



MUSEU VIRTUAL: GOOGLE CULTURAL INSTITUTE E GOOGLE ART PROJECT

VIRTUAL MUSEUM: GOOGLE CULTURAL INSTITUTE AND GOOGLE ART PROJECT

Elias do Nascimento Melo Filho – Universidade de Brasília – eliasmelo@globomail.com

Resumo:

O Google Cultural Institute e o Google Art Project são projetos de mídia interativa que disponibiliza o acesso a diversos museus espalhados pelo mundo todo, com disposição de diversas tecnologias integradas ao sistema a oferece diversas possibilidades de Educação Interativa e facilidade de aprendizado sobre obras artísticas e históricas. Muitas das obras de arte são inseridas no banco de dados do sistema pelos próprios usuários e possui recursos desde visitas integradas até curadoria on-line e em tempo real para um grupo de pessoas em chat on-line. O objetivo desse trabalho é apresentar as tecnologias do Google Cultural Institute e comentar sobre suas formas de acesso e disponibilidade. Como metodologia foi utilizado o relato de experiência com as plataformas para smartphone e Web do aplicativo. Além de ser uma plataforma considerada Open Source (com código aberto para o público), o Google Cultural Institute faz parte de uma série de integração educacional com disciplinas de algumas universidades do Mundo, incluindo também duas universidades localizadas no Brasil. Esse tipo de mídia interativa facilita a Educação Coletiva e o aprendizado com diversos tipos de opiniões diferentes e de pessoas de áreas diversas.

Palavras-chave: Google Cultural Institute; Mídias Interativas; Ensino Coletivo.

Abstract:

The Google Cultural Institute and Art Project are interactive media projects that provides access to various museums around the world all with provision of various technologies integrated into the system offers several possibilities for Interactive Education and ease of learning about artistic works and historical. Many of the works of art are entered into the system database by the users and has features from integrated visits to online curation and in real time to a group of people in online chat. The aim of this paper is to present the Google Cultural Institute technologies and comment on their forms of access and availability. The methodology we used the experience report with platforms for smartphone and Web application. Besides being a considered Open Source platform (open source to the public), the Google Cultural Institute is part of a series of educational integration courses from some universities in the world, including also two universities located in Brazil. This type of iterative media facilitates Collective Education and learning with a variety of different opinions and people from different areas.

Keywords: Google Cultural Institute; Interactive Media; Collective education.





1. Introdução

Os museus podem ser considerados um grande repositório de expressão artística e histórica, contribuindo fortemente com a memória da humanidade e com o incentivo à educação e cultura, através da conservação das obras e realização de eventos expositivos. Por relatar a história em diferentes temáticas, o museu pode ser considerado um instrumento de estudo em diversas modalidades de educação, sendo essa uma das premissas que justifique sua grande importância na educação e cultura. Portanto, pode-se concluir que os museus têm significativa participação no processo educativo e firmamento na formação de cidadãos, conforme artigos dos autores: Bianconi e Vieira (2007); Berry, Sheard e Quartly (2011) e Sarah, Prihatmanto e Rusmin (2012).

O Google Art Project é um projeto mantido/hospedado em um site pelo Google em colaboração com diversos museus espalhados por diversos países. Utilizando tecnologia do *Street View* (tecnologia em que o usuário pode visitar lugares do Mundo inteiro com a Tecnologia de Imagens pré-armazenadas), o site oferece visitas virtuais gratuitas a algumas das maiores galerias de arte do mundo. Ao visitar essas galerias, é possível também visualizar imagens em alta resolução de obras selecionadas de cada museu. Essas altas resoluções são usadas à tecnologia intitulada como *Giga pixel*, ou seja, o pixel (byte, ou informação binária de uma imagem) é multiplicado em 1000 vezes de ampliação (YOSHITAKE, 2014).

O serviço do Google Art Project entrou no ar em primeiro de fevereiro de 2011, com os acervos dos museus (NEWTON, 2012): Alte Nationalgalerie e Gemäldegalerie, em Berlim; Freer Gallery of Art, Washington; The Frick Collection, The Metropolitan Museum of Art e MoMA, Nova York; Uffizi, em Florença; National Gallery e Tate Britain, em Londres; Museu Reina Sofia e Museu Thyssen, em Madri; Palácio de Versalhes, na França; Museu Kampa, em Praga; Museu Van Gogh e Rijksmuseum, em Amsterdã; Museu Estatal Hermitage, em São Petersburgo; Galeria Estatal Tretyakov, em Moscou. Oliveira (2013) reporta estudos e iniciativas mundiais de parcerias entre escolas e museus.

De acordo com informações do site hospedado pelo Google, sua aproximação junto às instituições não seguiu qualquer direção de curadoria (inspeção e selo de qualidade da obra, e até mesmo sua conservação), e cada museu pode escolher o número de galerias, obras de arte e informações que pretendem disponibilizar. Por questões de direitos autorais, algumas das obras capturadas com o *Street View* precisaram ser censuradas. Em três de abril de 2012 foi lançada a segunda fase do projeto, com o número de acervos digitalizados passando de 17 para 151. Atualmente, o acervo de obras de arte chega mais de quatro milhões de obras de arte. No Brasil, só tem dois lugares cadastrados no Google Art Project, ambos em Minas Gerais: As cidades de Ouro Preto e Diamantina.

Já o Google Cultural Institute (Instituto Google Cultural) é uma iniciativa revelada pelo Google após 2011 com o lançamento do Google Art Project. O Google Cultural Institute foi lançado em 2011, colocando 42 novas exposições on-line em 10 de outubro de 2012. É bem interessante esforço todo material cultural disponível e acessível a todos a fim de preservar digitalmente para educar e inspirar as gerações futuras.

Em junho de 2013, o Google Cultural Institute incluiu mais de seis milhões de itens, como fotografias, vídeos e documentos etc. O Google Cultural Institute tem parceria com





várias instituições para fazer exposições e conteúdo de arquivo disponível on-line, inclusive disponibilizando um acesso também com aplicativo móvel (para celulares e *smartphones*) desses museus patrocinadores. O primeiro projeto notável a ser colocado no ar no site era um arquivo pesquisável e on-line com uma série de projeções digitais, em parceria com o Centro de Memória a Nelson Mandela, o que permitiu que as pessoas acessassem a arquivos e documentos de Nelson Mandela, como diários pessoais e esboços inéditos de seus.

O Google Cultural Institute inclui atualmente o Projeto Google Art Project, que apresenta imagens de alta resolução de obras de arte de museus em mais de 40 países; contando como exemplo o Projeto Maravilhas do Mundo, com apresentações de diversas recriações tridimensionais de sítios considerados como patrimônio da Humanidade; e exposições de arquivamento, muitos em parceria com museus ao redor do mundo.

