

A Instalação Museológica Virtual e o seu contributo na construção da identidade do Adolescente

The Virtual Museological Installation and its contribution to the process of building the identity of the Adolescent

RAQUEL SOFIA SANTOS RIBEIRO BRANCO*
& INÊS MARIA ANDRADE MARQUES**

Artigo completo submetido a 15 de maio de 2017 e aprovado a 29 de maio de 2017.

*Escola Profissional de Recuperação do Património de Sintra. Avenida Professor Doutor Dom Fernando de Almeida, S. Miguel de Odrinhas, 2705 — 739 S. João das Lampas, Sintra. E-mail: raquels.ribeiro@iol.pt.

**Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação, CICANT, LEAU.Campo Grande, 376, 1749-024 Lisboa — Portugal. E-mail: inesravi@gmail.com

Resumo: Esta comunicação refere uma experiência pedagógica que consistiu na criação, desenvolvimento e apresentação de um projeto designado Instalação Museológica Virtual e que se traduziu numa exposição escolar. O projeto incidu entre as competências da disciplina de Desenho Assistido por Computador e a criatividade dos alunos. Teve como objetivos o contributo na construção da identidade deste grupo.

Palavras-chave: Adolescência / Identidade / Instalação Museológica / Música.

Abstract: *This communication refers to a pedagogical experience that consisted in the creation, development and public presentation of a project called Virtual Museological Installation which resulted in a school exhibition. The project focused on the competencies of a practical school subject — Computer Aid Design and the students' creativity. It had the intention of providing the students the identity affirmation path.*

Keywords: *Adolescence / Identity / Museological Installation / Music.*

Introdução

O projeto Instalação Museológica Virtual, desenvolvido no âmbito da disciplina de Desenho Assistido por Computador do curso profissional de Técnico de Design de Interiores/Exteriores, da Escola Profissional de Recuperação do Património de Sintra no ano letivo de 2012/2013, pretendeu contribuir para a construção da identidade de um grupo de doze alunos envolvidos, com idades compreendidas entre os 16 e os 21 anos. Além das competências específicas do programa da disciplina, pretendeu-se explorar através de uma exposição virtual no espaço escolar, os universos e as referências de cada um dos alunos através de uma temática comum, a música.

Pretendeu-se através da exposição virtual no espaço escolar e através de projetos individuais que consistiram na conceção e criação de estruturas artísticas tridimensionais virtuais — potenciar e reforçar a valorização da autoestima e facilitar no processo de construção da identidade, fundamental nesta etapa da vida destes adolescentes. Sublinhe-se que este processo de aprendizagem de conteúdos simultaneamente tecnológicos, museológicos e artísticos, conducente a esse reforço da identidade se processou, não apenas no foro individual, mas no grupo, tendo em conta que a faixa etária em questão se notabiliza pela importância dada ao contexto social.

Este projeto foi objeto de uma dissertação de mestrado em Ensino das Artes Visuais no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário.

A estrutura do artigo consiste, numa primeira fase na explicação geral do projeto, numa segunda fase na descrição das etapas metodológicas e numa terceira fase na descrição da proposta de investigação e da recolha de dados.

1. A Instalação Museológica Virtual

Como se referiu, esta proposta pedagógica desenrolou-se ao longo do ano letivo de 2012/2013, com uma turma de doze alunos do segundo ano do curso profissional de Técnico de Design de Interiores/Exteriores na Escola Profissional de Recuperação do Património de Sintra na disciplina de Desenho Assistido por Computador.

Na nossa prática docente temos acompanhado grupos de alunos adolescentes ao longo dos anos. Este contacto continuado levou-nos a perceber, de forma evidente, os enormes desafios emocionais inerentes a esta fase da vida, entre eles, o da construção e afirmação das identidades, o do confronto com os outros, o de ter de desenvolver estratégias para a aceitação no grupo e o de ter de lidar com as diferenças, entre outros.

A maioria dos alunos chega ainda a esta escola em último recurso, obrigada

por terceiros e não por vocação. Consideramos alunos que foram agressores ou vítimas de agressões físicas e psicológicas, e que por isso se sentem rejeitados do sistema do ensino regular. Em algum momento do seu percurso de vida deixaram de acreditar neles próprios e nas suas capacidades, e entraram num processo de auto-desvalorização. Se reconhecemos que há um conjunto de conhecimentos e competências a transmitir aos alunos, sentimos, no papel de professor, que a escola pode e deve acolher outros processos de transformação nas atividades que propõe, os processos de transformação pessoal. Por outro lado, parece-nos evidente que a escola deve abrir horizontes, expandindo-se para fora dos seus limites.

