

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERUNIDADES EM  
MUSEOLOGIA

Felipe Rocha

Conectando histórias: processos museológicos participativos no  
ambiente virtual

São Paulo  
2023

Felipe Rocha

Conectando histórias: processos museológicos participativos no  
ambiente virtual

Dissertação apresentada ao Programa de  
Pós-Graduação Interunidades em  
Museologia da Universidade de São Paulo  
para obtenção do título de Mestre em  
Museologia.

Área de Concentração: Museologia

Orientador(a): Prof. (a) Dr.(a) Maria Isabel  
Pinto Ferreira Landim



---

Linha de Pesquisa: História dos processos  
museológicos, coleções e acervos.

Versão corrigida

São Paulo  
2023

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Ficha catalográfica elaborada pelo Serviço de Biblioteca e Documentação, MAE/USP,  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Rocha, Felipe

Conectando histórias: processos museológicos  
participativos no ambiente virtual / Felipe Rocha;  
orientadora Profa. Dra. Maria Isabel Pinto Ferreira  
Landim. -- São Paulo, 2023.

165 p.

Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação  
Interunidades em Museologia) -- Museu de  
Arqueologia e Etnologia, Universidade de São Paulo,  
2023.

1. museus virtuais. 2. cibermuseologia. 3.  
histórias de vida. 4. memória. I. Landim, Profa. Dra.  
Maria Isabel Pinto Ferreira, orient. II. Título.

Bibliotecária responsável:  
Monica da Silva Amaral - CRB-8/7681

Nome: ROCHA, Felipe

Título: Conectando histórias: processos museológicos participativos no ambiente virtual

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interunidades em Museologia da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Museologia.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. (a) Dr.(a). \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_

Prof. (a) Dr.(a). \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_

Prof. (a) Dr.(a). \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_

Não somos nada sem um passado.  
Precisamos dele para nos sentir  
parte de algo maior e mais antigo  
que chamamos de ancestralidade...

Além disso, acreditamos que no  
futuro haverá mais como nós, e que  
vamos perdurar em sua memória.

Só assim, essas pequenas e  
breves centelhas se convertem  
em um feixe de luz.

Mantemos uma luta constante contra o  
esquecimento, que tenta apagar o passado.

Mas nossa memória é limitada e traiçoeira,  
por isso a engenhosidade humana inventou  
formas de registrar um instante no tempo.

Criamos o desenho e a escrita...  
E também a fotografia, capaz de  
congelar um lampejo de existência.  
E se fez a luz...

Paco Roca  
quadrinhista espanhol  
em *Retorno ao Éden*



Para a minha mãe, Cléo.  
Espero nunca perder tua lembrança nem  
teu sorriso da minha memória.

## AGRADECIMENTOS

São poucas páginas para comportar a gratidão para todos aqueles que me acompanharam ao longo do desenvolvimento desta pesquisa. Foram dois anos e meio particularmente conturbados de minha vida, jamais teria conseguido realizar nada sem o apoio de vocês.

Primeiramente gostaria de agradecer ao Programa de Pós-Graduação em Museologia da Universidade de São Paulo (PPGMus-USP) pela generosidade na acolhida, pelos conhecimentos compartilhados, por possibilitar o desenvolvimento desta e de tantas pesquisas em tempos difíceis como foram os últimos anos e pela designação da professora Isabel Landim como condutora nesta caminhada e ao longo deste processo confiando em meu trabalho.

Estendo o agradecimento aqui à professora Maria Cristina Bruno, cuja disciplina e auxílio foram fundamentais, e à professora Monique Magaldi pelas valiosas considerações na qualificação e contribuições posteriores.

Agradeço à Diana Poepcke pela disponibilidade, atenção e simpatia ímpares sempre que a procurei para obter mais informações sobre seu projeto.

Aos companheiros de Museu da Pessoa, não apenas pela colaboração e viabilização desta pesquisa, mas pela troca cotidiana, pelas risadas e por tornar tudo mais leve. Certamente, as pessoas do museu são o maior acervo que eu poderia preservar.

Destaco aqui dois agradecimentos: a Lucas Lara, a quem honestamente nem sei mais pelo que agradecer tamanha a importância; e à Renata Pante, pelas ponderações sensatas e carinho de todo dia. Espero sempre poder contar com a presença de vocês

A meus familiares e amigos, pelo carinho mesmo em minha ausência e ansiedade, quando presente.

A minha mãe Cleonice e meu tio Matheus, por nunca deixarem de existir em mim.

Por fim, mas de forma alguma menos importante, à minha companheira, revisora, parceira de todos os momentos e meu amor, Mariana Tessitore. Sem você e o Olívio me ajudando a manter a cabeça no lugar e superar os bloqueios e crises jamais teria chegado aqui. Amo vocês.



## RESUMO

ROCHA, Felipe. **Conectando histórias: processos museológicos participativos no ambiente virtual**. Dissertação (Mestrado em museologia). Programa de Pós-Graduação Interunidades em Museologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022.

O presente estudo propõe uma investigação sobre a possibilidade de musealização de histórias de vida a partir de uma proposta de construção colaborativa destes acervos por meio do ambiente virtual. Para tanto, esta pesquisa pretende em primeiro lugar traçar um breve panorama da presença e usos da internet no campo cultural no Brasil, em especial as instituições museológicas. Trataremos também da presença dos museus na Internet, dos conceitos de museu virtual, de ciberespaço e do movimento que vem sendo denominado de cibermuseologia, visando compreender como as transformações causadas pelo avanço irrefreável das tecnologias digitais impactam a museologia e os museus. Serão investigadas também as inflexões destas discussões para o campo da memória, das novas formas de pensar e armazenar, do papel das redes sociais nestes processos e da forma como construímos narrativas e passamos a nos identificar enquanto indivíduos nesta nova organização social. Por fim, duas ações realizadas durante a pandemia serão analisadas como estudo de caso dessa nova configuração social e museal, sendo elas o Diário para o Futuro, realizado pelo Museu da Pessoa, e Mantiqueira Polifônica, executado pelo Museu da Mantiqueira. Ambos os museus se autodenominam museus virtuais e possuem programas de captação de registros de narrativas, fazendo uso de ferramentas digitais variadas e ações presenciais.

**Palavras chave:** museus virtuais, cibermuseologia, histórias de vida, memória.

## **ABSTRACT**

ROCHA, Felipe. Connecting stories: participatory museological processes in the virtual environment. Dissertation (Master's degree in museology). Inter-University Postgraduate Programme in Museology, University of São Paulo, São Paulo, 2022.

The present study proposes an investigation into the possibility of musealisation of life stories from a proposal of collaborative construction of these collections through the virtual environment. To this end, this research aims first to outline a brief overview of the presence and uses of the Internet in the cultural field in Brazil, especially museum institutions. We will also address the presence of museums on the Internet, the concepts of virtual museum, cyberspace and the movement that has been called cybermuseology, aiming to understand how the transformations caused by the irrepressible advance of digital technologies impact museology and museums. The inflections of these discussions to the field of memory, the new ways of thinking about it and storing it, the role of social networks in these processes and the way we build narratives and identify ourselves as individuals in this new social organisation will also be investigated. Finally, two actions carried out during the pandemic will be analysed as a case study of this new social and museum configuration, namely the Diary for the Future, carried out by the Museu da Pessoa, and Mantiqueira Polifônica, carried out by the Museu da Mantiqueira. Both museums call themselves virtual museums and have programmes for capturing narrative records, making use of various digital tools and face-to-face actions.

Keywords: virtual museums, cybermuseology, life stories, memory.

## Sumário

Introdução .....	12
CAPÍTULO 1 - As TICs, cultura e museus.....	21
1.1 Contexto, governança e acesso.....	21
1.2 O cenário cultural e os museus.....	28
1.3 Pandemia de Covid-19 e desdobramentos.....	39
CAPÍTULO 2 – Museu, memória e virtualidade.....	47
2.1 Dos museus virtuais à cibermuseologia.....	47
2.2 Subjetividade, memorização e arquivamento .....	56
CAPÍTULO 3 – Porque musealizar histórias?.....	69
3.1 Conectando experiências: dois estudos de caso.....	69
3.2 O MuMan e a Mantiqueira Polifônica .....	73
3 .2.1 Caracterização da instituição e breve histórico.....	73
3 .2.2 O projeto Mantiqueira Polifônica.....	85
3.3 O Museu da Pessoa e o Diário Para o Futuro .....	91
3 .3.1 Caracterização da instituição e breve histórico.....	91
3 .3.2 O Diário para o Futuro .....	104
3.4 Histórias como fato museal .....	116
Considerações finais – um breve relato pessoal .....	132
Referências bibliográficas .....	136
APÊNDICE – Entrevistas realizadas para a pesquisa.....	143

## Introdução

Criar meu website  
Fazer minha homepage  
Com quantos gigabytes  
Se faz uma jangada e um barco que veleje  
*Pela Internet*, Gilberto Gil, 1997

Era o ano de 1996, o aclamado cantor Gilberto Gil lançou em dezembro uma faixa inédita de seu próximo disco “Quanta”. O disco foi lançado apenas em março do ano seguinte, no entanto a novidade estava na forma que o artista optou pelo lançamento da nova canção: a faixa "Pela Internet" poderia ser ouvida no sábado, dia 14, acessando o portal Universo Online a partir das 18h, ou no site de Gilberto Gil, às 17h. A gravação ainda ficaria disponível no UOL até 14 de janeiro. Quem acessasse a estação "Diversão e Arte" do UOL também teria a oportunidade de ler um bate-papo com Gilberto Gil sobre Internet e novas tecnologias.

Foi um projeto ousado para a época, mas Gil e a equipe envolvida sabiam bem o que estavam fazendo. A Internet havia acabado de ser lançada comercialmente em território nacional e logo estaria na casa de boa parte dos brasileiros. O próprio Gil, alguns anos mais tarde, teria um papel importante para as políticas culturais brasileiras enquanto Ministro da Cultura.

O lançamento de "Pela Internet" foi celebrado pela imprensa em geral e se tornaria um marco relevante para as transmissões ao vivo no país - embora não tenha sido a primeira<sup>1</sup>. A música, embora hoje soe um tanto datada, se tornaria um sucesso nas rádios, campanhas publicitárias, etc. O episódio ilustra algo que a partir de então só se solidificaria mais e mais nas décadas subsequentes, não apenas no que diz respeito à cultura, mas em todas as

---

<sup>1</sup> A primeira transmissão musical ao vivo no país foi realizada por Maurício Pereira, conforme apontado em matéria da Folha de São Paulo à época e contado pelo mesmo em depoimento para o Museu da Pessoa. A matéria da Folha encontra-se disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1996/12/14/ilustrada/23.html> (Último acesso em 10/10/2022). A entrevista para o Museu da Pessoa está disponível em: <https://museudapessoa.org/historia-detalle/?id=25474> (Último acesso em 03/07/2023).

esferas da vida social: as mídias e tecnologias digitais vem se incorporando às nossas atividades, práticas cotidianas e relações de forma cada vez mais determinante.

Já em 1995, Jacques Derrida apontou durante um seminário a inevitabilidade deste impacto em nossos saberes e fazeres, dos mais elementares aos mais sofisticados. Discorrendo a respeito dos recursos de que Freud dispunha para representar o funcionamento do aparelho psíquico, sobre as práticas de arquivamento realizadas pelo pai da psicanálise, ponderou que Freud, à época, não tinha à mão “máquinas de arquivar, sequer pensadas no primeiro quarto deste século” (DERRIDA, p. 25). O questionamento proposto pelo filósofo foi o seguinte: “Será que estas novas máquinas mudam alguma coisa? Afetam o discurso de Freud em algum ponto essencial?”.

Adiante, o próprio Derrida conclui que:

Isto significa que no passado a psicanálise (não mais do que tantas outras coisas) não teria sido o que foi se o e-mail, por exemplo tivesse existido. E no futuro, não será mais o que Freud e tantos psicanalistas anteciparam, desde que o e-mail, por exemplo, se tornou possível. (...) Primeiramente, devido ao importante e excepcional papel (excepcional na história dos projetos científicos) que a correspondência manuscrita desempenhou no centro do arquivo psicanalítico. (DERRIDA, p. 25)

Considero que essa pequena observação no *Mal de Arquivo* é exemplar para ilustrar o paradigma digital que vem se impondo de forma embriagante sobre nossa sociedade desde o início dos anos 1990<sup>2</sup> e para colocar alguns pontos que serão importantes em nossa reflexão.

Não temos condição de prever, apenas podemos supor, o que seria ou como teria se desenvolvido a psicanálise caso Freud dispusesse de outras ferramentas à época. Tampouco é este nosso objetivo aqui. No entanto, a provocação de Derrida traz uma implicação importante, que a mudança nos meios, nas operações e nas ferramentas altera substancialmente a maneira

---

<sup>2</sup> O uso de “embriagante” aqui não é gratuito. Faço eco à descrição de Byung-Chul Han dessa mudança, a qual “aquém da decisão consciente, transforma decisivamente nosso comportamento, nossa percepção, nossa sensação, nosso pensamento, nossa vida em conjunto.” (HAN, p. 10)

como compreendemos o arquivamento e os processos de registro da memória. Trata-se de uma mudança, que afeta não só o sentido prático – ou técnico – destes processos, mas também o teórico, ou conceitual. Adiante, complementarmente em sua fala:

O arquivo sempre foi um penhor e, como todo penhor um penhor do futuro. Mais trivialmente: não se vive mais da mesma maneira aquilo que não se arquivava da mesma maneira. O sentido arquivável se deixa também, e de antemão, co-determinar pela estrutura arquivante. Ele começa no imprimente (DERRIDA, p. 31).

As reflexões propostas por Derrida em seu *Mal de Arquivo* nos trazem dois pontos fundamentais para esta pesquisa. O primeiro deles diz respeito justamente a estas mudanças - algumas vezes sutis, outras nem tanto - nas formas como lidamos com a memória e práticas de arquivamento e, onde cada vez mais nos permeamos no digital, sem saber exatamente como isso se dá:

Embriagamo-nos hoje em dia da mídia digital, sem que possamos avaliar inteiramente as consequências dessa embriaguez. Essa cegueira e a estupidez simultânea a ela constituem a crise atual (HAN, p. 10.).

O segundo aspecto, a ser reforçado está ligado à importância da psicanálise e dos processos de subjetivação no mundo contemporâneo: de acordo com o texto, o arquivo não se dá apenas no sentido tradicionalmente atribuído pela história e pela historiografia, como acervo material de documentos objetivos. Partindo por uma impressão freudiana (como sugere o subtítulo) e passando pelo método arqueológico foucaultiano, o sentido do arquivo atribuído por Derrida soa quase como um sintoma, revelando um segundo aspecto fundamental trazido pelo autor: qualquer análise contemporânea deste fenômeno deve levar em conta as contribuições da psicanálise (DERRIDA, p. 45).

Podemos perceber como o barco veleja à deriva quando olhamos para o tamanho do oceano: o último levantamento *Data Never Sleeps*, realizado pela Domo Inc.<sup>3</sup> apura que “Em abril de 2022, a Internet chegou a 63% da

---

<sup>3</sup> A Domo, Inc. é uma empresa estadunidense de software em nuvem com sede em American Fork, Utah, Estados Unidos. É especializada em ferramentas de business intelligence e

população mundial, o que representa cerca de 5 mil milhões de pessoas. Deste total, 4,65 mil milhões - mais de 93% - eram utilizadores de redes sociais. A quantidade total de dados previstos para serem criados, capturados, copiados e consumidos globalmente em 2022 é de 97 zettabytes, um número que deverá crescer para 181 zettabytes em 2025..”<sup>4</sup>.

Na mesma toada, na publicação *O dilema digital*, produzida pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas (AMPAS), em 2007, é apresentado um estudo feito por pesquisadores da Universidade de Berkeley constatando que “o mundo gerou 5 hexabytes – o equivalente a 5,5 trilhões de livros – de informação digital nova em 2002”. O relatório estimava também que os 5 hexabytes de informação gravados em mídia de armazenamento correspondiam a menos de um terço do volume total que fluía por meio dos principais veículos de informação (telefone, rádio, televisão e Internet) no mesmo período (AMPAS, p. 12). Ainda a este respeito, Beiguelman levanta que:

A Wayback Machine contém 3 petabytes de dados (o que equivale a cerca de 700 mil DVDs lotados e é apenas uma parte dos 9 petabytes do Internet Archive<sup>4</sup> como um todo) (Drinehart, 2012). A Biblioteca do Congresso, se tivesse todo seu acervo de livros digitalizado (32 milhões de volumes), teria 32 terabytes arquivados, considerando-se 1 megabyte por livro escaneado (Lesk, 2005). A Wayback Machine foi criado em 1996. A coleção de livros da Biblioteca do Congresso é de 1815. A Wayback Machine cresce 100 terabytes por mês, o que praticamente é três vezes, em bytes, todo acervo bibliográfico da Biblioteca do Congresso acumulado em quase dois séculos (BEIGUELMAN, 2014. p. 23)

Em meio à hipermnésia na qual nos afogamos, tamanho o volume de informações e dados digitais gerados, como distinguir o joio do trigo? É possível selecionar o que deve permanecer como memória e o que deve ser esquecido? É necessário fazê-lo? A nova visão de mundo engendrada pelo digital também muda os paradigmas quanto ao arquivamento e o esquecimento. Nas palavras de Márcio Seligmann-Silva:

---

visualização de dados. Desde 2013 realiza a pesquisa Data Never Sleeps, que levanta o volume de dados produzido no mundo anualmente. Tradução nossa.

<sup>4</sup> A pesquisa está disponível em: <https://www.domo.com/data-never-sleeps#> (Último acesso em 03/07/2023)

(...) a web pode também funcionar como um Lete, o rio do esquecimento dentro da geografia mítica grega. Ela pode significar a ilusão da publicidade. O rio da web afoga a maior parte da informação a ela conectada ao invés de realmente fazê-la circular (SELIGMANN-SILVA, p. 279).

Retomando o jogo de palavras proposto pela canção de Gil, com quantos gigabytes podemos construir um barco que navegue no mar de *big data*? Até então tratamos o problema sob um aspecto mais amplo, mas e quando voltamos justamente para o campo da cultura? Frente a este cenário, seria inevitável que tais paradigmas chegassem às instituições de memória – arquivos, bibliotecas e museus.

Para além das mudanças quanto aos suportes e processos de catalogação, uso de bancos de dados e das TICs para preservação e difusão de seus acervos, a relação entre estes lugares e o inexorável desenvolvimento da tecnologia baseada em computadores e redes deixa claro o que nos indica o pesquisador José Carlos da Silva França: “não se trata mais de questionar se as instituições de arte devem possuir presença no mundo gerado pela eletrônica, mas sim quando” (FRANÇA, p. 12).

O que pretendemos abordar aqui é que a Internet não é a mesma e que nossa relação social com ela vem se transformando radicalmente em algo completamente diferente, em comparação aos seus primórdios nos anos 1990 e 2000. Durante o Fórum Mundial de Davos em 2015, o então CEO da Google Eric Schmidt proferiu uma frase que ressoou pela mídia na época. Com a sentença de que “a Internet irá desaparecer”<sup>5</sup>, o executivo de uma das maiores empresas no segmento categorizou o irrefreável processo mencionado acima nas palavras de Byung-Chul Han, de que cada vez mais estamos imersos nas redes.

A sentença, apesar do tom apocalíptico, indicava apenas uma tendência que já se comprovava verdadeira à época e que se acentuaria ainda mais com

---

<sup>5</sup> <https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2015/01/23/what-eric-schmidt-meant-when-he-said-the-Internet-will-disappear/>



a pandemia de COVID-19 que acometeu o mundo em 2020 e o distanciamento social decorrente. Conforme apontou a respeito o professor Marcos Dantas, ao fazer a consideração, Schmidt enfatizou apenas o fato de que:

(...) a rede estava se tornando tão usual, tão corriqueira e de tal modo acessível a bilhões de pessoas em todo o mundo que, muito breve, não se falaria mais em Internet, assim como raramente nos preocupamos com a rede de suprimento de energia elétrica, algo também que, há pouco mais de cem anos, era praticamente desconhecida de toda a humanidade (DANTAS, p.1).

Neste aspecto, a popularização e ampliação do acesso aos dispositivos eletrônicos que possibilitam o acesso à Internet e o acelerado processo de diluição das redes em nossas vidas culminam hoje em um conjunto de novos pactos sociais, econômicos, políticos e culturais. Hoje é possível fazer um barco que veleje nas redes virtuais e lançar uma homepage com muito menos esforço e recursos que em 1997.

Tanto que em 2018, Gil achou que sua canção de vinte anos atrás já precisava de um *update*. Na nova versão, aponta que o “website agora é fanpage”, numa alusão ao papel das redes sociais na sociedade atual em todas as esferas possíveis da vida privada e pública, seja nas relações de amizade, amorosas, de trabalho, etc. Uma rede que se tornara tão complexa que nos prende “que nem peixe pescado”<sup>6</sup>.

Antes a pergunta era com quantos *gigabytes* poderíamos ter condição de navegar nesse mar, agora a questão, como apontada por Seligmann-Silva acima, é se conseguimos velejar sem nos perder em tantos *terabytes* “que não acaba mais por mais que se deseje”. A mudança não é pequena, se nos lembrarmos de que 1 TB equivale a 1000 GB: o salto é gigantesco – e o volume de informação e de tráfego na *web* também.

Se em 2015 este cenário já era vislumbrado, cinco anos depois tudo se intensificou de forma exponencial: tecnologias digitais tornaram-se uma ferramenta fundamental, tanto para grupos e indivíduos se adaptarem à rotina imposta pelo distanciamento social quanto para mitigar os efeitos da pandemia

---

<sup>6</sup> *Pela Internet 2*, Gilberto Gil, 2018.

nas mais diversas esferas da sociedade. O acesso à Internet, a partir do início de 2020, tornou-se indispensável para “garantir a comunicação, o acesso à informação, o comércio eletrônico, a prestação de serviços públicos – incluindo aqueles relacionados ao combate ao novo coronavírus –, a telemedicina, o trabalho remoto, o ensino a distância e a fruição cultural”<sup>7</sup>.

Compreender a adoção das tecnologias de informação e comunicação (TICs) nesta novíssima interação é fundamental. Isso tanto no âmbito do consumo, ou de como população está utilizando a Internet para se informar, comunicar, e como instrumento para o bem-estar e o lazer, como âmbito do uso. No sentido de que ficaram determinadas novas relações de trabalho, de mediação das instituições com o público e de interatividade no ambiente digital.

Não à toa, uma série de iniciativas vem procurando coletar a memória destes tempos pandêmicos, fazendo uso justamente do meio virtual para tanto. A participação colaborativa das pessoas via Internet nessas campanhas é uma expressão destas novas compreensões sobre nosso papel na sociedade e na produção da memória que queremos deixar de legado para as gerações vindouras. Para que estas narrativas possam ser musealizadas nestas iniciativas - ou ao menos compreendidas enquanto tal - é importante que elas façam sentido para as pessoas, comunidades, organizações, etc. É o papel dos museus nestes novos processos e o impacto dos mesmos nas práticas museológicas que pretendemos analisar.

Estes sentidos serão sempre novos, e trarão novos parâmetros da forma como percebemos o mundo ao nosso entorno. Pois o avanço tecnológico é irrefreável, a cada dia que passa a Internet e o uso das redes estão cada vez mais distantes daquela Internet que conhecíamos até pouco mais de dez anos atrás. Todos os dias, precisamos fazer um *update* de algo, tal qual Gilberto Gil fez com sua canção:

Cada dia nova invenção  
É tanto aplicativo que eu não sei mais não  
What's App, what's down, what's new  
Mil pratos sugestivos num novo menu

---

<sup>7</sup> CGI.br, Painel TIC COVID-19, p. 19.

A única certeza definitiva que temos quanto ao futuro é a de que nada será como antes, mas aí já é outra canção.

Esta pesquisa surge de inquietações de cunho pessoal, desde 2013 quando passei a trabalhar com o acervo de histórias de vida do Museu da Pessoa em 2013. A graduação em História não havia me preparado para tratar de documentação nato-digital e à inevitável presença cada vez mais acentuada do ambiente virtual em nossas vidas. No desenrolar do trabalho cotidiano, percebi que para lidar com os desafios diretos e contínuos impostos, é preciso compreender melhor as possibilidades e questionamentos que estas mudanças implicam para as práticas e processos museológicos.

Para tanto, esta pesquisa pretende em primeiro lugar traçar um breve panorama da presença e usos da internet no campo cultural no Brasil, em especial as instituições museológicas. Serão levadas em conta nesta análise pesquisas e relatórios realizados sobre o consumo e uso de Internet no país, sobre o status do acesso e uso das redes na cultura e mais especificamente nos museus, os recursos e políticas públicas direcionados e quais os desafios e questões deste cenário para a comunidade museal.

Em seguida, um capítulo abordará a relação entre a Internet e os museus desde os anos 1990. Trataremos da presença dos museus na Internet, dos conceitos de museu virtual, de ciberespaço e de como as transformações causadas pelo avanço das tecnologias digitais impactam a museologia e os museus. Também serão investigadas as inflexões destas discussões para o campo da memória, das novas formas de pensa-la e armazena-la, do papel das redes sociais nestes processos e da forma como construímos narrativas e passamos a nos identificar enquanto indivíduos nesta nova organização social.

Por fim, duas ações realizadas durante a pandemia serão analisadas como estudo de caso dessa nova configuração social e museal, sendo elas o Diário para o Futuro, realizado pelo Museu da Pessoa, e Mantiqueira Polifônica, executado pelo Museu da Mantiqueira. Ambos se autodenominam como virtuais, possuem programas ativos de captação de registros de história

oral (ou histórias de vida) e realizam projetos colaborativos fazendo uso de ferramentas digitais variadas e de ações presenciais.

Tendo estes dois casos como parâmetros de avaliação, algumas questões se destacam no contexto que estamos tratando. Em primeiro lugar: ainda faz sentido hoje a denominação de “virtual” em um ambiente onde cada vez mais a fronteira que a delimita está borrada? Em caso positivo, quais as implicações desta definição para as instituições? Uma segunda reflexão é porque ambos – e tantas outras iniciativas também o fazem – os museus optaram por priorizar em suas ações a coleta e musealização de histórias de vida, de narrativas, como principal objeto museológico? O que isso diz sobre o momento atual, sobre a forma como lidamos com a memória, enquanto indivíduos e enquanto sociedade?

## **CAPÍTULO 1 - As TICs, cultura e museus**

### 1.1 Contexto, governança e acesso

Em meados dos anos 1940, o matemático britânico Vannevar Bush publicou um conhecido artigo intitulado “As We May Think” (1945), onde propunha a criação de uma máquina capaz de automatizar a classificação e seleção de informações de maneira similar às operações que são realizadas pelo cérebro humano, o Memex. Este conceito só seria colocado em prática cerca de vinte anos mais tarde quando a ARPA (Advanced Research Projects Agency) buscava por uma maneira de conectar de forma descentralizada as bases militares e os departamentos de pesquisa do governo americano.

A aplicação deste conceito culminaria na ARPANET, uma rede descentralizada que surgiu com um objetivo ainda hoje atual para a preservação de dados e informações: a redundância. Segundo Azuma (2005, p.35-81), os pesquisadores envolvidos no projeto tinham o desafio de desenvolver um sistema de armazenamento de dados de forma que seu acesso pudesse se dar a partir de servidores distintos, de modo que as informações estivessem preservadas no caso de um bombardeio inimigo em um dos servidores.

No entanto, essa não era a finalidade inicial da ARPANET. Os primeiros “nós” implementados desta rede foram quatro universidades (Los Angeles, Santa Barbara, Utah e Stanford), visando a troca de informações e o desenvolvimento de pesquisas na área de computação (AZUMA, 2005, p. 3), sendo o primeiro efetuado pela Universidade da Califórnia, em Los Angeles (UCLA), em 1969 (HENRIQUES, 2004, p. 45). O próximo passo foi incorporar novas redes à Arpanet, formando uma rede das redes, que com o tempo havia se expandido tanto que o seu protocolo, identificado como Network Control Protocol (NCP), já não era mais apropriado para fins militares. A rede foi cindida em duas, uma para fins militares (MILNET) e outra específica para assuntos civis e que hoje conhecemos como Internet (Interconnected

Networks) ou World-Wide Web (WWW), usando o sistema de protocolos TCP/IP, um conjunto aberto de padrões de rede.

Embora as origens militares da Internet sejam amplamente conhecidas, é importante salientar aqui algumas características a ela intrínsecas, como os padrões e sistemas abertos e governança técnica participativa. O papel destes padrões de fonte aberta é extremamente relevante no processo de formação da rede, pois visavam o compartilhamento e o livre acesso de toda a informação relativa a sistemas de software, contribuindo significativamente para o seu crescimento e posterior exploração comercial. Este ambiente em prol da cooperação mostrava a viabilidade de redes entre os grupos de pesquisadores, em um ambiente heterogêneo e com protocolos abertos, que eram desenvolvidos e explorados de forma livre por seus usuários. De acordo com Azuma (2005, p.4):

Essa cultura que permeou o início do desenvolvimento da Internet nos mostra que ela moldou de certa maneira o meio, ou seja, os que contribuíram para o surgimento desta tecnologia primavam pelo desenvolvimento, inovação, cooperação e comunicação de forma livre, muitas vezes se assemelhando aos movimentos de contracultura da época.

A partir de 1988 a Internet chegava oficialmente no Brasil por meio de iniciativas vinculadas a universidades como a Universidade de São Paulo e a Universidade Federal do Rio de Janeiro em cooperação com as instituições estadunidenses que já vinham desenvolvendo estas redes desde o fim dos anos 1960<sup>8</sup>. Em abril de 1989 o domínio .br foi delegado ao grupo da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp) que operava redes acadêmicas.

Segundo Henriques (2004, p. 46) em maio de 1989 já existiam no Brasil três ligações à Internet: entre o Laboratório Nacional de Computação Científica (LNCC) do CNPq, no Rio de Janeiro e a Universidade de Maryland, em

---

<sup>8</sup> Segundo o NIC.br, em 1991, além dos usuários acadêmicos, foram se juntando outros interessados no acesso às redes e, particularmente, à Internet no Brasil. O terceiro setor já havia iniciado o uso da rede na conferência ECO-92, realizada no Rio de Janeiro e algumas organizações – como o Ibase - se organizaram para prover acesso à Internet. Disponível em: <https://nic.br/historia/>.

Washington, entre a Fundação de Amparo à Pesquisa do estado de São Paulo (Fapesp) e o Fermi National Laboratory (Fermilab) em Chicago e entre a Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e a Universidade de Califórnia em Los Angeles (UCLA) (STANTON, 1998).

No Brasil esta entrada se deu já muito próximo de um contexto global de onde, cada vez mais, a Internet passaria a fazer parte de nosso cotidiano de maneira indelével. Em 20 de dezembro de 1994 foi feito um lançamento-teste com cinco mil usuários do serviço experimental de Internet comercial, por meio da estatal Embratel. Em 1996 surgem os primeiros portais de Internet privados e é formado o Comitê Gestor da Internet no Brasil<sup>9</sup>, com membros de diversos setores da sociedade brasileira, com o papel de determinar as diretrizes e rumos da Internet no país.

A partir de 2004 a Internet se populariza como uma mídia de massa no Brasil, o surgimento e rápida disseminação das redes sociais, notavelmente o Orkut em um primeiro momento e posteriormente o Facebook, acelerou ainda mais este processo. A partir de meados dos anos 2000, com o surgimento dos primeiros *smartphones* e da conexão 3G, passa a estar disponível também em dispositivos móveis. Em 2016, pela primeira vez, mais de 50% dos domicílios brasileiros estão conectados à Internet<sup>10</sup>.

Se ao longo dos anos 1990 e 2000 pudemos acompanhar a popularização dos PCs e notebooks domésticos, os anos 2010 trouxeram a emergência da tecnologia *mobile*. Ao final da década, com os *smartphones* cada vez mais acessíveis para o público geral, em 2017 o celular era utilizado em 80,4% das casas com acesso à Internet para navegar na rede, enquanto os computadores pessoais para esse fim eram o principal acesso em 76,6%

---

<sup>9</sup> De acordo com seu site, são atribuições do CGI.br: estabelecer diretrizes estratégicas relacionadas ao uso e desenvolvimento da Internet no Brasil e diretrizes para a execução do registro de Nomes de Domínio, alocação de Endereço IP (Internet Protocol) e administração pertinente ao Domínio de Primeiro Nível ".br". Disponível em: <https://cgi.br/sobre/> (Último acesso em 10/10/2022)

<sup>10</sup> Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/pesquisa-e-inovacao/noticia/2016-09/pesquisa-mostra-que-58-da-populacao-brasileira-usam-Internet> (Último acesso em 10/10/2022)

desses domicílios. Uma queda de quase dez por cento quando comparação com 2013 (88,4%), estabelecendo a ascensão dos aparelhos móveis como o principal meio de acesso a Internet no Brasil<sup>11</sup>.

Em meio a essa expansão do uso e consumo da Internet no território nacional, no ano de 2009 o Comitê Gestor da Internet (CGI.Br) lança o documento que ficaria conhecido no meio como “Decálogo da Internet”. Com o nome oficial de “Princípios para a governança e uso da Internet”<sup>12</sup>, o documento elenca um conjunto de dez princípios fundamentais que serviriam para nortear e embasar as decisões e ações tomadas pelo próprio comitê enquanto organismo de governança da Internet no Brasil.

Os dez princípios estabelecidos pelo documento são: Liberdade, privacidade e direitos humanos; Governança democrática e colaborativa; Universalidade; Diversidade; Inovação; Neutralidade da rede; Inimputabilidade da rede; Funcionalidade, segurança e estabilidade; Padronização e interoperabilidade; Ambiente legal e regulatório. Todos são extremamente relevantes, no entanto destacaremos aqui cinco deles ressaltando o caráter universal, colaborativo e democrático que a rede deve ter:

**Tabela 1 – Princípios para a governança e uso da Internet destacados**

<b>Governança democrática e colaborativa</b>	A governança da Internet deve ser exercida de forma transparente, multilateral e democrática, com a participação dos vários setores da sociedade, preservando e estimulando o seu caráter de criação coletiva.
<b>Universalidade</b>	O acesso à Internet deve ser universal para que ela seja um meio para o desenvolvimento social e humano, contribuindo para a construção de uma sociedade inclusiva e não discriminatória em benefício de todos.
<b>Inovação</b>	A governança da Internet deve promover a

<sup>11</sup> Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2016-04/celular-e-principal-meio-de-acesso-Internet-na-maioria-dos-lares> (Último acesso em 10/10/2022)

<sup>12</sup> Disponível em: <https://www.cgi.br/resolucoes/documento/2009/003/> (Último acesso em 10/10/2022)



	continua evolução e ampla difusão de novas tecnologias e modelos de uso e acesso.
<b>Padronização e interoperabilidade</b>	A Internet deve basear-se em padrões abertos que permitam a interoperabilidade e a participação de todos em seu desenvolvimento.
<b>Ambiente legal e regulatório</b>	O ambiente legal e regulatório deve preservar a dinâmica da Internet como espaço de colaboração.

O documento é extremamente relevante para os desdobramentos subsequentes sobre o assunto no Brasil, social e juridicamente. As diretrizes ali estabelecidas influenciaram diretamente na elaboração dos textos finais do Marco Civil da Internet e da Lei de Proteção de Dados Pessoais, as duas principais legislações que hoje regem o ambiente da Internet brasileira<sup>13</sup>. A regulação é importante, um movimento que não começa aqui - a LGPD brasileira é fortemente inspirada no Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados europeu (GDPR - General Data Protection Regulation), levando em conta o uso cada vez mais frequente da Internet mundo afora.

O relatório Digital 2022 Global Overview Report<sup>14</sup>, publicado anualmente pela Kepio em parceria com We Are Social e Hootsuite, traz alguns números que nos ajudam a compreender melhor o estado das coisas quando o assunto é como o mundo está conectado hoje e qual é o impacto disso. Em janeiro de 2022 a população global atingiu a marca de 7,91 bilhões de pessoas, das quais mais da metade (57%) habitam regiões urbanas. Deste total, 67,1% fazem uso de um *smartphone*, 62,5% são usuários da Internet e 58,4 usuários de redes sociais<sup>15</sup>. Considerando os usuários de Internet, 92,1% o fazem a partir de *smartphones*.

Porém nem todos estão conectados, os dados revelam ainda que o número de pessoas que permanecem sem acesso à Internet caiu pela primeira

<sup>13</sup> Respectivamente: Lei n. 12.965, de 23 de abril de 2014 e Lei n. 13.709, de 14 de agosto de 2018.

<sup>14</sup> Disponível em: <https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report> (Último acesso em 10/10/2022)

<sup>15</sup> Embora seja importante ressaltar que usuários de redes sociais podem não necessariamente representar indivíduos únicos.

vez para um patamar abaixo dos três bilhões<sup>16</sup>. Embora isso seja um marco importante na promoção da igualdade digital, o número ainda é bastante significativo, principalmente se levarmos em conta o papel que os aparelhos que possibilitam o acesso à Internet desempenharam durante a pandemia da COVID-19, não apenas para vínculos empregatícios ou atividades de estudo, mas para as próprias relações pessoais. Apenas na América do Sul, 107 milhões de pessoas seguem sem acesso à Internet de qualidade.

De acordo com o relatório, no Brasil aproximadamente 77% da população total era usuária de Internet em janeiro de 2022. A análise aponta um crescimento de 3,3% entre 2021 e 2022. Em contrapartida, os números revelam que um total de 49,37 milhões de brasileiros, o equivalente a 23% da população, permanecia *offline* no início do mesmo ano. No que diz respeito às redes sociais, os usuários, no mesmo período, correspondiam a 79,9% da população total.

O alto índice entre os brasileiros também se reflete no tempo *online*: segundo o mesmo relatório, o tempo diário global médio gasto na Internet por cada usuário é de seis horas e cinquenta e oito minutos; os brasileiros - ao lado de filipinos e colombianos - possuem uma média diária de dez horas, indicador apenas superado pelos sul-africanos<sup>17</sup>.

Os números apresentados no relatório, embora sejam próximos, são levemente diferentes do quadro apresentado na última edição da pesquisa TIC Domicílios, realizada pelo Cetic.br ao longo de 2020 e publicada no ano seguinte. Em sua 16ª edição, a pesquisa fez uso de uma adaptação de sua metodologia, tendo em vista a coleta de dados sobre a conectividade dos domicílios brasileiros e o uso da Internet durante a pandemia COVID-19.

Como consequência das medidas de distanciamento social, a pesquisa apontou que houve um aumento na demanda pelo acesso à Internet nos

---

<sup>16</sup> Disponível em: <https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report> (Último acesso em 10/10/2022)

<sup>17</sup> Disponível em: <https://datareportal.com/reports/digital-2022-brazil> (Último acesso em 10/10/2022)

domicílios, bem como da proporção de usuários de Internet e das atividades realizadas on-line no período – ao se comparar com os números coletados nos anos anteriores. De acordo com a TIC Domicílios 2020<sup>18</sup>:

(...) aproximadamente 152 milhões de brasileiros eram usuários da rede em 2020, o que representa 81% da população com dez anos ou mais. Trata-se de um aumento de sete pontos percentuais em relação a 2019 (74%), ou o equivalente a 19 milhões de usuários de Internet a mais no período. Esse movimento foi impulsionado por residentes tanto de áreas rurais (de 53% para 70%) quanto urbanas (de 77% para 83%), o que resultou no menor patamar de desigualdade entre as áreas da série histórica da pesquisa.

A TIC Domicílios aponta ainda que o celular é o principal dispositivo que o brasileiro usa para entrar na Internet, sendo 58% os usuários que acessaram a rede exclusivamente pelo aparelho em 2020. A relevância do acesso *mobile* se destaca ainda mais se levarmos em consideração o recorte social: a taxa deste tipo de acesso chega a 90% entre os que estudaram até a Educação Infantil ou pertencem às classes D e E<sup>19</sup>.

De acordo com o relatório Data Report, havia 157 milhões de usuários de Internet no Brasil em janeiro de 2020, número superior ao apresentado pelo Cetic.br. No mesmo período de 2022 o número chegaria a 165,3 milhões de brasileiros conectados. Apesar das discrepâncias numéricas, um dado relevante que ambas as pesquisas trazem é um amplo acesso à rede por parte dos brasileiros, ainda que uma parcela significativa ainda esteja desconectada.

De modo geral, o que as pesquisas trazem é uma tendência de crescimento global de usuários de Internet ao longo da última década, atingindo mais da metade da população mundial, com amplo acesso via tecnologia *mobile*. No Brasil, apesar das diferenciações por extrato social e da

---

<sup>18</sup> A pesquisa TIC Domicílios é realizada desde 2005 e investiga o acesso às TIC nos domicílios e seus usos por indivíduos com dez anos ou mais. Nesta edição, foram realizadas entrevistas em 5.590 domicílios e com 4.129 indivíduos em todo o território nacional. Com metodologia adaptada ao período da pandemia COVID-19, a coleta dos dados foi realizada por meio de entrevistas telefônicas e complementada por entrevistas face a face entre outubro de 2020 e maio de 2021.

<sup>19</sup> CGI.br, TIC Domicílios 2020, p. 28.

qualidade do acesso, que ainda é precário em muitos casos<sup>20</sup>, os usuários de Internet tem crescido anualmente em todos os aspectos, acompanhando o movimento global.

## 1.2 O cenário cultural e os museus

Até agora executamos um breve olhar para o quadro geral do acesso e usos da Internet no Brasil. Vamos nos focar adiante nos desdobramentos das TICs para o campo da cultura e, nossa preocupação primeira neste trabalho, o setor museal. O setor cultural vem tendo sua importância cada vez mais reconhecida, por organizações, governos, empresas, etc. Um exemplo disso é sua presença nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU), que prevê, em sua meta 11.4, o fortalecimento de esforços para proteger e salvaguardar o patrimônio cultural e natural do mundo<sup>21</sup>.

No contexto brasileiro, desde a aprovação do Plano Nacional de Cultura (PNC)<sup>22</sup> por meio da Lei nº 12.343 em dezembro de 2010, uma série de metas foram estabelecidas para o setor, visando otimizar a gestão e promoção de políticas públicas de cultura no país. Entre outras ações, ocorreu a implementação do Sistema Nacional de Cultura, nos moldes de outros sistemas nacionais de articulação de políticas públicas (como o Sistema Único de Saúde - SUS), para o estabelecimento de diretrizes e ações de incentivo à cultura. Por meio do sistema, as políticas culturais poderiam ser executadas de forma mais livre, visando a continuidade delas independentemente da gestão e com mecanismos sólidos de uso de recursos e investimentos para o acesso a bens e serviços culturais e o fomento à produção.