Ao visitar um museu, o visitante pode entender fatos históricos e relacioná-los com a atualidade, desenvolvendo experiências significativas, caracterizadas como ensino-aprendizagem informal. Porém, a carga informacional que pode ser apresentada ao visitante do museu virtual pode causar problemas na atenção e entendimento do real objeto foco da visita. Marty & Twidale (2004) relatam que, normalmente, os museus virtuais apresentam uma excessiva quantidade de informações ou apresentam interfaces com usuário que chama mais atenção do que o objeto de estudo, o que faz com que o usuário acabe se desviando de seu real objetivo. Considerando as deficiências apontadas pelos trabalhos anteriores, analisou-se os sites de três grandes museus conhecidos mundialmente: museu do Louvre, The Virtual Egyptian Museum e British Museum, com o propósito de identificar aspectos de interface e interação multimodal. Observou-se se os mesmos tinham i. interface diferenciada para dispositivos móveis, podendo ser via browser ou aplicativos e canais de interação diferenciados (voz, gesto ou movimento).

2. Ferramentas e visitas do google cultural institute

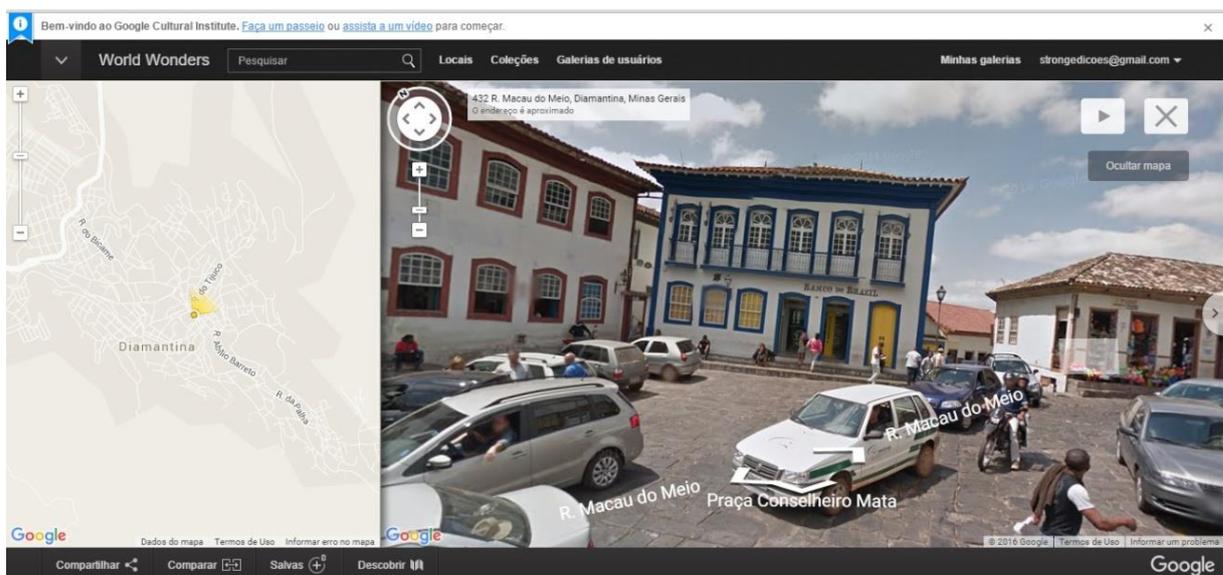


Imagem 1. Visita online ao Banco do Brasil na cidade de Diamantina-MG.





Para um melhor acesso e disponibilidade de todos os conteúdos você deve ter uma conta válida do Gmail. Após realização do *Login*, logo no primeiro acesso você tem no início da página no navegador uma mensagem de Boas-Vindas com algumas instruções sobre os recursos do Google Cultural Institute. Detalhe: Se o idioma não estiver em Português, você pode fazer a alteração de idioma nas ferramentas no final da página.

Irei abordar agora, sobre as ferramentas gerais, para depois haver um entendimento bem claro sobre os outros recursos no interior da Plataforma do Google Cultural Institute:

Menus¹ de baixo

Compartilhar: Ferramenta para você compartilhar uma pesquisa que esteja fazendo, seja em qualquer mídia que esteja visualizando;

Comparar: Essa ferramenta, você pode comparar duas obras de arte. Detalhe: Essa ferramenta só funciona quando você salva/seleciona duas obras de arte semelhante, por exemplo: um mesmo tipo de imagem, portanto uma obra é uma pintura e a outra é uma escultura;

Salvar: Salva sua obra de arte, ou qualquer mídia, por exemplo, um vídeo para poder ver depois ou mover para sua galeria;

Descobrir: É bem interessante esse recurso. Caso você esteja perdido, em qualquer obra que esteja visualizando, quando você seleciona Descobrir, você tem acesso a qual Museu ou lugar no Mapa pertence a obra que está visualizando.

Menus de Cima

Pesquisar: Realiza pesquisa, em tipos diferentes de busca: Pessoa, tipo de obra, País, Tipo de Museu etc;

Locais: Apresenta uma série de Locais. No início (no primeiro acesso), esses locais são mostrados de acordo com maior número de acessos entre os usuários;

Coleções: São artefatos de arte de pessoas que querem mostrar algo, que não é vinculado com nenhum tipo de Museu ou Instituição;

Galerias de Usuários: São galerias criadas por outros usuários, no qual você pode pesquisar por tema, ou pelo nome do usuário (isso é muito útil em sala de aula);

Minhas Galerias: Mostra galerias criadas por você, no qual você pode configurar se ela é pública, para todos visualizarem, ou privada, para certas pessoas terem acesso. Mas, você só pode colocar obras que estão disponíveis na Plataforma. Essa ferramenta é interessante para se trabalhar com estudantes, caso seja professor.

No capítulo seguinte, apresento sobre os três projetos hoje existentes na Plataforma do Google Cultural Institute: Art Project, Momentos Históricos e World Wonders (Não é traduzido pelo Google em Português, mesmo a língua estando no Português).

2.1 Art project

O Google Art Project, apresentado no primeiro capítulo (que antes era um projeto separado), atualmente faz parte íntegra da Plataforma do Google Cultural Institute. A

¹ Esses Menus são as partes em cor Cinza na página do Google Cultural Institute.



imagem abaixo mostra a primeira página quando você seleciona o Art Project. Infelizmente, o Google não traduz grande parte das descrições das obras e o conteúdo de algumas páginas. Isso deve ser pela questão dos Direitos Autorais da obra, ou do Museu.



Imagem 2. Primeiro acesso ao Projeto Art Project.