A partir da disciplina de Desenho Assistido por Computador, que se caracteriza sobretudo pela técnica e pela aprendizagem dos programas de simulação virtual, foi possível definir um projeto rico, complexo, que não se esgota simplesmente na destreza da utilização do computador, mas consiste também no reconhecimento e na exploração da criatividade através de contextos associados aos seus interesses, aos seus universos e aos seus imaginários. Assim propõe Barragán, quando se refere à importância da planificação e dos conteúdos da área artística, com a inclusão de atividades que relacionam todas as valências das artes visuais e resgata o interesse educativo da arte enquanto forma de desenvolvimento individual e social (Barragán, 2005).

O projeto foi desenvolvido através de uma metodologia projetual, que explicaremos mais adiante. A música foi a temática escolhida pelos alunos para a sua instalação museológica virtual e destaca-se enquanto elemento unificador e uma componente fundamental que se identifica com o grupo. Todos os elementos do grupo escolheram um objeto relacionado com a música e associaram-na a uma história ou a uma memória expressiva do seu passado, na tentativa reinterpretá-la, compreendê-la e enriquecer cada uma das experiências com significados e por isso capaz de reforçar o seu entendimento e a sua compreensão em si mesmo e no outro.

O projeto instalação museológica virtual constituiu na criação de uma exposição no espaço escolar, onde cada aluno interveio de forma individual e teve a oportunidade de criar, desenvolver e apresentar aos colegas a sua unidade expositiva virtual (Branco, 2016).

Cada aluno criou, desenvolveu e apresentou oralmente a sua estrutura tridimensional virtual, a qual designámos de Instalação Museológica Virtual. Esta designação remete-nos para a materialização das suas histórias e assume-se como manifestação artística e identitária que propõe novos processos de musealização, no sentido de interpretar, dinamizar e compreender uma herança material e imaterial que faz parte da história da vida de cada um.

A Instalação Museológica virtual permite que cada aluno tenha a oportunidade de se tornar no criador e no observador em simultâneo, o que facilita não apenas o conhecimento de si próprio, mas também a possibilidade de se colocar no lugar do outro, tal como referem Mesquita & Duarte quando assumem que a construção da identidade enquanto processo que se baseia entre a reflexão e a observação entre o eu e os outros (Mesquita & Duarte, 1997).

Este projeto favorece, tal como refere Eisner, a compreensão dos aspetos qualitativos e cognição das aprendizagens no sentido do processo ser tão importante e valioso como o resultado final (Eisner, 2011).

Permite ainda, através da cultura visual, potenciar o reconhecimento e a interpretação das suas realidades. Segundo Hernández, a compreensão da cultura visual implica fornecer uma atitude reconstrutiva, decisiva e de consideração pela sua própria experiência. (Hernández, 2005).

1.1. Etapas do Projeto

O projeto Instalação Museológica Virtual explora especificamente dois dos módulos da disciplina de Desenho Assistido por Computador. O módulo de Modulação Tridimensional e o módulo de Ensaios Virtuais e diz respeito a todo o ano letivo. No módulo de Modulação Tridimensional analisámos o espaço existente da zona escolhida pelos alunos para a sua exposição virtual, o corredor da escola, propusemos um levantamento em 3D e utilizámos como ferramenta de trabalho o programa Autocad (Figura 1).

Foi por isso fornecido aos alunos material de apoio, entre os quais: registos fotográficos, desenhos técnicos da existência, tutoriais do programa Autocad 3D e algumas imagens elucidativas de introdução ao projeto.

No módulo Ensaios Virtuais desenvolvemos o projeto Instalação Museológica Virtual que foi dividido em três fases: *o estudo preparatório*, *o estudo desenvolvimento* e *o estudo finalização*. Para uma melhor compreensão do projeto, exemplificamos através das figuras seguintes, a proposta de uma aluna que se destacou durante todo o trabalho.

O estudo preparatório iniciou-se com a introdução ao tema, um trabalho de pesquisa sobre o espaço expositivo e as visitas de estudo aos museus.