---

<sup>20</sup> Conforme indicou uma matéria de 06 de junho de 2022 na Folha de São Paulo, apesar do 4G ter chegado ao país em 2012, 89 municípios ainda não contam com cobertura de Internet móvel deixando mais de 22 milhões de pessoas sem acesso à rede (considerando que mesmo em cidades com cobertura há possibilidade de “desertos”, sem sinal). Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2022/06/prestes-a-implementar-5g-brasil-falha-em-oferecer-4g-a-todos.shtml> (Último acesso em 10/10/2022)

<sup>21</sup> A meta é parte do Objetivo 11: Tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis. Disponível em <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/11>

<sup>22</sup> Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/ato2007-2010/2010/lei/l12343.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2007-2010/2010/lei/l12343.htm) (Último acesso em 10/10/2022)

O PNC continha 53 metas, com o objetivo de serem cumpridas até 2020. Estas metas, de acordo com Sergio Mamberti, então Secretário de Políticas Culturais, concretizariam “as demandas expressas nas 274 ações do Plano, as quais representam os anseios de milhares de brasileiros e brasileiras, reunidos em múltiplas conferências e fóruns realizados por todo o país desde 2003”<sup>23</sup>. As metas estabelecidas eram um reflexo da abordagem de gestão cultural adotados pelo governo de Luis Inácio Lula da Silva até então, estando alinhadas com as políticas, os programas, as ações e os projetos desenvolvidos pelo Ministério da Cultura (MinC).

Varias das metas previstas pelo PNC contemplam estratégias e ações ligadas às TICs, como a implementação de uma política nacional integrada de digitalização, a adequação da regulação dos direitos autorais ao uso das tecnologias de informação e comunicação, e o apoio a políticas de inclusão digital e de desenvolvimento e utilização de software livre por agentes e instituições ligados à cultura. Para as reflexões que faremos aqui, oito das metas tratam diretamente de objetivos relacionados aos museus e às TICs:

**Tabela 2 – Objetivos do PNC relacionados a museus e as TICs**

<b>Meta 28</b>	Aumento em 60% no número de pessoas que freqüentam museu, centro cultural, cinema, espetáculos de teatro, circo, dança e música.
<b>Meta 29</b>	100% de bibliotecas públicas, museus, cinemas, teatros, arquivos públicos e centros culturais atendendo aos requisitos legais de acessibilidade e desenvolvendo ações de promoção da fruição cultural por parte das pessoas com deficiência.
<b>Meta 31</b>	Municípios brasileiros com algum tipo de instituição ou equipamento cultural, entre museu, teatro ou sala de espetáculo, arquivo público ou centro de documentação, cinema e centro cultural.
<b>Meta 34</b>	50% de bibliotecas públicas e museus modernizados.
<b>Meta 40</b>	Disponibilização na Internet de conteúdos, que estejam em domínio público ou licenciados.
<b>Meta 42</b>	Política para acesso a equipamentos tecnológicos sem similares nacionais formulada.

<sup>23</sup> Ministério da Cultura – Minc (2012), p.6

<b>Meta 43</b>	100% das Unidades da Federação (UF) com um núcleo de produção digital audiovisual e um núcleo de arte tecnológica e inovação.
----------------	---

Ficam expressamente claras nas metas estabelecidas a relevância atribuída ao papel das TICs para a ampliação do acesso aos bens e serviços culturais. Mais do que isso, é importante destacar aqui a importância destas metas enquanto políticas públicas, não só em termos do financiamento de equipamentos e infraestrutura, mas também para a definição de estratégias para a expansão do acesso e uso das TIC no contexto cultural.

No que diz respeito especificamente aos museus, a partir da virada do milênio é perceptível uma guinada que permitiu à comunidade museal melhores possibilidades de consolidação e expansão. Este processo tem início com uma série de medidas por parte do Estado, sobretudo em face da aprovação da Política Nacional de Museus (PNM), em 2003, e do Estatuto de Museus em 2009, mesmo ano em que foi criado o Instituto Brasileiro de Museus (Ibram/MinC). De acordo com Lupo (2018, p. 19):

Diante desse contexto, foi possível verificar a ampliação dos investimentos no cenário museológico brasileiro, com foco na democratização do acesso público à cultura, apoiando a criação de novos processos de musealização.

No que diz respeito às TICs, embora vários de seus eixos programáticos tenham alguma correlação com o uso de tecnologias, a PNM possui dois eixos especificamente dedicados a este fim, sendo estes o quatro (Informatização de Museus) e cinco (Modernização de Infra-Estruturas Museológicas). O eixo quatro, em especial, é voltado para a criação de políticas de apoio aos processos de desenvolvimento de sistemas informatizados de documentação e gestão de acervos, ao estímulo de projetos para disponibilização de informações sobre museus em mídias eletrônicas e ao apoio aos projetos institucionais de transferência de tecnologias para outras instituições de memória. No eixo cinco, merece destaque o item 5.3 no documento, que prevê o incentivo a projetos de pesquisa e o desenvolvimento de novas tecnologias de conservação, documentação e comunicação.

Os eixos da PNM foram compostos por metas específicas, com previsão de implementação em até quatro anos. Como aponta Tolentino, a PNM representou uma mudança de posicionamento por parte do governo, tendo em vista que passa a abranger todos os museus brasileiros, independentemente da sua vinculação institucional, ou se público ou privado. Entre os vários desdobramentos trazidos pela PNM, podemos destacar aqui o lançamento do Sistema Brasileiro de Museus (SBM), por meio do Decreto nº 5.264, de cinco de novembro de 2004. A institucionalização de um sistema próprio para o campo museológico atendeu a uma antiga demanda do setor, explicitada na política, tendo em vista que uma de suas premissas principais era justamente:

(...) a constituição de uma ampla e diversificada rede de parceiros que, somando esforços, contribuam para a valorização, a preservação e o gerenciamento do patrimônio cultural brasileiro, de modo a torná-lo cada vez mais representativo da diversidade étnica e cultural do país (TOLENTINO, 2007, p. 79).

Em 2006, outra importante iniciativa teve início com o mapeamento realizado pelo Cadastro Nacional de Museus (CNM)<sup>24</sup>, desenvolvido visando a coleta sistemática de informações sobre os museus brasileiros e seu compartilhamento amplo com a sociedade, não apenas servindo de uma relevante fonte de pesquisa sobre estas instituições, mas também promovendo a difusão dos museus brasileiros. Foi elaborado para tanto um único questionário de cadastramento para coleta de dados do amplo espectro de atuações museais brasileiras, procurando espelhar as diversas práticas desenvolvidas pelos museus e, conforme apontado no *Guia de Museus Brasileiros* (2011), incluindo de maneira inédita os museus virtuais. Seguiu-se neste cadastro a definição de museu formulada pelo então Departamento de Museus e Centros Culturais do IPHAN que estabelecia:

O museu é uma instituição com personalidade jurídica própria ou vinculada a outra instituição com personalidade jurídica, aberta ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento e, que apresenta as seguintes características:

(...)

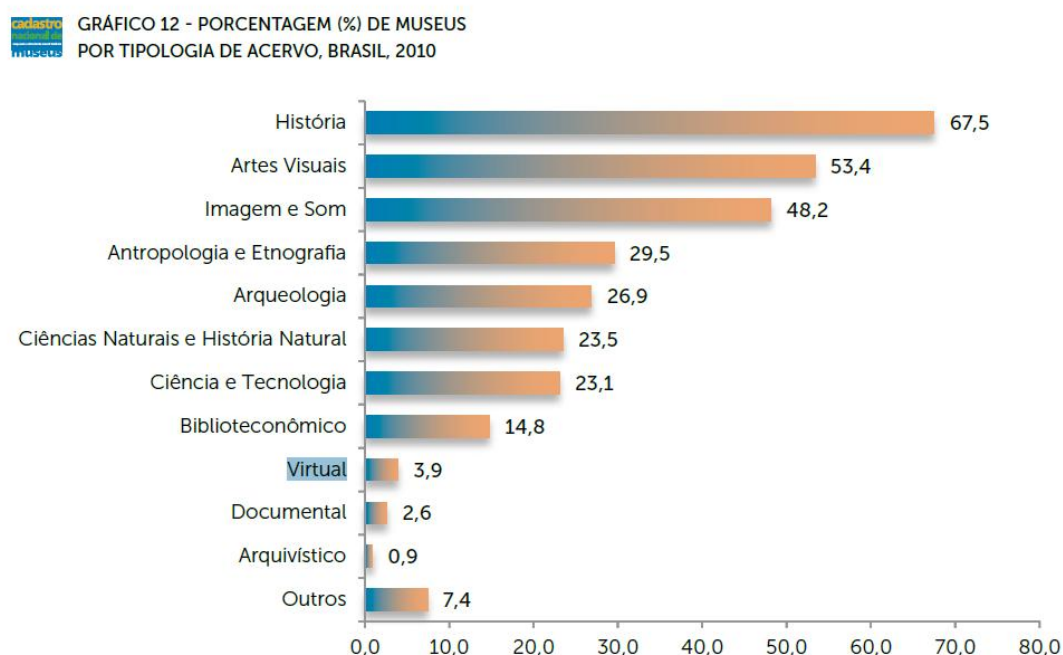
---

<sup>24</sup> Atualmente na busca do MuseusBr sessenta museus estão cadastrados na tipologia “virtual”. A última busca efetuada para esta pesquisa foi realizada em 03/07/2023.

**VI – a constituição de espaços democráticos e diversificados de relação e mediação cultural, sejam eles físicos ou virtuais.**<sup>25</sup>

Além do *Guia*, também foi lançada pelo Ibram, após cinco anos de atividades do CNM, a publicação *Museus em Números*, dividida em dois volumes. Seguindo o mesmo questionário utilizado no *Guia*, a publicação compilou uma série de dados sobre os museus no Brasil bem como as tipologias de seus acervos, procedimentos de registro e documentação dos mesmos e natureza administrativa das instituições. A tipologia “virtual” de acervos foi classificada ali como sendo “bens culturais que se apresentam mediados pela tecnologia de interação cibernética (Internet)”. É possível verificar que os acervos cadastrados como virtuais predominam em instituições de natureza privada, ou de terceiro setor.

**Figura 01:** Os museus virtuais na porcentagem por tipologia de acervo.




Fonte: *Museus em Números* (2011).

**Figura 02:** Os museus virtuais na porcentagem total por tipologia de acervo, segundo sua natureza administrativa.

<sup>25</sup> Foram aqui nesta citação suprimidas as demais cinco características e destacada a que inclui os espaços virtuais na definição de museu. Grifo nosso.



 TABELA 7 - PORCENTAGEM (%) DE MUSEUS POR TIPOLOGIA DE ACERVO, SEGUNDO A NATUREZA ADMINISTRATIVA, BRASIL, 2010

TIPOLOGIA DE ACERVO	NATUREZA ADMINISTRATIVA							
	FEDERAL	ESTADUAL	MUNICIPAL	ASSOCIAÇÃO	EMPRESA	FUNDAÇÃO	SOCIEDADE	OUTRA
Antropologia e Etnografia	22,8	25,1	34,8	33,3	18,5	23,0	34,8	28,2
Arqueologia	20,3	16,7	32,5	28,9	17,0	27,3	20,8	30,8
Artes Visuais	46,4	53,2	55,4	55,9	39,6	64,3	77,3	46,8
Ciências Naturais e História Natural	27,3	21,6	21,6	22,4	33,3	29,0	16,7	25,0
Ciência e Tecnologia	21,1	16,9	24,3	25,7	35,8	27,7	12,5	22,3
História	50,6	57,2	75,6	74,1	62,3	62,9	77,3	67,7
Imagem e Som	38,5	38,8	54,8	53,6	39,6	54,0	54,2	40,8
<b>Virtual</b>	<b>5,2</b>	<b>2,9</b>	<b>2,3</b>	<b>7,6</b>	<b>9,3</b>	<b>5,0</b>	<b>-</b>	<b>4,4</b>
Arquivístico	0,6	-	1,0	1,4	1,9	1,0	-	1,3
Biblioteconômico	19,8	12,1	13,4	16,4	14,8	19,0	4,2	16,5
Documental	2,5	1,1	3,4	2,3	-	5,6	4,3	1,4
Outros	9,2	9,6	6,6	6,9	1,9	10,9	12,0	3,8

Fonte: Museus em Números (2011).

Uma menção oficial aos museus virtuais anterior a estas publicações é feita nos *Subsídios para a criação de Museus Municipais*, um manual publicado em 2009 pelo Departamento de Processos Museais, vinculado ao Ibram. Este segue a definição de museu convencionada pelo Estatuto de Museus, no entanto acrescenta a seguir em recomendações para a criação de novos museus algumas documentações que garantam sua base legal e recomenda o atendimento de alguns itens, entre os quais destacaremos aqui o item 6:

6. local de instalação do museu, seja ele virtual ou físico, permanente ou temporário, nômade ou enraizado no território, ou mesmo reunindo e combinando diferentes possibilidades;

No entanto, apesar destas publicações do Ibram preverem a existência dos museus e ambientes virtuais, no Decreto no 8.124, de 17 de outubro de 2013, que regulamenta dispositivos da Lei no 11.906, de 20 de janeiro de 2009 (criação do Ibram) e da Lei no 11.904, de 14 de janeiro de 2009 (que instituiu o Estatuto de Museus), não há qualquer menção definidora quanto a "virtual", "digital" ou outro termo relacionado. É importante pontuar também que a partir de 2014 qualquer museu atuando no ambiente virtual - seja ele autodenominado virtual, como discutiremos adiante, ou não - está sujeito às normativas estabelecidas pelo Marco Civil da Internet, assim como qualquer

outra instituição ou cidadão que faz uso dessa rede, e de 2018 em diante à LGPD e suas implicações.

De maneira semelhante, mesmo a definição de museu adotada pela última Conferência Geral do Conselho Internacional de Museus (ICOM) realizada em Praga em agosto de 2022, não faz qualquer menção ao ambiente virtual ou aos museus virtuais, a despeito de todo o processo que resultou no texto final ter se dado de maneira colaborativa essencialmente via ambiente virtual (também em virtude da pandemia de Covid-19)<sup>26</sup>:

Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos, ao serviço da sociedade, que pesquisa, coleciona, conserva, interpreta e expõe o patrimônio material e imaterial. Os museus, abertos ao público, acessíveis e inclusivos, fomentam a diversidade e a sustentabilidade. Os museus funcionam e comunicam ética, profissionalmente e, com a participação das comunidades, proporcionam experiências diversas para educação, fruição, reflexão e partilha de conhecimento.<sup>27</sup>

Mesmo com a pandemia arrefecida, já em 22 de março de 2022, a resolução normativa Nº 17 do Ibram que tem por objetivos estabelecer os procedimentos e critérios específicos relativos ao Registro de Museus junto ao Ibram e demais órgãos públicos competentes, embora reconheça museus virtuais como “museus que se comunicam com o público geral somente em espaços de interação virtual”, apresenta uma definição bastante restrita destas instituições e considera em seu quarto artigo que estes não serão registrados:

Art. 4º - Não serão registrados os processos museológicos, as coleções visitáveis, as unidades de conservação da natureza e os museus virtuais.

Apesar dos avanços no setor, fica evidente a falta de uma clareza conceitual quanto ao papel dos museus e iniciativas virtuais (esta indefinição conceitual também ocorre no âmbito teórico/acadêmico, como veremos adiante) e sua institucionalização. Estas definições são importantes, não apenas conceitualmente, mas também para a captação de recursos e um

---

<sup>26</sup> Este processo colaborativo se desenrolou por cerca de dois anos e envolveu milhares de profissionais de todo o mundo. Só no Brasil, mais de 1.600 pessoas participaram dos debates promovidos pelo Comitê Brasileiro do ICOM, conforme consta no *site* do próprio ICOM Brasil.

<sup>27</sup> Disponível em: [https://www.icom.org.br/?page\\_id=2776](https://www.icom.org.br/?page_id=2776)

direcionamento quanto ao destino destes recursos quando são aplicadas as políticas públicas. Para além das políticas de escopo mais abrangente como são a PNC e a PNM, outros mecanismos também são fundamentais não apenas para a execução de projetos e atividades nos museus, mas também para ampliação de infraestrutura, aquisição de equipamentos, etc.

Cabe ressaltar aqui a importância das redes e sistemas de museus na promoção e disseminação destes recursos, tanto nas esferas federal como estadual de governo e para o desenvolvimento e fomento dos museus. Como aponta Tolentino, no Brasil estas experiências tem demonstrado a eficácia dos sistemas estaduais de museus para o desenvolvimento das instituições:

Estados que se anteciparam na criação de sistemas de museus, tenham sido eles oficializados ou não, detêm uma política para a área mais consolidada e conseguiram sistematizar as informações obre os seus museus. (TOLENTINO, 2007, p. 80)

Neste sentido, o Programa de Ação Cultural do Estado de São Paulo foi criado em 2006. Mais conhecido como ProAC, ele traz em sua essência os princípios que não diferem da maioria dos programas de incentivo cultural, sendo esses apoiar e patrocinar a renovação, o intercâmbio, a divulgação e a produção artística e cultural; preservar e difundir o patrimônio cultural material e imaterial do Estado; apoiar pesquisas e projetos de formação cultural, bem como a diversidade cultural; apoiar e patrocinar a preservação e a expansão dos espaços de circulação da produção cultural.

Em sua última edição neste ano de 2023, quatro dos editais foram voltados exclusivamente para museus (entre 2014 e 2021 ficaram restritos a dois ou apenas um, em 2022 foram três), contemplando um total de quarenta e nove projetos selecionados e somando um aporte total de R\$ 494.510.000,00 investidos diretamente para o segmento museal.

**Tabela 3 – Editais PROAC voltados para museus (2014 – 2023)**

EDITAL PROAC Nº 34/2023 – MUSEUS / SALVAGUARDA DE ACERVOS
EDITAL PROAC Nº 33/2023 – MUSEUS / REALIZAÇÃO DE EXPOSIÇÃO EM MUSEUS
EDITAL PROAC Nº 32/2023 – MUSEUS / ELABORAÇÃO DE PLANO MUSEOLÓGICO

EDITAL PROAC Nº 31/2023 – MUSEUS / ADEQUAÇÃO E REQUALIFICAÇÃO DE INFRAESTRUTURA DE MUSEUS
EDITAL PROAC Nº 37/2022 – MUSEUS E ACERVOS / REALIZAÇÃO DE EXPOSIÇÕES EM INSTITUIÇÕES MUSEOLÓGICAS
EDITAL PROAC Nº 36/2022 – MUSEUS E ACERVOS / REALIZAÇÃO DE PLANO MUSEOLÓGICO
EDITAL PROAC Nº 35/2022 – MUSEUS E ACERVOS / IMPLANTAÇÃO, REFORMA, AMPLIAÇÃO, DIGITALIZAÇÃO OU MODERNIZAÇÃO
EDITAL PROAC Nº 28/2021 – MUSEUS E ACERVOS / REFORMA / AMPLIAÇÃO / MODERNIZAÇÃO
EDITAL PROAC Nº 14/2020 – REGISTRO INÉDITO E LICENCIAMENTO DE CONTEÚDO PARA VISITAÇÃO ONLINE A MUSEUS, ARQUIVOS E ACERVOS (#CulturaEmCasa)
EDITAL PROAC Nº 13/2020 – MODERNIZAÇÃO DE MUSEUS, ARQUIVOS E ACERVOS NO ESTADO DE SÃO PAULO
EDITAL PROAC Nº 13/2019 – MODERNIZAÇÃO DE ACERVOS DE MUSEUS E ARQUIVOS
EDITAL PROAC Nº 18/2018 – PRESERVAÇÃO DE ACERVOS MUSEOLÓGICOS
EDITAL PROAC Nº 17/2018 – DIFUSÃO DE ACERVOS MUSEOLÓGICOS
EDITAL PROAC Nº 19/2017 – PRESERVAÇÃO DE ACERVOS MUSEOLÓGICOS
EDITAL PROAC Nº 18/2017 – DIFUSÃO DE ACERVOS MUSEOLÓGICOS
EDITAL PROAC Nº 18/2016 – DIFUSÃO DE ACERVOS MUSEOLÓGICOS
EDITAL PROAC Nº 19/2016 – PRESERVAÇÃO DE ACERVOS MUSEOLÓGICOS
EDITAL PROAC Nº 18/2015 – DIFUSÃO DE ACERVOS MUSEOLÓGICOS
EDITAL PROAC Nº 19/2015 – PRESERVAÇÃO DE ACERVOS MUSEOLÓGICOS
EDITAL PROAC nº 01/2014 – DIFUSÃO DE ACERVOS MUSEOLÓGICOS
EDITAL PROAC nº 02/2014 – PRESERVAÇÃO DE ACERVOS MUSEOLÓGICOS

As instituições públicas tem um papel preponderante no leque de possibilidades dos equipamentos culturais brasileiros. A TIC Cultura 2018 revelava que à época do levantamento este tipo de instituição era majoritário entre bibliotecas (97%), arquivos (80%), museus (72%) e teatros (57%), instituições entre as quais também predominavam recursos provenientes do governo<sup>28</sup>. Em contrapartida, são em maioria privados cinemas (76%) e pontos de cultura (85%), sendo os últimos, também promovidos por uma política pública.

Para além das políticas públicas, que contribuem para a democratização do setor, é preciso avaliarmos também o quanto a cultura faz parte da vida das pessoas e de que forma a sociedade a consome. Neste sentido, a pesquisa

<sup>28</sup> CGI.br, TIC Cultura 2018, p. 94.

Cultura nas Capitais<sup>29</sup> nos traz algumas informações relevantes. Realizada em 12 capitais do país, indicou que nos grandes centros urbanos as atividades culturais atingem 27% das menções de preferência quanto ao que fazer com seu tempo livre, perdendo apenas para "atividades de mídia" (com 29% das menções, notavelmente assistir televisão ou navegar pela Internet). Importante ressaltar que tanto entre as principais atividades de mídia como entre as culturais (a leitura, no caso), as mais mencionadas são atividades que, em geral, são feitas dentro de casa.

Quando nos voltamos para fora do ambiente doméstico, os cinemas são o tipo de atividade cultural mais acessado pela população. Os museus, no que diz respeito ao acesso de acordo com a pesquisa, foram frequentados por cerca de um terço da amostragem da pesquisa. Em contrapartida, a mesma proporção nunca frequentou este tipo de atividade cultural. As capitais que passam a média percentual de pessoas que frequentaram museus levantadas pela pesquisa (31%) são: Curitiba (46%), Belo Horizonte (45%), Belém (44%), Porto Alegre (41%), São Paulo e Brasília (ambos com 40%).

De acordo com a pesquisa, quem acessa a Internet não realiza menos outros tipos de atividades culturais. Ao contrário, aponta que quem tem mais acesso à Internet e a usa regularmente tem maior prática de atividades culturais, inclusive não reduzindo significativamente estas práticas, mas sim as reforçando<sup>30</sup>. Desta forma, as tecnologias em rede não estariam isoladas das demais práticas culturais, possuindo uma dinâmica social própria, mas sim - no contexto da pesquisa - é um elemento de socialização e compartilhamento. As redes sociais, por exemplo, são uma das principais fontes de informação sobre cultura para 51% dos participantes da pesquisa.

Visando um olhar mais abrangente, que não enquadrasse as instituições em categorias e desse conta da diversidade de "expressões artísticas,

---

<sup>29</sup> A pesquisa "Cultura nas Capitais" é o resultado de 10.632 entrevistas realizadas entre 14 de junho e 27 de julho de 2017 em 12 capitais brasileiras, tratando dos hábitos culturais no Brasil, tendo sido uma realização conjunta das empresas JLeiva e Datafolha.

<sup>30</sup> Cultura nas Capitais, p. 107.

históricas e culturais"<sup>31</sup>, a pesquisa optou pelo termo "museus e exposições" nos questionários aplicados para mensurar o acesso à estas instituições, o interesse nelas, o que instiga o público à frequentá-las e quais as barreiras entre os museus e seus públicos. Os resultados indicam um potencial de crescimento do público, sendo que 66% dos entrevistados indicaram algum interesse de sete a dez em frequentar museus e exposições (em uma escala de zero a dez)<sup>32</sup>. De acordo com as informações levantadas, o principal empecilho é trazer o público à porta dos museus, ou seja, como gerar interesse, e garantir que ao adentrar encontre o que deseja<sup>33</sup>. Este engajamento estaria diretamente conectado ao esforço despendido, à recompensa alcançada e à experiência vivenciada.

Estes dois eixos apontados: a questão da infraestrutura e recursos disponíveis para uso e apropriação das TIC nos equipamentos culturais - e principalmente para esta reflexão no caso dos museus - e a capacitação destas instituições para adequar-se a uma expectativa de experiência, seriam pontos fundamentais a partir de 2020. Se já havia uma tendência crescente de consumo e de imersão cultural por meio das TIC que vinha desde fins dos anos 90, em 2020 a pandemia de Covid-19 transformou esta tendência em uma realidade irreversível, amplificando a demanda por atividades no ambiente digital, inclusive no campo da cultura.

De acordo com a TIC Domicílios, mais da metade dos brasileiros usuários de Internet acompanhou alguma *live* no período. Cerca de três em cada quatro brasileiros usuários de Internet informaram ter assistido a vídeos, programas, filmes ou séries on-line e ouvido música on-line. A pesquisa do Cetic.br ainda destaca o crescimento da proporção de pessoas que leram jornais, revistas ou notícias on-line: de 56%, em 2019, para 64% na edição de 2020<sup>34</sup>. A TIC Cultura, desenvolvida no mesmo período, conclui que: "a criação

---

<sup>31</sup> Cultura nas Capitais, p. 127

<sup>32</sup> Cultura nas Capitais, p. 135

<sup>33</sup> Cultura nas Capitais, p. 136 e 137

<sup>34</sup> De acordo com o Cetic, para esta edição da pesquisa, foram realizadas entrevistas em 5.590 domicílios e com 4.129 indivíduos de todo o Brasil. A metodologia foi adaptada em virtude da pandemia, sendo a coleta de dados via telefone em um primeiro momento, complementada por entrevistas face a face entre outubro de 2020 e maio de 2021.

e a difusão de acervos digitais continuam sendo desafios para as instituições culturais brasileiras"<sup>35</sup>.

Sem dúvida alguma, um dos maiores desafios dos museus nas próximas décadas será repensar os usos das TICs e do ambiente virtual no período pós-pandêmico. Como apontado acima, esse desafio deve ser contemplado em debates vindouros sobre uma nova definição de museu, que reflita os hábitos digitais e auxilie as instituições a incorpora-los às práticas e espaços museológicos. Como aponta André Fabrício Silva (2021, p. 22), uma definição futura de museu deverá reconhecer que:

(...) os museus nos espaços digitais não como uma promessa distante ou uma fonte de potencial inexplorado, mas sim um espaço virtual para construir ideias conjuntas. Para isso, é necessário aumentar os esforços digitais no futuro, após este período de extrema crise, com medidas de atividades digitais sem precedentes. Os orçamentos e estratégias devem responder a essas descobertas, aproveitar as vantagens dos esforços atuais e permitir investimentos em ofertas, serviços e infraestruturas.

### 1.3 Pandemia de Covid-19 e desdobramentos

No que diz respeito às atividades realizadas na Internet pelos equipamentos culturais brasileiros no período pré-pandêmico, de acordo com a TIC Cultura 2018 estas eram: "direcionadas principalmente para a comunicação e relacionamento com o público, sendo menos comuns as atividades voltadas para a gestão interna, como a capacitação dos gestores e funcionários das instituições"<sup>36</sup>.

A pesquisa apontava que a maioria destas instituições se manifestava mais na Internet por meio de redes sociais do que por meio de *websites* próprios e, de modo geral, majoritariamente para a divulgação de atividades e

---

<sup>35</sup> Em conjunto com estudos qualitativos e quantitativos que abordam a questão da perspectiva da demanda e do acesso por parte da população, a TIC Cultura investiga a apropriação tecnológica por parte das instituições culturais, com foco na oferta de serviços e conteúdos on-line

<sup>36</sup> CGI.br, TIC Cultura 2018, p. 24.

da programação para o público. No caso dos museus<sup>37</sup> a maior parte ainda não possuía *website* próprio, não atingindo nem 50% deste indicador, no entanto estes tinham bons índices de realizar alguma digitalização do acervo - embora somente uma pequena parcela das coleções estivesse digitalizada e disponível para acesso ao público *online*, com sua disponibilização para o público se dando, sobretudo, no local de funcionamento das instituições<sup>38</sup> – e não pela Internet.

Com a emergência da COVID-19 e subsequente paralisação de atividades presenciais mundo afora, como vimos anteriormente, houve significativa elevação do uso da Internet e das tecnologias digitais como um recurso central para o apoio ao enfrentamento da pandemia e na minimização de seus efeitos. A necessidade fez com que diversas atividades, que antes se davam presencialmente, migrassem para os meios digitais, afetando o cotidiano de indivíduos, famílias, organizações e governos. O ambiente virtual passou a ser o meio viável para a execução dos mais diversos serviços para a sociedade.

Esta migração não apenas acelerou o supracitado processo de adoção das TICs de maneira mais ampla para atividades cotidianas, mas também tornou urgente a necessidade de superar desafios de conectividade e segurança na rede para todos. A corrida por tecnologias mais eficazes de acesso à rede, como o 5G, proporcionando maior qualidade de banda mobilidade tornou-se questão geopolítica<sup>39</sup>. No mesmo contexto, visando minimizar o risco de dano na forma de fraudes e violações de privacidade em usuários da rede, questões relacionadas à segurança, à privacidade e à proteção dos dados pessoais passaram a estar na ordem do dia, no Brasil o

---

<sup>37</sup> A pesquisa determina museus como instituições “que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento” (Lei n. 11.904, 2009). Para a pesquisa, foram consideradas todas as instituições pertencentes ao Cadastro Nacional de Museus, organizado pelo Instituto Brasileiro de Museus.

<sup>38</sup> CGI.br, TIC Cultura 2018, p. 24.

<sup>39</sup> Embora a China tenha tomado a dianteira na nova tecnologia, os EUA insistem na recusa de aliados em adotar a tecnologia chinesa por motivos de segurança, temendo espionagem ou interferência de infraestrutura. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2021/11/05/5g-entenda-a-briga-entre-estados-unidos-e-china.ghtml>



maior exemplo deste movimento é a aprovação da LGPD em 2020, como já mencionamos.

Realizada já durante a pandemia, os resultados mostrados pela TIC Cultura 2020 apontam a necessidade de investimentos em infraestrutura tecnológica e conectividade nas instituições culturais. Conforme indica a pesquisa:

A proporção daquelas que não utilizaram computador e Internet nos 12 meses anteriores à pesquisa era maior entre bens tombados, bibliotecas e museus. Dentre os motivos para o não uso da rede, a falta de infraestrutura de acesso na região foi mencionada por 15% dos responsáveis pelas bibliotecas e 11% dos responsáveis pelos bens tombados e pelos museus. Já o alto custo da conexão, por 14% dos bens tombados, 10% dos museus e 9% das bibliotecas.<sup>40</sup>

A edição de 2020, indica ainda um aumento na presença de WiFi e na oferta de acesso gratuito para o público em museus e bibliotecas. No caso dos museus, também houve aumento do uso de celular para fins de trabalho (de 48% em 2016 para 63% em 2020)<sup>41</sup>. Mesmo após a campanha de vacinação e posterior afrouxamento das políticas de distanciamento social, em 2021, o acompanhamento de atividades transmitidas pela Internet em tempo real, as chamadas *lives*, mantiveram-se com indicadores estáveis. Isso embora, paralelamente, tenha havido também um aumento na compra de ingressos para eventos, como shows, cinema, peças de teatro ou exposições, após uma queda acentuada em 2020<sup>42</sup>. Estes indicadores foram trazidos pelo Painel TIC COVID-19, também realizado pelo Cetic.br, e indicam ainda um avanço na realização de atividades culturais na Internet.

Os museus foram uma das instituições intensamente afetadas pelos impactos da pandemia: suas portas foram fechadas, equipes tiveram que operar em regime de *home office*, as estratégias de comunicação institucional e de difusão do acervo tiveram de serem repensadas, bem como o relacionamento com os públicos. Neste novo cenário, devido à imposição de

---

<sup>40</sup> CGI.br, TIC Cultura 2020, p. 27.

<sup>41</sup> CGI.br, TIC Cultura 2020, p. 28.

<sup>42</sup> A UNESCO estima que, em 2020, o valor agregado bruto nos setores cultural e de lazer diminuiu US\$ 750 bilhões globalmente, com a perda de pelo menos 10 milhões de empregos. Mais informações disponíveis em <https://www.unesco.org/reports/reshaping-creativity/2022/en/download-report>

isolamento e distanciamento social, estes processos - que já vinham em andamento - foram exponencialmente acelerados.

Museus de todo o planeta adaptaram suas estratégias de atuação virtual, suas exposições, uso de espaços e interações para ficarem mais próximos da realidade do isolamento social e interação remota com o público. De acordo com o Ibermuseus, 73% das instituições declarou haver reajustado suas atividades em resposta às medidas restritivas<sup>43</sup>. A Rede Europeia de Organizações de Museus apontou que mais de 60% dos museus europeus aumentaram sua presença *online* desde o início da pandemia, sendo que a maioria destes passaram a investir maciçamente em passeios virtuais, desenvolvimento de exposições *online*, *podcasts*, atividades educativas e digitalização dos seus acervos para acessos virtuais<sup>44</sup>.

No caso brasileiro, como apontado acima, de acordo com a TIC Domicílios 2020, o resultado foi uma overdose de *lives*, as quais, além de gerar desconforto e vertigem pelo tempo de tela excessivo, embora pareçam oferecer a chance de escolher entre tantas opções acabam por apenas deixar o público nostálgico da sensação da experiência pré-pandêmica. De maneira muito similar, dois artigos de opinião publicados na Folha de São Paulo em 17 de abril de 2020, logo no início da pandemia, traçam um olhar sobre este aspecto.

Para Nathalia Lavigne, a adaptação e ajuste da programação dos museus ao longo da quarentena procurou, com o que chamou de “overdose de lives”, suprir a ausência e sentimento nostálgico dos espaços físicos, porém acabou por proporcionar experiências mais similares à soluções visuais dos primórdios do uso da Internet do que em uma alternativa apreciável e prazerosa ao confinamento, gerando apenas mais cansaço e vertigem:

---

<sup>43</sup> Através do relatório “O que os museus necessitam em tempos de distanciamento físico – Resultados da pesquisa sobre o impacto do COVID-19 nos museus ibero-americanos”. A pesquisa contou com a participação de 434 instituições de 18 países – Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Colômbia, Costa Rica, Cuba, Equador, El Salvador, Espanha, Guatemala, México, Panamá, Paraguai, Peru, Portugal, Uruguai e Venezuela - e oferece informações relevantes sobre a situação geral dos museus em meio à crise global. Disponível em: <http://www.ibermuseum.org/pt/recursos/noticias/relatorio-de-impacto-da-pandemia-e-repositorio-covid-19-para-os-museus/>

<sup>44</sup> Disponível em: <https://www.ne-mo.org/news/article/nemo/nemo-survey-on-museums-and-covid-19-museums-adapt-to-go-online.html>

Quem entra pela primeira vez em um museu pelo Google Street View possivelmente vai se entediar e sair zozinho nos primeiros minutos. Isso porque essa ou outras plataformas que simulam a experiência no espaço físico não levam em conta como a construção da visualidade nos museus é indissociável da relação com o corpo e outros sentidos além da visão. E, quando já passamos os dias de uma tela para outra, o olhar saturado não contribui para uma experiência contemplativa —principalmente de trabalhos pensados para serem vistos ao vivo. (LAVIGNE, 2020)

De forma similar, Giselle Beiguelman adiciona à discussão a perspectiva de que, salvo uma ou outra experiência pontual, de modo geral as instituições na pandemia apresentaram profunda dificuldade em desenvolver conteúdos artísticos e culturais exclusivamente para o ambiente virtual e, conseqüentemente utilizaram exaustivamente como campos de comunicação *online* recursos como as redes sociais e o *e-commerce* (BEIGUELMAN, 2020). Corroborando a leitura de Lavigne, afirma que:

O coronavírus ressuscitou a Internet dos anos 1990. Entre videochamadas, lives e visitas virtuais, descobrimos o que já sabíamos —viver no universo paralelo é muito chato. O homem é um animal político. Seu lugar é a pólis, a cidade, a rua, não atrás da tela. (...) E descobrimos outra coisa —museus, galerias de arte e instituições culturais estão na idade da pedra da Internet.

A respeito deste mesmo artigo de Beiguelman, André Fabrício Silva refletindo sobre em que medida esses ambientes virtuais dos museus permitem uma experiência museológica virtual, de fato, bem como sobre a construção de experiências e narrativas no espaço físico, considera que:

Na realidade brasileira, o uso “forçado” do ambiente virtual provocado pela pandemia revelou, em certo sentido, que os museus brasileiros não se prepararam de maneira adequada para a completa experiência que a imersão virtual pode proporcionar ao público (SILVA, 2021, p. 12).

Mas o normal pré-pandemia já não era “normal”, tomando emprestada a expressão utilizada por Marcelo Araújo e João Fernandes em artigo publicado na Revista Museu. Os autores colocam em questão justamente como - cada vez mais - os museus, passam a atender às demandas de consumo, como entretenimento, desviando-se daquilo que era sua razão de existir:

(...) os museus, muitas vezes independentemente da sua dimensão ou relevância, viviam já alguns momentos difíceis. Dificuldades de natureza política, logísticas, de funcionamento e de financiamento, ensombreciam o trabalho na maioria dos museus do planeta (...). O museu integrava-se veloz e apressadamente numa sociedade global do espetáculo que o pressionava cada vez mais para que se transformasse num elemento essencial da paisagem mundial do entretenimento e do lazer, mobilizando uma indústria do turismo que nele identificava uma das suas atrações. Aliás, como sucede no Brasil, não deixa de ser significativo que a pasta antes ministerial da cultura se integre agora como secretária em um ministério do turismo (ARAÚJO e FERNANDES, 2020).

A atual crise causada pela Covid-19 deixou à mostra que vivenciamos o surgimento de novas lógicas e formas de trabalho e de conhecimento a partir da *web*, das redes sociais e das plataformas online. Como dito antes, é preciso avançar e compreender o que está em jogo: a Internet e as redes não são apenas uma vitrine para acervos e atividades, mas também um ambiente de encontro, de cocriação, de construção colaborativa de conteúdos e de conhecimentos. Cabe aos museus olhar para o paradigma e recomeçar:

(...) descolonizar o museu da sua condição servil da ideologia de um poder e de uma economia globais que é urgente analisar e reconsiderar, compreender como as narrativas que os museus protagonizavam, a forma como recebiam os seus públicos, na condição de meros turistas consumidores, os desvirtuou e lhes roubou os desafios de uma contemporaneidade que só pode ser redefinida coletivamente, a partir da soma e não da acumulação estatística das percepções individuais nem da massificação redutora das emoções e dos conhecimentos. Novas relações de trabalho, novas transparências dos processos de trabalho são necessárias e possíveis nesse novo paradigma por construir (ARAÚJO e FERNANDES, 2020).

Outra dimensão do impacto da pandemia vem no âmbito interno dos museus, no que diz respeito aos profissionais destas instituições. Uma projeção realizada pela Unesco apura que 13% dos museus menores estariam seriamente ameaçados de não conseguirem retomar as atividades no pós-pandemia devido à falta de recursos (UNESCO, 2020). A falta destes recursos impacta tanto no que diz respeito à própria manutenção das atividades e ações com o público durante a pandemia, sendo determinantes para adoção de opções mais elaboradas de design, plataforma e ferramentas digitais ao longo

do período, mas também na contratação de profissionais especializados para lidar com estas questões no âmbito do ambiente virtual.

Sob esta perspectiva, é urgente que sejam adotadas para atender à esta demanda uma série de políticas visando a formação destes profissionais, sua capacitação, atualização e treinamento especializado considerando a cultura digital, os museus e a sua presença no ambiente virtual. Conforme indica André Silva, os museus precisam repensar a sua presença no virtual, a fim de focarem não somente nas redes sociais, mas também refletirem e terem capacidade prática e técnica de planejarem suas ações levando em consideração o ambiente *web*. Para o autor:

É necessário cogitar o uso de profissionais especializados na área, como designers, artistas e programadores. Tal reflexão já tem sido levantada pela Museum Sector Alliance (Mu. SA), ao identificar quatro novos perfis profissionais para o setor de museus a partir das observações e demandas que surgiram em decorrência pandemia e do crescente uso do meio virtual como ferramenta de comunicação do museu com seu público; os perfis profissionais são: Gestor de Estratégia Digital, Curador de Coleções Digitais, Desenvolvedor de Experiência Digital Interativa e Gestor de Comunidade Online. (SILVA, 2021, p. 17)

O autor aponta ainda o papel de liderança que iniciativas europeias vem assumindo neste sentido ao estimular a criatividade dos museus nos seus engajamentos no âmbito virtual. Membros do European Heritage Alliance lançaram em maio de 2020 o manifesto *Cultural heritage: a powerful catalyst for the future of Europe*, com destaque para o tema *Digitally Transforming Europe*, em que se destacava a potencialidade de se ampliar as ações dos museus no ambiente virtual com os usos de novas tecnologias, inteligência artificial e aprendizagem automática, de forma ética e humana (SILVA, 2021, p. 20).

No supracitado artigo, Beiguelman faz um apelo contundente, em consonância com uma proposição de cerca de quarenta anos de Waldisa Rússio quando afirmou que “a interdisciplinaridade deve ser o método de pesquisa e de ação da Museologia e, portanto, o método de trabalho nos museus e cursos de formação de museólogos e funcionários de museu”

(RÚSSIO, 1981, in: BRUNO, 2010, p. 126), por um alinhamento com o tempo presente, deixando de se fazer um uso “do digital pelo digital”, por assim dizer e dispendendo esforços de pesquisa e criação:

Mas investimento em pesquisa e criação são decisivos. Dito de outra forma — instituições, por favor, despendem-se das redes sociais, contratem designers, comissionem artistas e paguem um programador (BEIGUELMAN, 2020).

Como discutimos no decorrer deste capítulo, embora a Internet tenha se desenvolvido em um contexto embebido da contracultura e potencializando sistemas abertos e governança técnica participativa, no decorrer das décadas seu crescimento e uso vêm sendo constantemente resignificado. No que diz respeito aos museus, a relação museu-ambiente web e a virtualidade dos objetos museais na sua comunicação com o público virtual têm sido um tema central nas reflexões acerca dos caminhos que os museus deveriam seguir neste século XXI, inclusive no Comitê Internacional de Museologia do Conselho Internacional de Museus do ICOM (ICOFOM), como veremos no capítulo a seguir.

Se a pandemia de Covid-19 acabou escancarando as dificuldades e colocando na ordem do dia a necessidade de adequação às mudanças provocadas pelos avanços tecnológicos, por outro lado trouxe à baila debates relevantes sobre o lugar dos museus no mundo digital. Destacamos aqui a necessidade de se pensar a incorporação de novos profissionais na área cujas funções estejam voltadas ao espaço virtual e a constante dificuldade em transpor para o ambiente virtual as atividades que habitualmente se davam quase que exclusivamente no plano físico, principalmente quanto ao uso dos patrimônios e objetos museológicos digitais e as dinâmicas que envolvem sua musealização.

