

MUSEUS VIRTUAIS 2022: PARA IR AINDA MAIS LONGE

Nicole Louise Schirmann¹, Franciele Fatima Degani, Ronaldo José Jappe, Suzana Back²

Um projeto efetivamente comprometido com a democratização do acesso à arte e à cultura, não só em sala de aula, mas também por meio de ações extracurriculares, deve procurar ampliar o alcance e a qualidade das experiências artísticas do indivíduo, para além daquelas que já possuem, fruto de seu meio cultural. A arte é capaz de promover uma transformação na forma como as pessoas se relacionam com as expressões da cultura na vida cotidiana, permitindo-lhes uma participação mais ampla e efetiva na sociedade. Torna-se necessário, portanto, possibilitar o acesso amplo e diversificado à arte, colaborando para a ampliação do repertório do indivíduo e da comunidade em que se insere, em especial no âmbito escolar. Nesse contexto, o projeto de extensão Museus Virtuais IFC, em vigor desde 2016 no IFC Campus Concórdia, tem como objetivo possibilitar aos estudantes e aos servidores, bem como à comunidade em geral, o acesso, por meio de ferramentas de internet, à arte e aos espaços relacionados aos grandes museus do mundo, promovendo a aprendizagem ativa e participativa dos conteúdos relacionados. Para isso, o projeto conta com uma equipe composta de oito estudantes de Ensino Médio Integrado, sendo dois bolsistas e seis voluntários, além de dois professores orientadores da área de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. O projeto se desenvolve por meio de reuniões semanais, virtuais e presenciais, em que os estudantes, apoiados pelos professores orientadores, de forma ativa e colaborativa, propõem a produção de conteúdo sobre arte para as mídias sociais e ações presenciais de divulgação e experimentação da arte. Ao longo deste ano, estão sendo desenvolvidas as seguintes campanhas: (a) Arte e Moda: criação de croquis e painéis de estilo com sugestões de vestimenta baseados em obras de arte; (b) A arte do século XX, desenvolvimento de uma linha temporal que apresenta, década a década, os principais acontecimentos históricos e as manifestações artísticas mais relevantes; (c) Calendário das Artes, que indica fatos históricos diários relacionados à arte; (d) Jogos Digitais como expressão da Arte, em que, por meio de vídeos curtos, serão apresentados cinco jogos evidenciando as referências artísticas e sua condição como objeto de arte; (e) Arte e Escape Room, desenvolvimento de sessões presenciais de escape rooms, um jogo com enigmas associados à arte. Ainda este ano, serão publicadas campanhas de conteúdo iniciadas no exercício 2021, tais como: (a) Memes que associam obras de arte com características regionais; e, (b) Horóscopo dos Artistas. Por fim, como resultado, espera-se proporcionar a aprendizagem desses conteúdos de forma participante, possibilitando aos envolvidos a fruição das diversas formas de arte, a compreensão da arte como reflexão e crítica da história e a valorização dos museus como patrimônio cultural e como espaço de socialização e de construção do conhecimento. Este projeto conta com suporte financeiro do IFC campus Concórdia – Edital nº 20/2021.

Palavras-chave: arte, cultura, mídias sociais.

¹ Autor para correspondência: nicolelouiseschirmann@hotmail.com

² Orientadora