O estudo desenvolvimento reuniu a análise do espaço existente, a descrição das histórias de cada um dos alunos, o mapa de referências e o processo de trabalho (Figura 2, Figura 3, Figura 4, Figura 5, Figura 6 e Figura 7), que incluem esboços, desenhos em Autocad 2D, em Autocad 3D, 3DMAX e onde se deu forma à estrutura tridimensional virtual.

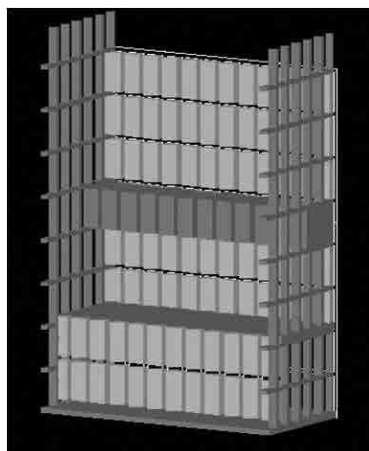
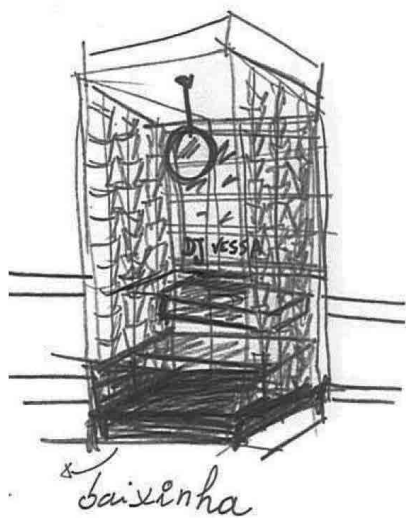
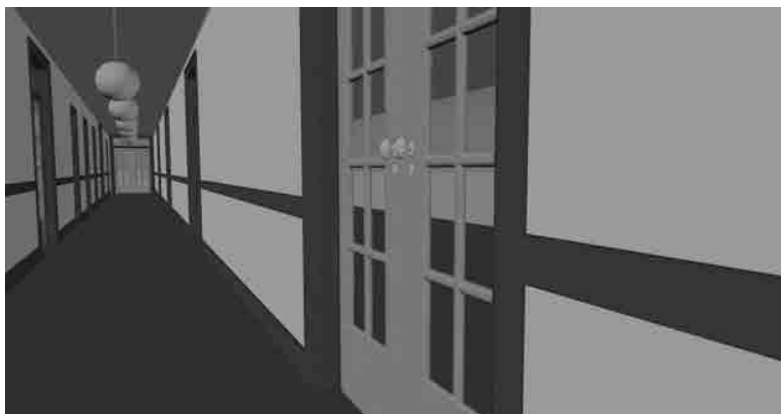


Figura 1 · Imagem virtual do corredor da Escola Profissional de Recuperação do Património de Sintra. "Print Screen" do "Power Point" de apresentação oral de um aluno. Fonte: Própria.

Figura 2 · Evolução projetual do trabalho. Esquízo inicial. Screen" do "Power Point" do trabalho de apresentação oral de uma aluna, cujo objeto escolhido foi a mesa de mistura. Fonte: Própria.

Figura 3 · Evolução projetual do trabalho. Autocad 3D. "Print Screen" do "Power Point" do trabalho de apresentação oral de uma aluna, cujo objeto foi a mesa de mistura. Fonte: Própria.

O estudo *finalização* inclui o “render” final (Figura 8), os desenhos técnicos, a abordagem gráfica feita em grupo, onde se destaca um painel que respeita o conceito geral da exposição e do grupo e o nome dado à exposição, *Sonhos (Im)* perfeitos (Figura 9).

Incluída ainda nesta etapa, consideramos a abordagem gráfica individual, definida através do “folder” e um cartão (Figura 10) que expressa o conceito de cada uma das propostas, a memória descritiva e justificativa e finalmente a apresentação oral. Nesta última fase, todas as etapas dos trabalhos são apresentadas e justificadas de forma coerente e contínua e justificam as escolhas do processo de trabalho e a sua implicação no resultado final.

A apresentação oral é o culminar de todas as etapas e a maioria das apresentações revela as histórias por detrás das histórias em momentos emotivos e intimistas. Pode afirmar-se, sem exagero, que para alguns alunos a exposição oral das suas próprias histórias de vida contribuiu para um processo de auto aceitação e de aceitação pelos seus pares. Por outro lado, a exposição perante a turma de cada uma das propostas parece ter permitido aos alunos verem-se enquanto grupo mais coeso.