Há também a adição de uma nova aba com esse projeto, essa é a aba **Artistas**, que no qual, facilita ainda mais sua busca, selecionando um artista específico, contando diversos tipos de obras de arte, desde pintura até livros antigos.

No Primeiro acesso, é apresentado ao usuário, temas que são mais acessados por outros usuários, como o apresentado na imagem acima, que se refere a um primeiro acesso por exemplo. A qualidade de algumas imagens é tão grande, que é possível perceber os tipos de pinceladas usadas na obra e a textura da tinta. Como exemplo disso irei apresentar na imagem abaixo uma obra bem interessante, especificamente uma pintura que contém a apresentação de muitos detalhes possíveis.

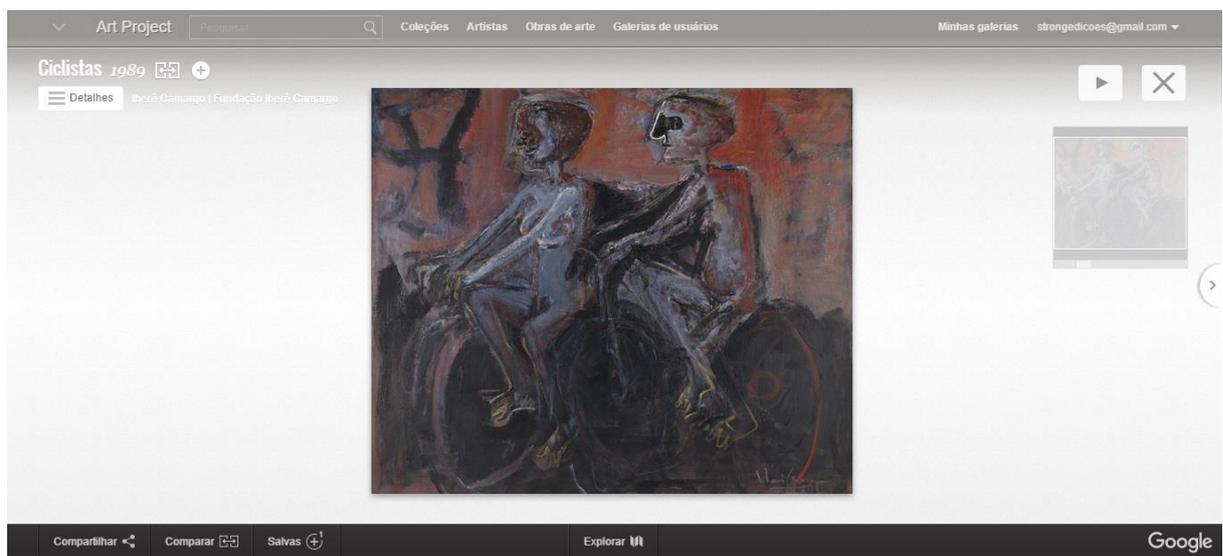




Imagem 3. Quadro *Ciclistas*, de Iberê Camargo.

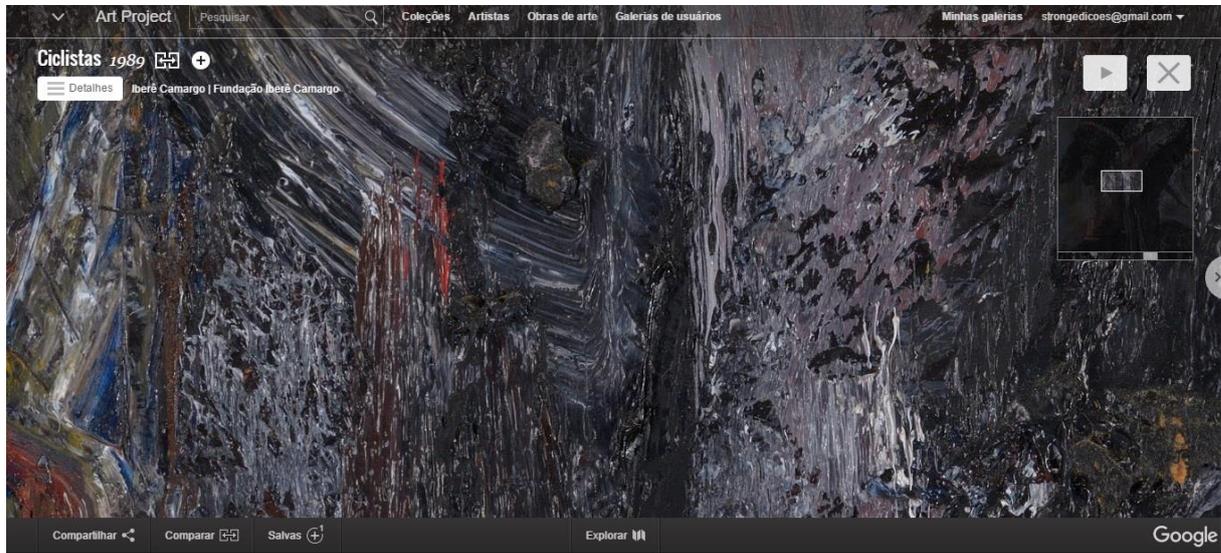


Imagem 4. Detalhe de Zoom no Quadro *Ciclistas*, de Iberê Camargo.

O nível de busca do Google nesse sentido é muito alto, pois o sistema compara obras de arte, pelo tipo de técnica utilizada na obra, e do elemento existente na mesma. Por exemplo, nessa obra que contém *Ciclistas*, o Google vai me apontar logo abaixo várias opções de obras similares que contém bicicletas ou ciclistas.

2.2 Momentos históricos

Esse é um projeto do Google Cultural Institute, que apresenta diversos tipos de materiais de diversos Momentos Históricos da Humanidade. O interessante, é que parte dessas seleções existentes são criadas/editadas por usuários comuns da Plataforma, e qualquer um tem acesso e poder de edição, portanto esse processo passa por uma avaliação interna do Google. Na imagem abaixo apresento o primeiro acesso da página do Projeto Momentos Históricos, no qual pode ver como o primeiro (no caso, mais acessado) os Movimentos Sociais Cívicos (Fotografias desses momentos).