## CAPÍTULO 2 – Museu, memória e virtualidade

### 2.1 Dos museus virtuais à cibermuseologia

As primeiras experiências virtuais em museus surgiram concomitantemente às novidades tecnológicas popularizadas a partir do acesso à Internet para o público em geral, para além do ambiente acadêmico e de pesquisa. No Brasil, como vimos, isso se deu em meados dos anos 1990. A partir de então, vem sendo feito um esforço por parte de instituições, pesquisadores e trabalhadores para compreender mais a fundo o potencial de transformação social das TICs e os efeitos que estas produzem na forma que refletimos e agimos. No caso dos museus surgem algumas questões principais com as quais a comunidade museal passa a lidar.

Rosali Henriques indica que os primeiros debates em relação ao uso da Internet pelos museus surgiram por volta em 1997<sup>45</sup>, trazendo o assunto para o meio museológico. Com as novas tecnologias abre-se um novo tipo de configuração espacial para a atuação dos museus, do tradicional local físico passou-se a lidar com o espaço virtual, imaterial, intangível, possibilitando o surgimento de um museu sem fronteiras, que apresenta uma visão dinâmica e em contato interativo com a coleção:

(...) os museus passam a trabalhar com referências patrimoniais digitais na Internet. E, portanto, passíveis de serem trabalhadas de várias formas. Além disso, a Internet possibilitou aos museus interagir de forma globalizada, alterando a noção de tempo e de espaço. Ou seja, o museu na Internet nunca fecha (HENRIQUES, 2005, p. 2).

Muito além de uma “vitrine” para as coleções e acervos, novas possibilidades de apresentação dos acervos tornam-se possíveis. Se no contexto clássico temos o expectador interagindo diretamente com o objeto

---

<sup>45</sup> Com o título *Museums and Web*, realizou-se em Los Angeles, a primeira conferência sobre museus e Internet. Atualmente com o nome de *MuseWeb*, estas são realizadas anualmente e têm como objetivo reunir os profissionais dos museus, principalmente aqueles ligados às áreas de novas tecnologias, para discutir as questões pertinentes ao uso da Internet pelos museus. Os eventos que ocorreram anteriormente, a International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums (ICHIM) em 1991 e um congresso organizado pela Museum Documentation Association em 1993 eram mais centrados em hipermídia e interatividade (HENRIQUES, 2004, p. 58).

exposto in loco, o contexto virtual gera “uma nova e densa camada de informação - a qual, muitas vezes, se manifesta de forma invisível ao espectador - passível de múltiplos tipos de intervenção, formatação e interpretação” (FRANÇA, p. 13). No novo contexto, a tecnologia surge como terceiro ator, em intersecção com o próprio museu e o acesso do espectador:

Como aponta Eric Langlois, o uso de QR codes em aparelhos portáteis que pertencem aos próprios indivíduos que visitam museus, promove uma experiência digital que “dá aos visitantes o sentimento de possuir o conteúdo relacionado aos objetos” (LANGLOIS, 2013 apud LESHCHENKO, 2015, p. 239), conteúdo este que eles podem levar para casa quando a experiência termina. Trata-se de uma experiência simbólica e psicológica que não poderia ser alcançada pela comunicação tradicional dos museus, nas quais a ênfase encontra-se na separação marcada entre o sujeito da observação e os objetos observados (MAGALDI, BRULON e SANCHES, p. 138).

Ampliando a questão proposta anteriormente, passa à ordem do dia como a Internet e um uso adequado de suas possibilidades será utilizada pelos museus. Não apenas mais como um veículo de comunicação ou informações institucionais, a Internet permite uma maior interatividade com os públicos, com este também assumindo o papel de sujeito produtor de novas realidades por meio destas novas experiências proporcionadas pelo uso das TICs. De acordo com Rute Muchacho:

Cada visitante ao poder escolher e interagir tem a sua própria experiência do espaço museológico. Ao tentar representar o real cria-se uma nova realidade, paralela e coexistente com a primeira, que deve ser vista como uma nova visão, ou conjunto de novas visões, sobre o museu tradicional (MUCHACHO, p. 1543).

Procurando dar conta deste cenário que desponta a partir dos anos 1990, aparece em cena o conceito de museu virtual. O conceito de museu virtual já não é novidade nas discussões dentro do campo da museologia, parte significativa dos trabalhos sobre o tema situa a concepção do conceito tendo como base o museu imaginário pensado por André Malraux:

(...) Malraux (2000) propunha a criação de um museu imaginário que serviria para abrigar todas as obras de arte do mundo, devidamente fotografadas. Esse museu, segundo Malraux, seria um espaço da memória viva. Assim, cada pessoa poderia ter o seu próprio museu



imaginário. O museu virtual é uma espécie de um museu imaginário porque ao mesmo tempo que trabalha com a reprodução, prioriza o uso da imagem como referência patrimonial (MALRAUX apud HENRIQUES, 2004, p. 67).

De maneira similar à Henriques, Silva pontua que:

André Malraux, por sua vez, estabelece uma relação dialógica com Walter Benjamin, mas diverge dele quanto à reprodutibilidade do objeto ao pensar o conceito de Museu Imaginário, um museu mental, que pode ser representado como um espaço virtual que transita entre o real e o imaginário. Ao problematizar a função dos museus ditos "tradicionais", na medida em que estes estabelecem uma relação entre espectador e obra de arte, Malraux destaca a importância da interação entre museus, cultura e sociedade, pensando a própria relação que os sujeitos estabelecem com o objeto artístico dentro dos museus (SILVA, p. 5).

O problema da definição de uma terminologia quanto ao conceito alimenta a bibliografia especializada desde a virada do milênio, suscitando uma série de debates quanto à sua natureza e definição. A respeito desta situação de indefinição nos primórdios da discussão sobre o assunto, reforça este aspecto a afirmativa de Werner Schweibenz no *ICOM News* de 2004, ao destacar que:

Museus virtuais na Internet encontram-se "em construção" há cerca de dez anos. É um tempo curto em comparação com a longa tradição de museus "tijolo e argamassa". Ao Museu virtual falta ainda uma definição (...) amplamente aceita e até mesmo um termo reconhecido para designá-lo (SCHWEIBENZ, 2004, p. 3).

Seguiu-se uma série de debates a respeito do que se poderia se enquadrar na tipologia, o próprio Pierre Lévy aponta em seu *Cibercultura* que o que era normalmente enquadrado como "museu virtual" à época nada mais era que um catálogo na Internet e sugerindo que fosse levada em conta e discutida a noção de valor e de conservação de patrimônio:

Os "museus virtuais", por exemplo, não são muitas vezes senão maus catálogos na Internet, enquanto que o se "conserva" é a própria noção de museu enquanto "valor" que é posta em causa pelo desenvolvimento de um ciberespaço onde tudo circula com fluidez crescente e onde as distinções entre original e cópia já não têm evidentemente razão de ser (LEVY, p. 187).

Diversas denominações possíveis surgem para denominar o fenômeno: museu virtual, museu eletrônico, museu digital, museu *online*, museu hipermídia, meta-museu, museu cibernético, cibermuseu e museu no ciberespaço, cada qual sendo defendido ou atacado de acordo com a linha de raciocínio do autor porém sem um consenso, tornando difícil a identificação mais precisa do que poderia ser considerada uma definição do conceito de fato e o que seria apenas um *site* de museu.

Tal definição seria importante, tanto quanto o foram antes outras discussões teóricas acerca da matéria da Museologia, ao passo que esta ainda pode ser considerada como um campo relativamente “jovem” do conhecimento, e necessitando desse cabedal teórico consistente para sua consolidação. Neste sentido, Diana Farjalla Correia Lima sugere que seja a delimitação ao termo “museu virtual” a fim de “eliminar ‘ruídos’ que alimentam a sensação de inquietude” (LIMA, 2009, p. 2453). Lima ainda propõe em sua reflexão a categorização destes museus virtuais, classificando, por exemplo, o Museu da Pessoa como um “Museu Virtual Original Digital”, compreendendo nesta categoria os museus constituídos apenas na Internet, que delimitariam sua existência “na representação do *site* do computador” (LIMA, 2009, p.2460).

Rosali Henriques compreende os museus virtuais como um espaço de mediação e de relação do patrimônio com os utilizadores. Em suas pesquisas, Henriques procura definir um conceito de museu virtual baseado nas ações museológicas desenvolvidas no espaço virtual:

O que podemos definir como museu virtual é aquele que faz da Internet espaço de interação através de ações museológicas com o seu público. Um museu virtual é, portanto, aquele que possibilita a interação das pessoas com o seu patrimônio de forma virtual, ou seja, sem o deslocamento a um determinado espaço físico (HENRIQUES, 2012, p. 2.).

Para Bernard Deloche, pesquisador francês que se debruçou sobre o tema olhando a partir de uma perspectiva filosófica em sua obra *Le musée virtuel*, trata a questão da virtualidade no processo museológico - embora centrando-se basicamente no caso dos museus de arte. Para o autor, a

virtualidade é onipresente e possibilita a emergência de uma outra cultura, pois por meio dela o campo da expografia alargou-se (DELOCHE, p. 17). O autor faz uso do conceito de museu substituto, compreendendo o museu virtual como aquele que existe na virtualidade praticamente como um substituto: um museu “sem lugar e sem paredes”, no entanto tão real quanto qualquer outro museu “institucional”<sup>46</sup>.

Esta noção colocada aqui por Deloche é reforçada por Desvallees e Mairesse no verbete sobre “Museu” dos *Conceitos-chave de Museologia* (2013, p.67), para os autores o uso do termo virtual seria impróprio para definir essa relação entre o campo do museal com a Internet e a tecnologia. Segundo os mesmos:

Convém lembrar que o “virtual” não se opõe ao “real”, como tendemos a crer de imediato, mas ao “atual”. Um ovo é uma galinha virtual; ele é programado para ser galinha e deverá sê-la se nada se opuser ao seu desenvolvimento.

Magaldi pondera que o problema deve ser expandido para além da terminologia, reforçando o caráter de constante mutação que o ambiente virtual implica e compreendendo que:

Enquanto tipologia, o “museu virtual” seria uma forma de manifestação da instituição museu, podendo ser compreendido como “uma gama de soluções possíveis para a questão do museu”, e que incluiria alguns tipos de museus, como o cibermuseu. Contudo, é importante ressaltar que museu virtual “não se reduz a ele [cibermuseu]”. Enquanto categoria de análise, o museu virtual não seria uma tipologia, mas um conceito importante para compreender a própria ideia de museu, entendido como sendo virtual, por se encontrar em constante processo de transformação (MAGALDI, 2015, p. 179).

Neste sentido, Magaldi compreende que o Museu da Pessoa é um exemplo de museu virtual justamente por essa característica de constante transformação, a qual seria o fundamento constituinte do próprio conceito. De acordo com sua análise:

---

<sup>46</sup> Termo utilizado pelo autor, mas que conforme indica Henriques pode gerar certa confusão, por dar margem à interpretação de os museus virtuais não são uma instituição. Henriques sugere traduzir o termo empregado por Deloche para “museu físico” (HENRIQUES, 2004, p. 66).

Contudo, o virtual, segundo Lévy, como já discutido anteriormente nesta dissertação, é algo em potência, em transformação, complexo no sentido de possuir infinitas possibilidades, podendo ser desterritorializado. Estas características são percebidas no referido museu desde o seu início. O Museu está em constante transformação. Enquanto instância de captura, preservação e transformação de histórias de vida, ele se transforma. O Museu da Pessoa seria entendido como um museu virtual tanto pelo seu caráter desterritorializado, quanto por estar no âmbito da transformação, no ciberespaço (MAGALDI, 2010, p.143).

A perspectiva mencionada por Magaldi corrobora em certa medida a definição proposta por Desvallees e Mairesse, como um vir-a-ser, um campo de possibilidades que extrapola, em vez de restringir, o lugar do virtual a uma relação direta com a Internet:

Nesse sentido, o museu virtual pode ser concebido como o conjunto de museus possíveis, ou o conjunto de soluções possíveis aplicadas às problemáticas às quais responde, notadamente, o museu clássico. Assim, o museu virtual, em uma acepção que não é a do cibermuseu, pode ser definido como um “conceito que designa globalmente o campo problemático do museal, isto é, os efeitos do processo de descontextualização/recontextualização. Tanto uma coleção de substitutos quanto uma base de dados informatizada constituem um museu virtual. Trata-se do museu em seus teatros de operações exteriores” (Deloche, 2001). O museu virtual, ao se constituir como uma gama de soluções possíveis para a questão do museu, inclui naturalmente o cibermuseu, mas, nessa perspectiva, não se reduz a ele. (DESVALLEES e MAIRESSE, 2013, p.67)

É neste ponto do debate que se inserem as recentes ponderações sobre o conceito de **Cibermuseologia**<sup>47</sup>. A este respeito, a museóloga Anna Leshchenko defende que esta não deve se limitar aos museus e experiências na Internet ou ao uso de tecnologias em expografias quaisquer que sejam (física ou virtual), mas sim tratar da “dimensão digital dos museus’, em todas as expressões possíveis e em todos os seus formatos” (LESCHENKO apud MAGALDI, BRULON e SANCHES, p. 138), mas sim transformá-la em um amplo movimento museológico, nos moldes do que ocorreu com a sociomuseologia. Nessa perspectiva:

---

<sup>47</sup> Grifo nosso.

(...) o que interessa não é o rótulo ou a categoria em que se insere cada museu, mas a sua relação com o movimento, o processo, a criatividade, a mudança. Mais do que classificar, é importante compreender esses novos museus, chamados virtuais, como ambientes de plena transformação: exemplos da potência que tem o Museu de apresentar-se como “um evento, um acontecimento, uma eclosão da mente ou dos sentidos, (...) instância de presentificação dos novos modos pelos quais o homem vê o mundo (MAGALDI, BRULON e SANCHES, p. 151).

Assim, cada vez faz menos sentido enquadrar museus virtuais ou ações virtuais de museus como algo restrito à Internet ou ao espaço cibernético. Tomar a Internet como único elemento definidor de uma instituição museal seria o equivalente a considerar o prédio ou sua arquitetura mais importantes que a própria coleção. Na linha desta discussão, Henriques colabora afirmando que:

A maioria dos museus virtuais está mais preocupada em apresentar e justificar sua faceta virtual através de representações, do que utilizar as potencialidades que a Internet oferece para a interação com o público. Nesse sentido, a apresentação de visitas virtuais ou em 3D não configura o site como um museu virtual, pois muitas outras questões estão envolvidas nessa discussão. Um dos méritos dos museus virtuais, além de poderem interagir de forma mais dinâmica com o público, é questionar o conceito de que para ser museu é necessário ter um edifício (HENRIQUES, 2012, p. 2.).

Por estes motivos, Leshchenko entende a cibermuseologia como uma área de discussões museológicas sobre mudanças, problemas e desafios na relação entre os museus e seus visitantes causados pela implementação das tecnologias digitais<sup>48</sup>. Esta perspectiva amplia o debate, compreendendo-o como uma discussão teórica e intelectual desenvolvida em torno das aplicações das diferentes tecnologias digitais por museus, algo que está em constante expansão e transformação. Essa perspectiva encontra ressonância na proposição realizada pelo historiador Ulpiano Bezerra de Menezes, ponderando que seria mais interessante para a construção do pensamento museológico considerar “não uma eventual essência do museu virtual, mas um

---

<sup>48</sup> No texto original: "Cybermuseumology is an area of museological discussions about changes, problems and challenges in the relationship between museum and its visitors caused by implementation of digital technologies"( LESHCHENKO, p. 240).

estado histórico e social de uma tecnologia agindo no museu e na sociedade” (MENEZES, 2007, p.64).

Como vimos antes, o acesso via tecnologia *mobile* é uma tendência crescente. Em outubro de 2017, o número de celulares com tecnologia 4G (95 milhões de aparelhos) superou o número de celulares com 3G (92 milhões) no país, de acordo com o balanço da Associação Brasileira de Telecomunicações<sup>49</sup>. Se cada habitante carrega nas mãos um smartphone, é natural que o entorno também se torne cada vez mais “smart”:

Tudo é smart nos dias de hoje, (...). O termo é frequentemente usado como sinônimo sexy e antenado de “flexível”, “sagaz”, “autoajustável”, “inteligente”, “autônomo”, “engenhoso”, “esguio” ou mesmo “ecologicamente responsável” - termos positivos resplandecentes que indicam uma emancipação, prometem sustentabilidade e nos asseguram de que nada será desperdiçado. Quem poderia ser contra tudo isso? (MOROZOV e BRIA, p. 15)

Constantemente veiculado na mídia e presente na imaginação pública, o conceito das *smart cities* é tudo exceto simples. Apesar de sua rápida adoção e proliferação, não é possível reduzi-la a uma única definição: se para alguns diz respeito à otimização e uso sensato, responsável e ecologicamente sustentável de recursos das cidades; para outros o termo implica em uma série de dispositivos interativos e inteligentes, que modificam a paisagem urbana adaptando-a ao paradigma digital. A nebulosidade do termo é tão flexível quanto vaga<sup>50</sup>.

Mais do que necessidade de definição precisa do que pode ser considerado *smart*, o ponto principal aqui é em suas consequências políticas e econômicas. Independentemente dos serviços disponíveis serem caracterizados dessa forma ou mesmo como “interativos”. Esses elementos estão presentes em semáforos automatizados, nos serviços de entrega de

<sup>49</sup> Número de celulares com 4G supera o de com 3G no país. Fonte: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2017-12/numero-de-celulares-com-4g-supera-os-com-3g-no-pais> (Acessado em 10/10/2022)

<sup>50</sup> “Neste estudo, ‘*smart*’ se refere a qualquer tecnologia avançada a ser implementada em cidades com o objetivo de otimizar o uso de seus recursos, produzir novas riquezas, mudar o comportamento dos usuários ou prometer novos tipo de ganho no que se refere, por exemplo à flexibilidade, segurança e sustentabilidade”. (MOROZOV e BRIA, p. 21)

*delivery* e, porque não, na forma como consumimos entretenimento e cultura, seja de nossos lares, seja da palma de nossas mãos.

Em uma via de mão dupla, se a cada dia o que chamamos comumente de real cada vez encontra-se mais conectado, o virtual também cada vez mais é regulado e entendido como um espaço público, como dito antes, o virtual não se opõe ao real, tampouco está a ele desvinculado. Um século atrás, não havia carros circulando, o traçado das cidades era definido de acordo com outros parâmetros (como o zoneamento residencial ou comercial, etc). Com o advento do automóvel, códigos de trânsito foram criados, semáforos, limites de velocidade, faixas de pedestres, etc.

Da mesma forma, a Internet foi desenvolvida em um ambiente universitário e cooperativo, porém complexificou-se e hoje precisamos compreendê-la com todas as possibilidades que se apresentam com ela, como um ambiente vivo, em constante mutação, onde circulam a todo momento ideias, mercadorias, informação, e que deve ser enxergada à luz de uma ótica ética e cidadã. Dantas reitera essa percepção quando afirma que:

(...) a esta altura, será necessário entender que a Internet tornou-se uma rede em muitos aspectos similar à trama social urbana de qualquer cidade, com suas ruas e praças atravessadas por todo o tipo de gente, a pé ou em algum veículo automotor. Não importa o que estejamos fazendo neste momento, estamos em algum lugar ou em algum tempo da cidade. Não importa o que estejamos fazendo, estamos também no tempo-espaço da Internet. Estar num lugar, ou estar num tempo, implica, na vida social, em regras, muitas delas consuetudinárias, muitas porém estabelecidas por leis e outros regulamentos formais. (...) Vamos ter que olhar para a Internet como olhamos para uma cidade, para a vida em sociedade, inclusive para a organização nacional e estatal de cada país soberano, no mundo (DANTAS, p.5).

A este borrão nas fronteiras, extremamente potencializado após os dispositivos *mobile*, vem sendo dado o nome de ciberespaço. Como vimos, não se trata de mera representação do real, mas sim de múltiplas possibilidades de seu exercício: o ciberespaço não está desconectado da realidade. A Internet é apenas a sua principal manifestação, onde há convergência de linguagens distintas e a interoperabilidade necessária para efetivação de trocas simbólicas.

É onde se dá a etapa operacional do ciberespaço, porém este é mais amplo. De acordo com Monteiro, podemos compreender o ciberespaço como:

(...) um mundo virtual, onde são disponibilizados variados meios de comunicação e interação em sociedade. Um universo virtual onde se encontram quantidades massivas de dados, informações e conhecimento em que os textos são "mixados" a imagens e sons, em um hipertexto fluido e cheio de possibilidades, ou seja, um ambiente não físico, mas real, um espaço aberto, cheio de devires, onde tudo acontece instantaneamente, em tempo real e de durabilidade incerta. (...) é uma grande máquina abstrata, semiótica e social onde se realizam não somente trocas simbólicas, mas transações econômicas, comerciais, novas práticas comunicacionais, relações sociais, afetivas e sobretudo novos agenciamentos cognitivos (MONTEIRO, p. 14).

Nesse sentido, se podemos apreender o fato museológico como “a relação profunda entre o homem e o objeto” (RUSSIO, p. 123) é imprescindível nas reflexões sobre a memória e subsequentemente na epistemologia da disciplina museológica levar em conta o ciberespaço como contexto destas relações e a intermediação da tecnologia nas conexões entre estes elementos, permitindo a ampliação das reflexões em torno dos museus e do conceito de patrimônio. Conforme nos aponta Leshchenko, o tema da cibermuseologia é diverso, uma vez que está em constante expansão (LESHCHENKO, p. 240). E por conta disto, encontra-se interligada com novos paradigmas participativos dos museus, tais como as redes sociais. Para a pesquisadora:

Considerando o número crescente de vagas profissionais e conferências relacionadas com a dimensão digital dos museus, estamos assistindo ao crescimento da cibermuseologia como um amplo movimento museológico, unindo profissionais em todo o mundo. A agenda das pesquisas sobre a cibermuseologia também tem crescido, acompanhando os novos desafios vindos da indústria tecnológica, para a qual os museus agora têm de responder (LESHCHENKO, p. 237).<sup>51</sup>

## 2.2 Subjetividade, memorização e arquivamento

Toda ficção é metáfora. Ficção científica é metáfora. O que a separa de formas mais antigas de ficção parece ser o uso de novas metáforas, tiradas de alguns grandes dominantes de nossa vida

---

<sup>51</sup> Tradução nossa.



contemporânea - ciência, todas as ciências, entre elas a tecnologia e as perspectivas relativista e histórica. A viagem espacial é uma dessas metáforas; assim como a sociedade alternativa, a biologia alternativa; o futuro também. O futuro, em ficção, é uma metáfora.

Ursula K. Le Guin, prefácio para *A mão esquerda da escuridão*

Em setembro de 1977, foi lançada ao espaço a sonda Voyager 1, carregando consigo um disco banhado a ouro e galvanizado com urânio. Em seu conteúdo, sons e imagens selecionados apresentam amostras da diversidade da vida e culturas da Terra, dirigidos a qualquer forma de vida e/ou civilização que possam vir a ter contato com o material. Entre as imagens selecionadas para esta cápsula do tempo intencional, consta a imagem de uma fachada de museu, explicitando a ideia de que somos uma sociedade preocupada com o destino dado a nossos vestígios, a nossa memória.

Conforme mencionado anteriormente, Waldisa Rússio em seus escritos recomendava particularmente a interdisciplinaridade como o método de pesquisa e de ação da Museologia e, portanto, o método de trabalho nos museus e cursos de formação de museólogos e demais funcionários de museu (RÚSSIO, 1981, in: BRUNO, 2010, p. 126). Esta interdisciplinaridade deve funcionar como uma via de mão dupla, potencializando a produção de conhecimento no campo da museologia, mas também permitindo que profissionais de outras áreas uma aproximação aos conceitos e instrumentos desenvolvidos pela Museologia para potencializar a administração da memória e a educação para o patrimônio.

Esta relação deve ser algo nos moldes do que Bruno denomina como pedagogia museológica (BRUNO, 2020), possibilitando o compartilhamento de conhecimentos técnico-metodológicos da Museologia com a comunidade de uma maneira geral, privilegiando os museus enquanto local com potencial para a experimentação do conhecimento interdisciplinar. A conexão entre os museus e a produção de conhecimento interdisciplinar ocorre intrinsecamente pelo exercício do saber-fazer museológico, no caso do digital, como temos discutido ao longo deste trabalho, podemos perceber que uma série de

condições se impõe sobre a complexa cadeia operatória de ações museológicas.

É preciso extrapolar os “muros” dos museus, portanto, para dar conta de compreender as novas configurações que se colocam frente a esta cadeia operatória, bem como na produção de um conhecimento museológico que seja de fato capaz de dar conta das complexidades impostas pelos paradigmas do digital com os quais, não apenas os profissionais de museus, mas todos na sociedade temos que lidar cotidianamente. Para tanto aqui, vamos direcionar nosso olhar por um instante para abordagens além do segmento museal.

Como vimos, o paradigma do digital promoveu uma série de mudanças não apenas nas maneiras de criar registros, mas também nos processos de memorização, arquivamento e de compartilhamento de experiências. Isso se deu em todas as esferas, individual e coletiva, e de uma maneira que se acelera de forma cada vez mais acentuada. As redes sociais, os *smartphones*, os discos rígidos SSD muito mais velozes, enfim, todos alteraram profundamente a forma como selecionamos, armazenamos e socializamos nossas próprias experiências e narrativas.

Este fenômeno não é recente, a popularização de gravadores e câmeras de vídeo a partir dos anos 1970 introduzia, aos poucos, novas práticas de registro e documentação do cotidiano com formatos como o VHS, o Betamax e posteriormente as fitas em Digital Video – MiniDV e DVCAM - possibilitado que grupos e indivíduos se manifestassem de forma autônoma às organizações ou instituições governamentais quanto ao registro de suas atividades, memórias e existências.

Em seu artigo “Memória, Esquecimento, Silêncio” de 1989, Michael Pollak já apontava a utilização de filmes como uma ferramenta importante nos processos por ele denominados como “enquadramento da memória”:

Ainda que seja tecnicamente difícil ou impossível captar todas essas lembranças em objetos de memória confeccionados hoje, o filme é o

melhor suporte para fazê-lo: donde seu papel crescente na formação e reorganização, e, portanto, no enquadramento da memória. (POLLAK, 1989, p. 9)

Posteriormente, em outro artigo, o autor abordaria também a transição do registro em papel para o filme, a imagem em movimento. A mudança no material afeta também a sensibilidade envolvida na produção do registro e em seus desdobramentos posteriores. Pollak imagina como os historiadores - habituados a encontrar caixas-arquivo repletas de documentos em papel, pastas e caixas que dão sabor aos arquivos, como definiu Arlette Farge - reagiriam com os recém-chegados documentos eletrônicos, acessíveis por meio de botões e telas:

Há historiadores que são fãs dos arquivos, que sentem a necessidade de segurar o papel velho, e que falam disso, do mesmo jeito que eu posso falar, depois da entrevista, do cafezinho servido por aquela velha senhora que quase me chamou de filho. Acho que há uma sensibilidade no trabalho científico, e cada vez que ocorre uma mudança no trabalho, ela se traduz quase que fisicamente na sensibilidade das manipulações. Seria muito interessante refazer uma história das ciências questionando a importância dessa sensibilidade no contato com os materiais sobre os quais a gente trabalha, em relação àquilo que a gente pesquisa e sobre o que a gente escreve. (POLLAK, 1992, p. 212)

Operação fundamental no pensamento de Pollak, o enquadramento da memória estaria diretamente associado à escolha dos testemunhos, a um alinhamento entre a reconstrução de fatos e as reações e sentimentos pessoais por um lado; mas também versa sobre a produção de discursos organizados em torno de acontecimentos e de grandes personagens, levado a cabo em organizações por pesquisadores e cujos rastros desse enquadramento são os objetos materiais: monumentos, museus, bibliotecas, arquivos, entre outros.

Ainda sobre a questão dos equipamentos, Paul Thompson, em *Voices of the past* aponta que a história oral se reintroduziu na academia a partir do uso e popularização de gravadores, trazendo a reboque uma complexa discussão sobre o valor dos relatos enquanto fonte histórica e suas implicações (THOMPSON, 1992, p. 45-103). Essas inquietações acerca do valor das entrevistas atravessam uma série de áreas do conhecimento, mobilizando problemas quanto à performance do interlocutor e da situação social do relato,

à adaptação da memória em forma de narrativas, à inserção das entrevistas num certo conjunto de análises e às escolhas da condução do próprio ato de entrevistar.

Apesar das restrições iniciais ao uso de depoimentos orais como fonte documental, o uso de entrevistas cada vez mais vem sendo utilizado por organizações, públicas ou privadas, entre museus, arquivos, centros de memória, iniciativas no terceiro setor ou mesmo grupos e indivíduos, como metodologia para constituir e ressoar às suas próprias narrativas. Seja dentro de uma narrativa de caráter mais “oficial”, por assim dizer (como no caso dos centros de memória empresariais ou órgãos públicos), seja construindo outras narrativas que sejam capazes de expressar o que Pollak intitula memórias inaudíveis.

Todavia, como aponta Hyussen, se por um lado temos uma democratização de produção de registros, por outro ainda carecemos de uma melhor compreensão de como estes fenômenos se dão, visto que não conseguimos acompanhar a velocidade com que as informações são criadas, tampouco os desdobramentos que as tecnologias colocam na ordem do dia para a sociedade:

(...) parece claro que as abordagens sociológicas mais antigas à memória coletiva – abordagens (como a de Maurice Halbwachs) que postulam formações relativamente estáveis de memórias sociais e de grupo – não são adequadas para compreender a atual dinâmica dos *media* e da temporalidade, memória, tempo vivido e esquecimento. O choque e a cada vez mais fragmentada política da memória de grupos étnicos e sociais específicos levantam a questão sobre se as formas de memória consensual coletiva são sequer possíveis hoje e, caso não o sejam, se e de que forma a coesão social e cultural pode ser garantida sem elas. A memória mediática só por si não será claramente suficiente, ainda que os *media* ocupem parcelas cada vez maiores da percepção social e política do mundo. (HYUSSEN, 2014, p. 15)

Em um primeiro momento com os PCs e posteriormente com notebooks, *tablets* e outras tecnologias como o *mobile*, equipamentos antes de grande custo e manutenção tornaram-se acessíveis a indivíduos, comunidades e

organizações. Mais ainda, a Internet permitiu a conexão direta entre pessoas, eliminando intermediários como o rádio e a televisão que vieram antes. No entanto, na era da hipermnésia produzimos muito mais, as possibilidades de registro em novos espaços virtuais de memória, pessoais e coletivas, tais como os *blogs*, as árvores genealógicas *online*, as redes sociais foram ampliadas, implicando também em mudanças nas formas de produção e de acesso à memória, tal como pontuado por Hoskins (2009, p. 41): “A fluidez do conteúdo digital e das formas de comunicação torna possível novas conexões horizontais – par a par – e levou ao surgimento de novas coletividades”<sup>52</sup>.

Com isto, a memória que foi, até pouco tempo, um tema de debate em campos do conhecimento específicos como a historiografia e a psicanálise, tornou-se pauta presente em nosso cotidiano. A este respeito, Beiguelman aponta como a memória “(...) converteu-se num aspecto elementar do cotidiano. tornou-se uma espécie de dado quantificável, uma medida e até um indicador do status social de alguém (BEIGUELMAN, 2014, p. 2)”. Em uma toada similar, Seligmann-Silva reforça como:

(...) falar hoje de arquivos, de colecionismo, de listagens e de musealização tornou-se quase uma obsessão. Faz parte de nossos atuais rituais acadêmicos recordar essa nossa cultura da memória. É imperativo hoje descrever e tentar entender essa nossa nova paisagem arquivística (SELIGMANN-SILVA, p. 273).

Sobre esta experiência de memorialização e produção de sentido, McKemmish (2013 p. 27) afirma que: “Produzir e manter registros atesta nossas vidas, evidencia, representa e memorializa nossas interações e relacionamentos; e nos situa no mundo.”. Já em seu artigo de 1996, *Evidence of me...* (“Provas de mim...”) para a revista australiana *Archives and Manuscripts*, a autora apontava algumas questões sobre a temática da acumulação pessoal de documentos sob a perspectiva da teoria arquivística. Quase duas décadas mais tarde, revisitou o artigo sob o contexto da era digital, compreendendo que:

---

<sup>52</sup> Tradução nossa.

As novas tecnologias digitais podem ser utilizadas para abordagens socialmente inclusivas e integradas de registro e arquivamento pessoal e público. Permitem que registros pessoais e públicos assumam novas formas e abrem novas possibilidades de arquivamento (MCKEMMISH, 2013, p.40).

Estes limites borrados entre o público e o privado é uma das características mais acentuadas deste fenômeno do *boom* da memória que vivemos. Em meio à enxurrada de informação gerada a cada minuto, buscamos continuamente estratégias de sobrevivência de memorialização em todas as esferas, pública e privada, frente à efemeridade e à obsolescência acelerada destes meios, como vimos na seção anterior. Cada vez mais as memórias, pessoais e coletivas, públicas e privadas, são mediadas por instâncias corporativas e permeadas por novas dinâmicas de produção e consumo:

A viragem em direção à memória e ao passado chega-nos envolvida num grande paradoxo. Com cada vez maior frequência, os críticos acusam esta muito contemporânea cultura da memória de sofrer de amnésia, anestesia ou dormência. Repreendem a sua incapacidade e falta de vontade de lembrar e lamentam a perda de consciência histórica. A acusação de amnésia está invariavelmente assente numa crítica aos *media*, quando são precisamente esses *media* – desde a imprensa e a televisão até ao CD-ROM e à Internet – que fazem com que cada vez mais memória esteja disponível no dia a dia. Mas e se ambas as observações fossem verdade? E se o *boom* da memória fosse inevitavelmente acompanhado por um *boom* do esquecimento? E se a relação entre memória e esquecimento estivesse de fato a ser transformada sob pressões culturais onde as novas tecnologias da informação, a política mediática e o consumo acelerado começam a fazer sentir os seus efeitos? (HYUSSEN, 2014, p. 14)

Em um primeiro momento, estas tecnologias surgiram justamente acompanhadas de uma expectativa para a solução de problemas antigos neste sentido, do armazenamento ao acesso, e em parte foram mesmo, como temos discutido. Bancos de dados geraram um avanço irrevogável à forma como acervos, memórias e patrimônios foram catalogados e acessados nas últimas décadas, o acesso à informação foi ampliado em uma escala antes inimaginável.

Entretanto, parte da chave para entendermos melhor o funcionamento destes fenômenos – e assim podermos utiliza-los melhor - encontra-se na

junção entre memória e armazenamento, dissipando essa noção de que os computadores e dispositivos seriam uma panaceia que permitiriam aos arquivos e coleções um crescimento perpétuo, nos quais nenhuma peça se perderia:

Mais ironicamente ainda, a principal característica do digital encontra-se na memória. É isso que define sua ontologia, dos CD-ROMs (compact disc read only memory) aos pen-drives, da RAM (random access memory) à ROM (read only memory), dessas memórias externas à nuvem. Tudo isso pelo simples fato de que se trata de uma memória sistematicamente acompanhada pelo temor da perda (SANTAELLA, p. 212).

A este respeito, novamente Giselle Beiguelman, pontua que: “Como lidar com memórias tão instáveis, que se esgotam juntamente com a duração dos equipamentos e cujas tipologias não correspondem aos modelos de catalogação das coleções de museus e arquivos?” (BEIGUELMAN, 2014, p. 12). Frente à obsolescência programada das inovações tecnológicas com intervalos cada vez menores, é a cada dia mais imprescindível uma percepção apurada quanto a como lidaremos com as dinâmicas que se estabelecem nestes meios.

Estas preocupações, individuais ou coletivas, com aquilo que deixamos no mundo encontram-se em profundo descompasso com o meio de gestão destas informações por meio das ferramentas e corporações, como as chamadas *big techs*, em especial as redes sociais. No campo individual, mas também para instituições de memória como museus e arquivos pensando em sua comunicação, as dinâmicas destes fenômenos se dão em um ritmo específico, como reforça Gisele Beiguelman, as redes sociais tem outro tempo:

(...) nelas prevalece um regime de urgência permanente. A publicação mais recente é, supostamente, mais relevante que a anterior. O que conta é o agora. E esse agora é de uma intensidade cada vez maior (BEIGUELMAN, 2014, p. 21”).

Figura 03: Quadrinho publicado no Instagram por Bruno Maron.



Fonte: Perfil artístico de Bruno Maron no Instagram @dinamicadebruto.

As mídias digitais têm a sua temporalidade centrada no presente imediato. Como dito aqui anteriormente, sua comunicação se dá de forma direta de uma forma inédita antes na história, prescindindo qualquer intermediário. Neste contexto, como coloca Byung Chul-Han, “mediação e representação são interpretadas como falta de transparência e ineficiência, como congestionamento de tempo e de informação” (HAN, p. 35). Para este autor, enquanto mídias tradicionais como o rádio reúnem pessoas, as mídias digitais as singularizam, porém dentro de uma lógica que ele qualifica como do *exame*. O *homo digitais*, como ele nomeia, não é nunca um “ninguém” em meio ao exame. De acordo com Han:

Em vez de ser “ninguém”, ele é um *alguém* penetrante, que se expõe e que compete por atenção. (...) apresenta-se, de fato, anonimamente, mas não é um *ninguém*, mas sim *alguém*, a saber, um *alguém anônimo* (HAN, p. 28-29).



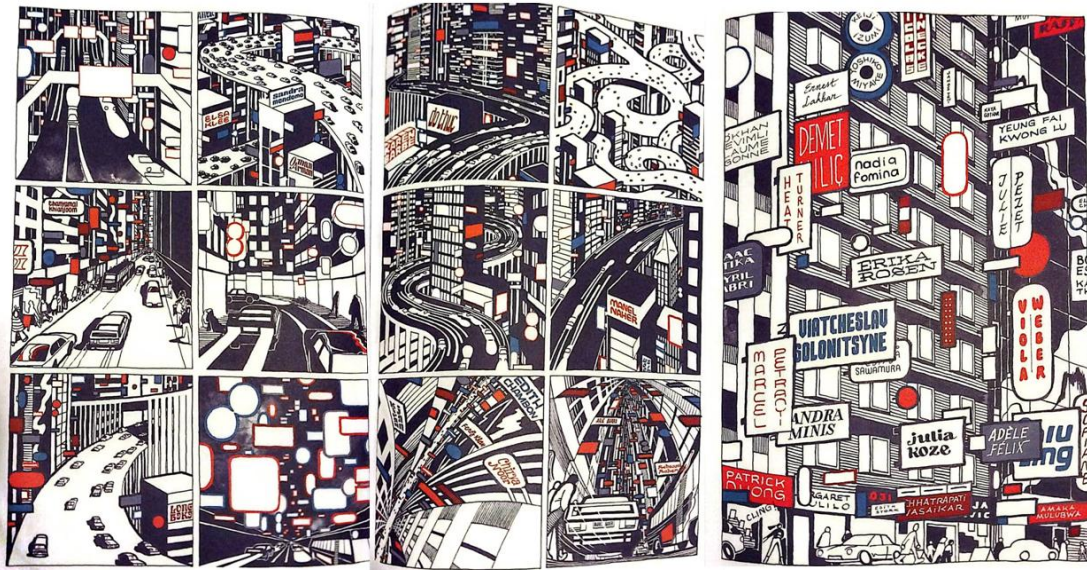
Para Han, o conceito do enxame digital não é um movimento de massa, mas sim se consiste em indivíduos singularizados. E neste cenário perde-se um dos alicerces da esfera pública, a do *respeito*. Segundo o autor, “o respeito pressupõe um olhar distanciado, um *pathos* da distância. Hoje ele dá lugar a um ver sem distância, característico do *espetáculo*” (HAN, p. 11). O ambiente das mídias digitais estaria, nesta perspectiva, dominado por uma total falta de distância, na qual “a intimidade é exposta publicamente e o privado se torna público” (HAN, p. 12).

Na edição de 2022 do Festival de Angoulême<sup>53</sup>, o argumento de uma das *graphic novels* vencedoras apresenta uma narrativa que aborda de maneira bastante original a discussão aqui levada a cabo. Em *O grande vazio*, o que determina o tempo de vida de alguém é medido pela *Presença*, no mundo criado pela autora, um conceito que pode levar tanto à imortalidade quanto causar um mal súbito que pode levar ao falecimento. Na trama, situada em uma cidade com o horizonte bloqueado pelos nomes das pessoas, a protagonista Manel Naher tenta garantir sua sobrevivência frente ao súbito sucesso de alguém homônimo.

---

<sup>53</sup> O Festival Internacional de quadrinhos de Angoulême (em francês: Festival international de la bande dessinée d'Angoulême) é o maior festival de quadrinhos da Europa, sendo realizado anualmente desde 1974.

Figura 04: Páginas da *graphic novel* exibindo as fachadas repletas de nomes.



Fonte: *O grande vazio*, editora Comix Zone, 2023.

Cansada da pressão constante por presença, Manel ambiciona com um amigo a fuga para o “grande vazio” que dá nome à obra, um lugar envolto em uma aura lendária onde as pessoas poderiam viver sem depender da lembrança dos outros a todo o momento. Os dilemas enfrentados por Manel em sua jornada rumo ao grande vazio funcionam como uma competente metáfora sobre o contexto acima mencionado, das mediações das relações sociais pelas tecnologias. A narrativa tensiona ao limite as implicações destas novas formas de se relacionar e se afirmar socialmente em um mundo hiperconectado e em que dependemos a cada dia mais dos recursos tecnológicos. Em entrevista para Daniela Marino para a *Mina de HQ*, a autora explicita algumas das dimensões retratadas na obra:

Tentei escrever sobre um grande painel de pressão social, onde as redes sociais ocupam um grande espaço claro, mas não só: medo de não ir a festas, de expectativas familiares, de não ser produtivo como trabalhador, tudo tem a ver com isso. É também sobre a memória e como tentamos sobreviver à morte colocando-nos no espaço público, como dar nomes de pessoas mortas nas ruas, ou ter os nossos nomes escritos em pedras nos cemitérios, mesmo que ninguém na Terra se lembre dessas pessoas. Isso me deu a ideia de usar nomes como algo que você precisa lembrar neste universo<sup>54</sup>.

<sup>54</sup> Nascida em 2015, a *Mina de HQ* se identifica como “uma mídia multiplataforma, independente e feminista, que está entre os canais de cultura pop e nerd sobre gênero mais

Diferente de outras mídias como o rádio e a TV, a Internet se difere por converter os seus usuários eles próprios também em polos emissores e receptores de informação. É uma relação de muitos para muitos, ou seja, um sistema opositor do tradicional modelo com uma fonte e vários escoadouros de informação. Sabemos que essa transmissão não se dá de maneira inocente, as supracitadas legislações a respeito do uso de dados e os atualíssimos debates em torno dos limites éticos do uso de inteligências artificiais de forma comercial mostram que ainda precisamos avançar muito na compreensão de como estamos imersos no digital e do quanto isso impacta nossas rotinas.

Não será nossa intenção aqui de colocar o papel da tecnologia em nossas vidas como heroína ou vilã, a esse respeito faremos eco ao posicionamento de Inês Gouveia quando conclui que “portanto, diante de um tema polêmico, que tem dividido os teóricos em ciber-otimistas e ciber-pessimistas, reservo-me o direito de não hastear a bandeira, mas também de não rasga-la (GOUVEIA, p. 96)”. No entanto é preciso reconhecer e compreender melhor como nós mesmos, enquanto indivíduos e enquanto sociedade fazemos uso destes recursos.