1.2. Etapas da Investigação

O esquema temporal da investigação desenvolveu-se em simultâneo com o decorrer do projeto e acompanha o módulo *Ensaaios Virtuais*, descrito anteriormente. Os dados recolhidos baseiam-se em entrevistas, questionários, diário de bordo e os registos da apresentação oral para a avaliação do módulo. As etapas da investigação dividem-se em três fases: a inicial, antes de se iniciar o projeto, a meio e no final, após as entregas das propostas.

A etapa inicial revelou, através das entrevistas feitas às colegas também professoras, que o principal problema deste grupo seria a constante indecisão, infantilidade, desconcentração e distração. Nas entrevistas finais e após uma análise dos dados recolhidos, apercebemo-nos que uma das mudanças efetivas nos alunos foi um crescimento e maturidade que se refletiram nos comportamentos dentro da sala de aula e posturas mais conscientes relativamente à escola e às outras disciplinas.

Podemos afirmar também a importância da música nas suas vidas e nas emoções que transmite nas tarefas diárias e pode ainda atuar como estratégia de concentração em sala de aula, nas disciplinas práticas. E tal como refere DeNora pode inclusive organizar uma memória e reconstruir uma experiência (DeNora, 2006).

Recolhemos ainda dados, na apresentação oral, onde destacamos três alunos que revelaram aos colegas da turma as suas inquietudes e os seus problemas e onde assumem uma clara aceitação desses problemas e a firmeza necessária para os ultrapassarem.

Tal como já referimos, estes alunos destacaram-se ao longo da investigação pela intensidade das suas histórias e pelas revelações ocorridas na etapa final da investigação.

Uma das alunas revelou que tinha sofrido de “bullying” numa outra escola e que por causa desse incidente tinha mudado a sua postura em relação aos outros, tornou-se mais fria, mais fechada e mais séria. E por ocasião da apresentação oral revelou pela primeira vez o que tinha acontecido.

Uma outra aluna referiu em como o facto de ser de baixa estatura era uma condicionante para fazer aquilo que mais gostava: criar, produzir e apresentar a sua música em público. Sentia que as dimensões dos objetos e do mobiliário, não permitiam que ela tivesse a mesma visibilidade dos seus colegas de profissão. Num dos depoimentos esta aluna afirma a aceitação das suas fraquezas quando refere que “tenho de tirar partido e proveito disso, sem usar aqueles sapatos altos, que as vezes as raparigas usam para chamar a atenção. Eu não preciso disso. Tenho o meu talento” (Branco, 2016:115).

Um aluno também se destacou pelo sentimento de humilhação que sentia quando a sua mãe contava uma história às suas amigas sobre a sua gravidez de risco. A sua mãe, para que este aluno nascesse saudável, teve uma gravidez de risco e esteve deitada praticamente os nove meses de gestação. A sua única companhia eram os discos de vinil, repetidos inúmeras vezes. Este aluno conseguiu ultrapassar o sentimento de humilhação e conseguiu reaproximar-se e recriar os laços afetivos com a sua mãe.

Na entrevista final ao grupo tornou-se óbvia a aceitação da turma relativa a todos os elementos do grupo e uma perceção positiva sobre o projeto, num ambiente de confiança e segurança. Alguns excertos dos depoimentos, demonstram-nos isso, damos como exemplo um aluno que se refere ao projeto “e no início não percebia o porquê de estarmos a fazer isto, pensei várias vezes. Qual é o interesse em fazer um trabalho a partir de uma história que não tem nada? Afinal o tempo não chega. Agora que terminámos tenho pensado mais em mim, sobre o que quero fazer quando acabar este curso, se calhar vou para a faculdade.” Ou ainda outro aluno que referiu “Quando vi as apresentações dos meus colegas, gostei muito. Entendi as histórias deles à minha maneira” (Branco, 2016: 112).