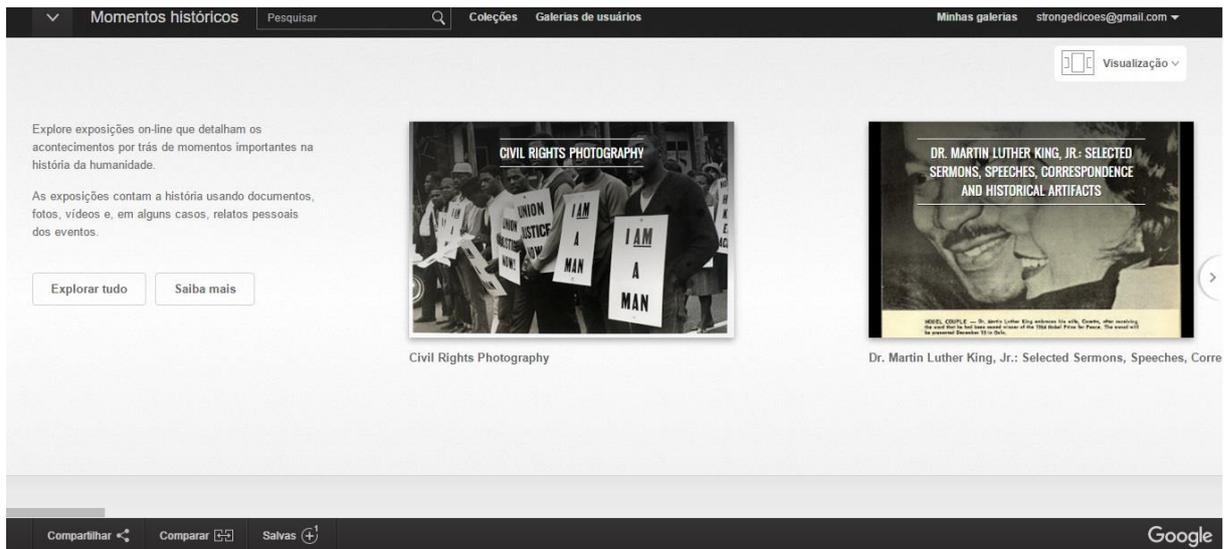


Imagem 5. Primeiro acesso da página do projeto Momentos Históricos.

Esse projeto, ao ser acessado pela primeira vez adiciona uma área de seleção intitulada **Explorar**, na qual você tem acesso a uma espécie de busca detalhada por Linha do Tempo, Pessoas, Lugar, período da história etc, para iniciar sua pesquisa, pesquisando até mesmo qual mídia você deseja buscar. Na imagem abaixo apresento uma imagem depois de ter clicado na seleção intitulada **Explorar**. Como podemos visualizar na imagem, o acervo geral de Momentos Históricos até a data deste trabalho é de 846 momentos.

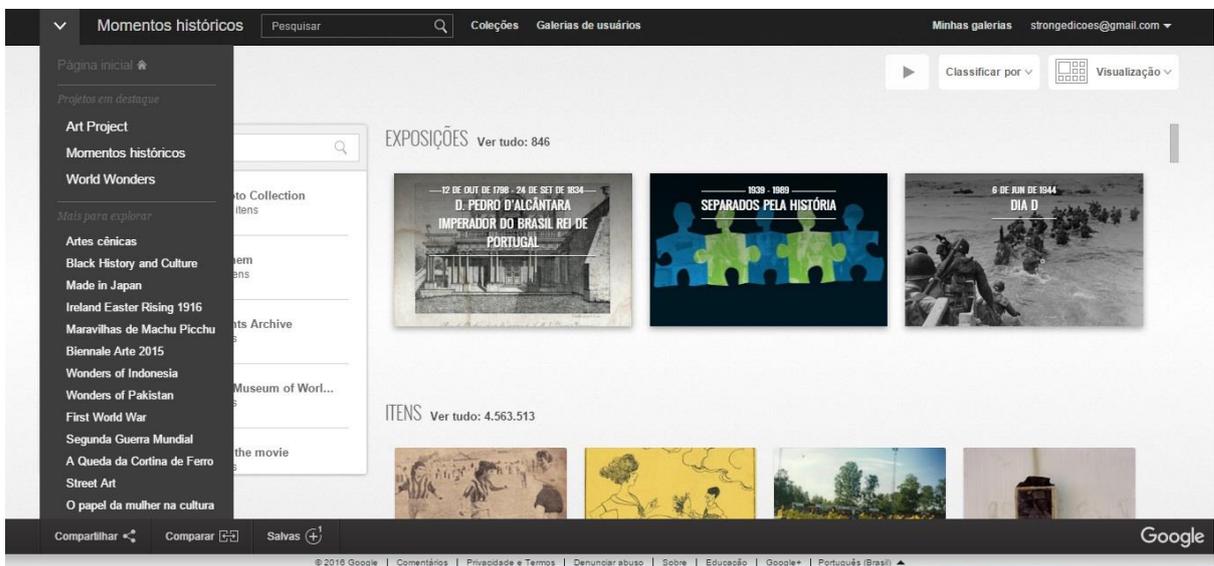


Imagem 6. Página depois de acionado o comando intitulado **Explorar**.

2.3 World wonders

Esse projeto é bem semelhante com o apresentado anteriormente, portanto há diversas outras funcionalidades. No caso, o comando intitulado **Explorar** tem a mesma



função. Uma das novas funcionalidades é a abertura de um mapa do mundo (ou Mapa Mundi), que nesse caso irei realizar uma espécie de legenda para explicar um pouco sobre os itens existentes nesse mapa:

Pontos Azuis: Esses pontos indicam os locais que possuem algum conteúdo pelo *Street View* cadastrado;

Seta Vermelha: Esse é o local que você está no momento, portanto com alguma aglomeração de vários itens;

Sinais +/-: Ferramenta de *Zoom* de imagem, ou de região no mapa;

Ponto Amarelo: Esse é o local que você se encontra pela ferramenta do *Street View*, que serve como uma espécie de guia em sua movimentação, que é realizada por cliques;

Campo de Visão em Amarelo: É mostrado depois do ponto amarelo, que apresenta no mapa, o seu campo de visão que está sendo descrito na imagem que está sendo visualizada de acordo com o local em que está situado.

Na imagem abaixo, é possível visualizar grande parte dos itens apresentados e parte dos pontos de suas funcionalidades.