É possível que uma das missões das instituições de guarda de memória, sob esta perspectiva, seja neste sentido de fazer a mediação na dinâmica entre indivíduos, sociedade e tecnologia no que diz respeito à memória e processos de memorialização e arquivamento. McKemmish em seus artigos acentua o papel dos arquivos e dos profissionais que ali atuam na formação e na transformação das “provas de mim” – estes registros, “rastros”, que deixamos como legado – em “provas de nós”. As tecnologias digitais teriam um papel importante na forma como apreendemos esta transformação, não apenas no aspecto da democratização e do acesso generalizado, mas também pela participação ampla em sua constituição e interpretação (MCKEMMISH, 2013, p. 41).

---

relevantes do Brasil”. Daniela Marino é coordenadora no projeto, mestre em comunicação social e pesquisadora de quadrinhos e questões de gênero. A entrevista completa realizada em oito de maio de 2023 está disponível em: <https://minadehq.com.br/o-grande-vazio-na-era-digital/>. (Último acesso em 13/06/2023).

A pandemia, como refletido no capítulo anterior, escancarou e acelerou estes processos. Não à toa, durante o período de isolamento social e mesmo posteriormente, diversas iniciativas fizeram um esforço de captar e coletar vestígios e relatos que tentassem dar conta de representar a complexidade daquele momento ou mesmo estimular as pessoas a relatarem seu cotidiano. O levantamento “Coronarquivo”<sup>55</sup>, dedicado a compreender as formas de arquivamento digital a partir da experiência da pandemia da COVID-19, conseguiu levantar de forma colaborativa um total de oitenta e dois projetos que desenvolveram alguma iniciativa ligada ao tema durante o período.

Dessa forma, nosso interesse aqui será investigar o papel dos museus frente a estas novas formas de arquivamento e memorialização a partir de duas iniciativas realizadas durante a pandemia. Ambas procuraram criar possibilidades de produção participativa de registros usando para tal o ambiente virtual. Em carta aberta a comunidade museal em maio de 2020, cerca de três meses após o início da pandemia, o ICOM-Brasil reforçou a potencia dos museus enquanto agentes de transformação social, tanto em meio à crise como olhando para o futuro, e convocando-os a refletir um outro amanhã, podendo executar:

(..) .uma atuação solidária e cidadã e aprofundar a relação com seus territórios, conectando seus acervos e programas com os desejos, as necessidades e os interesses das comunidades. Precisamos reconfigurar a experiência museal para a comunidade, na comunidade, com a comunidade, de forma socialmente inclusiva e economicamente sustentável (ICOM-Brasil, 2020).

---

<sup>55</sup> Projeto realizado pelo Centro de Humanidades Digitais da IFCH-Unicamp, grupo de pesquisa que tem como objetivo estimular pesquisas no campo das humanidades digitais, em especial de natureza interdisciplinar. Entre outras linhas de ação, direcionam-se a compreender as formas de arquivamento digital a partir da experiência da pandemia da COVID-19 em âmbito nacional e internacional. Disponível em: <https://chd.ifch.unicamp.br/node/9> (Último acesso em 21/06/2023).

## CAPÍTULO 3 – Porque musealizar histórias?

### 3.1 Conectando experiências: dois estudos de caso

A despeito de variações importantes, encontra-se um núcleo resistente, um fio condutor, uma espécie de leitmotiv em cada história de vida. Essas características de todas as histórias de vida sugerem que estas últimas devem ser consideradas como instrumentos de reconstrução da identidade, e não apenas como relatos factuais. Por definição reconstrução a posteriori, a história de vida ordena acontecimentos que balizaram uma existência (POLLAK, 1989, p. 10).

Como vimos, o paradigma do digital promoveu uma série de mudanças não apenas nas maneiras de criar registros, mas também nos processos de memorização, arquivamento e de compartilhamento de experiências. Isso se deu em todas as esferas, individual e coletiva, e de uma maneira que se acelera de forma cada vez mais acentuada. Neste sentido, sem deixar de manter no horizonte o contexto e as premissas colocadas nos capítulos anteriores, a pergunta que nomeia este capítulo será o fio condutor para as análises que levaremos a cabo aqui. Porque, afinal de contas, musealizar histórias e narrativas?

Desde a década de 1990, como vimos anteriormente, museus e outras instituições de memória e patrimônio vêm dispendendo cada vez mais tempo e recursos na produção de conteúdo para a Internet, processo que foi intensificado com a pandemia de Covid-19 em 2020. Tendo em vista este contexto, bem como todo o debate considerado em torno das mídias e tecnologias digitais, é preciso considerar as reformulações do campo disciplinar museológico, quanto ao seu objeto de estudo, quanto a novos conceitos e revisitando a própria noção de “museu” enquanto instituição, conforme pontuado no capítulo dois desta pesquisa.

Nos últimos anos diversas análises vêm refletindo sobre a Museologia enquanto disciplina social aplicada, na qual teoria e prática integradas constituem o seu cerne central. Sob esse olhar, levando em conta o cenário aqui debatido, é preciso relativizar a própria centralidade do “museu” como

instituição responsável por realizar as próprias mediações, processos e agências que constituem a musealização (MAGALDI, BRULON e SANCHES, 2018).

Segundo Leshchenko, a Cibermuseologia se encontra atualmente interligada ao paradigma da participação adotado no campo museal, envolvendo desde a contação de histórias em formato digital até o uso de mídias sociais (LESHCHENKO, 2015, p. 240). Revisitando este lugar do “museu” e com foco na participação, é preciso ampliar a forma que concebemos o museu. Se grupos e indivíduos têm cada vez mais à mão acesso as ferramentas para inserirem-se nos processos sociais de construção da memória faz-se necessária uma mudança de perspectiva que dê conta de abarcar estas novas formas de construção, destacando o processo ao objeto em si como foco principal da musealização:

Não é que o museu precise mudar, mas a forma de concebê-lo sim. Entendê-lo como lugar de objetos significa reduzir suas potencialidades: é pensar o fim em detrimento do processo. Os embates, mesmo quando da construção da memória, já clamam essa complexidade necessária que é o museu. Nessa mudança de perspectiva, o processo, esse sim mais musealizável que o próprio acervo, pode e deve ser exposto num ambiente concreto e/ou virtual (GOUVEIA, 2007, p. 98).

Para atender a essa mudança de perspectiva, embora possível tanto no concreto como no virtual, o ciberespaço se apresenta como um ambiente capaz de possibilitar uma construção permanentemente ressignificável, que se altera pela interferência do espectador, que assume de fato e de direito o lugar de agente ativo, sentindo-se parte do que é por ele manipulado (GOUVEIA, 2007, p. 100). Retornando à participação, parte fundamental neste foco no processo quando o observamos no ambiente virtual, não devemos desprezar a questão da interatividade como uma das mais valiosas contribuições propiciadas pelo uso da tecnologia na museologia, privilegiando métodos museológicos baseados na participação popular. Tendo isso em vista, museus devem assumir um papel no qual “os atores do desenvolvimento, a população, articulam seus saberes e seu patrimônio” (HENRIQUES, 2004, p.35).

Cabe, portanto, aos museus ponderarem sobre a maneira como estes recursos e potencialidades serão utilizados, como discutimos ao fim do capítulo um, as experiências virtuais podem provocar certo desconforto se elas não forem pensadas a partir dos usos desses objetos musealizados no âmbito virtual (SILVA, 2021, p. 17). É preciso deixar de explorar o ambiente virtual como uma dimensão ampliada de seu patrimônio e seus objetos museológicos, compreender a Internet para além de um repositório de links e conteúdos digitalizados. Sobre isso, Silva aponta caminhos para refletir estas novas possibilidades colocadas sobre a mesa:

O museu se diferencia por ações específicas no comunicar, o que tende a provocar no indivíduo uma reflexão a partir do contato com os objetos. Nesse sentido, as narrativas, as iluminações, os textos, influenciam na percepção do sujeito. Isso ainda não é reproduzido de maneira semelhante no ambiente virtual, porque este requer uma outra linguagem museológica. (...) Portanto, o desafio dos museus brasileiros é proporcionar uma experiência museológica que busque trazer uma reflexão em que o indivíduo se transforme a partir da experiência virtual (SILVA, 2021, p. 18 e 19).

Uma segunda questão passível de resposta a esta altura do trabalho é quanto aos motivos que levaram à escolha destas duas instituições e das respectivas ações realizadas. Há diversas convergências entre ambas que justifiquem parte desta escolha, mas o uso destes casos como exemplo se deve principalmente pelo que as experiências apresentam de distinto entre si. Discorreremos melhor sobre isso após analisarmos os casos, mas cabem aqui alguns apontamentos gerais sobre estes aspectos.

Tomando como ponto de partida as convergências, são duas instituições que se reconhecem enquanto museus virtuais e são reconhecidas enquanto tal - ambas constam relacionadas no ReNIM<sup>56</sup> na categoria de museu virtual. Este é um pressuposto importante, tendo em vista que discutimos neste trabalho

---

<sup>56</sup> A Rede Nacional de Identificação de Museus (ReNIM) é um arranjo de governança pública colaborativa formado pelos órgãos responsáveis pelas políticas setoriais de museus. Lançada em 15 de dezembro de 2015, juntamente com a nova plataforma de dados sobre os museus brasileiros, a Museusbr, parte integrante do Mapa da Cultura vinculado ao MinC. Essa metodologia tem como objetivo a articulação de esforços para a produção de conhecimento sobre os museus brasileiros. Disponível em: <https://renim.museus.gov.br/renim/>

exatamente o uso do ambiente virtual ou a imersão na virtualidade enquanto espaço principal das ações museológicas e dos processos de musealização.

Ambos os museus também são de natureza particular, ou privada. Como discutimos anteriormente no primeiro capítulo e retomaremos adiante, para além das instituições museais vinculadas diretamente ao estado ou à órgãos públicos, a presença de políticas públicas e de recursos para a cultura são fundamentais para a manutenção de iniciativas como estas.

Outro ponto diz respeito aos acervos coletados por estes museus: tanto por sua natureza, digitalizados ou nato-digitais; como pelo tipo de conteúdo, entrevistas, histórias de vida, narrativas e experiências. Tanto como prática sistemática de suas missões institucionais como nas ações que serão avaliadas adiante, o acervo apresentado por ambos tem similaridades tanto no registro e na guarda como na forma de exibição.

No que tange às condições divergentes entre as instituições selecionadas, cabe ressaltar que o Museu da Pessoa tem missões e valores de caráter mais abrangente/universalista, enquanto o Museu da Mantiqueira foca suas ações no território da Serra da Mantiqueira, proporcionando abordagens diversas para ações eventualmente similares. Outro aspecto ligado a este é o fator da conectividade: quais as distinções geradas entre ser um museu virtual em uma das maiores cidades do planeta e em uma região essencialmente rural e tradicionalmente voltada para o turismo?

Mais um ponto a ser considerado diz respeito ao recorte temporal de existência de cada um dos museus selecionados, o Museu da Pessoa tem mais de trinta anos de existência e se consolidou como uma iniciativa importante no campo da atuação museal no ambiente virtual, passando por três décadas de transformações e adaptações da Internet. O Museu da Mantiqueira nasce em fins da Web 2.0 e acompanha imediatamente a transição para a etapa seguinte da web.



Finalmente, foram selecionadas estas instituições pelos dois projetos de produção colaborativa de acervo que analisaremos adiante, o *Diário para o futuro* do Museu da Pessoa e o *Mantiqueira Polifônica*, do Museu da Mantiqueira. Em ambos, as instituições lançaram mão de novos recursos para a coleta de registros, de maneira distinta, em plena pandemia de Covid-19.

Para a análise de cada caso foram entrevistados os principais envolvidos em cada projeto, bem como realizado um levantamento histórico de cada instituição; um estudo de cada plataforma atualmente utilizada; as principais formas de comunicação com o público nos projetos e uma avaliação de procedimentos metodológicos. Depois da análise será feita uma comparação levando em conta algumas das dimensões consideradas para a proposta de diagnóstico de maturidade tecnológica para acervos digitais apresentada pelo Instituto Brasileiro de Museus (Ibram, 2020, p. 40), a saber: recursos humanos e de infraestrutura; plataforma; comunicação e redes sociais; gestão e governança.

### 3.2 O MuMan e a Mantiqueira Polifônica

#### 3.2.1 Caracterização da instituição e breve histórico

Em seu primeiro website, o Museu da Mantiqueira (MuMan)<sup>57</sup> se apresentava como sendo um “museu virtual que entende a cidade como um museu a céu aberto”. Seus primeiros conceitos começaram a serem formatados em 2013, enquanto objeto do trabalho de conclusão de curso da idealizadora e fundadora da iniciativa, Diana Poepcke, durante sua pós-graduação em Gestão Cultural no Senac Lapa Scipião, obtida no ano seguinte em São Paulo<sup>58</sup>.

---

<sup>57</sup> museudamantiqueira.com.br, URL mantida após a mudança de site. Cadastro no Sistema Estadual de Museus de São Paulo (SISEM-SP): <https://cem.sisemsp.org.br/instituicao/8958/>

<sup>58</sup> O trabalho intitulou-se “Museu da Mantiqueira: as possibilidades do patrimônio como recurso e da história oral como metodologia para a economia criativa” e foi orientado pela Prof<sup>a</sup> Sandra Christina Labate. Esta pesquisa procurou a biblioteca do Senac para consulta do trabalho tanto via *online* quanto presencialmente, no entanto não a atendente não encontrou registro para consulta.

Neste trabalho, conforme informado pela própria idealizadora, o MuMan ainda era pensado como um museu tradicional com uma sede física, mais ligado à noção consolidada de um museu de território. Por meio desta perspectiva, o projeto tinha a intenção de fazer um resgate das relações econômicas, políticas e – principalmente – culturais da região da Mantiqueira, porém sem considerar este território como um bloco coeso, mas sim cheio de pluralidades, por meio da coleta destes diferentes modos de vivenciar o espaço.

O foco principal neste primeiro momento seria por meio de três frentes metodológicas articuladas: a digitalização de documentos oficiais, nem sempre em condições ideais de conservação nos municípios da região; a coleta e digitalização de acervos e arquivos familiares e o registro das diferentes narrativas e saberes da região por meio da história oral. O cruzamento entre estas três frentes viria a ser o alicerce metodológico que sustentaria as ações futuras do o MuMan pelos anos seguintes, como indicado na próprio *site*:

Como todo museu, o MuMan possui um acervo, porém digital, que está dividido em três eixos: Acervo Audiovisual, composto por entrevistas de história oral, realizadas com a comunidade local; Acervo Iconográfico, formado por fotos digitalizadas de acervos públicos ou privados e Acervo Documental, constituído por documentos e jornais digitalizados de diferentes acervos da cidade.<sup>59</sup>

Com dificuldades de viabilizar o projeto economicamente, a alternativa encontrada pela equipe envolvida para colocar o museu em prática foi estabelecê-lo enquanto um museu virtual. Um primeiro *website* foi montado com recursos próprios por meio do uso da ferramenta Wix<sup>60</sup>, um investimento possível em comparação ao que seria o espaço físico. Com o tempo, ficou claro para a equipe envolvida que a alternativa encontrada ao fim era a mais alinhada com a proposta da iniciativa, como recorda a fundadora do MuMan em relato para este trabalho:

---

<sup>59</sup> Extraído de texto introdutório da seção “O MuMan” do primeiro site do Museu, consultado por meio da ferramenta WayBackMachine do Internet Archives em 04 de abril de 2023.

<sup>60</sup> A Wix.com foi fundada em 2006, trata-se de uma plataforma online de criação e edição de sites, que permite aos usuários, por meio de *templates* simplificados, desenvolver sites em HTML5 e mobile sem a necessidade de conhecimento aprofundado em programação.

É o que eu falo, às vezes os projetos tem o período deles de maturação e o MuMan pra mim tem muito isso, o próprio caminho dele é como quando você vai parir um filho no mundo mas ele cria as suas pernas sozinho. Então por mais que inicialmente a intenção fosse de criar um espaço físico, ele tomou o seu caminho sozinho e hoje em dia eu acho que tem muito mais sentido.

A primeira aplicação de todas as linhas de ação do MuMan foi chamada de fase piloto, sendo executada no município de São Bento do Sapucaí entre os anos de 2014 e 2016. Ao longo deste período, foram realizadas uma série de trabalhos de campo e revisões teórico-metodológicas do projeto. As atividades para compor o principal acervo do Museu da Mantiqueira, o acervo audiovisual, também se iniciaram em 2014 com a coleta de entrevistas de moradores locais utilizando a metodologia da história oral. Este acervo teve início com o registro das dez primeiras entrevistas de história oral com pessoas de idade mais avançada da região bem como a digitalização de acervos familiares deste grupo de entrevistados.

Também foram realizadas digitalizações de documentos de instituições e equipamentos culturais da cidade de São Bento do Sapucaí, selecionados a partir de um diagnóstico dos patrimônios históricos, culturais, ambientais, bem como das potencialidades turísticas e economicamente criativas do município. Nesta pesquisa de acervo foram digitalizados documentos, fotos e jornais de diversas instituições públicas, como a Câmara e Prefeitura Municipal, e de instituições privadas, como a Casa da Cultura Miguel Reale. Um dos destaques desta etapa foi o registro da entrevista de Manuel Coutinho, entrevistado que perpassava duas vias de coleta, tanto com o acervo de história oral e seu acervo pessoal registrado como com documentos e informações relativos ao Museu do Cinema local, do qual fazia parte.

Em junho de 2015 ocorreu um evento chamado Mantiqueira Cultural. Tendo lugar na Casa da Cultura Miguel Reale, ali foram reunidas as iniciativas culturais da cidade e cada uma apresentou seu projeto, suas dificuldades e suas perspectivas com o intuito de estabelecer uma rede para o fortalecimento

da cultura no território. Ao final do evento o MuMan foi apresentado para a comunidade, segundo a idealizadora do museu:

E aí foi, todas as iniciativas foram lá apresentar um pouco do seu trabalho e no final a gente apresentou o MuMan e apresentou os vídeos, o vídeo de romaria, brincadeiras... Ah e o do qual a importância da história oral, como que a pessoa se sentia a respeito da história oral e do MuMan, como que a pessoa se sentiu ao dar essa entrevista e tudo mais. Então foram esses três vídeos que foram lançados no momento e aí teve esse primeiro, o primeiro *start*, vamos dizer, do projeto, de ser colocado ao público.

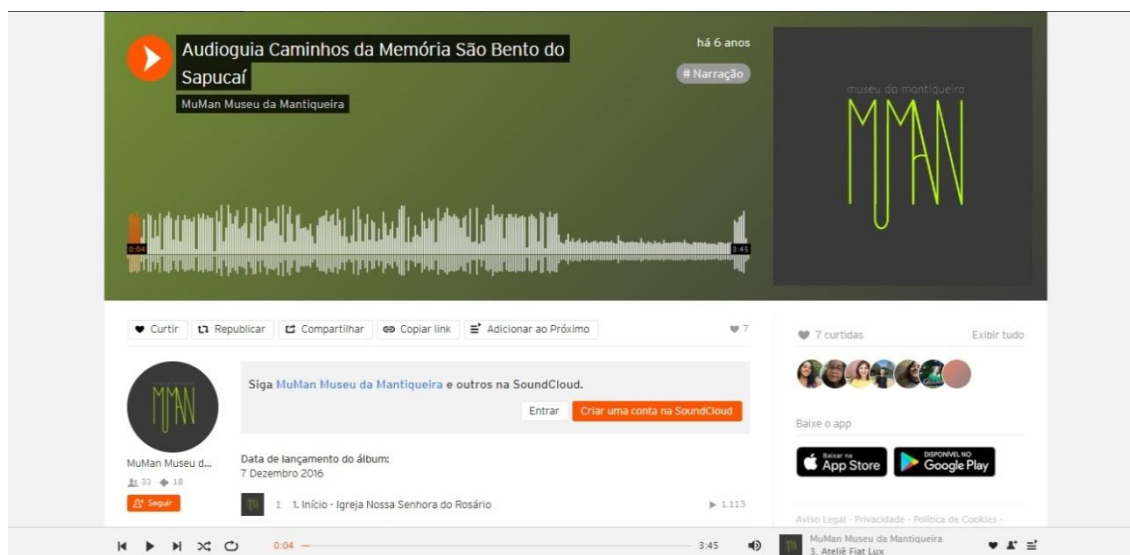
O evento se mostrou importante para estreitar laços entre integrantes do setor cultural, representantes políticos e a comunidade em geral. De acordo com o histórico do *site*, o segundo período da fase piloto se estendeu por 2016 e foi marcado pela ampliação do acervo do museu, e por algumas ações socioeducativas, como a oficina “Postal da Memória”, na qual os participantes escolheram elementos da sua região que os representavam culturalmente para, então, retratá-los em cartões postais utilizando técnicas de xilogravura. Nesse ponto, o MuMan havia sido contemplado por um edital ProAC de Economia Criativa no ano anterior. Conforme recordado por Diana:

Nesse período a gente conseguiu, a partir desse ProAC, ampliar muito mais o acervo. (...) Aí a gente aumentou o acervo, realizou quinze entrevistas a mais e criou esse audioguia que é um roteiro histórico, artístico, gastronômico pela cidade. Foi um edital de economia criativa, ele veio muito no escopo de tentar algo que o MuMan tinha e sempre teve muito, que é essa transdisciplinaridade e esse entendimento de como que a cultura pode ser usada como um recurso.

O “Audioguia Caminhos da Memória: a cidade como museu, o sujeito como patrimônio” consistiu na elaboração de uma cartografia afetiva e um percurso expográfico dentro da cidade, no qual cada lugar era apresentado ao ouvinte pelos próprios moradores. Foram definidos dezoito pontos de parada, selecionados a partir de um levantamento e cruzamento de informações coletadas nas 25 entrevistas que compõem o acervo audiovisual do MuMan que – embora não fossem impostos – proporcionavam a oportunidade de conhecer a cidade de São Bento do Sapucaí a partir da ótica da comunidade e de se aproximar do cotidiano e do modo de vida local. O percurso total tinha

cerca de três quilômetros e duas horas de áudio que poderiam ser baixados gratuitamente pelo celular ou acessados por aplicativos de streaming, como o SoundCloud:

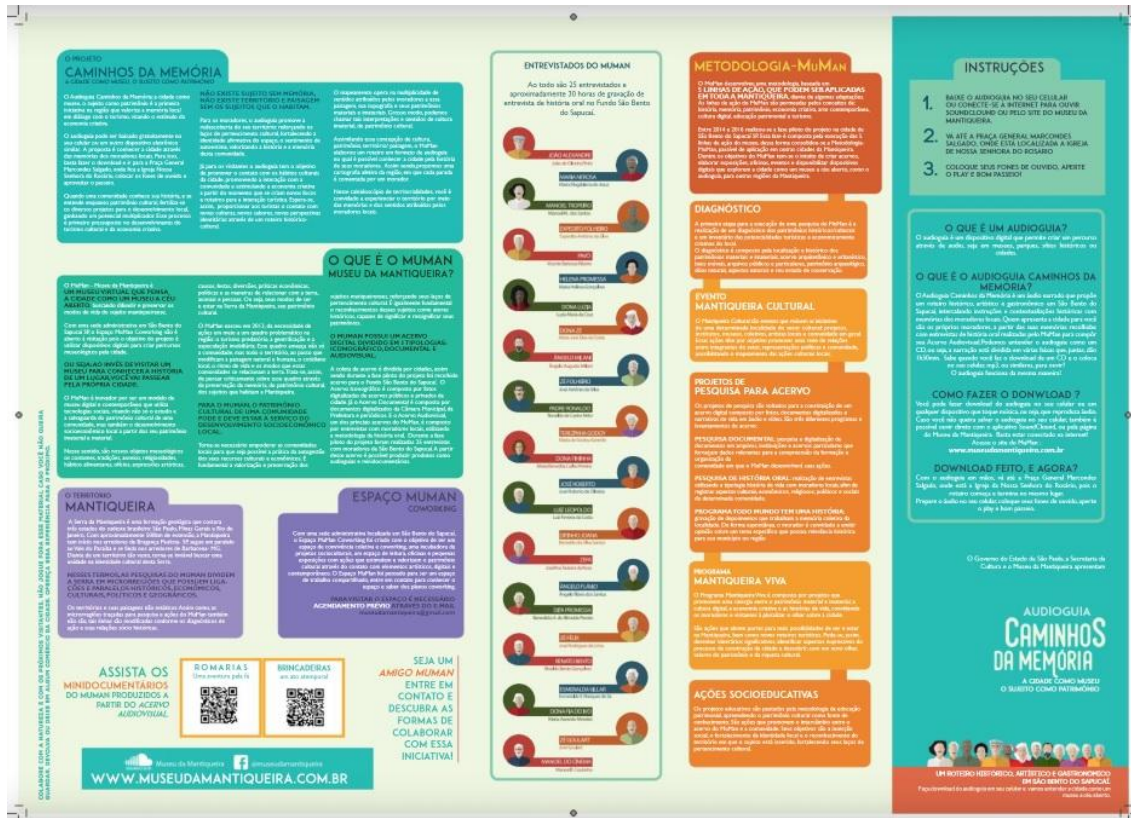
**Figura 05:** Captura de tela da *playlist* do Audioguia Caminhos da Memória no SoundCloud.



Fonte: Perfil do MuMan no SoundCloud, acessado em 04 de abril de 2023. Disponível em:  
<https://soundcloud.com/musseudamantiqueira/sets/audioguia-caminhos-da-memoria>

O audioguia era acompanhado por um mapa impresso, representativo da multiplicidade de sentidos atribuídos pelos moradores a essa paisagem, sua topografia e seus patrimônios materiais, no qual, segundo o texto apresentado na plataforma: “o ouvinte é convidado a experienciar o território por meio das memórias e dos sentidos atribuídos pelos moradores locais” e que continha informações sobre o MuMan, seu acervo, as ações socioeducativas e o próprio projeto do audioguia:

Figura 06: Imagem frontal do mapa que acompanha o Audioguia Caminhos da Memória.



Fonte: Museu da Mantiqueira (2020), acesso via:

[https://issuu.com/museudamantiqueira/docs/mapa\\_audioguia\\_frente2017](https://issuu.com/museudamantiqueira/docs/mapa_audioguia_frente2017)

Quanto à plataforma, em sua primeira versão o MuMan apresentava um menu de navegação com alguns botões em uma barra superior e replicados em um carrossel central, possibilitando o acesso a algumas páginas: uma de apresentação do próprio museu intitulada “O MuMan”; uma sobre o território da Serra da Mantiqueira com um texto intitulado “Amintikir: a serra que chora”, assinado pela própria Diana; uma contendo descrição e links para o Audioguia Caminhos da Memória e por fim uma seção “Videoteca”, na qual as histórias que compunham o acervo estavam acessíveis por meio de mini documentários temáticos.

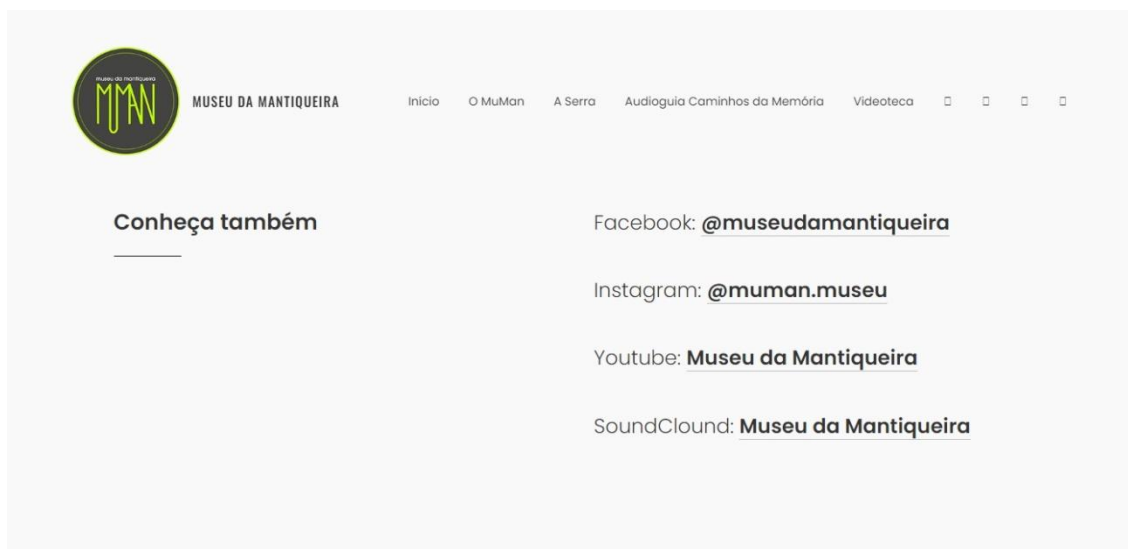
**Figura 07:** Captura de tela da página inicial da primeira versão do site do MuMan.



Fonte: Museu da Mantiqueira (2020), acesso via ferramenta WayBackMachine do Internet Archives em 04 de abril de 2023.

A página de apresentação institucional continha um texto informativo de quinze parágrafos que dava informações gerais sobre o museu e a sua primeira definição como “um museu virtual que entende a cidade como um museu a céu aberto. Nosso objetivo é estudar o sujeito mantiqueirense, seus modos de ser e estar na Serra da Mantiqueira, seu patrimônio cultural”. Em seguida narrava a trajetória do projeto, sua metodologia e linhas de ação e informações sobre seu projeto protagonista até então, o Audioguia Caminhos da Memória. Ao final da página, ficavam dispostos acessos para as redes sociais e demais canais de comunicação utilizados pelo museu, bem como links para notícias e outros conteúdos sobre o MuMan.

**Figura 08:** Captura de tela dos links para redes sociais da primeira versão do site do MuMan.



Fonte: Museu da Mantiqueira (2020), acesso via ferramenta WayBackMachine do Internet Archives em 04 de abril de 2023.

A seção seguinte apresentava um texto sobre o território da Serra da Mantiqueira. Este sempre foi um ponto importante da iniciativa, por essa intenção de considera-lo um espaço plural, vivo e, como veremos adiante, que carecia de maiores opções para o turismo, cultura e economia, como apontou Diana em depoimento para esta pesquisa:

Porque a gente às vezes tem a noção de que a Mantiqueira, embora ela seja grande, de que você consegue ir muito fácil de um lado para outro e não. Por exemplo, em São Bento do Sapucaí para você ir pra Passa Quatro, lógico que tem como você ir pela Mantiqueira, mas é muito mais fácil hoje em dia você descer o Vale do Paraíba, ir pela Dutra e subir lá na altura de Passa Quatro, e assim pelo resto também da serra. Então ela tinha essas microrregiões, né? Que elas eram muito permeadas por essas relações econômicas, políticas, de infraestrutura e culturais também, porque eu defendia muito que essas microrregiões tem suas particularidades, né? Antes do MuMan tinha muito poucos trabalhos sobre a Mantiqueira, os alguns que tinham, eram trabalhos que pensavam a Mantiqueira como um todo, como uma unidade cultural. Só que tem muita diferença dentro da Mantiqueira, não tem como você ter uma unidade em quinhentos quilômetros de extensão.

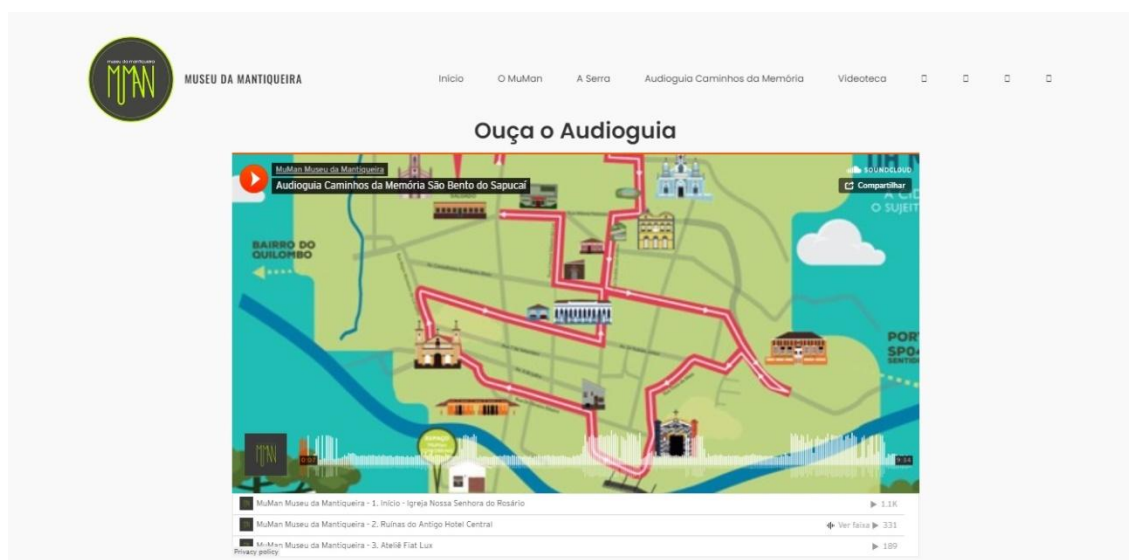
Na sequencia vinha o conteúdo relativo ao Audioguia, principal iniciativa do MuMan até aquele momento, explorando por meio de um dispositivo digital um percurso expográfico pela cidade de São Bento do Sapucaí. Abaixo de um



breve texto explicando o projeto, havia um acesso para o mapa e a *playlist* com as faixas no SoundCloud. Em seu relato, Diana comenta um pouco sobre os desafios de executar um projeto digital que também fosse assimilável para a comunidade da cidade:

Na época, também, que a gente fez, São Bento não tinha 3G. Não dava pra fazer, por exemplo, georreferenciamento de dados, não dava pra fazer QR Code, porque tinha que ser um dispositivo que funcionasse na cidade sem Internet. Então a solução que a gente encontrou, é que tinha que ser um áudio contínuo como um álbum de CD, né? Então era um áudio que depois, até quando a gente fez os outros trabalhos de formação de público do audioguia, a gente passava pelo WhatsApp pras pessoas E ele era minutado, eu acho que foi o mais difícil assim do projeto, porque se eu estou passando agora saindo da praça indo até a Santa Casa, eu tinha que calcular uma média de quantos minutos eu gastava andando desse ponto, de um ponto ao outro e fazer uma média. E pensando que uma criança vai fazer, que um idoso, um pessoal mais velho também iria fazer. Então tinha que achar um meio termo ali nessa minutagem.

**Figura 09:** Captura de tela da página sobre o Audioguia Caminhos da Memória na primeira versão do site do MuMan.

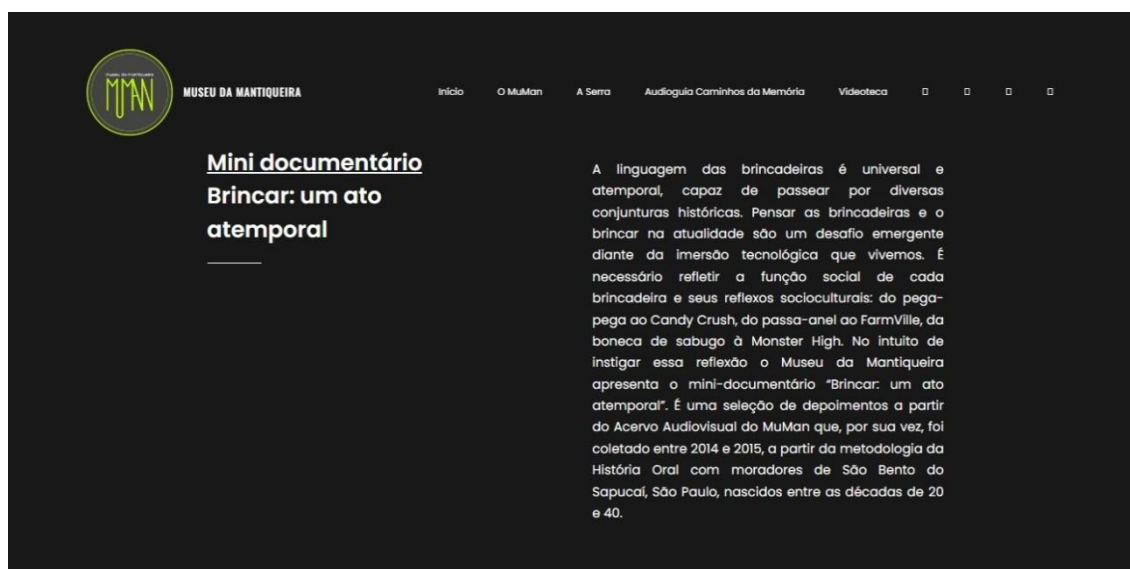


Fonte: Museu da Mantiqueira (2020), acesso via ferramenta WayBackMachine do Internet Archives em 04 de abril de 2023.

Por fim, a seção final intitulada “Videoteca” apresentava em dois mini documentários recortes selecionados a partir do Acervo Audiovisual do MuMan, entrevistas coletadas entre 2014 e 2015 com moradores de São Bento do Sapucaí, São Paulo, nascidos entre as décadas de 1920 e 1940, como recorda Diana Poepcke: “(...) entrevistas de história de vida com uma geração

ali de oitenta, noventa, cem anos de idade. Uma geração que, hoje em dia, a maior parte acabou falecendo”. Os documentários eram intitulados “Brincar: um ato atemporal” e “Romarias: uma aventura pela fé”, que foram apresentados ao público pela primeira vez durante o evento Mantiqueira Cultural, como falamos anteriormente.

**Figura 10:** Captura de tela da seção “Videoteca” na primeira versão do site do MuMan.

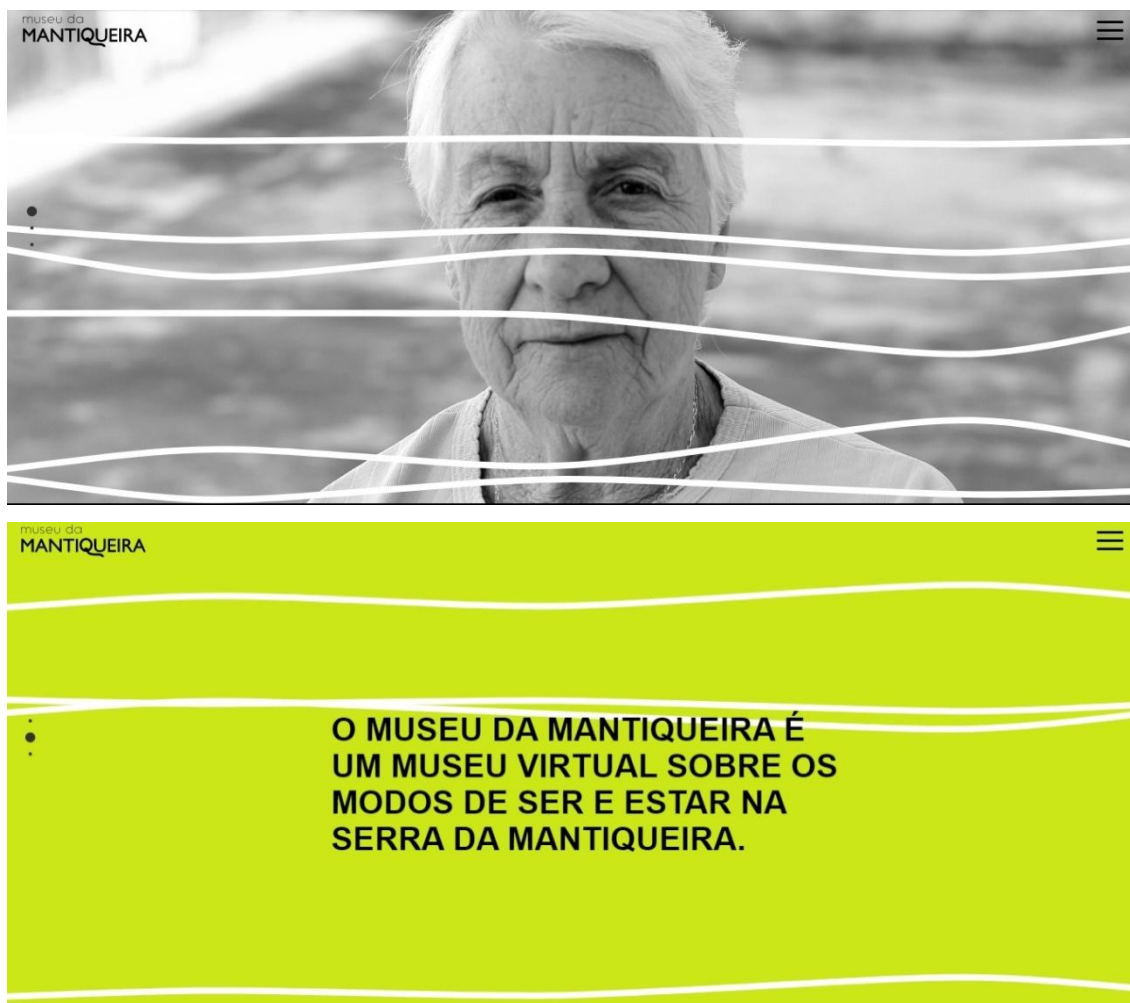


Fonte: Museu da Mantiqueira (2020), acesso via ferramenta WayBackMachine do Internet Archives em 04 de abril de 2023.

No ano de 2020 o MuMan foi contemplado pelo edital ProAc Expresso LAB Nº 44/2020 - "Prêmio por Histórico de Museus de São Paulo"<sup>61</sup>, com o projeto que criou a plataforma Mantiqueira Polifônica, inaugurando no museu uma nova forma de coleta de acervo e interação com seu público durante a pandemia, sem deixar de lado a relação com o território estabelecida nos anos anteriores. Boa parte do recurso do edital foi destinada a uma nova versão do *site* do MuMan, bem como para a plataforma do projeto, além de uma nova edição em formato EAD da Jornada MuMan para 2021, ação educativa que já havia ocorrido anteriormente em 2018.

<sup>61</sup> Conforme citamos acima no primeiro capítulo, os editais ProAc financiam atividades culturais e artísticas oferecendo, a partir de editais anuais, valores para a viabilização financeira de projetos de diversos portes e tipos apresentados por pessoas físicas e jurídicas do estado de São Paulo. A edição indicada "LAB" são os editais com recursos da Lei Aldir Blanc (Lei nº 14.017, de 29 de junho de 2020).

**Figura 11:** Captura de tela da página inicial do atual site do MuMan.



Fonte: Museu da Mantiqueira (2021), último acesso via ferramenta WayBackMachine do Internet Archives em 20 de julho de 2023.

Lançada em dezembro de 2020, a nova plataforma tem um *design* visualmente diferente da anterior, a página inicial apresenta uma navegação por *scroll down* com uma nova definição do MuMan: “O Museu da Mantiqueira é um museu virtual sobre os modos de ser e estar na Serra da Mantiqueira”. A logomarca do museu também mudou, com o nome do museu por extenso, e com um movimento de constante de linhas ao fundo que simula o formato da serra bem como a vibração de ondas sonoras, como são os relatos orais. A nova *homepage* dá destaque às pessoas que compõem o acervo e seus rostos.