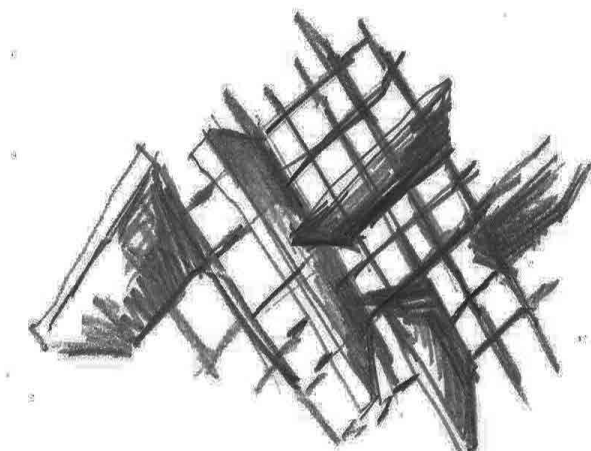
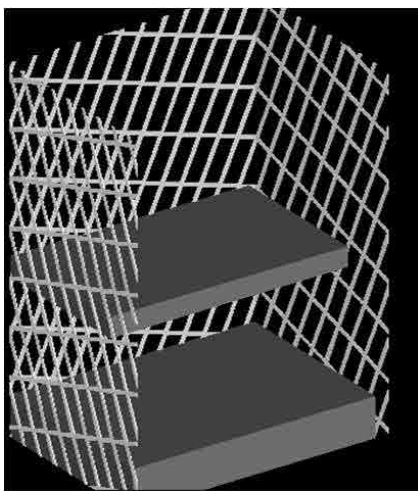
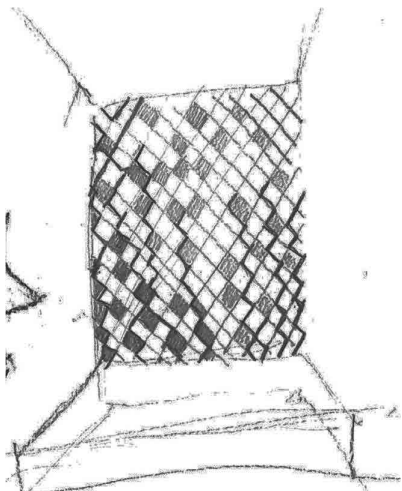


Figura 4 - Evolução projetual do trabalho. Esqueto. "Print Screen" do "Power Point" do trabalho de apresentação oral de uma aluna, cujo objeto foi a mesa de mistura. Fonte: Própria.

Figura 5 - Evolução projetual do trabalho. Autocad 3D. "Print Screen" do "Power Point" do trabalho de apresentação oral de uma aluna, cujo objeto foi a mesa de mistura. Fonte: Própria.

Figura 6 - Evolução projetual do trabalho. Esqueto. "Print Screen" do "Power Point" do trabalho de apresentação oral de uma aluna, cujo objeto foi a mesa de mistura. Fonte: Própria.

O projeto atuou acima de tudo na aceitação das características e idiossincrasias de cada um, tal como podemos concluir perante os depoimentos orais recolhidos entre os alunos ao longo da investigação. Uma das alunas, por exemplo comparou o projeto a “um saco de boxe no qual descarregamos as nossas energias más e transformamo-las em boa onda, ou num bom beat” (Branco, 2016:115).

Conclusão

Podemos afirmar que o projeto Instalação Museológica Virtual, não obstante a sua limitada duração temporal assumiu, na medida do possível, um papel relevante na construção da identidade deste grupo de adolescentes e na valorização da autoestima. O projeto previu mais do que a simples reprodução do programa da disciplina, mas reconheceu as diferenças, as fraquezas e os desalentos dos vários indivíduos que compunham este grupo e procurou, no horizonte possível, a sua superação, potenciando justamente alguns dos seus pontos fortes.

De uma maneira geral todos os alunos se destacaram, porque através dos seus processos de trabalho e dos seus testemunhos, registados na proposta de investigação, cada aluno desenvolveu o seu trabalho de forma séria e refletida, criando estruturas artísticas virtuais — as “instalações museológicas virtuais” — de grande interesse plástico e pictórico que de algum modo representam, através da sua relação com a música, questões importantes na sua própria história de vida.

Na apresentação oral todos os alunos, a partir das suas obras artísticas virtuais, conseguiram contar as suas histórias, registadas nas suas descrições e conseguiram revelar aos seus pares, as suas dificuldades, as suas dúvidas, as suas preocupações. Além de contribuir para esse processo de afirmação pessoal e de aceitação pelos outros, esta apresentação permitiu ainda a todos ter uma ideia de como resultaria o todo da exposição virtual.

