliativo, apenas quero saber o que você achou da oficina, se tem alguma sugestão ou crítica construtiva. Contribua comigo!

1. Porque você escolheu essa imagem? O que te chamou mais atenção?

A gostei porque é uma arte de rua, Bem Simples.

2. Você já conhecia essa imagem?

Não.

3. E o artista dessa obra você já conhecia?

Infelizmente Não.

4. O que você achou da oficina? Quais partes gostou mais?

Bem Legal, gostei de imprimir as imagens que ~~de~~ cada pessoa escolheu, gostei de navegar na internet, de criar ~~a~~ conta no Pinterest.

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO SOBRE O PROJETO MUSEU IMAGINÁRIO DIGITAL NA ESCOLA TÉCNICA

OFICINA: Museu Imaginário Digital
ESCOLA: ETEC

Gostaríamos de saber o que você achou do nosso trabalho, se tem algumas sugestão ou crítica. Contribua com nós!

Questionário/perguntas

1. Porque você escolheu essa imagem? O que te chamou mais atenção?

1º Obra: Essa obra ela tem um pouco mais de interesse meu, por ser uma obra que cresci vendo, ela meio que tem um valor sentimental. Mas outro motivo seria o fato de gostar de como são as pinceladas, como ele pinta a água e como ele trouxe essa nova forma de pintura.

2º Obra: Eu escolhi uma pintura do Mondrian, por conta da composição de sua obra desde as cores até as linhas tanto verticais como horizontais. Chamou a minha atenção por ser abstrata, pois antes tinha um certo 'preconceito' mas depois da oficina minha opinião mudou sobre.

2. Você já conhecia essa imagem?

1º Obra: Sim, ao ter contato com o movimento impressionista.

2º Obra: Sim, a imagem eu já conhecia mas não tinha tanto interesse ou não via tanta coisa nela.

3. E o artista dessa obra você já conhecia?

1º Obra: Sim, o Monet foi o primeiro artista que conhecia, quando ainda tinha uns 6 anos.

2º Obra: Sim, já conhecia o artista, mas não tinha chegado a ter tanto contato.

4. O que você achou da oficina? Quais partes gostou mais?

A oficina foi uma das melhores que já estive, gostei de como ela está sendo feita, da interação com os alunos da UNESP e com o conhecimento que está sendo passado. As partes que mais gostei são quando tem os comentários sobre os quadros e o conhecimento é passado.

OFICINA: Museu Imaginário Digital

ESCOLA: ETEC

Gostaríamos de saber o que você achou do nosso trabalho, se tem algumas sugestão ou crítica. Contribua com nós!

Questionário/perguntas

1. Porque você escolheu essa imagem? O que te chamou mais atenção?

R: Eu escolhi essa obra pois sou fascinado pela história das guerras, principalmente a 2a Grande Guerra e a mesma, mostra um momento de medo e admiração por parte de crianças inocentes.

2. Você já conhecia essa imagem?

R: Não!

3. E o artista dessa obra você já conhecia?

R: Não!

4. O que você achou da oficina? Quais partes gostou mais?

R: Gostei do entretenimento que tivemos com alunos da UNESP e do conteúdo dado, já que, gosto muito de arte num âmbito geral.