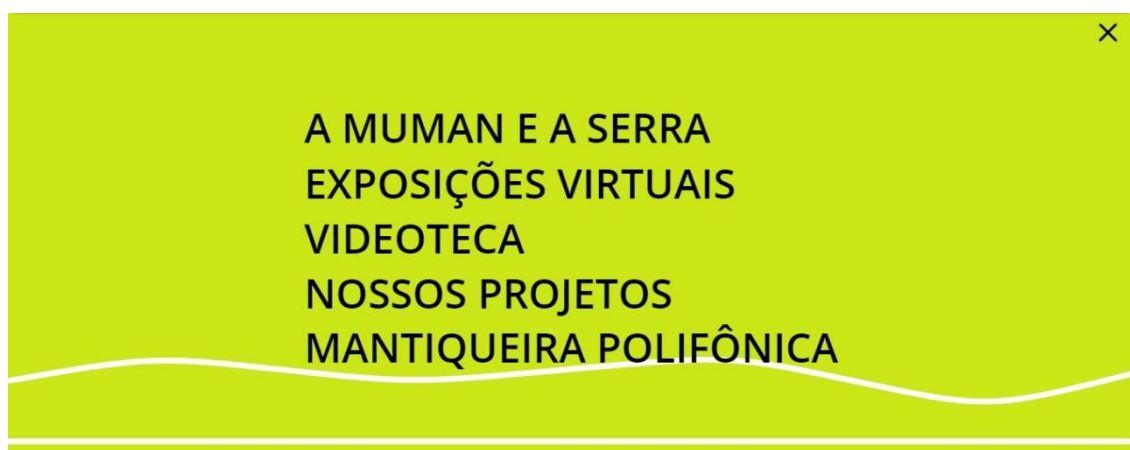
**Figura 12:** Captura de tela de comunicação do lançamento do novo *site* e identidade visual do MuMan.



Fonte: Página do Facebook do Museu da Mantiqueira.

Um menu no canto superior direito da tela apresenta as novas possibilidades de navegação da plataforma, as seções de apresentação do museu e sobre a Serra foram condensadas em uma única seção. Além do Audioguia, foi adicionado um acesso a todas as entrevistas do acervo em áudio na íntegra na seção “Exposições virtuais”. Uma nova página, “Nossos Projetos”, apresentam as ações socioeducativas realizadas pelo MuMan em dez anos de existência. Por fim, um acesso para o Mantiqueira Polifônica, sobre o qual falaremos adiante.

**Figura 13:** Captura de tela do menu de navegação do atual site do MuMan.



Fonte: Museu da Mantiqueira (2021), último acesso via ferramenta WayBackMachine do Internet Archives em 20 de julho de 2023

### 3.2.2 O projeto Mantiqueira Polifônica

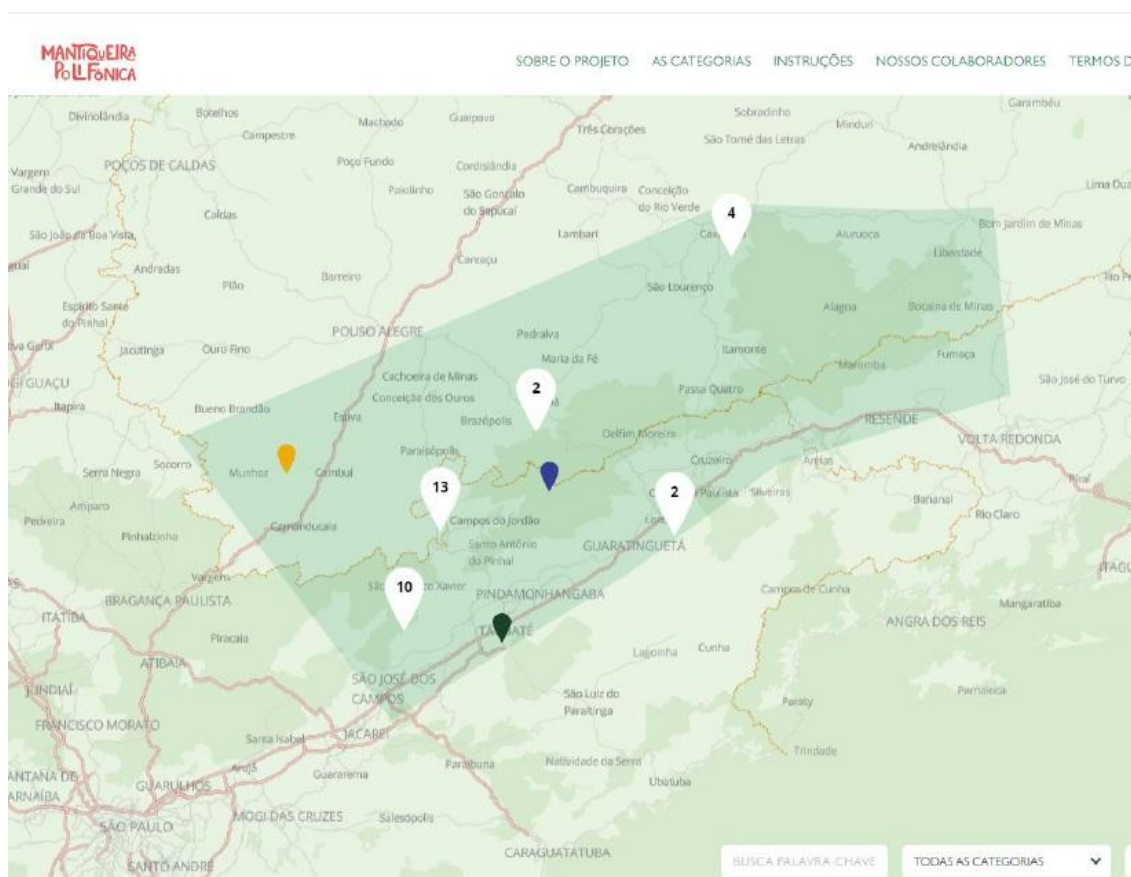
De acordo com a página de apresentação do projeto dentro do *site* do MuMan, a intenção deste é de ser “uma cartografia sonora que mostra a rica relação entre som, lugar e vida cotidiana”. Por meio da combinação dos conceitos de paisagem cultural e paisagem sonora, é proposto para ser um dispositivo tecnológico centrado em seu uso como um recurso participativo, no sentido de que visa envolver as comunidades locais na captura de sons do dia a dia local e, portanto, caracterizar a paisagem cultural sonora da serra e seus lugares de memória, consolidando o papel das sonoridades nas dinâmicas sociais destas comunidades do território da Mantiqueira.

Possui, portanto, uma dupla função: de coletar acervo de forma colaborativa, engajando o público do museu, transformando-o de visitante para um colaborador ativo da coleção; e de criar uma cartografia sonora e colaborativa da Serra da Mantiqueira, com o objetivo de mostrar quais são os sons, vozes, músicas, ruídos e vibrações que os habitantes vivem no seu cotidiano, configurando o território como um elemento representativo da identidade mantiqueirense (SILVA e POEPCKE, 2023, p. 6).

A plataforma foi lançada em agosto de 2021, sendo seu caráter colaborativo um de seus aspectos fundamentais e necessário de ser aqui

reforçado. Cada usuário tem a possibilidade de criar livremente seus próprios registros sonoros a partir do próprio celular. Estes são disponibilizados no mapa do projeto com palavras-chave individuais para cada registro enviado.

**Figura 14:** Captura de tela do Mantiqueira Polifônica



Fonte: Museu da Mantiqueira (2021), acesso em 13 de setembro de 2022

Para realizar a gravação, o colaborador deve primeiro inserir a sua localização, podendo utilizar o recurso existente em seu aparelho para isso. Em seguida, deve marcar na caixa que está de acordo com os termos de uso da plataforma para então proceder com o envio. Em seguida fica aberta a opção de *upload* ou gravação do áudio com duração máxima de cinco minutos, também deve ser atribuído um título ao registro. Cabe então ao colaborador selecionar as categorias que ele considera que o registro se enquadra e preencher um breve formulário contendo informações sobre o áudio enviado (palavras-chave e descrição) e sobre si mesmo (nome completo, data de nascimento, ocupação, e-mail) para finalizar o envio.

Cada registro pode ser comunicado de forma oral, escrita, musical ou pela gravação de sons e ruídos. Uma vez gerados podem ser classificados em dois grupos, somando um total de oito categorias sonoras de catalogação possíveis. Um registro pode ser classificado em uma ou mais categorias, cabendo ao usuário assumir a tarefa de pesquisador responsável pela catalogação e selecionar o sentido que deseja dar ao conteúdo gerado. Antes da disponibilização *online* a equipe do MuMan checa e aprova individualmente cada registro recebido.

**Tabela 04: Categorias do Mantiqueira Polifônica**

<b><u>CATEGORIAS DE CLASSIFICAÇÃO DO MANTIQUEIRA POLIFÔNICA</u></b>	
<b>PAISAGENS SONORAS</b>	<b>VOZES</b>
Sons da Cidade	Causos
Sons da Natureza	Relatos de Vida
Sons da Casa	Modos de Fazer
Sons do Campo	Modos de Falar

Fonte: Elaborado pelo autor

Como parte integrante da Jornada MuMan 2021, foi lançada em maio visando estimular a contribuição dos usuários e qualificar profissionais que possam utilizar a plataforma como ferramenta de ensino, uma formação a distância chamada “História Oral e Acervos Virtuais”. Disseminando o conhecimento sobre a captação de relatos de história de vida, foi realizada em formato EAD por conta da pandemia e recebeu 224 candidaturas de diversos estados brasileiros.

A partir dessa capacitação, vários projetos foram desenvolvidos, entre eles um projeto pedagógico em Baependi (MG), idealizado e desenvolvido pela professora Maria Fernanda Silva Alves, participante da capacitação. Nesse projeto, alunos de história da turma do oitavo ano da Escola Estadual Anísio Esau dos Santos, no bairro São Pedro, zona rural do município, vão coletar as reportagens com seus celulares e cadastrar na plataforma. São alunos que estão tendo aulas de ensino à distância. Será uma forma de aumentar a interatividade deles com o conteúdo escolar e a tecnologia, fazendo-os entender conceitos como fonte primária, oralidade e memória e, memória e, junto com isso, fazê-los perceberem-se como sujeitos

históricos, estimulando o sentimento de pertencimento à sua comunidade e à história local (SILVA e POEPCKE, 2023, p. 7).

Foram selecionados vinte e seis inscritos, sendo quinze de São Paulo, sete de Minas Gerais e Sergipe, Maranhão, Espírito Santo e Pará constando com um selecionado cada. A maior parte das vagas foi direcionada a moradores do território da Serra da Mantiqueira, sendo que o maior número de participantes selecionados é do próprio município de São Bento do Sapucaí, com seis participantes.

**Figura 15:** Captura de tela de comunicação do início das aulas da Formação em História Oral e Acervos Virtuais no Facebook.



Fonte: Página do Facebook do Museu da Mantiqueira.



O projeto recebeu registros de usuários de diversas microrregiões presentes na Mantiqueira, compreendendo várias cidades locais, colaboradores de diferentes idades e origens e coletando perspectivas amplas e múltiplas sobre os costumes e experiências da vida e dos sons presentes no território. A respeito dos registros obtidos no projeto, Silva e Poepcke discorrem em artigo publicado sobre o Mantiqueira Polifônica que:

É possível identificar uma grande diversidade de envios diários, como o registro feito sobre a farinha de milho, alimento típico da Mantiqueira, presente no cotidiano de todos os moradores em diversos pratos, como virado de milho, virado de feijão, virado de banana. São vários os registros trazidos envolvendo o universo da farinha de milho. Um deles, na categoria "Sons da Roça", é o "som externo de moinho", gravado em Baependi, que, segundo a descrição do próprio disco feita pelo usuário "[...] mostra a força da água que faz o moinho girar e moer a farinha de milho". (...) Tais registros são bons exemplos de caracterização da paisagem cultural da serra. O outro universo sonoro, que já está sendo mapeado, são as paisagens sonoras que não possuem vozes ou memórias. São, por exemplo, os sons decorrentes de fenômenos da natureza, como o "Chuva", gravado em Campos do Jordão. Há também o "Fogo aceso na lareira", registrado no bairro de Serranos, em São Bento do Sapucaí, e "Carros e pássaros", registrado no centro de Taubaté. Há diversos sons, até mesmo ruídos, que também ajudam a compor a polifonia sonora desse território (SILVA e POEPCKE, 2023, p. 7).

Estes relatos, além de passar a compor o acervo do MuMan e de colaborarem na construção desta cartografia sonora da Mantiqueira, também fizeram parte da comunicação da iniciativa nas redes sociais. É o caso do registro "Fogo aceso na lareira", supracitado no artigo, que fez parte da campanha de redes sociais na postagem explicativa sobre a plataforma:

**Figura 16:** Captura de telas da campanha de comunicação sobre o Mantiqueira Polifônica no Facebook.



Fonte: Página do Facebook do Museu da Mantiqueira.

A campanha em redes sociais do projeto ocorreu entre 04 de agosto e 21 de dezembro de 2021, de forma constante. De fato, excluindo-se três postagens realizadas exclusivamente no Instagram compondo um mosaico (imagem abaixo) de apresentação do projeto, todas as demais postagens a partir de 27 de outubro se deram via sincronização instantânea entre Facebook e Instagram, tendo sido realizadas no mesmo dia e possuindo o mesmo tipo de conteúdo, adaptado a cada rede.

**Figura 17:** Captura de tela de mosaico da comunicação do projeto no Instagram.



Fonte: Perfil do Instagram do Museu da Mantiqueira.

As postagens tinham conteúdo de apresentação do projeto e do acervo captado para o público, explicando os conceitos aplicados, o funcionamento da plataforma, as categorizações propostas e (em especial a postagem de 19 de novembro de 2021) convidando alguns dos possíveis públicos a participarem, tais como: professores, educadores, turismólogos, artistas, guias turísticos, alunos, etc. Como apontam Silva e Poepcke, o projeto foi pensado para ser desenvolvido em longo prazo, embora tenha sido criado durante o contexto pandêmico. Segundo os autores, a plataforma:

(...) é um formato que ainda vai revelar um caleidoscópio de possibilidades a partir do momento em que os próprios usuários se apropriarem da plataforma e lhe atribuírem outros usos e significados, diferentes dos que foram pensados na sua concepção original (SILVA e POEPCKE, 2023, p. 7).

### 3.3 O Museu da Pessoa e o Diário Para o Futuro

#### 3.3.1 Caracterização da instituição e breve histórico

De acordo com sua atual plataforma<sup>62</sup> “o Museu da Pessoa nasceu para o mundo ao final de 1991, quando, no MIS, em São Paulo, a exposição *Memória & Migração* inaugurou um espaço para que toda e qualquer pessoa

<sup>62</sup> museudapessoa.org (as URLs “museudapessoa.com.br” e “museudapessoa.net” também já foram utilizadas, mas foram descontinuadas após o reposicionamento institucional em 2020). Cadastro no Sistema Estadual de Museus de São Paulo (SISEM-SP): <https://cem.sisemsp.org.br/instituicao/1737/>

pudesse contar sua história”<sup>63</sup>. No entanto, como afirma a historiadora e fundadora do museu, Karen Worcman, sua primeira experiência se deu em 1989, com a montagem de um pequeno centro de consulta aberto ao público em paralelo a uma exposição no Museu Histórico Nacional do Rio de Janeiro. Este centro de referência foi resultado do projeto de pesquisa *Heranças & Lembranças: imigrantes judeus no Rio de Janeiro*, e ali era permitido aos visitantes consultarem diretamente o acervo produzido durante o projeto:

O centro de referência aberto durante a exposição permitia que o visitante lesse e escutasse (em fitas cassete) as entrevistas. Os indexadores ou palavras-chaves e a organização das fichas catalográficas pressupunham que futuramente as entrevistas seriam inseridas em uma base de dados. A organização do acervo seguia uma lógica específica. Cada pessoa era metaforicamente um livro organizado em uma pasta. Cada pasta continha: uma ficha de cadastro com os dados do entrevistado, uma pequena biografia, uma sinopse da entrevista, uma lista de indexadores e um glossário, que incluía referências históricas, religiosas e linguísticas; um mapa desenhado com a trajetória do imigrante, a entrevista transcrita na íntegra (meticulosamente revista) seguida de fichas de imagem e documentos (WORCMAN, 2021, p. 104).

De fato, foi no evento de 1991, que trouxe uma parte da exposição realizada no Rio de Janeiro e incluía uma série de atividades sobre a temática das migrações para São Paulo, que a iniciativa tomou corpo e se instituiu na prática. Na exposição foi montado um estúdio com câmeras VHS, o qual continha o seguinte enunciado: “O Museu da Pessoa é uma experiência inédita. Este é o início de um Centro de Memória onde o objeto de estudo é a sua trajetória de vida” (WORCMAN, 2021, p. 105)

Ao longo de seus mais de trinta anos de existência, o Museu da Pessoa acumulou uma longa história, ações realizadas, projetos, mudanças, etc. Uma análise mais detida de sua trajetória renderia – e rendeu – pesquisas por si só<sup>64</sup>. Nossa intenção aqui não é fazer este balanço, por isso focaremos nossa

<sup>63</sup> Texto presente na linha do tempo institucional, disponível em: <https://museudapessoa.org/sobre/linha-do-tempo/> (Último acesso em 03/07/2023).

<sup>64</sup> Destacaremos aqui os trabalhos de: Karen Worcman (*Quem sou eu? Memória e Narrativa no Museu da Pessoa*, 2021), fundadora e diretora-presidente do museu; Rosali Henriques (*Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa*, 2004), coordenadora do acervo da instituição por anos; Monique Batista Magaldi (*Navegando no museu virtual: um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno Museu*, 2010); Karen Kahn (*O papel do design da informação na curadoria digital de sistemas memoriais: um*

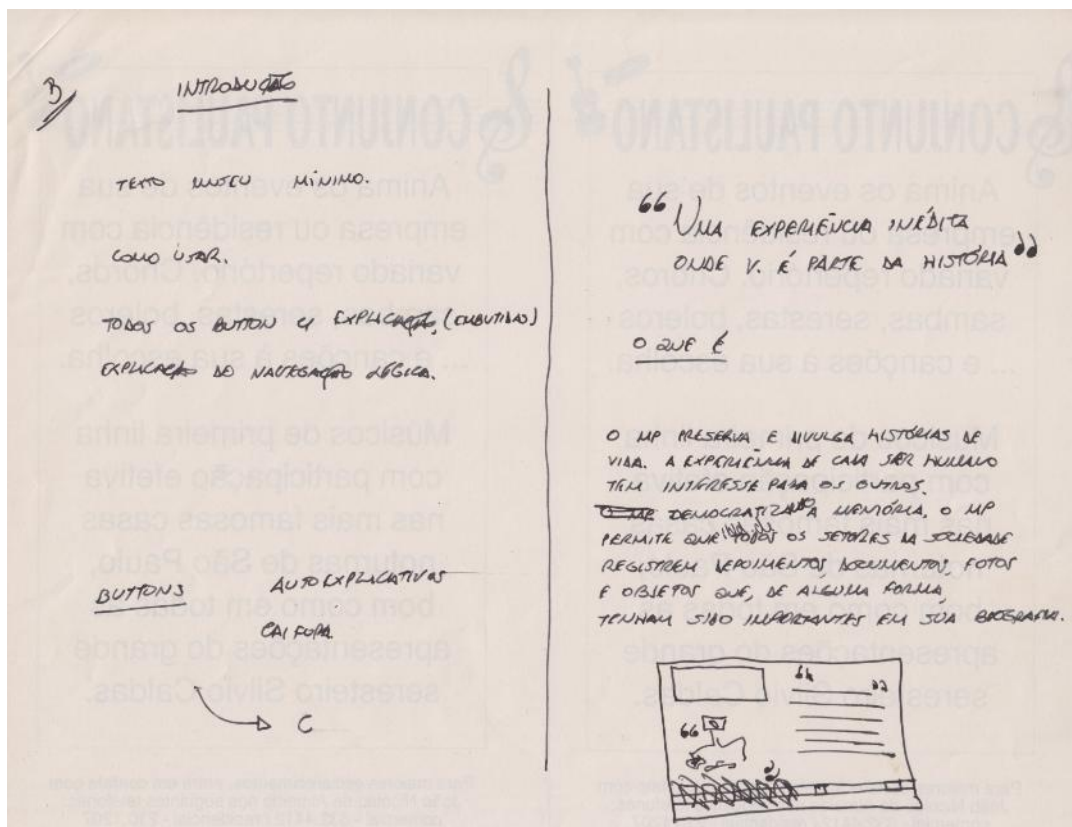
atenção de forma mais direta em alguns marcos relevantes quanto à evolução das plataformas, aplicações da metodologia, uso de tecnologia e da interação com o público.

A partir da experiência bem sucedida deste primeiro movimento com a exposição no Museu da Imagem e do Som de São Paulo, um grupo formado por três historiadoras e dois jornalistas, liderados por Karen, foi agregado para transformar as ideias que surgiam em ações práticas. Dos encontros deste grupo em uma sala alugada na Rua Itapetininga, centro de São Paulo, foram discutidas possíveis formas de atuação do Museu da Pessoa, culminando em sua criação formal como uma empresa em 1992.

Entre 1994 e 1996 a ideia foi se estruturando em torno da realização de projetos temáticos que, além de trazer recursos para a organização, resultavam em produtos culturais (CD- ROMs, bases de dados, ente outros) editados a partir das entrevistas e de pesquisas históricas. Conforme visto anteriormente, a Internet ainda não havia sido comercializada no Brasil neste período, de forma que para a viabilização dos projetos o museu se associou a uma empresa que desenvolvia projetos multimídia. Esta permitia que se agregasse som, texto e imagem e trazia ao público o conceito de *hiperlinks e hipertextos*, possibilitando uma interação direta do acervo com os usuários. Como aponta Worcman:

A introdução da tecnologia multimídia impactou a ideia em duas frentes: por um lado, deu concretude ao formato de catalogação do acervo em links e hiperlinks, ampliando as possibilidades de acesso e consulta de um público não especializado; e por outro lado, abriu possibilidades para que projetos fossem viabilizados economicamente. Estes dois fatores vieram a marcar definitivamente a trajetória do Museu da Pessoa (WORCMAN, 2021, p. 109).

**Figura 18:** Primeiro protótipo de macro fluxo feito em tool book para bancos de dados do Museu da Pessoa.



Fonte: Acervo/Museu da Pessoa (Item de código: IMP.C.02\_MP.31d).

O ano de 1996 marcou a primeira experiência do Museu da Pessoa com a Internet, de acordo com Henriques, que foi coordenadora do acervo da instituição, foi uma primeira tentativa ainda tímida: “como um balão de ensaio, para uma compreensão de como utilizar este novo veículo de comunicação” (HENRIQUES, 2004, p. 94). Nesta primeira versão do museu, o site era um produto de seu tempo, servindo basicamente como uma página institucional para a divulgação das ações realizadas. Além das informações institucionais, em uma seção “Acervo” havia um espaço para que as pessoas pudessem se registrar para gravar o seu depoimento no estúdio e no qual eram disponibilizadas quinzenalmente pequenas biografias das pessoas que já haviam sido entrevistadas e faziam parte do acervo. Conforme indica Henriques:

Assim, o primeiro site do Museu da Pessoa era característico de sua época. Ele possuía um carácter institucional e funcionava como uma espécie de folheto electrónico. Só com a reformulação do site, que aconteceu logo a seguir, que o Museu da Pessoa passou a utilizar a

Internet como uma ferramenta de interação com o público. Baseado no conceito de museu virtual defendido na primeira parte deste estudo, pode-se dizer que o primeiro site do Museu da Pessoa não se configurava como sendo um museu virtual (HENRIQUES, 2004, p. 102).

Figura 19: Captura de tela da primeira plataforma do Museu da Pessoa (1996).



Fonte: Acervo/Museu da Pessoa (Item de código: IMP.C.05\_MP.05a)

Já no ano seguinte, em 1997, o site, foi relançado, dessa vez hospedada no Universo Online (UOL), a convite do portal de informação visando uma parceria de conteúdo. Para o museu a nova configuração, contando com um destaque na página principal do UOL, permitiu uma ampliação de visibilidade e consequente crescimento. No entanto, a principal inovação com a nova versão veio justamente na questão da interatividade com o público: a seção "Acervo" foi dividida em duas partes, com histórias recebidas pela Internet e depoimentos do acervo do Museu da Pessoa (todos inseridos no site e disponibilizados em páginas HTML, na ausência de uma base de dados).

Para o recebimento destas histórias uma nova seção “Escreva sua História” permitia ao usuário a inserção de sua própria história ou de outra pessoa por meio de um formulário onde eram preenchidos alguns dados pessoais e redigida a história. Segundo Henriques, neste período foram registradas 380 histórias pelo site do museu (HENRIQUES, 2004, p. 105).

**Figura 20:** Captura de tela da segunda plataforma do Museu da Pessoa (1997-2001).



Fonte: Acervo/Museu da Pessoa (Item de código: IMP.C.05\_MP.04a)

Em 2001, uma nova política de parcerias adotada pelo UOL exigiu que parte de seu conteúdo fosse exclusivo para assinantes, com isso o museu resolveu em comum acordo rescindir o contrato e passou a hospedar o site em um provedor pago, com um nome de domínio próprio. No mesmo ano, surgiu a ideia de transformar o site do Museu da Pessoa em um portal de histórias de vida chamado Museu da Pessoa.net.

Este portal só viria ser lançado em agosto de 2003, sendo oficialmente apresentado ao público durante um seminário promovido pelo Museu da Pessoa e pelo SESC-SP, entre suas principais mudanças vem a remodelação



da seção “Conte sua História”, onde agora o usuário deveria se registrar no portal para poder fazer uso das ferramentas e a gestão dos conteúdos registrados em seu texto de apresentação institucional indicava o objetivo de “(...) constituir uma rede mundial de histórias devida e contribuir com a formação de uma nova memória social”.

**Figura 21:** Portal lançado pelo Museu da Pessoa em 2003.

The screenshot displays the 'MUSEU da PESSOA.NET' website interface. At the top, a red navigation bar contains links: HOME, ESCOLAS, INSTITUIÇÕES, NOSSOS SITES, QUEM SOMOS, and REDE. Below this is a yellow banner with the text 'AUTO-CADASTRO'. The main content area is white and features a red sidebar on the left with links: Conte sua história, Monte sua exposição, Acervo, Exposições, Dúvidas, and Esqueci minha senha. The central white area is titled 'Faça parte do Museu da Pessoa.Net' and contains a registration form. The form includes a text block explaining the benefits of registration, followed by a section for 'Auto-cadastro' with fields for 'Nome Completo\*', 'E-mail\*', 'Senha\*', and 'Confirme sua Senha\*'. There are also checkboxes for receiving newsletters and having an email published, and 'Voltar' and 'Salvar' buttons at the bottom. A red footer bar at the very bottom contains links: BUSCA, LINKS, POSTAL, MEU MUSEU, CÓDIGO DE CONDUTA, MAPA, and FALE CONOSCO.

Fonte: Acervo/Museu da Pessoa (Item de código: IMP.C.05\_MP.06c).

Realizado no Sesc Vila Mariana entre os dias 12 e 14 daquele mês, o seminário “Memória, rede e mudança social” contou com um público de 550 pessoas de todo o Brasil, tendo como objetivo agrupar pessoas e instituições interessadas no tema para discutir o uso da memória por grupos sociais e envolvê-los nos debates sobre a criação de uma rede de memórias tendo como ponto de articulação a Internet. Foi fruto do seminário a publicação *História Falada*, com as falas dos debates realizados impressas, uma relação de

iniciativas de registro de histórias e uma sistematização de métodos para a execução de projetos de memória<sup>65</sup>.

Neste período, o Museu da Pessoa passou a integrar novas redes de memória: em 2005, tornou-se Ponto de Cultura e deu início à criação de uma rede internacional de iniciativas que partilhavam a mesma metodologia e objetivos, formada por núcleos formados em Portugal (1999), Estados Unidos (2003) e Canadá (2004). Ainda em 2005, os gestores de cada núcleo se reuniram em Vancouver e, além de apresentarem um painel em conjunto organizaram um workshop para discutir a ideia de criação de um *Dia Internacional das Histórias de Vida*. O dia 16 de maio<sup>66</sup> tornou-se, a partir de então, o dia oficial para celebrar as histórias de vida em diversos eventos e formatos promovidos pelos membros da rede.

Com estas experiências de formação e construção de redes de memória, foi feito um acordo entre o museu e a Fundação Banco do Brasil para, expandindo o trabalho que foi feito na publicação *História Falada*, sistematizar suas metodologias para desenvolver uma *tecnologia social da memória*<sup>67</sup>. Esta teria por objetivo “estimular comunidades, organizações da sociedade civil e empresas do país, de diferentes locais, perfis e trajetórias, a construir, organizar e socializar suas histórias, valorizando as experiências e os saberes das pessoas”, e se tornaria um de seus principais ativos (WORCMAN, 2021, p. 125).

Toda a metodologia sistematizada pautou-se pela ideia de que o processo deveria ser simples, de baixo custo, participativo e tivesse a possibilidade de contribuir, por meio da memória, para enfrentar desafios locais. Com três módulos centrais, “Construir”, “Organizar” e “Socializar”, a sistematização também incluiu instrumentos para sensibilização e mobilização

---

<sup>65</sup> Disponível em: <https://museudapessoa.org/acoes/historia-falada/> (Último acesso em 03/07/2023)

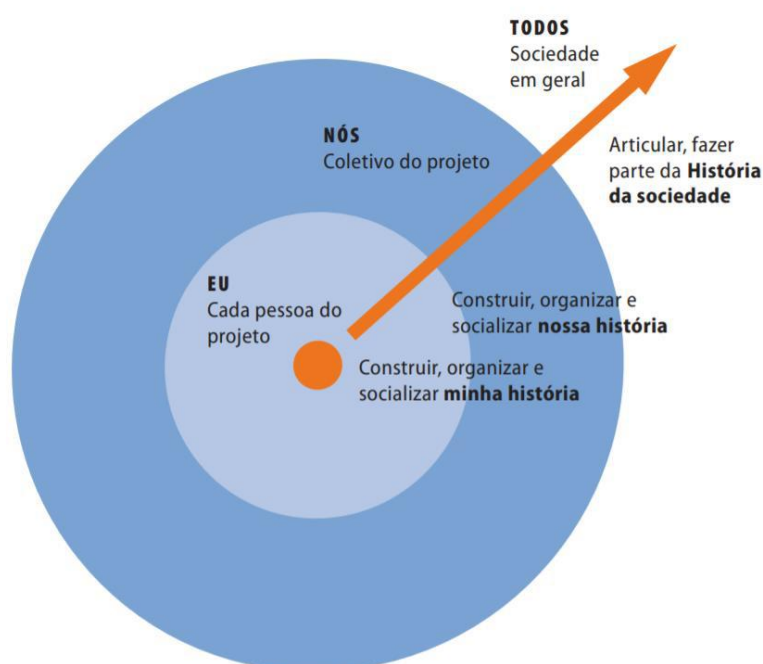
<sup>66</sup> Conforme relata Worcman (2021, p. 122), o dia foi escolhido por ser o nascimento de Studs Terkel, historiador, ator e escritor americano. Vencedor do prêmio *Pullitzer* em 1985 com entrevistas de pessoas comuns sobre a guerra, além de promover programas de rádio a partir de história oral de americanos comuns.

<sup>67</sup> Disponível em: <https://museudapessoa.org/acoes/tecnologia-social-da-memoria/> (Último acesso em 03/07/2023)

de grupos e sugestões para possíveis desdobramentos. Seu impacto se dá em três esferas, conforme explica Worcman:

O impacto se dá em três dimensões: no nível do indivíduo, que ao revisitar suas memórias, cria ou recria sua narrativa de vidas; no nível do grupo, que participa do processo na medida em que a construção de uma narrativa coletiva de memória envolve o ato de explicitar e negociar sentidos implícitos às memórias coletivas e, por fim, no nível da sociedade, onde o impacto é político pois o reconhecimento do valor de narrativas de vida pode levar à revisão de valores e crenças da sociedade (WORCMAN, 2021, p. 127).

**Figura 22:** Dimensões da memória na publicação Tecnologia Social da Memória.



Fonte: Museu da Pessoa, 2009, p. 15

Um novo portal foi desenvolvido em dezembro de 2006 e ficou no ar até 2012, quando se iniciou o desenvolvimento do *site* seguinte. Ele já apresentava a nova identidade visual – um logo com três elos interconectados, representando tanto a conexão entre pessoas como as possibilidades de interação do público com o museu. Os menus de navegabilidade também foram ampliados com novas seções destacando, por exemplo, as ações educativas realizadas<sup>68</sup> e as redes.

<sup>68</sup> Vale destacar aqui a pesquisa de Zilda Kessel (*A construção da memória na escola: um estudo sobre as relações entre memória, história e informação na contemporaneidade*, 2003) que teve como foco discutir as ações educativas do Museu da Pessoa e avaliar seus projetos de memória nas escolas. No programa Memória Local na Escola, realizado em parceria com o

Figura 23: Portal adotado pelo Museu da Pessoa entre 2006 e 2012.

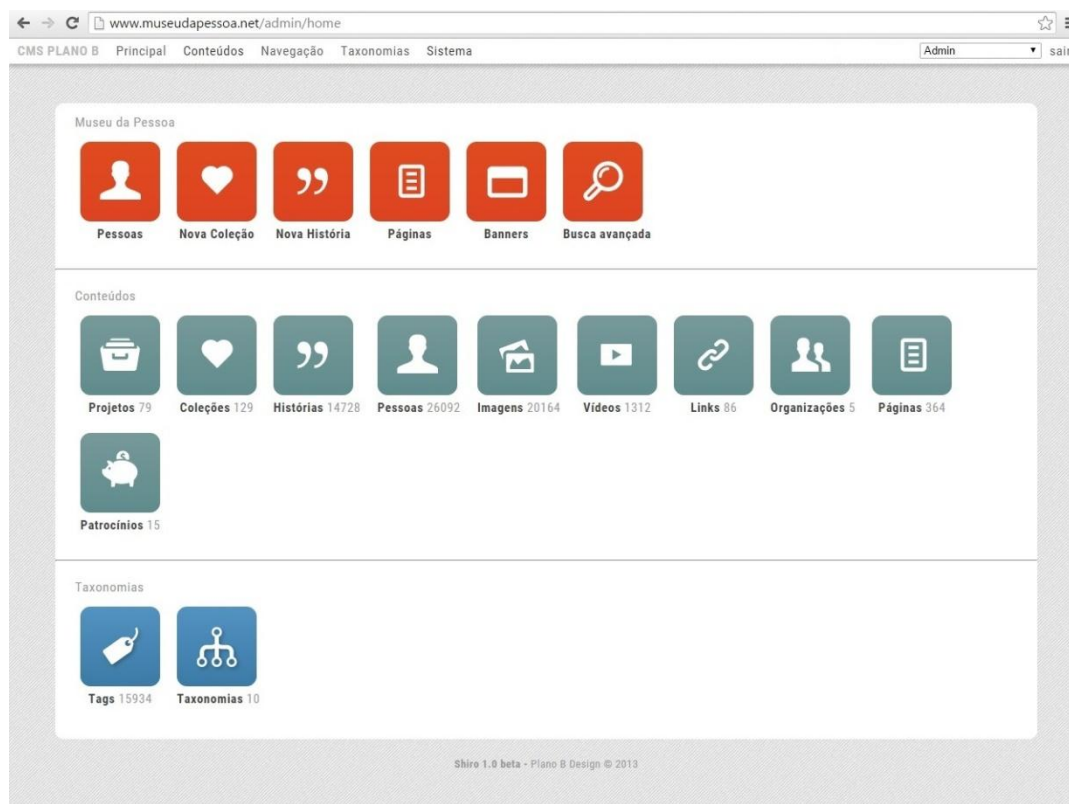


Fonte: Acervo/Museu da Pessoa (Item de código: IMP.C.05\_MP.03).

A plataforma seguinte foi desenvolvida e implementada em 2014, contando com uma atualização do *design* e das ferramentas. Foi adotado o CMS (Content Management System ou Sistema de Gerenciamento de Conteúdo) Apache Shiro 1.0, uma interface de gestão do conteúdo o qual possibilitava tanto a criação, registro e armazenamento de informações do acervo de histórias, mas também a edição do próprio *site*, também a ele diretamente vinculado.

Instituto Avisa Lá, são realizadas formações com professores e alunos do ensino fundamental, nos quais são registradas memórias da comunidade e familiares de alunos visando, por meio da prática pedagógica, tratar conceitos como memória e identidade. O conteúdo produzido é compartilhado com a comunidade por meio de publicações, exposições e da própria plataforma do museu.

**Figura 24:** Captura de tela da página inicial do Shiro.



Fonte: Manual do Colaborador do Museu da Pessoa (2019). Disponível em:

<https://suporte.museudapessoa.org/> (Último acesso em 20/06/2023)

O Shiro funciona a partir do conceito de entidades, onde cada entidade possui um formulário com campos próprios para serem preenchidos e que podem ser relacionados entre si, permitindo associar, por exemplo, o formulário de cada pessoa envolvida na gravação de uma determinada história ao formulário da mesma. Contudo, como aponta Worcman: “o maior destaque desta nova plataforma foi o desenvolvimento da ferramenta *Monte Sua Coleção*, que permitiu aos usuários criar e publicar suas próprias coleções de histórias (WORCMAN, 2021, 130)”.

No período entre 2018 e 2022 foi executado um complexo plano de desenvolvimento institucional do Museu da Pessoa que obteve não só apoio financeiro, como também acompanhamento técnico do BNDES durante sua elaboração e execução. Este plano foi chamado de Projeto Estruturante e para a sua execução foi dividido em três linhas de ação: Preservação de acervo, com o objetivo de tratar, digitalizar e preservar o acervo; ampliação de acesso

e uso do acervo, com o objetivo de reformular sua plataforma digital e desenvolver modelos de disseminação de sua Tecnologia Social de Memória em escala; desenvolvimento Institucional, com o objetivo de reestruturar a instituição com foco em perenidade e sustentabilidade.

No que diz respeito ao acervo, foi feito um extenso trabalho de padronização no que se refere à nomenclatura e aos formatos de arquivo, o conteúdo audiovisual de registro das histórias que não era nato-digital foi captado de suas mídias originais e migrado para mídias de preservação (adotou-se o LTO-7). Além disso, o também foi executada a organização e indexação do acervo institucional do próprio Museu da Pessoa, composto por um conjunto variado de documentos acumulados ao longo de sua história, tais como fotografias, materiais gráficos, objetos, clipping, arquivos de plataformas anteriores, vídeos de making-of, materiais metodológicos, entre outros, identificando mais de 52 mil itens no período.

Quanto à sua plataforma, foi completamente reestruturada do zero, levando em conta o aprendizado de todas as experiências anteriores, e teve como um de seus pontos principais para desenvolvimento a premissa de que fosse totalmente amigável para o acesso em dispositivos móveis, sem a necessidade de instalação de um aplicativo. Foi escolhida para a nova versão a linguagem de programação PHP, por ser uma das mais utilizadas em território nacional e ser de código aberto. Outro avanço significativo foi quanto à inclusão e acessibilidade, dando início a um processo de adaptação compreendido como contínuo, mas que tem como primeiros passos aplicados uma paleta de cores com alto contraste, tamanhos adequados de textos e botões, aquisição e instalação de *plug-in* de Libras e o recrutamento de voluntários para criação de descrições de imagens.

**Figura 25:** Captura de tela da página inicial do PGA (acima) e do PAA (abaixo).

A imagem mostra duas capturas de tela da interface do Museu da Pessoa. A parte superior (PGA) apresenta um dashboard com estatísticas: 27834 Histórias, 47305 Pessoas, 52021 Imagens, 52 Vídeos, 2 Áudios e 517 Organizações. Abaixo, há uma seção de 'Palavras-Chave Mais Utilizadas' com botões para acessar o dashboard completo e uma palavra-chave. A parte inferior (PAA) mostra a página inicial com o slogan 'SOMOS UM MUSEU VIRTUAL E COLABORATIVO DE HISTÓRIAS DE VIDA' e uma imagem de crianças estudando.

**MUSEU DA PESSOA** Museu da Pessoa Olá, Felipe Rocha

Dashboard

Entidades

- Pessoas
- Histórias
- Mídias das Pessoas
- Coleções
- Organizações
- Projetos
- Produtos Culturais
- Doc. Institucionais

Busca Avançada

Acervos Externos >

Administração >

Fechar Menu

**Home**

27834 Histórias

47305 Pessoas

52021 Imagens

52 Vídeos

2 Áudios

517 Organizações

Palavras-Chave Mais Utilizadas: FAMÍLIA 4345, RETRATO 1314, TRABALHO 2980, VIAGEM 1493, CRIANÇA 1246.

Acessar dashboard completo

Acessar palavra-chave

Últimas Adições Gerais Ao Acervo

Cadastrado em	Entidade	Nome/Descrição	Usuário
17/07/2023 01:24:50	Pessoa	Rosana Oliveira	Administrador

Sobre + Histórias + Coleções + Exposições + Educativo + Apoio

Conte sua História

Monte sua coleção

**MUSEU DA PESSOA**  
30 ANOS

Página Inicial

- Destaques
- Programação em cartaz
- Histórias de vida
- Contato

**SOMOS UM MUSEU VIRTUAL E COLABORATIVO DE HISTÓRIAS DE VIDA**

Transformamos histórias de pessoas em patrimônio da humanidade. [Conheça o Museu.](#)

Destaques

anterior

conte sua história

Fonte: Disponível em: [msueudapessoa.org](https://msueudapessoa.org) (último acesso em 03/07/2023).

Foi desenvolvido de fato um ecossistema digital, composto por duas plataformas conectadas, mas independentes quanto ao funcionamento. A Plataforma de Acesso ao Acervo (PAA) é o *site* reestruturado e aberto para acesso do público geral, as ferramentas “Conte sua História” e “Monte sua Coleção” também foram atualizadas, facilitando o envio de histórias em vídeo e áudio e o uso via dispositivos *mobile*. Para a gestão do acervo foi criada a Plataforma de Gestão do Acervo (PGA), contando com melhorias significativas quanto aos relacionamentos e ao cadastro dos dados. Ambas foram lançadas em 2022, já incorporando visualmente a identidade visual que havia sido adotada em abril de 2020, a qual pretende representar a pluralidade das

narrativas pessoais e referenciar movimentos populares, periféricos, regionais e urbanos, como o cordel e a xilogravura, o pixo e o grafite.

**Figura 26:** Captura de tela de postagem comunicando a nova identidade visual.



**Museu da Pessoa**  
6 de abril de 2020 · 🌐

**NOVA MARCA E POSICIONAMENTO** | O Museu da Pessoa sempre foi um museu virtual e colaborativo de histórias de vida, e acreditamos na valorização das histórias de cada pessoa como patrimônio da humanidade. Apoiados pelo BNDES e pelo Governo Federal, entramos em um novo momento em relação à difusão do acervo do museu, e apresentamos nossa nova marca e posicionamento.