Tendo como destinatários alunos com percursos de vida muito problemáticos, e atravessando momentos de vida tão críticos como a fase da adolescência, esta experiência pedagógica representa uma abertura relativamente aos conteúdos estritamente técnicos a lecionar, enveredando por uma abordagem eminentemente artística.

Vários autores sublinharam o potencial do ensino através da arte nesta fase da vida dos alunos. Eisner, por exemplo, refere a relevância do papel desempenhado pelas artes no fortalecimento das identidades e valores e promoção da diversidade. (Eisner, 2011). Fowler, por seu turno, refere-se também à importância do estudo através das artes, destacando vários aspetos. A arte encoraja

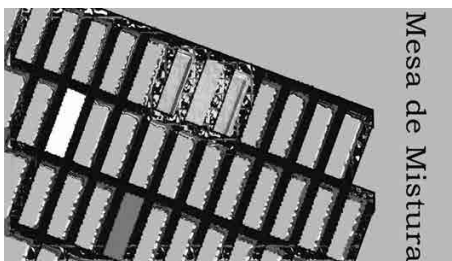
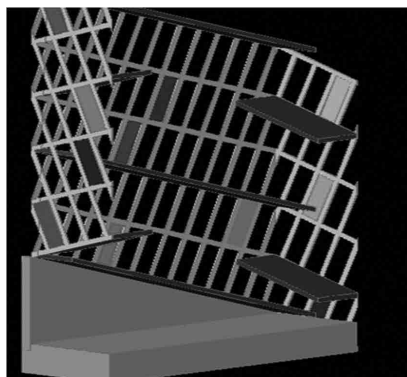


Figura 7 · Evolução projetual do trabalho. Autocad 3D. "Print Screen" do "Power Point" do trabalho de apresentação oral de uma aluna, cujo objeto foi a mesa de mistura. Fonte: Própria.

Figura 8 · Render final. "Print Screen" do "Power Point" do trabalho de apresentação oral de uma aluna, cujo objeto foi a mesa de mistura. Fonte: Própria.

Figura 9 · Imagem do cartaz da exposição. Fonte: Própria.

Figura 10 · Abordagem gráfica do cartão individual. "Print Screen" do "Power Point" do trabalho de apresentação oral de uma aluna, cujo objeto foi a mesa de mistura. Fonte: Própria.

os alunos a cultivar e refinar a sua sensibilidade e dá uma qualidade do pensamento estético. Estabelece, por outro lado, uma relação entre o indivíduo e a herança cultural da família humana. As expectativas e satisfações aprendidas através do estudo das artes fazem a diferença na qualidade de vida e por outro lado estimulam o pensamento divergente e a resolução criativa de problemas (Fowler, 1966).

Descrevemos o nosso projeto e o processo de investigação para que outros professores em situações semelhantes, não se deixarem cristalizar com os programas, nem com os enunciados secos das disciplinas tecnológicas. É um exemplo de como, ao transmitir conteúdos e competências técnicas, se podem criar exercícios e projetos que simultaneamente reforcem a autoestima e contribuam para o processo de construção da identidade com que todos lidam nesta fase das suas vidas. Este será uma das possibilidades e dos contributos do ensino através das artes.

Referências

- Barragán, (2005). Educación artística, perspectivas críticas y práctica educativa. In Marín. R (coord.) *Investigación en Educación Artística*. Granada: Universidade de Granada. pp.43-79.
- Branco, R. S. S. (2016). A instalação Museológica Virtual e o seu contributo na construção da Identidade do Adolescente. Dissertação de Mestrado. Vol.1. Orientadora: Professora Doutora Inês Maria Andrade Marques. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. Lisboa
- DeNora, T. (2006). Music and self-identity. In A. Bennett (ed.), B. Shank & J. Toynbee. *The Popular Music Studies Reader*. Londres: Routledge. Pp. 141-147.
- Eisner, E.(2011). El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia. Barcelona: Paidós.
- Fowler, C. (1966). *Strong arts, strong schools*. Oxford:Oxford university Press.
- Hernández, F. (2005). De que hablamos cuando hablamos de cultura visual? [versão eletrónica] *Revista Educação e Realidade*. V. 30, nº2 Julho/Dezembro. Pp. 9-34. Acedido em 8 de Setembro de 2016 em: <http://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/12413>.
- Mesquita, R. & Duarte, F. (1997). *Psicologia geral e Aplicada*. 12º ano. Lisboa: Plátano.