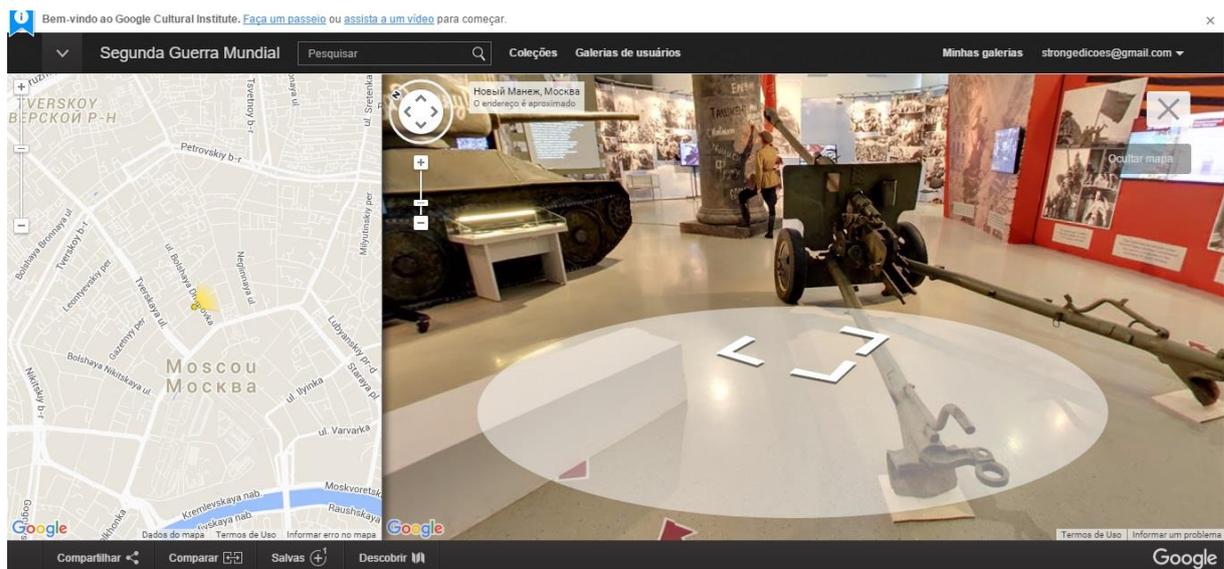


Imagem 7. Visita on-line do Museu de artigos militares de Moscou na Rússia.

Nesse caso (na imagem anterior), foi apresentado um Museu que não está totalmente cadastrado na Plataforma do Google Cultural Institute, pois não é possível movimentar por todo museu. Mas uma vez, pode ser por conta de direitos autorais. Portanto, há Museus devidamente cadastrados por completo, e nesse caso é instituída uma nova funcionalidade: Uma planta baixa em 2D (duas dimensões) do Museu, no qual você tem uma interação completa do ambiente. Esse é o caso do Museu Nacional de Arqueologia da Cidade de Ferrara na Itália. Detalhes esses podem ser conferidos nas imagens abaixo.



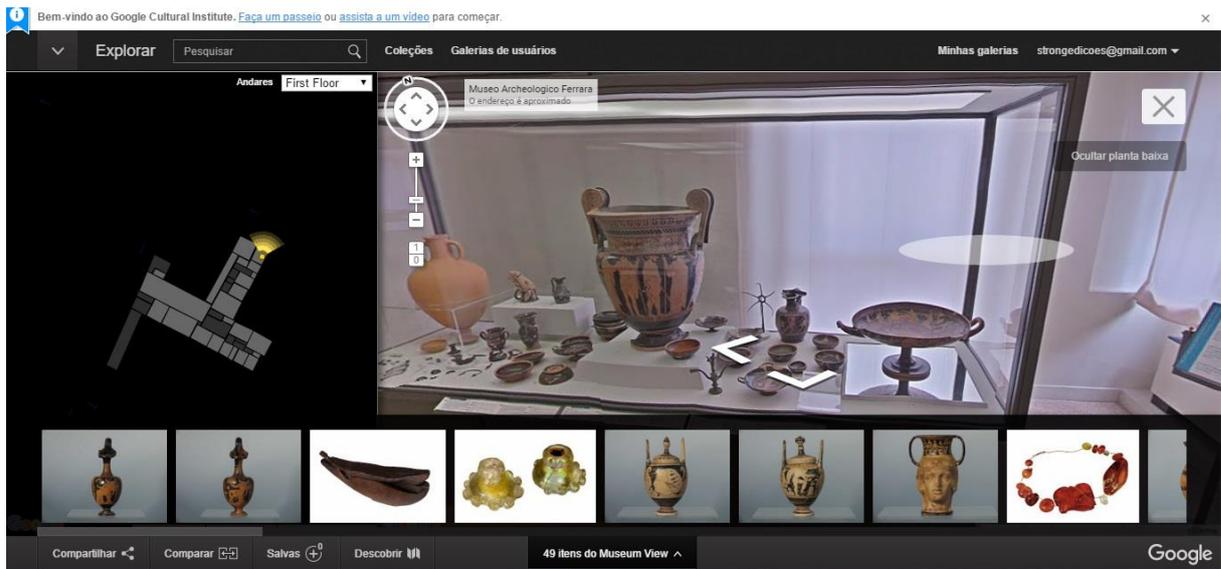


Imagem 8. Museu Nacional de Arqueologia da Cidade de Ferrara na Itália (Primeiro Andar).

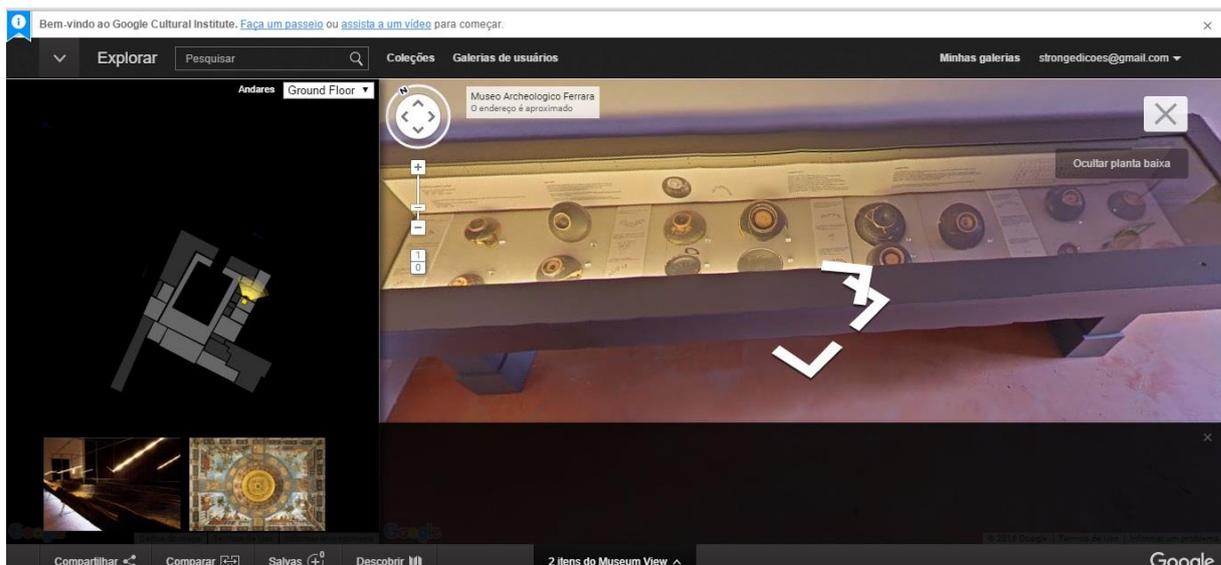


Imagem 9. Museu Nacional de Arqueologia da Cidade de Ferrara na Itália (Térreo do Museu).