Nossa nova marca foi criada para que, através dela, nos aproximemos ainda mais das singularidades de cada pessoa, deixando transparecer tudo aquilo que nos faz e que nos torna humanos. Nossas histórias, nossos fragmentos, nossos detalhes, nossos códigos, nossas imperfeições..

A inspiração da marca veio de grafias que são recortes de artes regionais, como o cordel, o graffiti e o pixo e que expressam uma identidade própria e brasileira. Criamos um código que representa a pluralidade, uma grafia viva e dinâmica. Afinal, cada pessoa, cada história, é única.

Em momentos como esse, reiteramos ainda mais nossa crença nas conexões humanas. Acreditamos que uma história pode mudar o seu jeito de ver o mundo. Somos feitos, construídos e lembrados através das nossas histórias.

**SOMOS NOSSAS HISTÓRIAS** é a nossa nova assinatura. Queremos que todos se sintam cada vez mais protagonistas do Museu da Pessoa. [#somosnossashistorias](#)

um museu virtual e colaborativo

de histórias de vida

**MUSEU DA PESSOA**

Fonte: Página do Facebook do Museu da Pessoa.

### 3.3.2 O Diário para o Futuro

Segundo constava na plataforma do Museu da Pessoa à época, o Diário para o Futuro tinha por objetivo ser “um espaço para registrar - dia a dia – sua experiência durante a pandemia. Uma oportunidade para construirmos coletivamente a memória deste momento único que estamos vivendo”.



Alinhada com a proposta que vinha sendo adotada pelo museu desde o início da adoção das medidas de isolamento social de estabelecer uma programação visando a manutenção do relacionamento com o público durante o período, a iniciativa foi criada a partir de uma reflexão trazida pela fundadora, Karen Worcman. Conforme narrado por Lucas Lara para esta pesquisa:

(...) ela percebeu que a gente precisava fazer uma ação mais sistemática, aí o que a gente fez? A reflexão da Karen foi: bom, a gente achar que simplesmente se basear nas redes sociais pra escrever uma história para o futuro é meio ingenuidade, nós não sabemos quanto tempo essas redes duram e tal e as coisas se perdem - vide um Orkut da vida. Então ela decidiu que a gente faria uma campanha chamada "Diários pro Futuro", e que esse Diário pro Futuro seria uma forma da gente convidar o público a compartilhar as suas narrativas, as suas vivências no dia a dia e do *lockdown*, da quarentena. Para que a gente juntos pudesse construir uma história que levasse em conta o máximo de perspectivas possível (LARA, 2023).

**Figura 27:** Captura de tela da página relativa ao Diário para o Futuro no site do Museu da Pessoa em 2020.



Fonte: Museu da Pessoa (2020), acesso via ferramenta WayBackMachine do Internet Archives em 04 de abril de 2023.

Na primeira comunicação da iniciativa realizada em 19 de maio de 2020, uma publicação integrada entre Facebook e Instagram (imagem abaixo), o projeto foi definido como uma “campanha de registro de memórias cotidianas para a construção colaborativa de uma história do futuro”. A divulgação feita

era também um convite para que o público em geral compartilhasse vivências diárias em áudio, vídeo ou texto, reunindo com estes registros uma memória do período, mas também funcionando como uma ferramenta para enfrentar o momento por meio do acesso às experiências de outras pessoas.

**Figura 28:** Captura de tela de publicação de lançamento da campanha do Diário para o Futuro no Instagram.



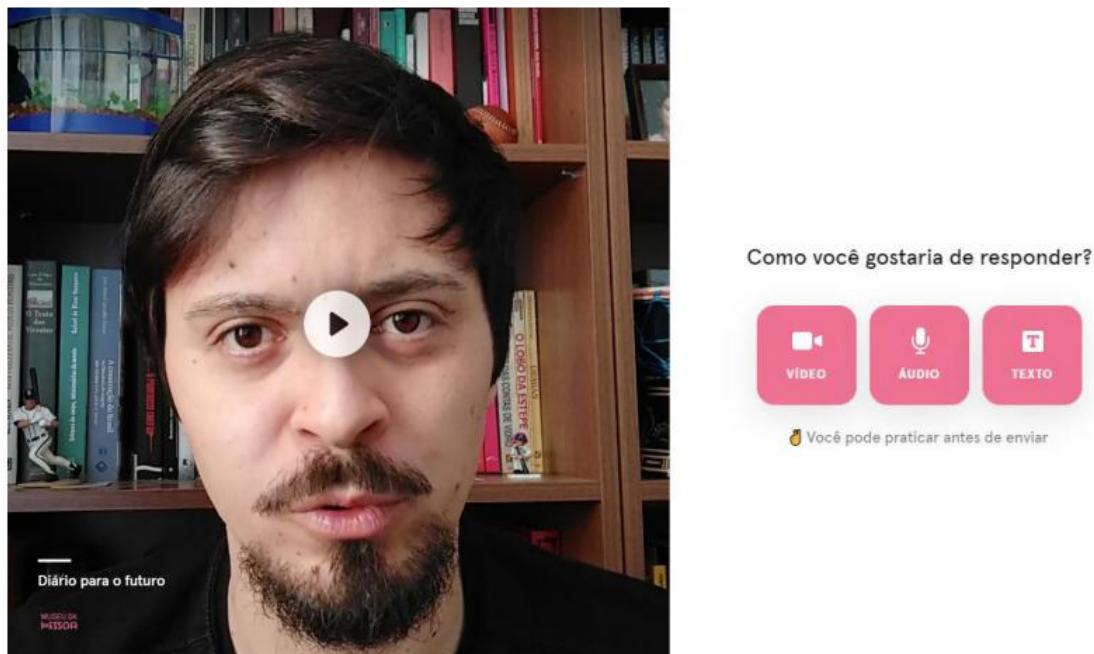
Fonte: Perfil do Instagram do Museu da Pessoa.

Teve início então a coleta das histórias fazendo uso da própria ferramenta “Conte sua História” presente no *site* do museu há várias plataformas, conforme supracitado. Para criar qualquer registro bastaria apenas criar um *login* no Museu da Pessoa e acessar o botão para acesso à ferramenta. Em 2020 a recém-estabelecida área de tecnologia realizou uma pesquisa de mercado para avaliar novas ferramentas que pudessem dar conta de agilizar e modernizar a experiência de se contar histórias de vida via *online*. Efetuados alguns testes, optou-se por adotar uma versão customizada do VideoAsk<sup>69</sup> da Typeform como base para a coleta de histórias, atendendo à

<sup>69</sup> A Typeform é uma empresa de *software* como serviço (SaaS) especializada na criação de formulários online. O VideoAsk permite a criação de formulários dinâmicos em vídeo com base nas necessidades dos utilizadores e uma interface interativa. Disponível em: <https://www.videoask.com/> (Acessado em 11 de junho de 2023)

uma demanda crescente de envio mais ágil de vídeos e áudios, porém sem prescindir do envio via texto.

**Figura 29:** Captura de tela de tela inicial do Diário para o Futuro.



Fonte: Relatório de atividades 2020 do Museu da Pessoa. Disponível em: <https://museudapessoa.org/sobre/transparencia/> (Acessado em 04/04/2023).

O usuário era então direcionado para uma tela onde selecionaria o tipo de conteúdo a ser registrado (vídeo, áudio, texto), podendo fazer testes em uma espécie de “rascunho” antes do envio. Na sequência, deveria escolher um título para seu relato, escolher algumas palavras-chave, preencher um formulário básico onde cadastrava algumas informações sobre si e por fim confirmar que estava de acordo com os termos de uso previstos na plataforma, procedendo então para o envio.

Embora tenha a divulgação nas redes tenha obtido bons resultados, logo foi percebido um desgaste na cegada dos relatos. Visando estimular a continuidade da iniciativa e a participação do público a equipe começou a pensar em saídas, algo que mantivesse os participantes engajados ao projeto:

A gente fez uma campanha de comunicação pra convidar o nosso público a compartilhar suas histórias com a gente e deu super certo. Num período curto de tempo começamos a receber centenas de histórias, mas o que a gente percebeu foi que no decorrer do tempo

esse número de histórias caiu, então é aquela coisa, as pessoas vieram, contaram uma história e beleza. Não passaram a contar como a gente esperava inicialmente numa estrutura de diário (LARA, 2023).

A solução veio por meio da criação de uma jornada na qual as pessoas recebessem estímulos específicos a cada dia baseados em temas predefinidos pela equipe do Museu. Com uma proposta mais didática, de condução e proposição para os participantes inscritos, ao longo de agosto de 2020 foi proposta uma jornada dividida em sete etapas contemplando diversos estágios de experimentação da memória: uma vivência com a memória de infância, objetos significativos, espaços da casa, mesmo a relação e sentimentos em relação ao futuro. Foi elaborada uma nova campanha de comunicação voltada para incentivar a participação na jornada.

**Figura 30:** Captura de tela de publicação das inscrições para a Jornada Diário para o Futuro no Facebook.



Fonte: Página do Facebook do Museu da Pessoa.

O desdobramento manteve-se com inscrições abertas entre os dias 11 e 15 de agosto de 2020, tendo sido sendo testada anteriormente entre os próprios colaboradores do museu, como aponta Amanda Lira, pesquisadora que estudou o uso de palavras-chave durante a jornada para sua monografia de graduação em comunicação social, bem como o funcionamento da iniciativa (LIRA, p.35). Uma vez inscritos os participantes receberam e assinaram o termo de autorização do uso da imagem, os temas e provocações de cada etapa da Jornada foram enviados por e-mail para os participantes cadastrados entre 17 e 23 de agosto, os quais também continham pequenos vídeos tutoriais.

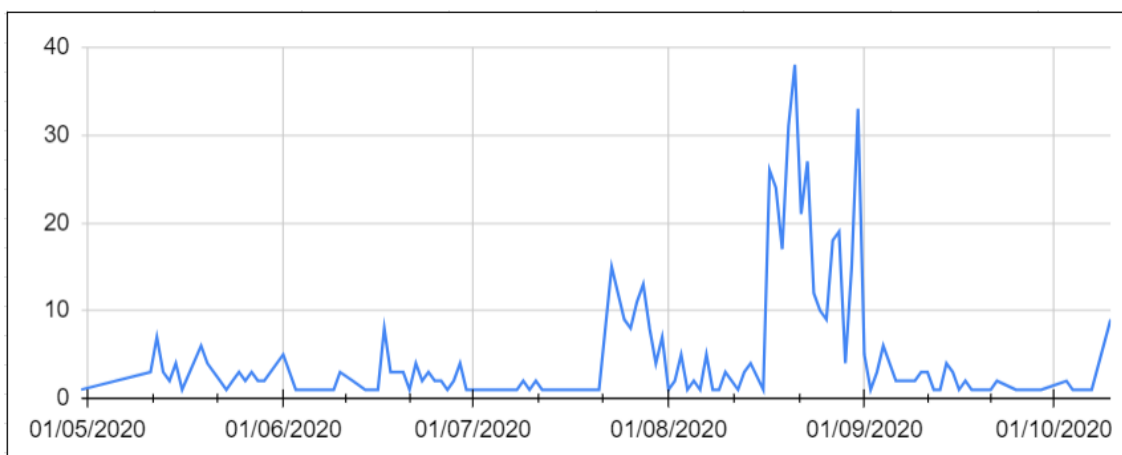
**Tabela 05: Assunto tratado em cada etapa da jornada.**

Códigos		Assunto
Nível	Etapa	
1	Primeiras memórias	Primeiro momento da vida de que se lembra;
2	Objeto	Memórias e sentimentos relacionados a um objeto de forte valor afetivo e pessoal;
3	Casa	Histórias marcantes relacionadas à residência dos depoentes ou a espaços afetivos;
4	Pessoas	Histórias e o caráter das relações com as pessoas mais marcantes da própria trajetória;
5	Momentos	Um instante significativo vivido no mesmo dia do depoimento;
6	Futuro	Confabulações, medos e desconfortos ao vislumbrar-se a si mesmo e à sociedade no futuro;
7	Sonhos	Desejos e os sonhos para si e para as pessoas ao entorno a médio e longo prazo.

Fonte: LIRA, 2021.

De fato, ao longo da jornada o projeto apresentou seus melhores resultados. No período anterior à ação a média de histórias recebidas era de três história/dia, durante a jornada a média ficou em cerca de vinte e cinco histórias/dia, tendo o dia 21 de agosto como o dia com o maior pico de histórias registradas em um único dia ao longo de toda a iniciativa: trinta e oito histórias. Foram captadas um total de 184 histórias ao longo da semana em que se desdobraram as atividades, cerca de trinta por cento do total recebido durante o desenrolar do projeto inteiro.

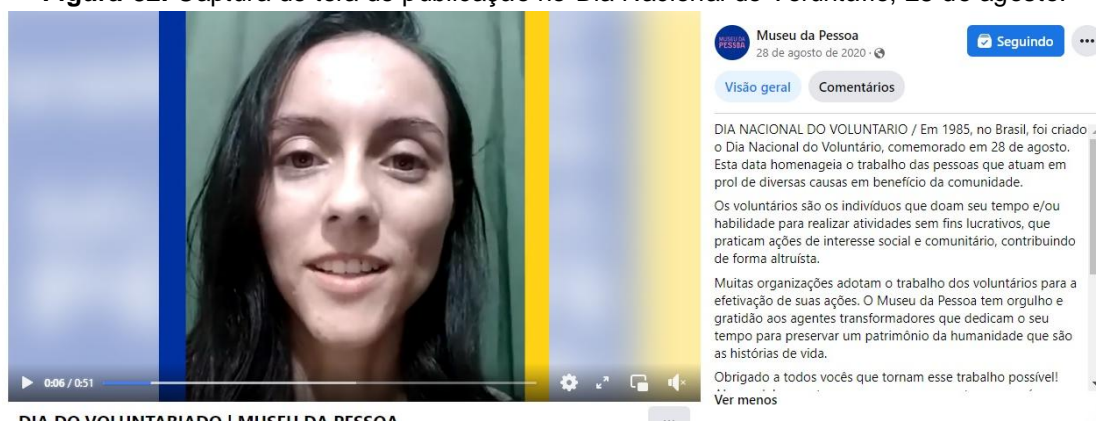
**Figura 31:** Gráfico de variação no recebimento de histórias pelo Diário para o Futuro entre maio e outubro de 2020.



Fonte: O autor.

A campanha ainda contou com algumas parcerias, como a da ONG Atados que, durante o final de agosto (período em que se celebra o Dia Nacional do Voluntariado), incentivou organizações e pessoas a compartilharem em suas redes como vêm se engajando em causas sociais, principalmente em tempos de pandemia, por meio da *hashtag* #MostreSeuVoluntariado. Estas histórias foram também incorporadas ao diário, rendendo uma boa média de registros entre os dias 27 e 31 de agosto (cerca de dezessete histórias/dia).

**Figura 32:** Captura de tela de publicação no Dia Nacional do Voluntário, 28 de agosto.



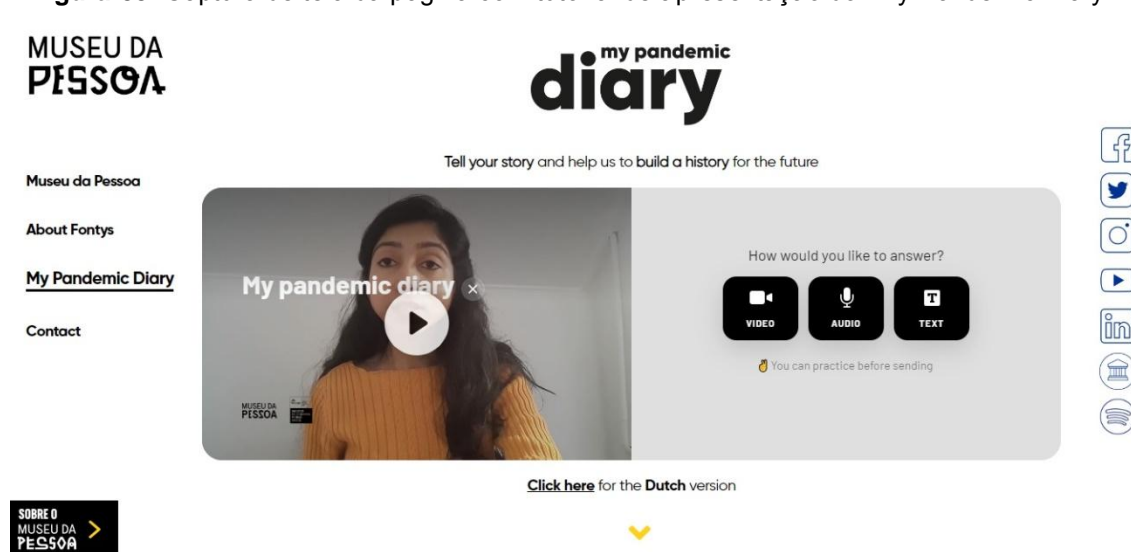
DIA DO VOLUNTARIADO | MUSEU DA PESSOA

Fonte: Página do Facebook do Museu da Pessoa.

Após o fechamento do Diário para o Futuro em outubro de 2020, no início do ano seguinte uma nova oportunidade para a coleta de histórias para o projeto surgiu por meio de um recurso proveniente de uma chamada aberta do Consulado Geral do Reino dos Países Baixos em São Paulo. Entre janeiro e

abril de 2021, com a parceria da Fontys School of Fine and Performing Arts, a qual já possuía um termo de cooperação técnica com o museu e um histórico de ações realizadas em conjunto, foi disponibilizada uma nova página bilingue (inglês-holandês) criada para a coleta de depoimentos na Holanda com o nome de My Pandemic Diary. Por meio de tutoriais presentes na plataforma, alunos da Fontys School of Fine and Performing Arts convidavam o público a enviar suas histórias, as quais foram incorporadas ao acervo preexistente do Diário para o Futuro.

**Figura 33:** Captura de tela da página com tutorial de apresentação do “My Pandemic Diary”.



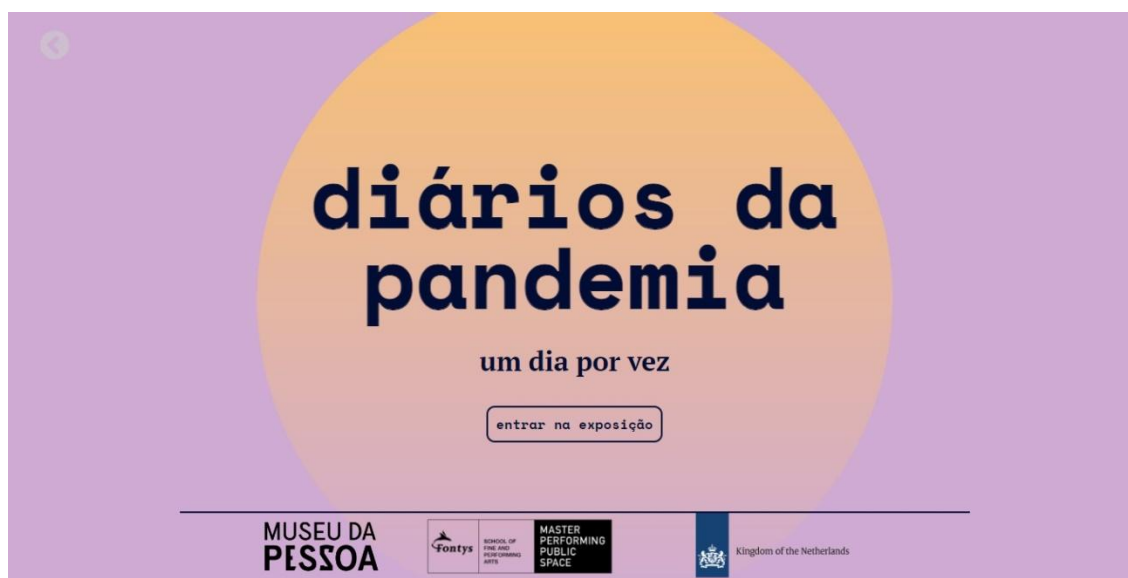
Fonte: Página do projeto, disponível em: <https://www2.museudapessoa.org/mypandemicdiary/> (Acessado em 23/06/2023).

A estas histórias coletadas, uniram-se ainda relatos vindos de algumas parcerias, algumas retomadas de forma ativa pelo próprio museu outras que surgiram de forma espontânea pela natureza em comum das iniciativas, todas tratando da coleta e registro de histórias ao longo da pandemia. Como relatou Lucas Lara, o processo culminou em uma exposição:

Foi por meio de um incentivo, um financiamento do Consulado da Holanda no Brasil e a gente coletou histórias de holandeses ou de pessoas que estavam vivendo na Holanda. E a ideia era fazer uma exposição que comparasse as experiências aqui e lá. Só que daí as histórias começaram a chegar e a gente viu muitas semelhanças nos relatos, que as experiências eram muito semelhantes, embora, enfim, a única coisa que realmente diferisse mais fosse a língua. Aí a gente decidiu fazer uma exposição meio que mesclando essas histórias pra mostrar que independente de onde você está e tudo mais, as pessoas estavam sentindo coisas semelhantes (LARA, 2023).

A exposição *Diários da Pandemia: Um dia por vez* teve grande impacto na programação do Museu da Pessoa em 2021, tendo ficado em destaque na sua *homepage* desde seu lançamento, em 03 de junho, até 12 de novembro, recebendo um total de 17.189 *pageviews* e 12.216 visitantes únicos<sup>70</sup>.

**Figura 34:** Captura de tela da página inicial da exposição em português.



Disponível em: <https://www2.museudapessoa.org/exposicoes/diarios-da-pandemia/> (Último acesso em 03/07/2023).

Além dos relatos coletados pelo próprio museu, também fazem parte da exposição relatos colhidos pela iniciativa "Inventário de Sonhos"<sup>71</sup>, que desde o início da pandemia já coletou mais de 2.000 sonhos narrados; histórias do projeto "Reinventar-se: Narrativas Digitais da Docência em 2020", projeto de extensão da Universidade Federal de São Paulo, coordenado pela Prof<sup>a</sup> Dra. Claudia Moraes de Souza que registrou memórias, impressões e vivências da vida cotidiana docente, coletando produções digitais que versaram sobre mudanças, adaptações e dificuldades no trabalho domiciliar durante a pandemia da Covid-19 e relatos do coletivo SP Invisível, um movimento de conscientização da sociedade através das histórias da população em situação de rua, que lançou em 2021 a publicação "A pandemia que ninguém vê".

<sup>70</sup> Informação extraída do relatório final do projeto, disponível em:

<https://museudapessoa.org/sobre/transparencia/> (Último acesso em 03/07/2023)

<sup>71</sup> As 1.257 histórias coletadas pela iniciativa foram incorporadas também ao acervo do Museu da Pessoa em 2022, estando disponíveis para acesso na coleção de mesmo nome: <https://museudapessoa.org/colecao-detalle/?id=750> (Último acesso em 03/07/2023)



Além da comunicação realizada pelo próprio museu em seu site e redes sociais, os parceiros também contribuíram ativamente, não apenas com as adições à exposição, mas também na comunicação da mesma através de postagens e compartilhamentos nas respectivas redes.

**Figura 35:** Captura de tela de publicação do coletivo SP Invisível de relato que foi incorporado à exposição.



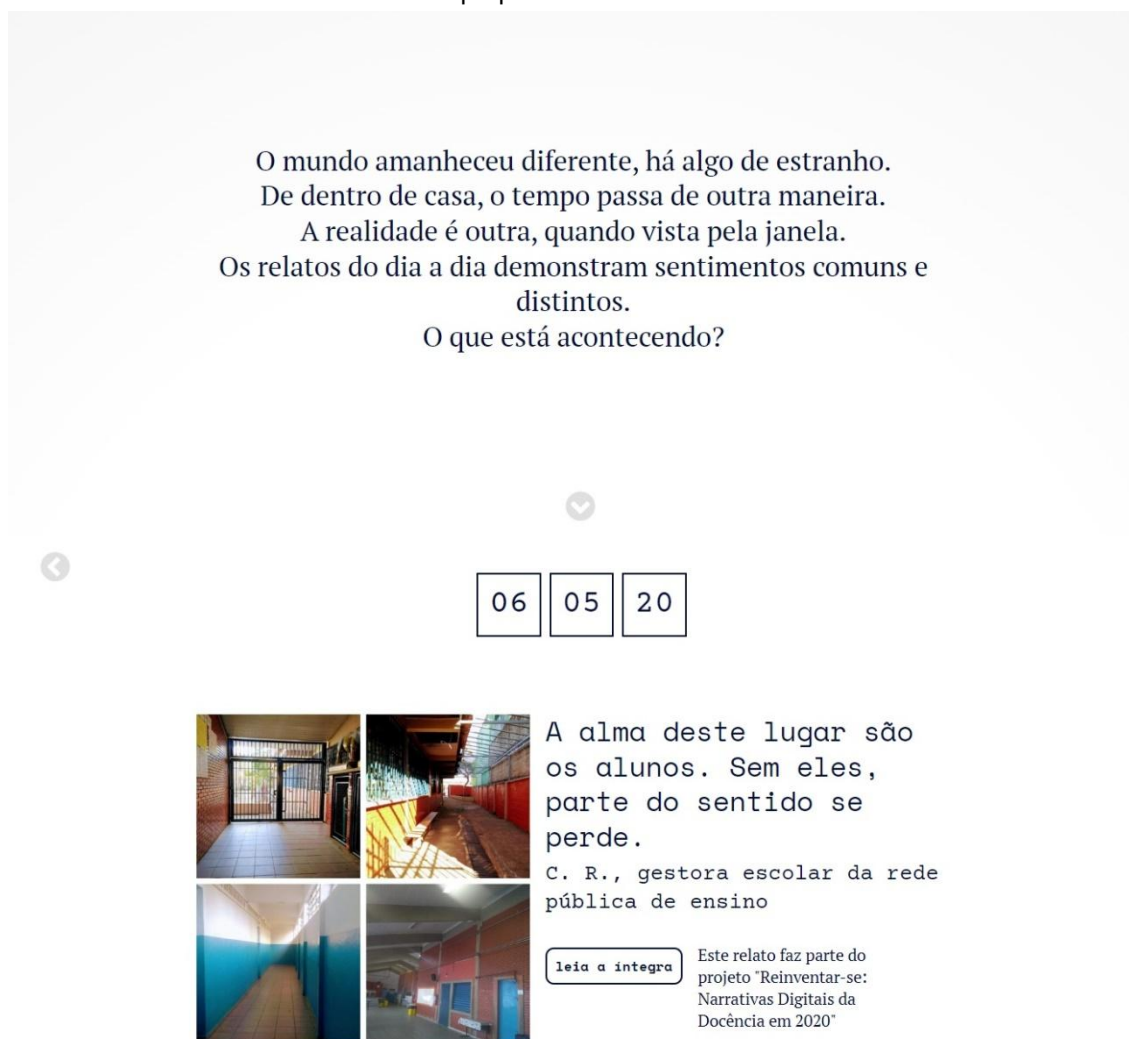
Fonte: Perfil do Instagram do SP Invisível.

A proposta curatorial da exposição era um reflexo da ideia inicial do projeto, desenvolvendo uma experiência de usabilidade para o visitante que refletisse a criação de um diário. Para tanto, a passagem do tempo foi trabalhada de duas maneiras: sequencial e aleatória. O primeiro emula a duração de um dia, avançando da manhã pela tarde, noite e madrugada até o alvorecer de um novo dia. As cores e escolhas de narrativas transmitem esta ideia conforme o visitante avança pela exposição, combinando cores e temas. Por exemplo, a noite traz alguns dos sonhos coletados e a seção da alvorada contem histórias com perspectivas para o futuro.


Além disso, a exposição reforça uma noção de que a passagem do tempo pode se confundir na cabeça, algo amplamente vivenciado durante o isolamento social, trazendo a percepção de que alguns dias parecem durar por

uma eternidade e enquanto outros nem se sente passar, procurando fazer com que, embora tratem deste período específico, os relatos tenham um caráter quase atemporal e impessoal, motivo pelo qual também se optou por manter o anonimato dos participantes.

**Figura 36:** Captura de telas de diversos momentos da exposição em português, refletindo a proposta curatorial.



02 05 20



Do nada, tudo mudou, e não parece que vai passar num estalar de dedos, parcelei a bicicleta e saí pra rua.

W. A., entregador de aplicativo, 21 anos

[leia a íntegra](#) Este relato faz parte do livro "A pandemia que ninguém vê", do projeto SP Invisível

06 10 20

Uma pessoa que passava disse que os bombeiros tinham sido chamados e completou: não se preocupe, é de açúcar.

Anônimo

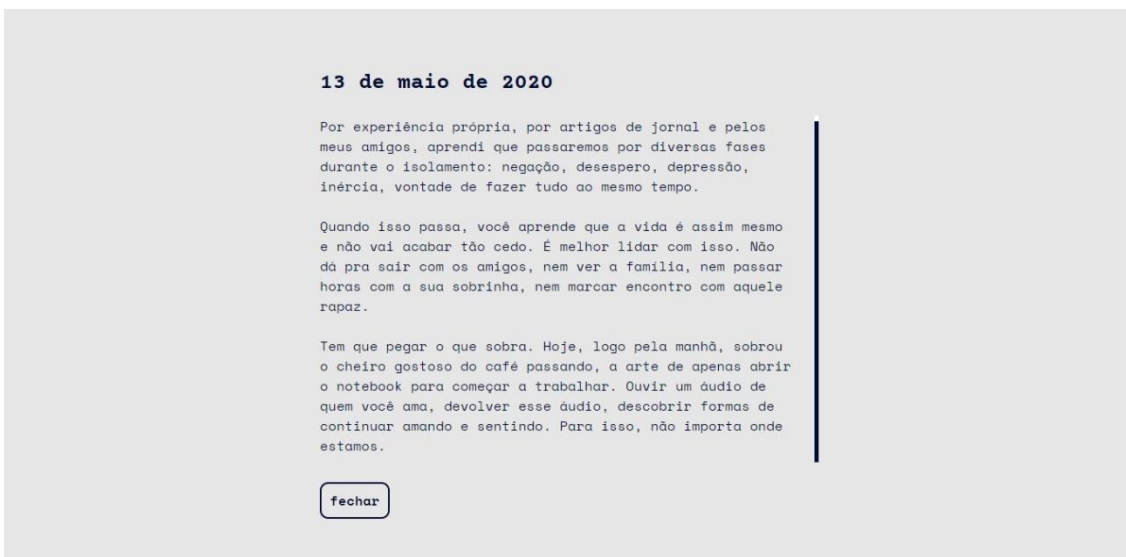
[leia a íntegra](#) Este relato foi coletado pelo projeto "Inventário de Sonhos"

13 05 20

Tem que pegar o que sobra. Hoje, logo pela manhã, sobrou o cheiro gostoso do café.

F. S., 41 anos

[leia a íntegra](#)



Disponível em: <https://www2.museudapessoa.org/exposicoes/diarios-da-pandemia/> (Último acesso em 03/07/2023).

### 3.4 Histórias como fato museal

[...] o que caracteriza um museu é a intenção com que foi criado, e o reconhecimento público (o mais amplo possível) de que é efetivamente um museu, isto é, uma autêntica instituição. O museu é o local do fato “museal”; mas para que esse fato se verifique com toda a sua força, é necessário “musealizar” os objetos (os objetos materiais tanto quanto os objetos-conceito) (RÚSSIO, in BRUNO 2010, p. 125).

Desde a *Declaração de Santiago*, após o encontro do ICOM na cidade chilena em 1972, se anuncia um processo – iniciando o que hoje denominamos museologia social – que sustenta a convicção de que os museus são instituições que estão a serviço da sociedade da qual é parte integrante e que possuem em si os elementos que lhes permitirem participar na formação da consciência destas mesmas comunidades a que serve.

Os preceitos que foram ali recomendados influenciaram diretamente novos museus que surgiram posteriormente, em especial na América Latina, redefinindo uma série de conceitos antes consolidados, mas que não dialogavam com a realidade encontrada em diversas comunidades. O foco a partir de então: “deixa de ser a coleção e passa a ser a comunidade, com seu patrimônio e sua especificidade (HENRIQUES, 2004, p. 34)”.

Foram aqui apresentadas duas iniciativas de museus que se auto afirmam enquanto como museus virtuais, que possuem um acervo digital, em especial registros orais audiovisuais, e que o entendem enquanto patrimônio. Em suas respectivas páginas de apresentação institucional esta compreensão é colocada expressamente, no caso do Museu da Pessoa, sua missão é colocada como “transformar a história de toda e qualquer pessoa em patrimônio da humanidade”<sup>72</sup>, o Museu da Mantiqueira afirma que “transforma o território em um museu a céu aberto por meio de dispositivos digitais que musealizam seus patrimônios culturais”<sup>73</sup>.

Elencamos alguns motivos para a seleção destes dois museus anteriormente, no entanto é bastante significativo e singular o fato de que ambos os museus coloquem as pessoas e sujeitos como patrimônio de maneira explícita em suas respectivas plataformas. Levando tanto isto em conta, como o uso do ambiente virtual para a prática das iniciativas que escolhemos trabalhar aqui, os dois casos se constituem como ricas experiências para reflexões: tanto as que temos traçado ao longo deste trabalho como as colocadas desde o encontro em Santiago, conforme pontuado por Moutinho:

A abertura do museu ao meio e a sua relação orgânica com o contexto social que lhe dá vida tem provocado a necessidade de elaborar e esclarecer relações, noções e conceitos que podem dar conta deste processo. O alargamento da noção de patrimônio, é a consequente redefinição de "objecto museológico", a ideia de participação da comunidade na definição e gestão das práticas museológicas, a museologia como factor de desenvolvimento, as questões de interdisciplinaridade, a utilização das "novas tecnologias" de informação e a museografia como meio autónomo de comunicação, são exemplo das questões decorrentes das práticas museológicas contemporâneas e fazem parte de uma crescente bibliografia especializada. (MOUTINHO, p. 8)

Embora nosso foco aqui seja nos processos participativos levados a cabo nos respectivos projetos, é interessante pontuar alguns outros aspectos destas trajetórias e de como isso impactou na realização do Diário para o

---

<sup>72</sup> Disponível em: <https://museudapessoa.org/sobre/o-que-e/> (Último acesso em 03/07/2023).

<sup>73</sup> Disponível em: <https://web.archive.org/web/20210805073716/https://museudamantiqueira.com.br/> (Último acesso em 03/07/2023).

Futuro e da Mantiqueira Polifônica. A origem de ambas as instituições se deu durante a formação das mulheres que as idealizaram a partir de seu contato com a história oral, metodologia que serve de base fundamental para a constituição dos dois acervos e de suas ações e processos museológicos. A este respeito, discorrem tanto Diana, por parte do MuMan:

Eu já trabalhava com história oral, e tinha feito História em Ouro Preto, então lá eu tive muito contato com esse tipo de iniciativa, mais específico um projeto que se chama Trem da Vale. (...) do CPDOC [da FGV], era de onde vinham muitas das referências lá do projeto da Vale, foi onde eu mais entrei em contato, e acho que a Verena Alberti é uma das principais, né? Principalmente na época que se falava menos [de história oral] do que se fala hoje (POEPCKE, 2023).

Como Karen, ao recordar o início do museu e suas principais influências:

(...) já como estudante de graduação de História, coordenei a parte de história oral do projeto *Heranças e Lembranças: imigrantes judeus para o Rio de Janeiro*, que investigava, por meio de objetos e de narrativas de vida, a diversidade sociocultural dos imigrantes judeus para o Brasil. As mais de 200 horas de histórias de vida que escutei de imigrantes judeus das mais diversas origens, idades e classes sociais transformaram minha relação com minha própria origem e minha visão de mim mesma. (...) os trabalhos pioneiros de Eduardo Coutinho e de Ecléa Bosi (1994) foram especialmente importantes e inspiradores para a criação do Museu da Pessoa. Ambos os trabalhos tinham como base um tipo especial de escuta. Bosi utilizou histórias de vida de velhos para analisar o impacto das transformações econômicas e sociais de São Paulo na vida de trabalhadores. A edição que fez de cada um de seus entrevistados foi uma inspiração para o que viria a ser o formato de edição de histórias de vida no Museu da Pessoa. Coutinho (2006, p. 194) fez da escuta o canal para sua linguagem documental no cinema. Ele definiu este processo em inúmeras entrevistas nas quais ele dizia o quanto era importante e fundamental despir-se do ato contínuo de categorizar o outro (WORCMAN, 2021, p. 103)

Ainda sobre a relação das instituições com suas respectivas idealizadoras, vale aqui também ressaltar que de certa forma, o aspecto participativo dos dois museus, também de maneira similar, partem de um desejo de ambas de que algo que nasceu como um projeto quase pessoal se tornasse algo maior, capaz de produzir transformação social, que sejam apropriados e reconhecidos pela sociedade e que tenham continuidade, independentemente de sua participação ativa.

Em uma perspectiva mais pessoal das fundadoras o tempo das instituições também tem um peso diferente em cada caso. Para Karen, o Museu da Pessoa reflete em sua trajetória de mais de trinta anos o esforço e a dedicação de toda uma vida, tanto no campo profissional como no de pesquisa:

Quando, ao final de meu mestrado, optei por me dedicar a criar este Museu, não previa, então, que este seria o projeto da minha vida (...) Após todos estes anos dedicados à prática, senti a necessidade de fazer meus estudos de doutoramento. Meu objetivo foi poder refletir sobre quais seriam as contribuições do Museu da Pessoa ao campo de estudos e práticas de memória. A necessidade de rever esta trajetória e torná-la objeto de meu estudo nasceu de uma crença e de um desejo pessoal. A crença foi a de que trabalhar para promover a ideia de que todo mundo pode fazer parte da História é uma forma de contribuir para a mudança social. O desejo foi o de refletir sobre a prática que fundamentou minha vida nos últimos 30 anos e construir um legado. Um legado conceitual e metodológico, que sirva como uma referência para que novos museus sejam concebidos, construídos, usados e consumidos. Este desejo poderia ser entendido também como aquele desejo que existe em grande parte dos seres humanos, o de eternizar sua própria história. Uma demanda à qual o Museu da Pessoa nasceu para atender. (WORCMAN, 2021, p. 25)

Para Diana, apesar de em dez anos o Museu da Mantiqueira ter realizado muitas coisas se trata de uma urgência do hoje, do agora, tanto por sua vontade de continuidade do projeto como pela possibilidade de seu crescimento, tendo em vista a dificuldade de sua manutenção por falta de recursos financeiros e humanos:

É uma iniciativa de fato muito pessoal minha principalmente. É, aliás, meu sonho, tentei sempre entregar essa iniciativa pra prefeitura né? Porque eu não tenho braço pra fazer. Mas tem ficado ultimamente um pouco de lado porque tem aparecido essas outras iniciativas, esses outros museus muito pelo trabalho do MuMan, mas acabo tendo que escolher (...) o que eu sempre me questioneei ao longo do MuMan todo, da história do MuMan como um todo é como era muito voltado pra mim enquanto pessoa e profissional, como que isso estava sempre direcionado pra mim e que de forma... Por mais que eu já tivesse tentado passar o projeto, isso sempre de alguma forma voltava pra mim. Então uma solução foi tomar ele participativo, porque esse levantamento de acervo, querendo ou não ele passava por mim. (POEPCKE, 2023)

Neste sentido, a questão da equipe e dos recursos é algo fundamental para compreendermos a execução dos projetos supracitados. No caso do Mantiqueira Polifônica, como mencionamos acima, sua viabilização somente foi

possível por conta da premiação no edital Proac Expresso LAB nº 44/2020, sendo os editais de cultura do Estado de São Paulo a principal fonte de recursos do MuMan em todas as suas ações, o que acaba sendo um fator condicionante para a sua consolidação e institucionalização de fato. O financiamento acaba sendo o maior desafio para o MuMan, mesmo a inscrição nos editais se dá a partir da empresa pela qual Diana executa prestação de serviços, a ConectaMUS - Museus, Cidades e Tecnologia, a qual acaba sendo a responsável jurídica e proponente para os projetos submetidos pelo museu. Embora uma ou outra iniciativa tenha conseguido financiamento de empresas da região, Diana reforça a necessidade e a importância dos recursos públicos para a manutenção das atividades dos museus:

Acho que sem dúvida o financiamento. Porque querendo ou não, eu nunca vi dificuldade com as pessoas, eu nunca tive dificuldade com as pessoas na hora de fazer com que elas contassem a história pra mim e nem com o público na hora que a gente apresentava algum conteúdo, algum produto que foi fruto dessas histórias. Muito pelo contrário. Eu acho que o que carece mais é um financiamento e uma vontade pública mesmo de trazer isso pra dentro do dos museus de uma forma geral (POEPCKE, 2023).

Como apontado por Diana em seu relato, por conta da falta de continuidade na captação de recursos, além da questão de institucionalização burocrática, o MuMan também não possui uma equipe fixa, embora tenha alguns colaboradores regulares na maior parte de sua trajetória a equipe foi contratada para os projetos específicos (como ocorreu com o audioguia e o próprio Mantiqueira Polifônica) :

Sempre eu que acabo escrevendo os projetos, tenho as pessoas que são parceiras, mas é uma iniciativa muito mais minha. Você conhece o Museu Muquifu? Então, que é bem parecida lá com a com a intenção, o Muquifu agora pelo menos eles conseguiram se consolidar enquanto coletivo. Isso no MuMan acabou não acontecendo, porque eu fui chamada, depois desse trabalho do áudio guia, eu fui sendo chamada pra fazer outros projetos. Foi quando eu fui em São Luís do Paraitinga, fiz o [Museu do] Zé Pereira, então foi ficando um pouco mais de lado a constituição desse coletivo ou da associação ou de ata de fundação de museu, enfim toda essa parte burocrática mesmo do museu (...) tem várias outras pessoas que trabalharam, mas era mais por projeto, não estavam tão envolvidas nessa concepção do museu (POEPCKE, 2023).



Por conta destes motivos, atualmente as atividades do MuMan encontram-se momentaneamente em hiato. Desde o início de 2023 o *site* encontra-se fora do ar, embora haja a intenção de desenvolvimento de um projeto para ser submetido em editais para a continuidade do Mantiqueira Polifônica pela falta de uma equipe estruturada e de recursos não há previsão de retorno.

No caso do Museu da Pessoa, o Diário para o Futuro foi feito com recursos próprios, conforme apontado por Lucas Lara, principal articulador da iniciativa. Embora não contasse com recursos específicos para sua realização, como vimos já havia a estrutura necessária para a viabilização do projeto por conta do Projeto Estruturante (2018-2022), no início da pandemia, quando o Diário foi idealizado, já estava em curso o uso da nova ferramenta “Conte sua História”, com a interface do VideoAsk e equipe para a absorção das demandas da iniciativa.

Ao longo de seus trinta anos de trajetória o museu conseguiu diversificar a sua captação de recursos e garantir relativa estabilidade financeira para manutenção de suas atividades. No entanto, isso não foi sempre uma regra, como indicava Henriques em 2004, os revezes da situação econômica tem impactos na sustentabilidade da instituição:

Por ser uma ideia nova e pela configuração da sua sustentabilidade, que depende de financiamento para seus projetos, o Museu da Pessoa ainda busca uma autossuficiência financeira para crescer e poder cumprir a sua missão. Sendo assim, está sujeito aos revezes da situação econômica, como aconteceu em 1998, cuja situação econômica do País se refletiu na retração dos projetos de memórias das empresas e instituições (HENRIQUES, 2004, p. 99)

Isso se repetiu em algumas outras ocasiões, como na chamada crise do *subprime* e mais recentemente na recessão econômica no Brasil que se deu entre 2014 e 2016, conforme se recorda Worcman:

A crise financeira internacional precipitada pela falência do tradicional banco de investimento estadunidense *Lehman Brothers* fez com que o Museu da Pessoa quase encerrasse suas atividades em 2010. Em

2009 o Museu da Pessoa reduziu sua equipe pela metade e deixou de realizar uma série de atividades, dentre elas a gestão das redes de memória (WORCMAN, 2021, p. 130).

O desenvolvimento do Museu da Pessoa em seus primeiros anos por meio de linhas de atuação voltadas para a execução de projetos de prestação de serviços em memória organizacional e de seus projetos educativos garantiu a manutenção de seu site e a sua consolidação institucional. Se por um lado, estes projetos criaram valor por meio das oportunidades de criação de produtos e de geração de recursos, por outro colocou o museu em situações em que teve de assumir riscos, como, por exemplo, o de ser pressionado a polir e a controlar narrativas para silenciar conflitos ou amplificar os efeitos positivos das empresas em comunidades:

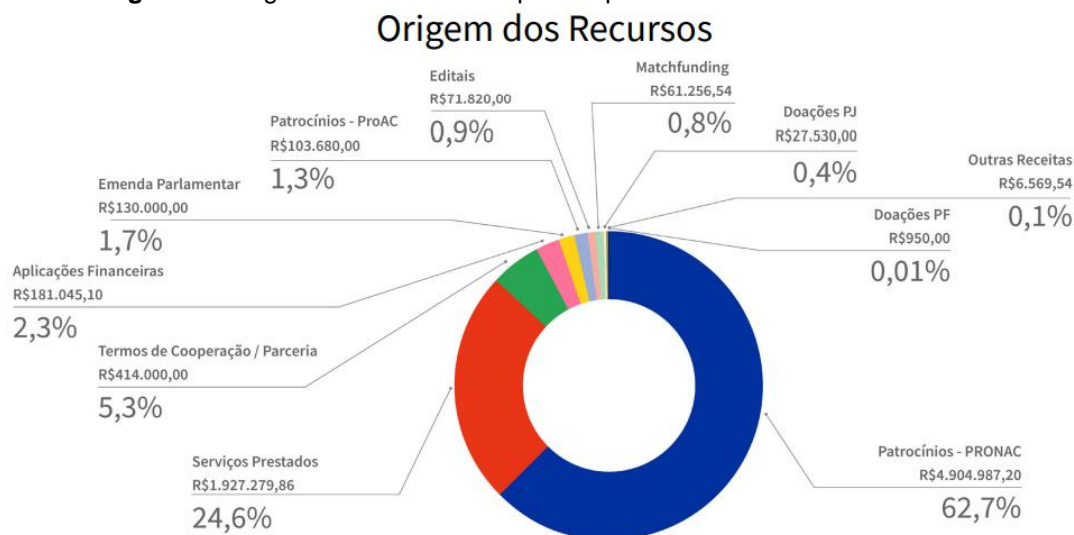
Deste tipo de projeto nasceu uma linha de ação, que se chamou memória organizacional, voltada para o levantamento, pesquisa e desenvolvimento de produtos das histórias de instituições, empresas, fundações, sindicatos e organizações sociais. Há, certamente, questões a serem enfrentadas neste tipo de projeto. Quando, por exemplo, as entrevistas envolviam colaboradores internos e funcionários havia sempre o risco de os entrevistados silenciarem sobre conflitos internos ou, ainda, por vezes havia uma certa tendência de controlar o conteúdo dos produtos finais. Muitas vezes, quando eram entrevistas de pessoas das comunidades com as quais as empresas e fundações trabalhavam, havia a tendência de ressaltar os benefícios que a empresa havia representado na vida de todos. (WORCMAN, 2021, 113)

Estas questões acabaram por gerar reflexos na produção de acervo gerado por este tipo de projeto, embora a metodologia aplicada procure contornar este tipo de problema. Worcman considera que apesar disso, ao fim, vários fatores contribuíam para que entrevistas de qualidade fossem feitas nestes projetos também, tais como “a habilidade do entrevistador, o contexto em que ocorria a entrevista, a relação do entrevistado com o entrevistador e o tipo de relação que o entrevistado possuía com a instituição” (WORCMAN, 2021, 114).

Apesar disso, nos últimos anos o Museu da Pessoa tem conseguido menor dependência financeira tanto da prestação de serviços para a execução de projetos de memória para empresas e organizações, os quais eram parte

fundamental da captação de recursos há alguns anos conforme consta na citação de Henriques acima, como dos recursos advindos por meio de incentivos fiscais.

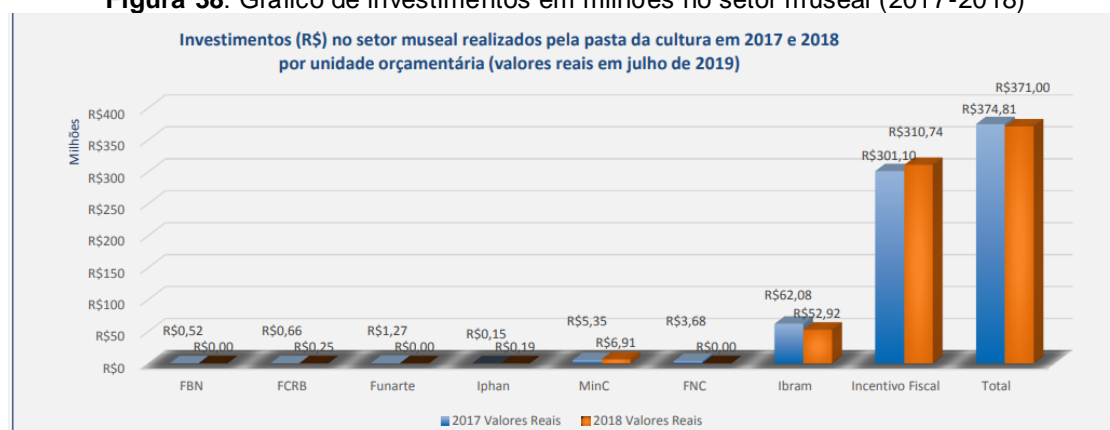
**Figura 37:**Origens dos recursos captados pelo Museu da Pessoa em 2021.



Fonte: Relatório de Atividades 2021. Disponível em: <https://museudapessoa.org/wp-content/uploads/2022/08/relatorio-de-atividades-2021.pdf> (Último acesso em 03/07/2023)

Estes últimos ainda hoje representam a maior fonte de recursos do museu, apesar da diversificação (ver imagem acima), o que podemos entender também como um reflexo dos investimentos no setor com maior oferta de investimentos nesta modalidade orçamentária, conforme indicado em levantamento realizado pelo Ibram na imagem abaixo.

**Figura 38:** Gráfico de investimentos em milhões no setor museal (2017-2018)



Fonte: Levantamento dos investimentos públicos federais no setor museal – 2018 (Ibram, 2020). Disponível em: <https://www.gov.br/museus/pt-br/assuntos/fomento-e-financiamento/economia-dos-museus/investimentos-no-campo-museal-2018> (Último acesso em 03/07/2023)

Antes de refletirmos a respeito da coleta e da comunicação difusão dos registros gerados pelo Diário para o Futuro e pelo Mantiqueira Polifônica, cabem ainda algumas considerações sobre seu contexto de realização. Embora o primeiro tenha sido lançado logo no início da quarentena, em abril de 2020, e o segundo já no segundo semestre de 2021, em um contexto um pouco diferente, ambos tiveram que fazer uso massivo do ambiente virtual para comunicação das iniciativas bem como para estratégias de engajamento dos participantes.

O caso do Mantiqueira Polifônica, em especial, traz elementos interessantes para o debate por ter um território geográfico específico como público-alvo, no caso a Serra da Mantiqueira, e por este território ser um espaço essencialmente rural. Como visto nos capítulos anteriores, apesar da maior parte dos usuários de internet habitarem regiões urbanas, com a expansão e aprimoramento das tecnologias *mobile*, cada vez mais o meio rural tem acesso a internet: a edição referente a 2020 da TIC Domicílios mostrou um crescimento geral do número de usuários de internet no Brasil, em áreas rurais o aumento foi de 17% em relação à pesquisa anterior (CGI, 2021).

São José dos Campos, município próximo da região, foi certificado em março de 2022 como a primeira Cidade Inteligente do Brasil<sup>74</sup>. A certificação foi concedida após longo processo de avaliação pela ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas) e com base em normas internacionais regulamentadas pelo World Council on City Data, instituição ligada às Nações Unidas. Apenas setenta e nove cidades no mundo possuem essa certificação, num exemplo de como a associação do "urbano" com o "smart" ou "conectado" nem sempre é precisa.

Se levarmos em conta ainda o contexto de forte concentração geográfica dos equipamentos culturais em grandes centros e capitais, o uso de dispositivos digitais para a digitalização, produção e disponibilização de conteúdos on-line ganha ainda maior relevância nestes cenários, principalmente considerando as disparidades no acesso à Internet e o potencial

---

<sup>74</sup> Disponível em: <https://www.sjc.sp.gov.br/noticias/2022/marco/16/sao-jose-e-certificada-a-primeira-cidade-inteligente-do-brasil/>. (Último acesso em 20/06/2023)

de transformação social deste tipo de ação. Diana aponta essas questões das eventuais dificuldades de trabalhar o ambiente virtual no território mantiqueirense em seu relato para esta pesquisa, ao afirmar que:

Na época quando a gente iniciou isso em São Bento já foi muito inovador, porque até hoje praticamente se a gente for pensar em museu virtual, de alguma forma ainda é difícil pras pessoas entenderem. O Museu da Pessoa tem muitos anos de trajetória, mas tá em São Paulo, querendo ou não, tem mais essa articulação. Agora, quando a gente fala em uma cidade do interior, a gente foi pra zona rural, né? Então era uma coisa muito além, a gente tentava explicar de alguma forma, mas percebemos que não tinha esse entendimento... Por isso, por exemplo, se tornou tão necessário fazer o evento da Mantiqueira Cultural. Porque eu entendi. Eu falei "eu preciso dar um retorno físico e presencial para essas pessoas, porque se eu falar pra elas só bater o QR code aqui elas não vão ter essa facilidade". Então acho que esse é o primeiro ponto (POEPCKE, 2023).

No que diz respeito às metodologias adotadas no processo de musealização dos registros, ambas as iniciativas fizeram uso do preenchimento de um formulário com campos para a coleta de informações básicas sobre o registro e sobre o colaborador/participante. Nos dois processos foram produzidos conteúdos com indicações de preenchimento dos mesmos, no Mantiqueira Polifônica as instruções estavam em texto na própria página e no Diário para o Futuro vídeos com gravações do próprio Lucas Lara indicavam como deveria ser o preenchimento dos dados.

Os formulários, embora similares, apresentam algumas disparidades: no caso da iniciativa do MuMan por conta dos registros serem exclusivamente em áudio há um campo complementar para a "descrição"; pela construção do mapa sonoro exigir o georreferenciamento, a localização é um campo de preenchimento fundamental; há ainda o sistema de categorização dos registros, que amplia as possibilidades de coleta para além dos relatos orais e na construção de uma paisagem sonora mantiqueirense<sup>75</sup>.

---

75 De acordo com a própria página do projeto: paisagem sonora ou "soundscape" se caracteriza pelo estudo e análise do universo sonoro que nos permeia, sejam sons de origem natural, humana, industrial ou tecnológica.

**Tabela 06:** Campos dos formulários aplicados para coleta de registros.

CAMPOS DO FORMULÁRIO	MUSEU DA PESSOA	MUSEU DA MANTIQUEIRA
Nome completo	X	X
E-mail	X	X
Telefone	X	
RG	X	
CPF	X	
Estado Civil	X	
Título	X	X
Palavras-chave (tags)	X	X
Profissão/Ocupação	X	X
Data de Nascimento	X	X
Endereço	X	
Localização		X
Categorias		X
Descrição		X
Termo/Licença de uso	X	X

Fonte: O autor.

No caso do Diário, o formulário é um pouco mais complexo quanto à coleta de informações sobre os próprios participantes, incluindo dados como endereço e documentos pessoais. De acordo com Lucas Lara, isso acabou gerando alguns problemas quando houve a possibilidade de expansão internacional da iniciativa:

Outro problema pontual que surgiu foi quanto à questão da coleta dos dados quando a iniciativa foi para a Holanda, a lei de proteção de dados por lá tem uma aplicabilidade que tem sido mais severa, aqui no Brasil estávamos nos adaptando a ela até pouco tempo atrás. Foi necessário “enxugar” o formulário, tirando uma série de dados sobre os participantes ou tomando-os opcionais para poder ter a aprovação da universidade e dar continuidade ao projeto, mas foi algo bem pontual e de relativamente simples resolução. (LARA, 2023)

Quanto aos termos, o Diário adotou uma versão levemente modificada da licença utilizada pelo Museu da Pessoa para a coleta de entrevistas presenciais ou online, o adotado para o Mantiqueira Polifônica é mais sucinto, mas ambos trazem a possibilidade de edição dos conteúdos registrados e preveem diversos usos. Vale a pena mencionar que no caso do MuMan, o termo atesta que “todos os áudios que integram o mapa sonoro do site MuMan

são licenciados pela Creative Commons<sup>76</sup>”, algo que não é feita qualquer menção nas licenças utilizadas pelo Museu da Pessoa.

Conforme discutido anteriormente, os museus virtuais não prescindem de ações que ocorram fora do ambiente virtual, embora este seja seu maior foco. No entanto, a pandemia colocou novos desafios no que diz respeito à interação com os públicos, o que foi sentido em ambos os projetos. Nos dois casos foi adotada uma atividade complementar à iniciativa em si, visando tanto ampliar a coleta de registros como incentivar sua disseminação.

No caso da Jornada Diário para o Futuro, como vimos, de fato houve um retorno e aumento significativo no volume de histórias recebidas durante a ação. Um aspecto interessante foi analisado por Amanda Lira em seu trabalho sobre o uso de *folksonomia*<sup>77</sup> nos relatos recebidos, percebendo por meio da adoção das tags pelos participantes como se deu a recepção das propostas da Jornada e a construção das narrativas por parte deles.

Uma primeira percepção foi a partir do termo de indexação mais frequente, “pandemia”, um reflexo claro do momento vivido. No entanto, a pesquisadora pode perceber que ao longo da Jornada houve uma discrepância significativa entre as etiquetas utilizadas nas etapas iniciais e nas etapas finais:

A partir da etapa 5, quando os participantes são convidados a falar sobre o presente e o futuro, reitera-se a percepção de que houve expressiva indexação de termos relacionados à pandemia. Contudo, nas etapas iniciais, mais focadas no passado, notou-se que os relacionamentos, em suas diferentes naturezas e configurações, foram o principal tema das etiquetas escolhidas – mesmo quando o assunto da jornada se referia a objetos ou à residência dos participantes. Pode-se inferir, a partir desse resultado, que as etiquetas utilizadas pelos depoentes para demarcar suas reflexões passadas estão muito mais associadas às pessoas e às relações de afeto que eles viveram. Em outras palavras, os participantes escolhem destacar, entre suas memórias, os laços interpessoais que

---

<sup>76</sup> Creative Commons é uma organização não governamental sem fins lucrativos voltada a expandir a quantidade de obras criativas disponíveis, através de licenças que permitem a cópia e compartilhamento com menos restrições que as tradicionais, de modo a facilitar seu compartilhamento e recombinação.

<sup>77</sup> De acordo com Lira, a *folksonomia* consiste no resultado da atribuição livre e voluntária de palavras-chaves por parte dos próprios usuários da Web (LIRA, p. 36)

os marcaram. (...) Em muitos dos depoimentos, por exemplo, os depoentes demarcam, nos próprios relatos, que partem do contexto de pandemia para, em seguida, dar início às suas reflexões. A pandemia, portanto, aparece como uma espécie de condicionante do futuro. (LIRA, p. 69)

Apesar da quantidade significativa de histórias recebidas e do bom desempenho da exposição virtual posterior, Lucas Lara aponta em seu relato que embora o projeto tenha sido bem sucedido do ponto de vista da execução de desempenho ainda não conseguiu bons resultados quanto à diversificação do acervo coletado e de sair da órbita de um público mais frequente do museu:

(...) a gente também não pode ser ingênuo com relação ao acervo que foi gerado. O Museu da Pessoa, embora ele seja um museu virtual, ele tem ainda um foco muito no público Rio-São Paulo, as histórias coletadas refletem um pouco esse cenário. Claro, tivemos essas experiências oníricas, a gente tem alguns dos relatos do SP Invisível, mas majoritariamente estamos falando de relatos de pessoas de certa classe média branca paulistana, carioca, enfim. (LARA, 2023)

Também pontua a importância das redes estabelecidas pelo museu para a obtenção dos resultados alcançados:

Então era uma campanha que surgiu com um propósito e que foi crescendo ao longo do percurso. A gente até teve um esforço, o Museu tem um programa de núcleos, que são instituições que utilizam a nossa metodologia pra realizar projetos próprios e a gente também tem um programa de voluntariado grande que se espalha pelo Brasil inteiro. A nossa forma de tentar chegar a esses públicos foi através da ativação dos nossos voluntários e dessa rede de núcleos pra que eles contribuíssem também divulgando a campanha, mas como a princípio a gente contava com recursos próprios que eram muito pequenos, furar essa bolha dos algoritmos e realmente conseguir chegar nas pessoas em muitos outros estados foi uma dificuldade. (LARA, 2023)

No Mantiqueira Polifônica, além da comunicação em redes sociais, se fazia necessária outros tipos de ação, como já havia sido evidenciado na aplicação de outros projetos do MuMan. Para tanto, foi realizada a Formação em “História Oral e Acervos Digitais”, gratuitamente e em formato EAD. Destinada preferencialmente a moradores da Serra da Mantiqueira, a formação foi ministrada por diversos profissionais: o professor Antônio Batista, formado em Letras, doutor em Educação e pós doutor em História Cultural, foi docente



da Faculdade de Educação da UFMG; André Bazzanella, chefe da Casa do Patrimônio do IPHAN Vale do Paraíba, doutor em Ciências Sociais, mestre em História da Arte e docente do Mestrado Profissional em Patrimônio Cultural do IPHAN; o museólogo André Fabricio formado em história mestre e doutorando em Museologia pela UNIRIO; e a própria Diana Poepcke, licenciada em história, especialista em Gestão Cultural e idealizadora do MuMan.

A formação teve nove encontros síncronos, dos quais três foram totalmente dedicados ao Mantiqueira Polifônica. O encontro ocorrido no dia 16/07 apresentou o processo criativo e técnico de elaboração do mapa, além de uma dinâmica que visava o preparo de informações para preenchimento dos formulários do mapa no próximo encontro. No dia 23/07, foi proposto o preenchimento do mapa a partir uma tag escolhida pela turma, demarcando um projeto dessa turma em específico dentro da plataforma. O encontro final do curso, em 30/07, propunha possíveis usos do mapa.

Diferente do Museu da Pessoa, que acompanhou o desempenho da iniciativa por meio de análise de estatísticas de desempenho por ferramentas como o *Google Analytics*, no caso do Museu da Mantiqueira a mensuração do impacto do projeto foi um pouco mais difícil, destacando o reconhecimento da comunidade como um diferencial:

Na verdade a gente não conseguia mensurar efetivamente não. A não ser o impacto, como que eu vou chamar isso... Que seria um boca a boca, mas esses reconhecimentos da própria cidade. Eu acho que foi o que mais a gente conseguiu mensurar, a gente não tinha ferramentas de análise de público, nunca teve, e o que a gente de fato conseguia perceber era o reconhecimento da própria comunidade e a inclusão do projeto dentro de iniciativas da comunidade. Até que eu recebi, eu Diana, recebi o título de Cidadã Honorária de São Bento por conta do MuMan. Isso eu acho que foi um grande... Assim, foi a forma que a gente tinha um pouco de mensurar esses reconhecimentos dentro da cidade, porque em termos de ferramenta não se tinha, não se tem até hoje. (POEPCKE, 2023)

Diana aponta também para o impacto gerado pelo MuMan na cidade como um todo, desenvolvendo o potencial turístico e incentivando o surgimento

de novas iniciativas culturais, algo que a região carecia quando o museu iniciou suas atividades:

Então a ideia era, a gente falava também na época, uns dez anos atrás, numa São Bento que era bem menos turística do que ela é hoje. A cidade está muito diferente hoje em dia, você não tinha nem aqueles papeizinhos, aqueles mapinhas turísticos da cidade, era uma cidade que o turismo, quando funcionava lá, era um turismo de aventura. É o forte até hoje, só que hoje... Inclusive na Semana de Museus que eu participei lá, eu fiquei muito feliz de ver o quanto que uma iniciativa... Ali, agora a cidade está colhendo os frutos, sabe? Dez anos depois. Agora tem muito mais iniciativa cultural que pensa o turismo e a cultura junto. Inclusive teve o lançamento de um outro projeto lá que é inspirado no áudio guia e que é um mapa dos roteiros culturais da cidade, só que bem mais ampliado do que áudio guia e que é de uma geração bem mais nova. É uma menina que está fazendo, terminando ainda o curso de História, ela é do Museu do Carro de Boi. Na época também São Bento não tinha nenhum museu. Nenhum, agora acho que tem sete museus. (POEPCKE, 2023)

Retornando ao início deste capítulo, a análise da trajetória do Museu da Pessoa mostra uma clara evolução do conceito de virtualidade e sua exploração por parte da instituição, desde o seu primeiro *site*, pouco dinâmico e nada interativo, até uma plataforma consolidada e com uma rede ampla de ampliação de sua ação e metodologia, sendo capaz de em seis meses coletar mais de seiscentas histórias de modo colaborativo.

Em artigo de 2006, Vera Dobedei ao falar de iniciativas como o Museu da Pessoa, ponderava a respeito de como o coletivo é o principal atributo ao se “registrar as memórias individuais, de transformar o privado em público, de autorizar a reformatação das memórias, e acima de tudo, de dividir a autoria” (DODEBEI, 2006, p.14). Entendemos que o Museu da Mantiqueira também se enquadraria na reflexão proposta: apesar das dificuldades enfrentadas pela carência de recursos e sustentabilidade, em dez anos de atuação teve uma série de ações e o reconhecimento da comunidade mantiqueirense. Por meio do Mantiqueira Polifônica finalmente atinge um de seus objetivos primeiros, de dar conta de todo o território da Serra:

Porque também isso eu acho que foi muito valoroso no MuMan. Porque eu sou de São Bento e isso eu só percebi depois que eu fui

fazer a pesquisa nas outras cidades, nos outros museus. Tem o valor de eu ser de São Bento, eu consigo, eu consegui uma abertura das pessoas da comunidade muito maior, porque eu sou neta de Seu Luiz Leopoldo, sou neta da dona Zefa, filha do Carlão com a Maria Tereza. Então eu sou uma pessoa da cidade, mesmo que eu não tenha nascido lá, as minhas raízes são de lá e isso me trouxe outro lugar de fala. Então de que forma mudar mesmo a metodologia do projeto? E aí a solução foi que ele, a primeira coisa que ele fosse participativo que as próprias pessoas pudessem subir seu material e que ele de fato conseguisse abranger a Mantiqueira inteira. Então é um mapa da Mantiqueira inteira, um sistema de banco de dados, uma plataforma, que a pessoa sobe seu próprio documento, seu próprio acervo, que é gravado na hora e é oral. (POEPCKE, 2023)

## Considerações finais – um breve relato pessoal

Tengo tu sonrisa en un rincón  
de mi salvapantallas<sup>78</sup>

Acredito que devido à natureza deste trabalho não seja um grande problema romper um pouco com o protocolo acadêmico e me dirigir ao eventual leitor em primeira pessoa, enquanto Felipe. Peço, então, a sua licença para concluir com um breve relato pessoal de porque e como chegamos aqui, nestas últimas páginas. São diversos os caminhos que me levaram a esta pesquisa e a estas palavras finais.

O primeiro deles, e mais antigo, diz respeito à minha idade e a uma questão geracional: nascido em 1990 eu faço parte de uma das últimas gerações “analógicas”, ou que ao menos acompanharam essa transição. Pode ser certo apego historiográfico ou um colecionismo (ainda) saudável, mas ainda guardo em gavetas fichas telefônicas de orelhões públicos, faço absoluta questão de escolher e imprimir parte das fotografias que tiro em papel e - até certo tempo atrás - utilizava um disquete antigo que servia para trabalhos escolares como porta-copos.

Claro, estas questões não me preocupavam ou atingiam quando tinha dez ou quinze anos, mas conforme o tempo passou essa percepção foi crescendo e se solidificando em mim. Talvez o fato de meu pai trabalhar como analista de sistemas durante toda a minha infância e adolescência e a tecnologia sempre estar de certa forma presente em casa tenham contribuído para isso também. No entanto, após a graduação na faculdade de História desta universidade e a cada vez mais veloz incorporação da tecnologia em nosso dia-a-dia que acredito ter cristalizado essa noção e desde então tenho ficado mais atento a este tipo de detalhe.

O que me leva ao segundo motivo, sem dúvida o mais consistente, que é a minha trajetória profissional. Desde o início de minhas atividades enquanto

---

<sup>78</sup> Em uma tradução nossa: “Tenho o teu sorriso em um canto de meu protetor de tela”. Verso da canção “Salvapantallas” lançada no álbum *Eco* (2004), do cantor uruguaio Jorge Drexler.

equipe do acervo do Museu da Pessoa as relações entre homem, máquina e memória se impuseram como parte de meus desafios e inquietações diárias. Desde o ano de 2013, diariamente acompanho pessoas narrarem suas próprias histórias e os desdobramentos disso em meu trabalho, repensando periodicamente os procedimentos necessários para a salvaguarda (conservação e documentação) e comunicação (exposição e ação educativo-cultural) dentro da cadeia operatória museológica deste fato museológico, para mim antes inusitado, pois estava habituado a lidar essencialmente com documentos em papel, fotografias, etc.

O terceiro é o mais passional e – acredito – o de melhor assimilação ou verossimilhança para qualquer pessoa. São as experiências cotidianas que nos pegam de surpresa e fazem com que nos demos conta de todas as questões tratadas ao longo desta pesquisa da maneira mais elementar, mas também mais profunda. Tive duas destas experiências num período recente, e que me fizeram refletir sobre todos estes aspectos aqui tratados de uma maneira que nunca havia sentido anteriormente. No início deste trabalho há uma fotografia de uma mulher. Aquela é a minha mãe, Cleonice, da forma como eu sempre quero me lembrar dela: sorrindo e olhando para mim.

Em setembro de 2021, em consequência de um câncer de mama mais silencioso, ágil e terrível do que todos poderiam prever, minha mãe sofreu uma parada cardiorrespiratória e faleceu depois de cerca de vinte dias em coma. Nas semanas que se seguiram, eu e meus familiares estávamos tentando juntar os cacos e dar um direcionamento para as coisas dela. Enquanto mexíamos no armário vi em um dos álbuns com capa de papel da *Kodak* essa fotografia, que não me lembrava de ter visto antes.

Não sei bem ao certo o porquê, mas de imediato me emocionei com a fotografia. Pensando depois, acho que por ser uma espécie de antítese dos últimos meses de sua vida, ali ela tem um futuro pela frente, está sorrindo, está feliz e está olhando em direção ao interlocutor (não sei quem era o fotógrafo na ocasião). Naquele momento eu era o interlocutor, e fui imediatamente fisgado pela imagem de minha mãe imortalizada naquele registro. Depois de um

momento, busquei um *pendrive* que sempre carrego na minha mochila desci as escadas e usei a impressora de meu pai para digitalizar uma cópia para mim (desnecessariamente, na mesma resolução de 600 dpi e formato TIFF que eu mesmo estabeleci como padrão para digitalização de imagens no Museu da Pessoa) e deixando a original nos álbuns com meu pai. Passado algum tempo, senti vontade de fazer uma postagem em rede social sobre a mamãe utilizando essa mesma foto, que segue no meu *feed* até o momento que escrevo estas linhas.

O outro episódio se deu alguns meses depois, já havia algum tempo que o uso de meu celular me irritava puramente por conta da obsolescência tecnológica. Embora em perfeitas condições físicas depois de cinco anos de uso, qualquer tarefa simples demorava muito para ser realizada, todo dia tinha que liberar espaço na memória para poder trocar mensagens pelo *whatsapp*, precisei priorizar alguns e desinstalar outros aplicativos para poder usar os que ficaram com alguma razoabilidade, enfim.

Quando enfim consegui juntar algum dinheiro e trocar de celular, utilizei o aplicativo de transferência de dados da Samsung e comecei a instalar os aplicativos, configurar minhas preferências, etc. Quando abri o *whatsapp*, entretanto, percebi que nem tudo havia sido transferido com o *backup*. No instante que me dei conta disso, imediatamente procurei pela minha conversa com minha mãe e constatei que havia perdido tudo.

Eu não lia nem ouvia os áudios que estavam ali há meses, porém quando notei que aquilo estava irremediavelmente perdido eu fiquei extremamente incomodado. O incômodo levou à raiva: primeiro com o *whatsapp*, não a ferramenta, mas a própria empresa, afinal que *backup* era aquele? Como algo pode dar errado assim e as pessoas ficarem no vazio? Em segundo lugar com o novo celular, muito racionalmente constatando que se tivesse continuado com o antigo nada disso teria acontecido. Em terceiro, finalmente, comigo mesmo, não era possível, o que eu havia feito de errado?

Tive um sentimento horrível, pois no último dia que ela esteve consciente eu havia ligado para ela e trocado algumas mensagens em áudio, entre elas o meu último “boa noite filho” com sua voz. No dia fiquei extremamente chateado: devia ter sido mais cauteloso e salvo tudo antes de trocar de aparelho; pô, casa de ferreiro, espeto de pau, né, deixei logo as minhas memórias e de minha mãe nas mãos “responsáveis” da *Meta* e do Zuckerberg? Depois fiquei pensando sobre o assunto e no quanto aquele histórico de *whatsapp* era de fato representativo sobre a memória que eu tinha de minha mãe e da memória que eu queria escolher dela.

Os últimos meses tinham sido difíceis, parte significativa das conversas ali presentes eram sobre dor, sobre temores acerca do futuro, relatos de noites mal dormidas e algumas fagulhas de esperança que acabaram por extinguir-se logo depois. Eram essas as lembranças que eu queria realmente preservar comigo? O quanto isso era de fato relevante perto de tantas outras coisas que eu me lembro ativamente, ou mesmo registrei ou fiz questão de guardar de alguma forma? A partir daí passei a refletir um pouco mais sobre qual era a memória que eu gostaria de conservar de minha mãe, que narrativa sobre ela eu gostaria de construir para mim, para os filhos e netos que eventualmente terei um dia, enfim.

A cada ida à casa de papai, comecei a “roubar” carinhosamente uma coisa ou outra que queria muito. Lembrei-me de um vídeo que minha irmã gravou com o celular em que ela me ensina a fazer pão de queijo – uma de minhas comidas favoritas de todos os tempos – e constatei que, esse sim, eu havia guardado direitinho. E me lembrei também da fotografia que eu tinha digitalizado logo depois que ela se foi e que segue do jeito que eu deixei quando cheguei em casa naquele dia: num canto de minha área de trabalho, intitulada apenas como “mamãe”, esperando que eu faça algo com ela como tantas outras memórias que eu não sei muito bem ainda como guardar comigo.

## Referências bibliográficas

AMPAS - ACADEMIA DE ARTES E CIÊNCIAS CINEMATOGRAFICAS. O dilema digital: questões estratégicas na guarda e no acesso a materiais cinematográficos digitais. AMPAS: Estados Unidos, 2007. Trad. Cinemateca Brasileira, São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2009.

ARAÚJO, Marcelo; FERNANDES, João. O normal não era normal: Que museus queremos depois da pandemia? Revista Museu. 2020. Disponível em: <https://www.revistamuseu.com.br/site/br/artigos/18-de-maio/18-maio-2020/8543-onormal-nao-era-normal-que-museus-queremos-depois-da-pandemia.html>. Acesso em: set/2020.

ASSMANN, Aleida. Espaços da recordação: formas e transformações da história cultural. Campinas. Editora da Unicamp. 2011.

AZUMA, Eduardo Akira. Considerações iniciais sobre a Internet e o seu uso como instrumento de defesa dos direitos humanos, mobilização política e social. Revista da Faculdade de Direito UFPR, v. 43, 2005.

BEIGUELMAN, Giselle. “Reinventar a memória é preciso”, in: BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves (orgs.). Futuros Possíveis. Arte, museus e arquivos digitais. São Paulo: Edusp/Fapesp/Itaú Cultural/Peirópolis, 2014, pp. 12-33.

\_\_\_\_\_. “Admirável mundo híbrido”. 2004. Disponível em <[http://www.academia.edu/3003787/Admir%C3%A1vel\\_mundo\\_c%C3%ADbrido](http://www.academia.edu/3003787/Admir%C3%A1vel_mundo_c%C3%ADbrido)>.

BRASIL. Decreto n. 8.124, de 17 de outubro de 2013. Disponível em [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2011-2014/2013/Decreto/D8124.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Decreto/D8124.htm). Acesso 15 dez 2022.

BRASIL. Lei n. 11.904, de 14 de janeiro de 2009. Disponível em [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2009/lei/l11904.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/l11904.htm). Acesso em 15 dez 2022.

BRASIL. Lei n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Disponível em [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9610.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm). Acesso 15 dez 2022.

BRASIL. Plano Nacional de Cultura. Disponível em <http://pnc.cultura.gov.br/2017/07/28/meta-41/>. Acesso em 15 dez 2022.



BRASIL. Política Nacional de Museus: memória e cidadania. Brasília: Ministério da Cultura, 2003. Disponível em [https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2010/02/politica\\_nacional\\_museus\\_2.pdf](https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2010/02/politica_nacional_museus_2.pdf). Acesso 15 dez 2020.

BRULON, B. Provocando a Museologia: o pensamento geminal de Zbynek Z. Stransky e a Escola de Brno. In: Anais do Museu Paulista. São Paulo. N.Série. v.25. n.1. p. 403-425.jan.abril. 2017. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-47142017000100403 &lng=pt&nrm=iso&tlng=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-47142017000100403 &lng=pt&nrm=iso&tlng=pt)

BRUNO, Maria Cristina Oliveira. Museologia: entre abandono e destino. Revista Museologia e Interdisciplinaridade, v. 9, n. ja/jul. 2020, p. 19-28, 2020Tradução . Disponível em: <https://repositorio.usp.br/directbitstream/4fba0125-5924-4a3d-986c-813b85c447a6/PMCOB.187%20-%203095005.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2021.

CERÁVOLO, S. M. Delineamentos para uma teoria da Museologia . Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material, [S. l.], v. 12, n. 1, p. 237-268, 2004. DOI: 10.1590/S0101-47142004000100019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/anaismp/article/view/5409>. Acesso em: 17 jul. 2023.

Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br (2019). Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros: TIC Cultura 2018. São Paulo: CGI.br.

Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br (2018a). Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: TIC Domicílios 2017. São Paulo: CGI.br. Recuperado em 25 de abril de 2019 de [https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic\\_dom\\_2017\\_livro\\_eletronico.pdf](https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic_dom_2017_livro_eletronico.pdf)

Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br (2018d). Cultura e tecnologias no Brasil: Um estudo sobre as práticas culturais da população e o uso das tecnologias da informação e comunicação. São Paulo: CGI.br.

DANTAS, Marcos. A internet morreu! Viva a internet!. Disponível em: <https://portaliintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-3421-1.pdf>

DELOCHE, Bernard - Le musée virtuel: vers un éthique des nouvelles images. Paris :Presses Universitaires de France, 2001.

DERRIDA, Jacques. Mal de arquivo: uma impressão freudiana. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

DESVALEES, Andre; MAIRESSE, Francois. Conceitos-chave de Museologia. Sao Paulo: Comite Brasileiro do Conselho Internacional de Museus: Pinacoteca do Estado de São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura, 2013. 100p.

DODEBEI, Vera . Museu e memória virtual: como garantir o patrimônio?. In: Seminário Internacional do Museu Histórico Nacional, 2007, Rio de Janeiro. Museu, Ciência e Tecnologia - Livro do Seminário Internacional do MHN. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2007.

DODEBEI, V. Patrimônio e Memória Digital. In: XXIX ENCONTRO ANUAL DA ANPOCS, Tópico Temático... Caxambu: ANPOCS, 2006. Disponível em: <<http://www.seer.unirio.br/index.php/morpheus/article/download/4759/4250>> Acesso em: 28 de setembro de 2019.

FERREIRA, Rubens Ramos. A musealização do patrimônio digital no Museu da Pessoa. 2017. 173 f. Dissertação (Mestrado em Museologia e Patrimônio ) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro; MAST.

FRANÇA, José Carlos da Silva. In situ, ex situ: o virtual como elemento-chave entre o objeto de arte e seus usuários. 2018. Tese (Doutorado em Estética e História da Arte) - Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. doi:10.11606/T.93.2019.tde-17042019-110308. Acesso em: 2020-10-05.

FREITAS, Bruna Castanheira de; VALENTE, Mariana Giorgette (org). Memórias digitais: o estado da digitalização de acervos no Brasil. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2017.

GOUVEIA, Inês . A concretude do virtual. In: Seminário Internacional do Museu Histórico Nacional, 2007, Rio de Janeiro. Museu, Ciência e Tecnologia - Livro do Seminário Internacional do MHN. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2007. p. 92-102.

GOUVEIA, Inês ; Vera Dodebei . Instituições de memória e processo de criação de novos patrimônios no espaço virtual. In: 30° Encontro Anual da ANPOCS, 2006, Caxambu. Anais do 30 Encontro Anual da ANPOCS, 2006. v. 30.

HAN, Byung-Chul. No exame: perspectivas do digital. Trad. Lucas Machado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.

HENRIQUES, Rosali Maria Nunes. Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa. Dissertação de Mestrado em Museologia. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia, 2004.

\_\_\_\_\_. Museus virtuais e cibermuseus a Internet e os museus. 2005.

\_\_\_\_\_. A experiência do Museu da Pessoa: a história do cotidiano em bits e bytes. XI Encontro Nacional de História Oral, 2012.

HERZOG, Pedro. Sistema para indexação e visualização de depoimentos de história oral: O caso do Museu da Pessoa. 2014. 90f. Dissertação (Mestrado em Design) - Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

HOSKINS, Andrew. Archive Me! Media, memory, uncertainty. In: HAJEK, A. et al. Memory in a Mediated World: Remembrance and Reconstruction.

Basingstoke: Palgrave MacMillan. 2015. P.13-35.

[https://doi.org/10.1057/9781137470126\\_2](https://doi.org/10.1057/9781137470126_2). Acesso em 20/07/2021.

HOSKINS, Andrew. The Mediatization of Memory. In: GARDE-HANSEN, Joanne; HOSKINS, Andrew; READING, Anna. Save As... Digital Memories. Great Britain: 259 Palgrave and Macmillan, 2009. p. 27-43.

[https://doi.org/10.1057/9780230239418\\_2](https://doi.org/10.1057/9780230239418_2). Acesso em 20/07/2021.

HUYSEN, Andréas. Passados presentes: mídia, política, amnésia. Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia. Rio de Janeiro: Aeroplano, p. 9-40, 2000.

IBRAM. Instituto Brasileiro de Museus. Instrução normativa IBRAM n. 1/2013.

Disponível em [https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2013/04/IN\\_Usoda-Imagem.pdf](https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2013/04/IN_Usoda-Imagem.pdf). Acesso em 15 dez 2020.

IBRAM. Instituto Brasileiro de Museus. Resolução Normativa n. 1, de 31 de julho de 2014. DOU de 01/08/2014, n. 146, seção 1, p. 19.

IBRAM. Instituto Brasileiro de Museus. Resolução Normativa n. 2, de 29 de agosto de 2014. DOU de 01/09/2014, n. 167, seção 1, p. 14-15.

INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS – BRASIL. Carta aberta à comunidade museal brasileira: Dia Internacional dos Museus. [S. l.]: Icom, 2020. Disponível em: <<https://bit.ly/3EWCgpk>>. Acesso em: 22 set. 2020b.

JLeiva Cultura & Esporte (2018). Cultura nas Capitais. São Paulo, SP. Acesso em 20 de junho de 2022, disponível em: <http://www.culturanascapitais.com.br/>

KAHN, Karen. O papel do design da informação na curadoria digital de sistemas memoriais: um estudo do Museu da Pessoa. Dissertação (Mestrado) Ciência da Informação. Marília: Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Filosofia e Ciências, 2018. <https://doi.org/10.22478/ufpb.1981-0695.2017v12n1.34091>. Acesso em 20/07/2021.

LAVIGNE, Nathalia. Overdose de lives e museus virtuais causam cansaço e vertigem. Folha de S. Paulo, São Paulo, 17 abr. 2020. Disponível em: <<https://bit.ly/39ycJEu>>. Acesso em: 1 out. 2022.

LESHCHENKO, Anna. Digital dimensions of the museum: Defining cybermuseology's subject of study. ICOFOM Study Series, v. 43, p. 237-241, 2015.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. Editora 34, 2010.

LIMA, Diana Farjalla Correia. O que se pode designar como Museu Virtual segundo os museus que assim se apresentam... In: ENANCIB (10) - Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação. Responsabilidade Social da Ciência da Informação. 25 a 28 outubro 2009. João Pessoa: UFPB, ANCIIB. 2009. Disponível em: <<http://dci2.ccsa.ufpb.br:8080/jspui/handle/123456789/531>>

MAGALDI, Monique B.; BRULON, Bruno; SANCHES, Marcela. Cibernuseologia: as diferentes definições de museus eletrônicos e a sua relação com o virtual. In: MAGALDI, Monique B.; BRITO, Clóvis Carvalho (Org.). Museus & museologia: desafios de um campo interdisciplinar. Brasília: FCIUnB, 2018. p. 135-155.

MAGALDI, Monique B.; SCHEINER, Tereza. Reflexões sobre o museu virtual. 2010.

MAGALDI, Monique Batista. Navegando no museu virtual: um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno Museu. 2010. 209f. Dissertação (Mestrado em Museologia e Patrimônio) Instituição de Ensino. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro Biblioteca Depositária: Central UNIRIO e MAST. 2010.

MARQUES, Suzana Camillo. Narrativas e autoridades: subsídios para uma curadoria compartilhada no Museu Afrodigital do Rio de Janeiro. 2020. 165 f. Dissertação (Mestrado em Preservação e Gestão do Patrimônio Cultural das Ciências e da Saúde) – Casa de Oswaldo Cruz, Fundação Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro, 2020.

McKEMMISH, Sue. Provas de mim... Novas considerações. In: Arquivos Pessoais: reflexões multidisciplinares e experiências de pesquisa. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2013.