No caso específico desse Museu, o Museu possui dois pisos, configurados em Térreo e o Primeiro andar, no qual podem ser diferenciados pela planta baixa descritas nas imagens acima. A movimentação ocorre normalmente com a mesma sensação de você estar dentro do Museu, podendo ver as obras com uma qualidade extrema de detalhes, e ainda com informações sobre a obra de arte, como sua descrição de técnica utilizada e o ano de sua criação. Esse detalhe pode ser conferido na imagem abaixo, que descreve um Zoom em alta escala de um Vaso, existente nesse mesmo Museu apresentado.



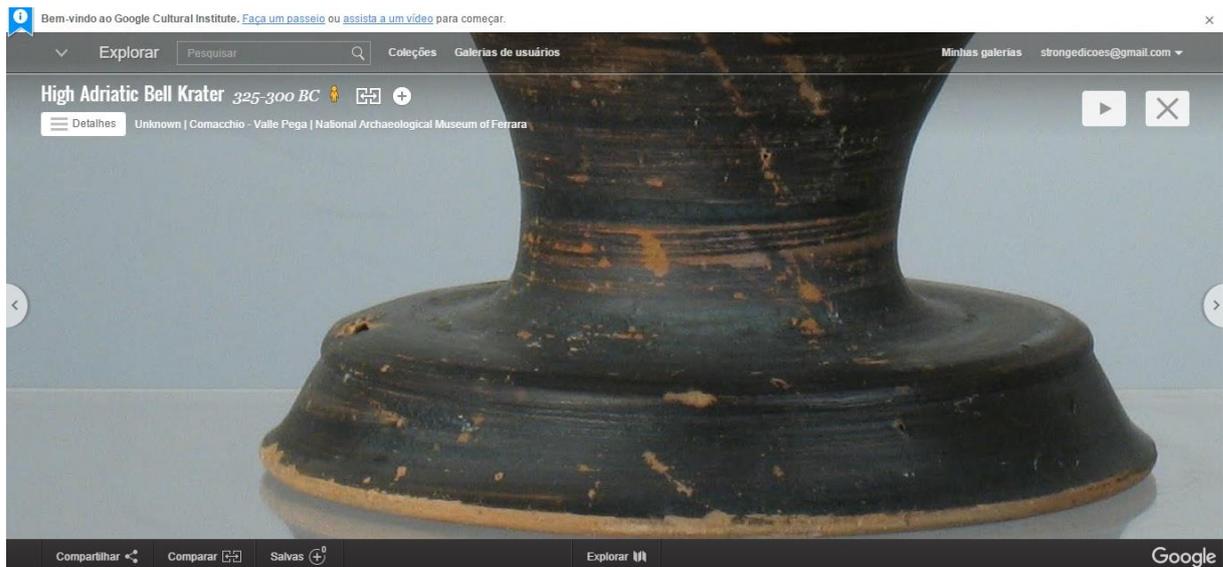


Imagem 10. Um vaso encontrado no Museu Nacional de Arqueologia da Cidade de Ferrara na Itália, com a ampliação de Zoom em grande detalhe.

Além dessas ferramentas, é também ativado em alguns momentos o comando intitulado **Descobrir**. Esse comando é como uma espécie de um Guia Turístico, ou um Curador, que te apresenta dicas de fotos, vídeos e obras, de algum lugar no qual esteja visitando.

3. Exemplo de Museus em Harvard e relação de ensino formal e informal

Vivemos em uma sociedade que, devido ao acelerado desenvolvimento tecnológico, convive com diferentes linguagens como possibilidades de aprendizagem, de ampliação de conhecimentos, de diferentes olhares sobre a realidade presente e do passado. Neste cenário, as formas de transmissão da história, dos saberes acumulados pela humanidade não mais se limitam ao livro didático ou à sala de aula. Assim, a escola não se configura mais como campo único privilegiado de construção de saberes e de conhecimento da memória e cultura deixadas pelos antepassados. Sua função vem sendo dividida com outros agentes e instituições que, de maneira não formal e informal, contemplam saberes e heranças culturais deixadas ao longo da história pelos diversos povos edificadores da trama histórica.

Os Museus de Harvard compreendendo diversas obras de arte anunciou no final do ano de 2015 a aquisição e interação com a plataforma do Instituto Cultural Google, juntando mais de 800 coleções de museus de arte, locais históricos, arquivos e outros tipos de instituições ao redor do mundo. Os Museus de arte de Harvard têm contribuído com cerca 1.061 imagens de alta resolução de obras de arte para o Instituto na sequência da abertura com novas instalações dos museus desde novembro de 2015. Esta contribuição permite aos usuários explorar exemplos de pinturas, esculturas, desenhos, gravuras, fotografias, moedas, artes decorativas e outros objetos nas coleções Museus de arte de Harvard. Os 1.061 objetos contribuíram para Art Project do Instituto Cultural representando muitas áreas de coleções





completas dos museus, incluindo obras de todo o segundo milênio a.C até o século XX, a partir das Américas, Europa, África do Norte, o Mediterrâneo e Ásia.

Enquanto os museus fizeram suas coleções disponíveis para mais de 10 anos no seu próprio site, incluindo imagens e informações em profundidade sobre os objetos, a contribuição para a plataforma do Google permite a interligação com coleções de outras instituições, possibilitando maior acesso global e descoberta. Além disso, visualizador de megapixel do Google suporta imagens de alta resolução que pode ser visto em grande detalhe, tornando a ferramenta um meio poderoso de perto olhar semelhante ao que é incentivada pela própria base de dados coleções on-line dos museus. Como uma instituição profundamente envolvida com o avanço do conhecimento sobre, e apreciação da arte, os museus de arte de Harvard tem sua junção com o Google Cultural Institute, permitindo maior acessibilidade às nossas coleções e apoiar o ensino e a aprendizagem em diversos campos de investigação em todas as disciplinas artísticas e históricas. Os visitantes do Instituto Cultural Google podem procurar objetos de várias maneiras, como por instituição, nome do artista, título da obra, médio, localização geográfica, ou data de criação.

As relações dos museus com as modalidades de ensino formal e informal são diferenciadas, todavia, não menos importante uma do que outra, uma vez que ambas têm a preocupação com a construção de saberes (NIELSEN, 2000). O museu, enquanto instituição que promove a educação informal, é capaz de colaborar no sentido de potencializar ainda mais os processos formais de ensino e aprendizagem, construindo parcerias com as instituições formais e informais de educação.

Os museus podem ser concebidos como campo de educação informal na medida em que sensibilizam com o meio; desencadeiam interesses por temas pontuais e oferecem uma possibilidade de exploração pessoal sem um compromisso forte (LIBEDINSKY, 1997). Deste modo, museus podem ser pensados como um ambiente propício para a aprendizagem, pois podem desenvolver propostas de cunho educativo muito qualificadas e instigantes para os seus usuários, além das atividades de lazer por não cobrar dos seus espectadores nenhum documento escrito sobre o conteúdo ali exposto.

O sistema Google+ e vídeo *hangouts* estão integrados no site, dando aos espectadores a oportunidade para convidar amigos para ver e discutir os seus trabalhos favoritos em um chat de vídeo ou seguir uma visita guiada de um especialista para ganhar uma apreciação de um determinado tópico ou coleção de arte, com em uma espécie de curadoria. O recurso **Minhas Galerias** permite aos usuários salvar visualizações específicas de qualquer item e construir a sua própria galeria personalizada. Comentários podem ser adicionados a cada pintura, e toda a galeria pode então ser compartilhado com amigos e familiares. É uma ferramenta ideal para estudantes ou grupos para trabalhar em projetos colaborativos ou coleções. Além disso, um recurso chamado **Compare** permite que os usuários de examinar duas obras, ou duas porções de um único trabalho, lado-a-lado para considerar como estilo de um artista evoluiu ao longo do tempo, ligue tendências através das culturas, ou mergulhar profundamente em duas partes da mesma obra.

O alcance da plataforma complementa a missão educativa dos museus e, em última análise, ajuda a aumentar fortemente o acesso a informação digital sobre obras de arte originais, tanto através do plano e através acaso. Até o momento (2015), mais de 170.000 obras de arte a partir de mais de 800 parceiros e 60 países estão agora disponível no Instituto Cultural Google. Os Museus de arte Harvard juntaram-se com outras 34 instituições





para o lançamento em 30 de junho, somando mais de 90.000 novos ativos digitais para a plataforma. O Instituto Cultural Google é dedicado a criar tecnologia que ajuda a comunidade cultural para trazer sua arte, arquivos, locais de patrimônio, e outros materiais online. O objetivo é aumentar o alcance e volume de material a partir do mundo cultural que está disponível para pessoas que exploram on-line e em fazer assim, democratizar o acesso a ela e preservá-lo para as gerações futuras. Sobre os museus de arte de Harvard Museus de arte de Harvard, entre instituições de arte mais importantes do mundo, compreendem três museus: o *Fogg*, *Busch-Reisinger*, e *Arthur M. Museum Sackler* e quatro centros de pesquisa: o Centro *Strauss* de Estudos de Conservação e técnico, o centro para o Estudo Técnico de Arte moderna, os Museus de Arte de Harvard que estão disponíveis em forma de Arquivos, e a exploração arqueológica de *Sardes*.

O Museu *Fogg* inclui arte ocidental desde a Idade Média até o presente; o Museu *Busch-Reisinger*, único entre os museus da América do Norte, é dedicado ao estudo de todos os modos e períodos de arte do centro e do norte da Europa, com ênfase em países de língua alemã; e o *Arthur M. Sackler Museum* está focado na arte indiana asiática, antiga e islâmico e posterior. Juntas, as coleções incluem cerca de 250.000 objetos em todas as mídias. Os Museus de arte de Harvard são distinguidos pela variedade e profundidade de suas coleções, as suas exposições inovadoras, e a pesquisa original do seu pessoal. Integral à Universidade de Harvard e da comunidade em geral, os museus e centros de pesquisa servem como recursos para estudantes, acadêmicos e ao público. Por mais de um século eles têm sido considerados como uma proposta primordial na formação da nação para profissionais de museus e são famosos por seu papel seminal no desenvolvimento da disciplina de história da arte nos Estados Unidos. A recente reforma e ampliação dos Museus de Arte em Harvard "baseia-se nos legados dos três museus e une suas coleções notáveis sob o mesmo teto pela primeira vez. No design responsivo de Renzo Piano Edifício Oficina preservada instalação de marco de 1927 do Museu *Fogg*, ao transformar o espaço para acomodar as necessidades do século 21.

Na sequência de um projeto de construção de seis anos, os museus apresentam agora (dados de final de 2015) 40 por cento mais espaço da galeria, uma expandida *Art Center Study*, laboratórios de conservação e salas de aula, e um novo telhado de vidro impressionante que une arquitetura histórica e contemporânea da instalação. A construção da nova Harvard Museus de arte é a mais funcional, acessível, espaçoso e, sobretudo, mais transparente. Os três museus constituintes mantêm suas identidades distintas nesta nova instalação, mas a sua grande proximidade oferece oportunidades excitantes para experimentar obras de arte em um contexto mais amplo.

Recentemente o Curador oficial do Instituto Cultural Google/British Music Coleção som e música têm um novo plano de desenvolvimento em vigor para a coleção da música britânica concebido para abrir o arquivo para se tornar uma ferramenta do século XXI para artistas e público a descobrir a história contemporânea da música Britânica. Estes são tempos excitantes para a coleção de todas as músicas e histórias para um público mais amplo. Em fevereiro de 2016 o Google Cultural Institute anunciou oficialmente à procura de um curador para esse tipo de exposição on-line no Instituto Cultural Google. A exposição será sobre um tema de Disponibilidade de Músicas, e está programado para ir ao ar em torno do mês de outubro de 2016. Compositores convidados na coleção incluem nomes como *George Butterworth*, *Ivor Gurney* e *Ralph Vaughan Williams*, mas há muitas mais





ligações a serem feitas e o Google Cultural Institute tem muito interesse em uma abordagem criativa para o tema que poderia incorporar mais compositores na coleção de simplesmente aqueles com uma conexão direta com esse novo sistema. O Google Cultural Institute aceita todo ano diferentes propostas de interesse de compositores em qualquer fase em sua carreira por esta oportunidade, e uma vez por ano ocorre o evento na mesma plataforma para todo público. Confiança em trabalhar com mídia digital, incluindo com fotografias e a internet é essencial. Google está sempre à disposição para responder a quaisquer questões técnicas em todo o processo, como é som e música.

Em relação a coleção de música britânica é um recurso extraordinário que consiste de mais de 30.000 partituras e gravações de compositores britânicos do século XX e XXI com base na Universidade de *Huddersfield* e tornando acessível em todo o mundo através de um novo arquivo online². Formulários off-line da Biblioteca da Universidade de Huddersfield são capazes de responder a perguntas sobre os materiais físicos na coleção via e-mail, telefone ou pessoalmente o apoio financeiro para os participantes das Edições.

4. Considerações Finais

Museus virtuais e interativos vem de encontro a esta proposta na medida que é pensado e construído com esta intencionalidade, pois colocaria o universo das artes a disposição do aluno pesquisador, de forma que ele se movimente por este espaço, navegue pelas obras utilizando os periféricos de interface e tire delas informações relevantes para a sua construção de conceitos, em oposição ao que seria possível em museus físicos. A interação com o material disponibilizado em um museu virtual possibilita uma forma inusitada da prática da leitura - o "monstro" da sala de aulas formal, para alguns. Por outro lado, o aluno dá um retorno irreverente ao ar grave e sério que caberia a uma visita a espaços tão formais como são os museus estáticos. Do ponto de vista da socialização da memória, há que se buscar juntamente com o educando a formação de conceitos como a relação entre arte e memória, História, linguagem multimídia e espaços virtuais para que essa possibilidade de aprender e apreender não se perca ao se desligar o computador ou desconectar-se da Internet.

Visto a interação entre o usuário (estudante/professor) e o Google Cultural Institute, o Google possui uma página³, no qual apresenta a quem tiver curiosidade de como é registrado as obras no interior dos Museus e o processo "Legal" para tal fim. Na imagem abaixo contém parte da página do Google Cultural Institute, que possui os temas: Curiosidades Culturais, Instruções de Registro e Laboratório de Registro, no qual você pode entender um pouco mais como é realizado esse processo. Esse tema pode gerar até mesmo uma aula específica em sala de aula, despertando ainda o processo criativo de seus estudantes.

A parte disso, é que alguma parte desse site não tem tradução para o Português, portanto é possível utilizar a ferramenta do Google Tradutor pelo Navegador que estiver

² Link de acesso: <https://thecollection.soundandmusic.org/>.

³ Link de acesso: <https://www.google.com/intl/pt-BR/culturalinstitute/about/>.





utilizando no acesso. Nesse caso, é aconselhável o uso do Navegador *Google Chrome*, para uma melhor experiência de tradução.

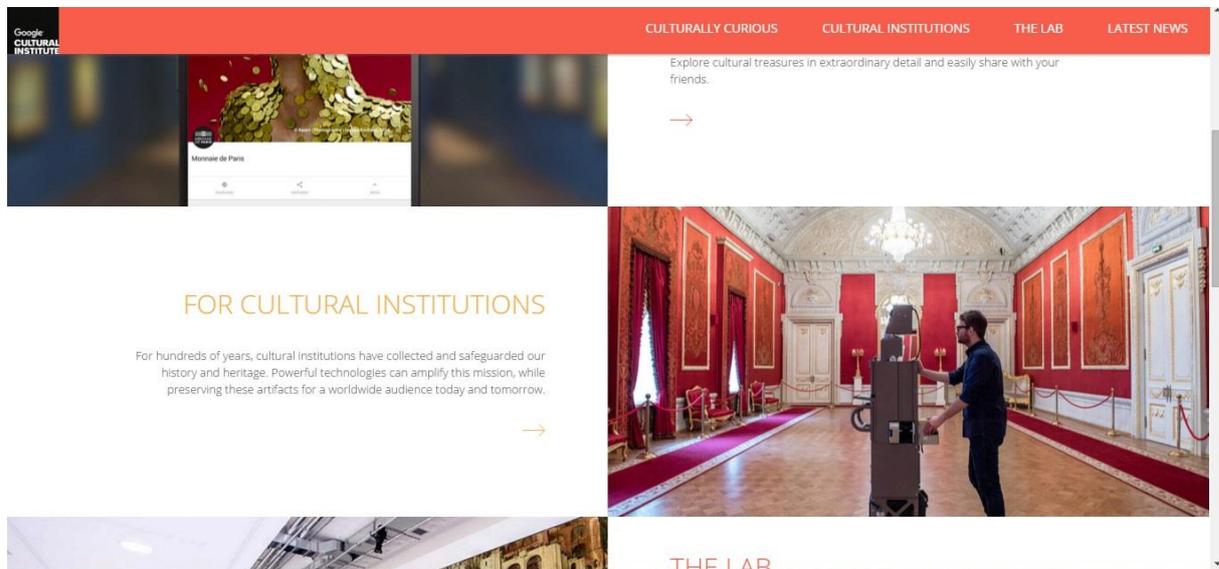


Imagem 11. Parte da página que explica o desenvolvimento do Google Cultural Institute.

5. Referências

BERRY, G.; SHEARD, J.; QUARTLY, M. (2011) **A Virtual Museum of Computing History: an educational resource bringing the relationship between people and computers to life.** Proceeding of 13th Australasian Computer Education.Conference, Australia.

BIANCONI, M.L.; VIEIRA, V. A. (2007) **Importância do Museu Nacional da UFRJ para o Ensino Não-Formal de Ciências.** Revista Ciências & Cognição, Vol. 1, pp. 21-36.

GOOGLE CULTURAL INSTITUTE. "**Frequently Asked Questions**". Acesso disponível em: <https://www.google.com/intl/pt-BR/culturalinstitute/about/>. Acesso realizado em: 10 de jan. De 2016.

LIBEDIDINSKY, Marta. **Os museus e as Escolas: Da visita Turística à Visita de Descoberta.** In: LITWIN, Edith (org.) et al. Tecnologia educacional: política, histórias e propostas. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

MARTY, P.; Twidale, M. (2004) **Lost in gallery space: a conceptual framework for analyzing the usability flaws of museum web sites.** First Monday, Vol. 9, N. 9.

NEWTON, Casey. "**Google Cultural Institute brings dozens of new exhibits online**". CNET. October 10, 2012. Acesso disponível em: <https://www.google.com/culturalinstitute/home>.

NIELSEN, J. **Projetando websites. Designing Web Usability.** Trad. Ana Gibson. Rio de Janeiro: Elsevier, 2000.





OLIVEIRA, Ge. (2013) **O museu como um instrumento de reflexão social**, MÍDIAS, Vol. 2, 2013.

SARAH, L.L.; PRIHATMANTO, A.S.; RUSMIN, P.H. (2012) **The design and implementation discovery learning method on virtual museum of Indonesia: A case study museum of geology for rock materials**. Proceedings of 2012 International Conference on Digital Object, pp. 1 – 5.

YOSHITAKE, Mark. "**Bringing history to life**". Google Official Blog. Google. Retrieve, 19 October 2014.