MENESES, Ulpiano T. B.: Os Museus na Era Virtual, in: XVI Seminário Internacional “Museus, Ciência e Tecnologia”/ MHN – Rio, 2006. Versão para publicação (3), Muses, Ciência e Tecnologia, Rio: MHN, 2007

Ministério da Cultura – Minc (2012). As metas do Plano Nacional de Cultura. São Paulo e Brasília: Instituto Via Pública e Minc. Disponível em: <https://www.ipea.gov.br/participacao/images/pdfs/conferencias/IICNCultura/met-as-do-plano-nacional-de-cultura.pdf>

MONTEIRO, Silvana Drumond; PICKLER, Maria Elisa Valentim. O ciberespaço: o termo, a definição e o conceito. DataGramaZero-Revista de Ciência da Informação, v. 8, n. 3, p. 1-21, 2007.

MUCHACHO, Rute. Museus virtuais: A importância da usabilidade na mediação entre o público e o objecto museológico. In: Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação. 2005. p. 154-1547.

MUSEU DA MANTIQUEIRA. Museu da Mantiqueira: Página Inicial, São Bento do Sapucaí. Disponível em: < <https://www.museudamantiqueira.com.br/> >

MUSEU DA PESSOA. Museu da Pessoa: Página Inicial, São Paulo, 2020. Disponível em: <[www.museudapessoa.org](http://www.museudapessoa.org)>

MUSEU, DA PESSOA. Tecnologia Social da Memória. Museu da Pessoa em parceria com a Fundação Banco do Brasil. São Paulo: Museu da Pessoa, 2009. 97p.

MOROZOV, Evgeny; BRIA, Francesca. A cidade inteligente: tecnologias urbanas e democracia. Trad. Humberto do Amaral. São Paulo: Ubu, 2019.

BRUNO, Maria Cristina Oliveira. Museologia: entre abandono e destino. Revista Museologia e Interdisciplinaridade, v. 9, n. ja/jul. 2020, p. 19-28, 2020. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/directbitstream/4fba0125-5924-4a3d-986c-813b85c447a6/PMCOB.187%20-%203095005.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2021.

RÚSSIO, W. A interdisciplinaridade em Museologia. In BRUNO, M. C. O. (Org.). Waldisa Rússio Camargo Guarnieri: textos e contextos de uma trajetória profissional. São Paulo: Pinacoteca do Estado: Secretaria de Estado da Cultura: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus, v.1. p.123-126, 2006.

SANTAELLA, Lucia. Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política. Pia Sociedade de São Paulo-Editora Paulus, 2016.

SCHWEIBENZ, W. The development of virtual museums. ICOM News, 57 (3) p. 3, 2004.

\_\_\_\_\_. The "Virtual Museum": new perspectives for museums to present objects and information using the Internet as a knowledge base and communication system. Alemanha: School of Information Science, University of Saarland, 1998. Disponível em:  
<[http://is.unisb.de/projekte/sonstige/museum/virtual\\_museum\\_isi98](http://is.unisb.de/projekte/sonstige/museum/virtual_museum_isi98)>. Consultado em: 01 mai. 2008.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. Estética e política, memória e esquecimento: novos desafios na era do Mal de Arquivo. In. Remate de Males – 29. Campinas, jul./dez. 2009.

SILVA, André Fabricio, e POEPCKE, Diana Costa. 2023. 'Perspective Chapter: Times of Virtuality and Social Isolation - The Mantiqueira Museum and Digital Polyphonic Experiences as Museological Practices'. Application of Modern Trends in Museums [Working Title]. IntechOpen. doi:10.5772/intechopen.109635.

TEIXEIRA CHAVES, Rafael. Cibermusealização: Estudo de Caso do Museu Virtual das Coisas Banais da Universidade Federal de Pelotas. 2020. 134 p. Dissertação (Mestrado em Museologia e Patrimônio) – Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio, Universidade Federal do Rio Grande do Sul –UFRGS Porto Alegre, 2020.

THOMPSON, Paul. A voz do Passado. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

TOLENTINO, Átila B. Políticas públicas para museus: o suporte legal no ordenamento jurídico brasileiro . Revista CPC, [S. l.], n. 4, p. 72-86, 2007. DOI: 10.11606/issn.1980-4466.v0i4p72-86. Disponível em:  
<https://www.revistas.usp.br/cpc/article/view/15607>. Acesso em: 5 jul. 2023.

WORCMAN, Karen. Quem sou eu? Memória e narrativa no Museu da Pessoa. 2021. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

## **APÊNDICE – Entrevistas realizadas para a pesquisa**

\*As entrevistas foram referenciadas ao longo da dissertação, respectivamente, como “(POEPCKE, 2023)” e “(LARA, 2023)”.

### **Entrevista com Diana Poepcke (Fundadora e idealizadora – Museu da Mantiqueira)**

**Realizada via ferramenta *Zoom* em 01/06/2023**

**Duração: 47min.**

FR - Felipe Rocha

DP - Diana Poepcke

FR - Minha primeira pergunta é quando e como a instituição foi fundada?

DP - Tudo iniciou quando eu fiz o trabalho, eu fiz a pós-graduação de gestão cultural do SENAC, se eu não me engano acho que foi a primeira turma, quando era só presencial lá no SENAC da Lapa Scipião. E tinha um trabalho de finalização, né? Trabalho de conclusão de curso e nesse trabalho eu apresentei a proposta do MuMan, mas até então era uma proposta. Eu já trabalhava com história oral, e tinha feito História em Ouro Preto, então lá eu tive muito contato com esse tipo de iniciativa, mais específico um projeto que se chama Trem da Vale. Que era financiado na época pela Vale e ficava dentro das estações do trem entre Ouro Preto e Mariana.

Então a partir dessa vivência ali né, quando eu volto pra São Paulo, eu escrevi esse TCC na pós-graduação e aí logo em seguida eu comecei a fazer a implementação do que tinha sido pensado, projetado ali. E aí a gente iniciou pelas entrevistas de história oral, né? Basicamente era um projeto ali que é bem diferente, aliás, do que é o MuMan hoje. Então o primeiro projeto tinha a intenção de ser um museu de território - só que a gente fala de um território de mais de quinhentos quilômetros - e que ele conseguisse ter uma sede física em cada microrregião da Mantiqueira. E aí essas microrregiões foram divididas no

projeto por relações econômicas, políticas e mesmo logísticas, de transporte, né?

Porque a gente às vezes tem a noção de que a Mantiqueira, embora ela seja grande, de que você consegue ir muito fácil de um lado para outro e não. Por exemplo, em São Bento do Sapucaí para você ir pra Passa Quatro, lógico que tem como você ir pela Mantiqueira, mas é muito mais fácil hoje em dia você descer o Vale do Paraíba, ir pela Dutra e subir lá na altura de Passa Quatro, e assim pelo resto também da serra. Então ela tinha essas microrregiões, né? Que elas eram muito permeadas por essas relações econômicas, políticas, de infraestrutura e culturais também, porque eu defendia muito que essas microrregiões tem suas particularidades, né? Antes do MuMan tinha muito poucos trabalhos sobre a Mantiqueira, os alguns que tinham, eram trabalhos que pensavam a Mantiqueira como um todo, como uma unidade cultural. Só que tem muita diferença dentro da Mantiqueira, não tem como você ter uma unidade em quinhentos quilômetros de extensão.

Então a ideia era que fosse um museu físico em cada uma das microrregiões e que ela funcionasse de uma forma autônoma. Desde então, embora o produto fosse esse, a metodologia de pesquisa já era essa que foi implementada, que eu utilizo até hoje. Que é esse cruzamento... Porque a gente fala ali na região, a gente fala de cidades que são muito pequenas, são poucas as cidades grandes assim com infraestrutura. Então na sua maioria elas são muito pequenas e com pouco trabalho documental, então mal você encontra um arquivo histórico ou até quando você vai buscar arquivos na cidade, são arquivos que já estão deteriorados, que nunca foram de fato tratados, né?

Além de muita falta de documento, coisas que já foram jogados fora, que se perderam em enchentes, né? Esse é o caso de São Bento, por exemplo, teve uma grande parte lá que se perdeu em uma enchente. Então a metodologia desenvolvida era basicamente a da história oral mesmo e a realização de entrevistas de história oral com a digitalização de documentos ditos oficiais dessas instituições como a câmara municipal, prefeitura, cartório, etc, o que



mais fosse necessário dentro desse escopo de pesquisa, e a digitalização de arquivos familiares, que isso é algo que tem muito.

Então basicamente são esses três eixos, que já eram a base desse primeiro projeto do MuMan que é o que foi de fato replicado. Depois na hora que começou a implementação, pra já começar como museu físico, o espaço físico era um investimento, enfim, estratosférico que seria necessário para esse modelo, né? Então um dos formatos pra iniciar essa implementação e começar a coleta de acervo foi pensar ele *online*. E aí a gente lançou a primeira, o projeto como um museu online mesmo. Poucas pessoas tem esse acesso a esse projeto, inclusive é um projeto que você pode acessar se você tiver interesse o projeto original do MuMan, que está na biblioteca da Lapa Scipião, não sei se eles tem online, mas eu sei que tem lá.

E então eles, a gente começou a fazer o lançamento do projeto, primeiro começou com as entrevistas de história oral e a digitalização de documentos, com a pesquisa em câmara municipal, na prefeitura. Aí a partir disso, eu não vou lembrar exatamente quantas entrevistas foram na primeira fase, acho que foram sete ou oito entrevistas que... Devia ser umas... Não, foram dez entrevistas, dez entrevistas. Que depois começou o PROAC e a gente aumentou pra mais quinze. Então no total são vinte e cinco entrevistas.

Então foram entrevistas de história de vida com uma geração ali de oitenta, noventa, cem anos de idade. Uma geração que hoje em dia a maior parte já é falecida, a maior parte dos entrevistados já é falecido. E aí tem a digitalização de documentos da câmara municipal e a digitalização de acervos familiares dos entrevistados e de outras instituições, equipamentos culturais da cidade. Que eram a Casa da Cultura na época e acho que é a Casa de Laidinha. Não, é Manuel Coutinho, mas que ele é o entrevistado também, que ele é do Museu do Cinema, mas ele também é o entrevistado, então acaba entrando nas duas. Esse foi o primeiro início. Aí a gente fez essa primeira coleta de entrevistas, coleta de material.

E aí fez um evento que se chamava Mantiqueira Cultural. Foi um foi um evento em que a gente reuniu todas as iniciativas culturais da cidade para apresentarem um pouco do seu trabalho com o intuito de criar uma rede, criar um pouco essa unidade do entendimento do sistema de cultura ali da cidade. E aí foi, todas as iniciativas foram lá apresentar um pouco do seu trabalho e aí no final a gente apresentou o MuMan e apresentou os vídeos, são os primeiros vídeos, se eu não me engano é o vídeo de romaria, brincadeiras... Acho que eram os dois, acho que não tem... Ah e o do que é, qual a importância da história oral, como que a pessoa se sentia a respeito da história oral e do MuMan? Que é a última pergunta do roteiro, como que a pessoa se sentiu ao dar essa entrevista e tudo mais. Então foram esses três vídeos que foram lançados no momento e aí teve esse primeiro, o primeiro *start*, vamos dizer, do projeto, de ser colocado ao público.

FR - Algumas questões que ficaram desse ponto... Então o total do acervo hoje de história oral são vinte e cinco histórias?

DP - São vinte e cinco. É que, nossa, eu tenho uma memória péssima. Eu tenho medo de errar, mas se eu não me engano são vinte e cinco.

FR - E aí outra coisa que eu ia perguntar é: a metodologia de história oral, quais são as principais referências?

DP - É do CPDOC [da FGV], que era muito de onde vinham as referências lá do projeto da Vale, lá de Minas, foi onde eu mais entrei em contato, e acho que a Verena Alberti é uma das principais, é a principal, né? Principalmente na época que não se falava tanto de história oral, isso a gente está falando... Não, se falava sim, mas bem menos do que hoje, né? Dois mil e doze, dois mil e nove, já faz dez anos.

FR - Aí a segunda pergunta eu acho que também daria sequência ao que você estava falando, que justamente quanto às principais fontes de recurso, como é que a iniciativa se viabiliza. Eu acho que é um pouco essa lógica de projeto, né?

DP - Isso, aí nesse primeiro momento foi feito com recurso próprio, né? Porque também demandava um investimento pequeno, foi mais um investimento de tempo pra ter um material, ter um primeiro acervo e depois a gente sempre foi formatando por projeto.

FR – Desculpa, só mais uma perguntinha que me ocorreu. A primeira plataforma, qual que era o sistema? Era *Wordpress*? Esse que você mencionou que foi por iniciativa própria.

DP - Caraca. Se eu não me engano era o *Wix*.

FR - Beleza.

DP - Isso mesmo, que essa foi a primeira versão do site, de tudo. Aí depois disso a gente foi... Já tendo esse primeiro material, foi criado o projeto do *Áudio Guia Caminhos da Memória*. Isso em dois mil e dezesseis, dois mil e quinze, foi aprovado em dois mil e quinze e realizado, executado, em dois mil e dezesseis. Aí a gente completou...

FR - Sempre via PROAC?

DP - Sempre PROAC. O Mantiqueira Polifônica é PROACLab, mas PROAC também. Nesse período a gente conseguiu, a partir desse PROAC, ampliar muito mais o acervo. É um acervo que ele é composto por hemeroteca, história oral, cartográfico, documentos e iconográfico, mas só da cidade de São Bento, a pesquisa foi continuada lá. Aí a gente aumentou o acervo, realizou quinze entrevistas a mais e criou esse áudio guia que é um roteiro histórico, artístico, gastronômico pela cidade. Foi um edital de economia criativa, ele veio muito no escopo de tentar algo que o MuMan tinha e sempre teve muito, que é essa transdisciplinaridade e esse entendimento de como que a cultura pode ser usada como um recurso.

Isso vem muito do livro, isso eu acho que está bem presente no projeto do TCC, que é o livro *A Cultura Como Recursos* do George Yúdice. Então a ideia era, a gente falava também na época, uns dez anos atrás, numa São Bento que era bem menos turística do que ela é hoje. A cidade está muito diferente hoje em dia, você não tinha nem aqueles papezinhos, aqueles mapinhas turísticos da cidade, era uma cidade que o turismo, quando funcionava lá, era um turismo de aventura. É o forte até hoje, só que hoje... Inclusive na Semana de Museus que eu participei lá, eu fiquei muito feliz de ver o quanto que uma iniciativa... Ali, agora a cidade está colhendo os frutos, sabe? Dez anos depois. Agora tem muito mais iniciativa cultural que pensa o turismo e a cultura junto. Inclusive teve o lançamento de um outro projeto lá que é inspirado no áudio guia e que é um mapa dos roteiros culturais da cidade, só que bem mais ampliado do que áudio guia e que é de uma geração bem mais nova. É uma menina que está fazendo, terminando ainda o curso de História, ela é do Museu do Carro de Boi. Na época também São Bento não tinha nenhum museu. Nenhum, agora acho que tem sete museus.

Então o áudio guia, ele veio nesse intuito de como era um turismo muito de aventura, as pessoas não ficavam no centro da cidade e não conheciam nada do aspecto cultural da cidade. Então a intenção era criar uma ferramenta para que as pessoas pudessem vivenciar o centro ali da cidade e trazer o turismo também pro centro da cidade. Para geração de renda desses comércios também. Porque antes, né? Eles iam muito pros bairros que é o bairro do Serrano, bairro do Baú, o bairro do Paiol Grande. Então ficava muito mais fragmentado. Então foi uma tentativa de trazer o turista pro centro, pra área central. Que agora já é super presente. Era um roteiro de uma hora e meia pela cidade, três quilômetros, que você dá realmente a volta na cidade inteira, que a cidade é pequena, e aí os próprios moradores vão te contando a história dos lugares e vão trazendo, e aí tem uma narradora junto.

Na época, também, que a gente fez, São Bento não tinha 3G. Então a gente não podia, não dava pra fazer, por exemplo, georreferenciamento de dados, não dava pra fazer QR Code, porque tinha que ser um dispositivo que funcionasse na cidade sem internet. Então a solução que a gente encontrou, se

eu não me engano, até o projeto, quando a gente tinha enviado, era um projeto de georreferenciamento, mas depois a gente viu que não ia dar certo e que tinha que ser um áudio contínuo como um álbum de CD, né? Então era um áudio que depois, até quando a gente fez os outros trabalhos de formação de público do áudio guia, a gente passava pelo WhatsApp pras pessoas. E aí ele era minutado. Isso eu acho que foi o mais difícil assim do projeto, porque se eu estou passando agora saindo da praça indo até a Santa Casa, eu tinha que calcular uma média de quantos minutos eu gastava andando desse ponto, de um ponto ao outro e fazer uma média. Pensando que criança vai fazer, que idoso, né? Um pessoal mais velho também iria fazer. Então eu tinha que achar um meio termo ali nessa minutagem. Então o áudio ele é inteiro minutado.

FR - Então sempre nessa lógica de inscrever os projetos via PROAC, procurando dar continuidade para a iniciativa.

DP - Sim. E também o que aconteceu. Sempre eu que acabo escrevendo os projetos, tenho as pessoas que são parceiras, mas é uma iniciativa muito mais minha. Você conhece o Museu Muquifu? Então, que é bem parecida lá com a com a intenção, o Muquifu agora pelo menos eles conseguiram se consolidar enquanto coletivo. Isso no MuMan acabou não acontecendo, porque eu fui chamada, depois desse trabalho do áudio guia, eu fui sendo chamada pra fazer outros projetos. Foi quando eu fui em São Luís do Paraitinga, fiz o [Museu do] Zé Pereira, então foi ficando um pouco mais de lado a constituição desse coletivo ou da associação ou de ata de fundação de museu, enfim toda essa parte burocrática mesmo do museu, né?

FR - Quem é mais envolvido com o projeto é você, mas tem mais alguém que é um núcleo duro, digamos?

DP - Sou eu que faço mais essa parte de escrita, de coordenação e tudo, aí na cidade tem a Rafaela Teixeira que sempre foi uma grande parceira minha até mesmo de outros projetos, mas que estava junto no Áudio Guia Caminhos da Memória. No começo, quando iniciou aquela primeira fase que eu te falei de entrevistas, também tinha um pesquisador que era o Éder Mello, mas ele era

de Minas. Ele fez, ajudou em toda essa parte de constituição do acervo de história oral, porque ele trabalhava também no Trem da Vale que eu te falei. E depois, assim, tem várias outras pessoas que trabalharam, né? Mas era mais por projeto. Não estavam tão envolvidas nessa concepção do museu.

FR – Tá, eu ia perguntar justamente agora quanto a como que era o quadro da equipe, mas eu acho que eu já entendi melhor a configuração... Então eu queria saber um pouquinho mais quanto a estrutura, eu vi que com a ConectaMus vocês tinham meio um ponto focal ali que eu não sei o quanto o MuMan era atendido também, mas se tem uma estrutura de tecnologia, se essas histórias ficam guardadas em algum lugar, qual que é a materialidade do museu virtual.

DP - Sim, a ConectaMus ela é uma empresa na verdade, que é por onde eu ofereço o serviços e que a gente acabou replicando... Eu gosto de falar que ela nasceu do MuMan, e aí acaba que ela se responsabilizava juridicamente, principalmente nos projetos futuros pelo MuMan, mas é a empresa que a partir dela que aí eu fui fazendo esses outros museus com a metodologia desenvolvida dentro do MuMan.

Então, a parte física, do acervo. Ele tem dois backups de HDs físicos, desses de dois teras, que ligam na tomada mesmo. Então tem esses HDs maiores e nuvem. São esses três backups mesmo, nuvem e dois que ficam em lugares diferentes.

FR - E o site também? Vocês mantêm um backup contínuo?

DP - Então o site, esse último site foi feito pelo projeto do Mantiqueira Polifônica e na verdade eu não sei se eles continuaram fazendo *Wordpress*. Eu acredito que ainda é o *Wordpress*, mas porque aí foi um site bem diferente, quase a verba inteira do edital foi para criação do site, porque tinha que abrigar o Mantiqueira Polifônica, então eu não me lembro agora qual que é o sistema que eles usaram. Pro Mantiqueira Polifônica provavelmente não foi *Wordpress*, mas não sei se eles mantiveram o restante do site, mas foi feito praticamente

do zero. Então assim o que se usa mesmo o tempo todo é o backup do acervo mesmo, de tudo que a gente tem.

FR - Quando você diz “eles”, você diz essa equipe mais centrada do projeto.

DP - Do site? É. Porque aí, por exemplo, a cada projeto, cada área tinha uma equipe. Então no áudio guia tinha a equipe de design que fez, a equipe de áudio, que fez a gravação em estúdio, edição, sonorização, que são os mesmos parceiros de longa data, sabe? Então acaba que são sempre essas pessoas, mas como não tem esse museu instituído, eles não são conectados diretamente ao museu.

FR - Você fala da metodologia do MuMan, tem algum lugar que está sistematizado como vocês trabalham?

DP - Não, da metodologia não. Ah, o que a gente já fez de sistematização agora foi uma contrapartida do PROACLab, que é o curso de história oral.

FR - Ah sim...

DP - Que é aquele curso, é. Então, ali até hoje, agora a gente até está trabalhando um pouco melhor no roteiro, né? No roteiro do curso, pra lançar ele depois de outras formas, mas ali está bem sistematizada a nossa metodologia que aí também no Mantiqueira Polifônica foi quando entrou o André Fabrício, foi quando ele entrou no projeto, muito nessa parte teórica.

FR - Aí uma outra questão, essa questão da internet, que é uma coisa que eu acho bem interessante do projeto, como é essa questão de trabalhar com museu virtual, você mesma falou que na época São Bento não tinha 3G. Então, como chegar nas pessoas? Quais que são os principais canais de diálogo, como disseminar a iniciativa, um pouco mais sobre a comunicação mesmo.

R - Ótima pergunta, Felipe, porque foi muito assim, na época já... Na época quando a gente iniciou isso em São Bento já foi muito inovador, porque até

hoje praticamente se a gente for pensar em museu virtual, de alguma forma ainda é difícil pras pessoas entenderem. O Museu da Pessoa tem muitos anos de trajetória, mas tá em São Paulo, querendo ou não, tem mais essa articulação. Agora, quando a gente fala em uma cidade do interior e no, a gente não foi só pro interior, a gente foi pra zona rural, né? Da área dessa cidade. Então era uma coisa muito além assim, a gente tentava explicar de alguma forma, mas a gente percebeu que não tinha esse entendimento... Por isso, por exemplo, se tornou tão necessário fazer o evento da Mantiqueira Cultural. Porque eu entendi. Eu falei “eu preciso dar um retorno físico e presencial para essas pessoas, porque se eu falar pra elas só bater o QR code aqui elas não vão ter essa facilidade. Então acho que esse é o primeiro ponto.

O segundo ponto é que isso alterou a nossa metodologia de pesquisa, por exemplo, eu lembro muito de, porque o Museu da Pessoa sempre foi uma referência pra mim também, né? Acabei estudando muito o Museu da Pessoa nessa época, e eu lembro que tinha até quando eu fui fazer a visita aí, tinha a cabine, uma sala, que era cabine de gravação. Até que ponto isso seria de fato viável num projeto de pesquisa como esse que a gente estava fazendo lá em São Bento? Seria muito mais fácil, de alguma forma, só que as pessoas que a gente estava se relacionando, eu percebi muito nas entrevistas prévias, que se eu retirasse elas daquele ambiente isso ia alterar muito a entrevista. Então pra conseguir um resultado de pesquisa melhor, de conteúdo melhor, a gente abriu mão do de alguns preciosidades técnicas de gravação. Então a gente foi e montava uma vídeo cabine, vamos dizer assim, na casa da pessoa, onde ela se sentisse mais confortável.

Aí com isso as entrevistas têm várias interferências, de repente o papagaio... Tem um episódio que é ótimo, que é o passarinho, um senhorzinho que tinha um tinha aquelas coleções de passarinho, E aí o passarinho fugiu, e ele teve que sair no meio da entrevista desesperado. Aí o passarinho valia não sei quantos reais, o passarinho. (risos) E aí enfim tem vários, vários... O caminhão da pamonha.... Tem várias coisas dessas que hoje em dia eu acho lúdico, assim eu acho que faz, consegue contextualizar mais ainda o ambiente que a gente está inserido do que se eu retirasse a pessoa dali e colocasse dentro do



estúdio. Então acho que tecnologicamente é isso, na metodologia. E também na entrega dos projetos finais.

Então assim, quando a gente fez a primeira entrega do áudio guia, eu percebi que as pessoas não sabiam usar, que já era algo muito difícil. Então foi feito um outro, aí eu não lembro se foi na Semana Nacional de Museus ou se foi na Primavera de Museus. Acho que foi na Semana de Museus. Foi feita a jornada MuMan, que foi a primeira edição da jornada MuMan. A gente fez um trabalho específico para formação de público do áudio guia, porque a gente viu que o público não tinha acesso porque as pessoas não sabiam usar. A gente estava falando de um espaço que não tinha ainda tanto contato com tecnologia, mal se tinha ali o celular... Embora se tenha que tomar muito cuidado com essa fala, porque às vezes ela se torna um pouco... Assim: é no sentido de que eles tem acesso, só que um uso mais limitado. Porque isso era curioso quando a gente lançou a jornada MuMan... Ah! Teve patrocínio, a jornada MuMan foi o patrocínio direto da OLIC, que é uma empresa de lá de São Bento, que faz azeite, e uma parceria com o Itaú Cultural. Foram os dois, aí foi o momento que a gente entendeu que todo mundo tem o celular. Porque no começo eu entendi assim: às vezes as pessoas não tem o celular, porque não tem acesso à internet, mas a maioria tinha um celular de alguma forma, só que não ia ter dado suficiente, não tinha o mesmo uso, não era a mesma experiência de usuário que a gente tinha. Então, era um trabalho de formação em cima disso.

Aí a jornada MuMan foi quando a gente fez o roteiro... E aí a Secretaria de Cultura, Turismo e de Educação da Prefeitura, a gente levou todas as escolas, inclusive as rurais, de até quinto ano pra fazer o roteiro. Foram acho que mais de quatrocentos, quinhentos alunos, assim, no total. E uma das escolas, que é tida como a escola modelo lá de São Bento, que é uma integral. Eu acho que ela é estadual dessas de ensino integral que é a Jardim dos Cisnes, lá a gente fez um trabalho, além de fazer o tour com todas as salas, a gente fez uma oficina de cartografia com eles. Que aí foi muito interessante porque eles fizeram o áudio guia, e aí eles depois produziram uma cartografia deles, que já mostra uma outra cidade, né?

Porque por isso Caminhos da Memória, porque aquele do mapinha em si é o caminho dessa geração, então tinha os pontos ali de uma geração. E eles já trouxeram outros pontos. Porque era ali quase noventa... Cinquenta anos de diferença entre gerações. Então e aí também foi interessante perceber a facilidade com que eles usavam o dispositivo, mais até do que eu. E a facilidade que... E às vezes a dificuldade que outras... Porque também teve roteiro com profissionais de museus, professores, profissionais de turismo e aí tinha pessoas de todas as idades e a gente foi lidando com essa disparidade de acesso à tecnologia.

FR - Você acha que o principal público atingido foi essa... A comunidade como um todo, mas principalmente essa noção da comunidade envolvida com o turismo de alguma forma, esse impacto direto em escolas da região, em alunos, etc. e de uso de tecnologia de forma cultural, educativa, num ambiente em que isso não está colocado a todo momento, como por exemplo em São Paulo.

DP - É, até na Jornada MuMan é legal citar o pesquisador que é o Thomas Pontes Chiqueto, que ele trabalhava no GRAACC e ele trabalhava com essa parte educativa, com as crianças e tal e o quanto isso é inclusive acessível. E aí ele que encabeçou muito a jornada MuMan primeiro, porque ele trazia muito essa ideia de como que a gente fala dentro do currículo de base a necessidade de falar de tecnologia e de usar tecnologia dentro da sala de aula, mas só que na realidade a gente não tem instrumentos pra poder usar essa tecnologia. Tanto que todas as salas que a gente entrou, entrava, tinha a caixinha do celular. Que era onde as crianças tinham que deixar o celular e aí na hora que a gente entrava pra fazer o trabalho educativo, era a hora que as crianças iam pegar o celular e poder usar de uma outra forma, né? Explorar de uma outra forma. Foi muito baseado nisso, nesse pensamento que foi desenvolvido e aí foi quando o áudio guia também se mostrou muito mais plural do que da concepção, porque na concepção, como eu te falei, era trazer o turista pra dentro da cidade. A gente até imaginou que isso poderia ser utilizado como uma ferramenta de educação patrimonial, mas não era o foco inicial. E depois que a gente, nessa jornada que foi, acho que o mais bonito do projeto que a

gente viu, as próprias pessoas se apropriando e dando outros significados pro projeto, para aquele mapa e pra esse áudio. Significados esses que a gente não tinha pensado inicialmente.

FR - Por rede social, essas coisas, vocês conseguiriam mobilizar muita gente, como que vocês mobilizavam e engajavam a galera?

DP - Essa é uma parte que eu adoro contar, que é muito engraçado, que é da particularidade da cidade, né? Então tinha mobilização por rede social que funcionava, mas ela é nichada, era um público muito específico era o público que já usava rede social e aí conversando com o resto das pessoas que, enfim, já fazem produção de alguma forma ou de outra há mais tempo lá... E o que a gente usou muito foi anunciar na missa. (risos) Então quando fazia exposição... Teve um outro projeto, o projeto Tesouros da Mantiqueira, que foi uma exposição de xilogravura que teve tanto em Campos do Jordão quanto em São Bento. E aí o melhor anúncio da exposição foi quando a gente fazia na igreja, os horários de abertura também, de lançamento de coisa você tinha que casar com o horário da missa... Então efetivamente foi o que mais funcionou lá na cidade. Mas hoje em dia, até hoje na real, ele funciona melhor. Mas teve uma grande divulgação online e material gráfico. Cartazes, folder...

FR - Aí pra encerrar um pouco esse bloco, eu imagino que cada projeto tinha contrapartidas. Como que vocês mensuravam, tanto o impacto como de forma mais palpável, se por acesso, Google Analytics, essas coisas...

DP - É, não, na verdade a gente não conseguia mensurar efetivamente não. A não ser o impacto, como que eu vou chamar isso... Que seria um boca a boca, mas esses reconhecimentos da própria cidade. Eu acho que foi o que mais a gente conseguiu mensurar, a gente não tinha ferramentas de análise de público, nunca teve, e o que a gente de fato conseguia perceber era o reconhecimento da própria comunidade e a inclusão do projeto dentro de iniciativas da comunidade. Até que eu recebi, eu Diana, recebi o título de Cidadã Honorária de São Bento por conta do MuMan. Isso eu acho que foi um grande... Assim foi a forma que a gente tinha um pouco de mensurar esses

reconhecimentos dentro da cidade, porque em termos de ferramenta não se tinha, não tem até hoje, a não ser assim visualização... Por exemplo, o áudio guia tá no SoundCloud, aí tem a visualização do SoundCloud, mas de fato não é algo tão mensurável assim.

FR - E tem algum uso mais frequente do acervo? Tudo bem, agora o site está fora do ar, mas mesmo enquanto estavam rolando as iniciativas, etc., quem era o público mais engajado?

DP - O público que eu percebi mais presente, que é muito curioso isso, eram pessoas de fora, que a gente chama lá em São Bento, pessoas de fora. Então os estrangeiros que queiram de uma forma morar na cidade e queriam entrar em contato com a cena cultural da cidade, com a história da cidade. Essa foi a maior parte do público de um tempo assim, tem algumas pessoas que... São-bentistas, da cidade, que começaram a acessar pra inclusive criar esses outros projetos, ter contato pra criar esses outros projetos, mas na maior parte que eu lembro são eram essas pessoas que queriam de alguma forma conhecer. Que eu não gosto de colocar como turista, porque na verdade não era só o turista, o turista em si ele ia atrás de outro guia ou do dispositivo, era uma coisa rápida. Essas pessoas iam mais atrás como um sentido de criar algum laço, procurar as informações de recriar um laço de pertencimento com o lugar, sabe? Então eu vi muito esse movimento. Pessoas que já tem casa lá, casa de veraneio que estava indo morar pra lá, algumas coisas assim.

FR - Agora, pra fechar também, eu queria que você falasse um pouco sobre o Mantiqueira Polifônica. Como que surgiu a ideia do projeto que vocês montaram, você já me deu a informação de que foi via PROACLab, imagino que todo ano então... Era uma outra pergunta que eu ia fazer também, se vocês continuam na medida do possível, claro, sempre que tem inscrição do PROAC vocês dão uma pensada em como se inscrever...

R - Tenta né? Mas ultimamente não, tanto que esse ano não deu tempo de escrever projeto, enfim, é uma iniciativa de fato muito pessoal minha principalmente. É, aliás, meu sonho, tentei sempre entregar essa iniciativa pra

prefeitura né? Porque eu não tenho braço pra fazer. Mas tem ficado ultimamente um pouco de lado porque tem aparecido essas outras iniciativas, esses outros museus muito pelo trabalho do MuMan, mas acabo tendo que escolher. Então ultimamente não tem, precisa inclusive de um projeto pra continuar com o Mantiqueira Polifônica, e o Mantiqueira Polifônica foi um projeto que foi muito feliz, assim, eu fiquei muito feliz com esse projeto. Porque ele nasce na pandemia e com a oportunidade, na verdade ele nasceu de fato em ter oportunidade do PROACLab. É o que eu falo às vezes o projeto ele tem o período deles de maturação e o MuMan pra mim tem muito isso, o próprio caminho dele é como você vai parir um filho no mundo mas ele cria as suas pernas sozinho. Então por mais que inicialmente a intenção fosse de criar um espaço físico, ele tomou o seu caminho sozinho e hoje em dia eu acho que tem muito mais sentido. E a intenção do Mantiqueira Polifônica era essa cartografia sonora da Mantiqueira, muito em contraponto com a ideia de que a Mantiqueira tem lindas paisagens, ela tem lindas...

E de fato tem, mas que outra forma, que outro olhar a gente pode jogar pra esse território e de que forma expandir, porque a primeira fase do MuMan de criação de acervo e tudo mais, ela é muito focada em São Bento porque demandava um custo muito alto pra expandir isso. E demanda até hoje. E também veio em o que era, o que eu sempre me questionei ao longo do MuMan todo, da história do MuMan como um todo é como era muito voltado pra mim enquanto pessoa e profissional, como que isso estava sempre direcionado pra mim e que de forma... Por mais que eu já tivesse tentado passar o projeto, isso sempre de alguma forma voltava pra mim. Então uma solução foi tornar ele participativo, porque esse levantamento de acervo, querendo ou não ele passava por mim, e a gente sabe, né, pesquisa, nunca é isenta e tudo mais.

Então, de que forma outras pessoas poderiam trazer esse acervo e das suas próprias regiões? Porque também isso eu acho que foi muito valoroso no MuMan. Porque eu sou de São Bento e isso eu só percebi depois que eu fui fazer a pesquisa nas outras cidades, nos outros museus. Tem o valor de eu ser de São Bento, eu consigo, eu consegui uma abertura das pessoas da

comunidade muito maior, porque eu sou neta de Seu Luiz Leopoldo, sou neta da dona Zefa, filha do Carlão com a Maria Tereza. Então eu sou uma pessoa da cidade, mesmo que eu não tenha nascido lá, as minhas raízes são de lá e isso me trouxe outro lugar de fala. Então de que forma mudar mesmo a metodologia do projeto? E aí a solução foi que ele, a primeira coisa que ele fosse participativo que as próprias pessoas pudessem subir seu material e que ele de fato conseguisse abranger a Mantiqueira inteira. Então é um mapa da Mantiqueira inteira onde as pessoas... É um sistema de banco de dados, de plataforma, que a pessoa sobe seu próprio documento, seu próprio acervo, que é gravado na hora e é oral. Então, claro que não vai ter a metodologia de pesquisa da história oral, mas é uma coleção de acervos de oralidade também. E de paisagens sonoras também.

FR - Isso eu achei muito curioso e muito interessante no projeto também de expandir pra paisagem sonora e aumentar, ampliar as possibilidades, mantendo ainda a possibilidade do relato, mas você tem outras possibilidades de registro.

DP - Isso é muito legal porque foi o caminho também que eu fui seguindo um pouco dentro da arte contemporânea e aí isso é bem fruto de iniciativas que eu vi na documenta 14 de Kassel, uma mostra de arte pública na Alemanha.

FR - Eu tinha outras perguntas aqui mas eu queria te perguntar se tem alguma entrevista que você guarda no coração, assim, com muito carinho que você fez e por que musealizar histórias pra você? Qual o sentido disso para você?

DP - Acho que são duas entrevistas que eu guardo muito. A primeira é da minha avó que a segunda dona Terezinha Godoi que ela era professora na cidade. Olha, é difícil porque também tem a da Maria Nerosa, acho que são três entrevistas que são muito boas assim. E qual que era a última pergunta?

FR - Por que musealizar histórias? Isso faz sentido pra você? Qual o sentido de musealizar as histórias?

DP - Eu acho, pra mim, sobretudo, é pra gente conseguir visualizar uma narrativa à contrapelo dessa história que a gente conhece, principalmente quando a gente fala de cidade pequena. Então a gente tem muitas pesquisas dos grandes fatos históricos, de todas as formas, mas quando a gente vai dentro de uma cidade de interior ainda são homenageadas aquelas mesmas pessoas, os grandes nomes, os heróis da cidade e a gente acaba não de fato entendendo a narrativa e a essência daquela cidade, então pra mim está daquele território, né? Então pra mim tá muito mais ligado a você de fato entender a essência e você conseguir pensar uma narrativa a contrapelo desse território.

FR - Bem legal. Aí pra fechar mesmo: qual que você acha que é o principal desafio disso de trazer histórias pro museu? Esse processo, qual que é o cerne pra você nesse processo de musealizar uma história, de tornar uma história um objeto museológico.

DP - O financiamento. Acho que sem dúvida o financiamento. Porque querendo ou não, eu nunca vi dificuldade com as pessoas, eu nunca tive dificuldade com as pessoas na hora de fazer com que elas contassem a história pra mim e nem com o público na hora que a gente apresentava algum conteúdo, algum produto que foi fruto dessas histórias. Muito pelo contrário. Eu acho que o que carece mais é um financiamento e uma vontade pública mesmo de trazer isso pra dentro do dos museus de uma forma geral.

FR - Ah, foi muito legal. Obrigadíssimo por esse tempo viu, Diana?

DP - Imagina.

[FIM]

## **Entrevista com Lucas Ferreira de Lara (Diretor de museologia – Museu da Pessoa)**

**Realizada presencialmente no Museu da Pessoa em 10/05/2023**

**Duração: 21 min.**

FR – Felipe Rocha

LL – Lucas Ferreira de Lara

FR - Há quanto tempo que você está na instituição e quais cargos que você já ocupou e ocupa agora?

LL - Eu estou no museu há doze anos, então entrei no museu em janeiro de dois mil e onze, eu entrei como estagiário de pesquisa, aí pouco tempo depois eu virei pesquisador júnior, aí pesquisador, depois eu assumi o acervo, então virei coordenador do acervo, depois eu fui para o programa Conte Sua História e depois o programa Conte Sua História - pra uma reestruturação do museu enfim - criou-se a área de museologia, que passou a abarcar tanto o acervo e o programa Conte Sua História, como uma área nova que estava surgindo que é a Programação. E aí eu passei a ficar à frente da programação, né? A frente da área de museologia, desculpa. E aí essa área era uma direção, mas agora o museu foi reestruturado novamente, então aparentemente acho que agora é uma liderança. Então, atualmente eu sou o líder de museologia.

FR - Tá. É, um pouquinho mais voltado agora pra iniciativa que a gente quer abordar, como que surgiu a ideia do Diário pro Futuro e quais foram os desdobramentos, por que foi feita essa iniciativa?

LL - Tá. Com o começo da pandemia né? Então se a gente pensar em março de dois mil e vinte, quando começa o *lockdown* foi todo mundo pra casa e o museu, enfim sempre foi um museu virtual, mas boa parte das ações eram presenciais né? Livros, exposições, uma boa parte das coisas, embora tivessem uma vertente virtual elas eram bem presenciais. E aí durante a pandemia a gente percebeu que boa parte dos museus estavam fechados, mas que a gente tinha essa possibilidade de estar aberto vinte e quatro horas por



dia. Só que a gente precisava repensar o que a gente apresentava ao público, né? Então embora a gente tivesse a estrutura a gente ainda não tinha muito conteúdo pronto, tirando, óbvio, o acervo disponível e tratado pro público. Aí surgiu a ideia de fazer uma Programação do museu e essa programação começou com uma exposição bem experimental, pelo Instagram, que foi a “Histórias pra Inspirar em Tempos Difíceis”, que eram pílulas de narrativas, enfim, do nosso acervo que tinham a ideia de propor uma reflexão, histórias de superação, resiliência e tal, pra propor pro público um conteúdo nesse momento que a gente estava vivendo. E aí a partir daí, a Karen, que é a fundadora e curadora do museu, enfim, ela percebeu que a gente precisava fazer uma ação mais sistemática né? E aí o que a gente fez né? A reflexão da Karen é: bom, a gente achar que simplesmente se basear nas redes sociais pra escrever uma história pro futuro é meio ingenuidade. A gente não sabe quanto tempo essas redes duram e tal e as coisas se perdem - vide um Orkut da vida. Então ela decidiu, né? Que a gente faria uma campanha chamada "Diários pro Futuro". E esse Diário pro Futuro seria uma forma da gente convidar o público a compartilhar as suas narrativas, as suas vivências no dia a dia e do *lockdown*, né? Da quarentena. Pra que a gente juntos pudesse construir uma história que levasse em conta o máximo de perspectivas possível. Aí começou a campanha do Diário pro Futuro. A ferramenta do museu ela já tem, na verdade, uma possibilidade que as pessoas contem suas histórias. Então a plataforma tem a ferramenta Conte Sua História, então qualquer um pode fazer o login e contar quantas histórias quiser. Então a ferramenta já estava pronta e foi ela que a gente usou. A gente fez uma campanha de comunicação pra convidar o nosso público a compartilhar suas histórias com a gente e deu super certo, assim. Num período curto de tempo a gente começou a receber centenas de histórias, mas o que a gente percebeu foi que no decorrer do tempo esse número de histórias caiu, né? Então é aquela coisa, as pessoas vieram, contaram uma história e beleza. Não passaram a contar como a gente esperava inicialmente numa estrutura meio de diário. Aí a estratégia foi a gente criar uma jornada, né? Do diário pro futuro. Que foi o seguinte: as pessoas se inscreviam e aí durante uma semana elas receberam estímulos pra contar histórias. Então “hoje conte sua história sobre algo que você tem medo”; “hoje conte histórias sobre algo na sua casa que te

lembra alguém"... E aí a campanha deu realmente certo, porque o que a princípio tinha sido uma coisa mais esporádica, a gente passou a receber várias histórias da mesma pessoa. Tanto que no final do processo enfim a gente chegou a praticamente acho que seiscentas ou setecentas histórias, se não me engano. Nesse processo surgiu a oportunidade, por meio de uma parceria que a gente tem com uma universidade holandesa, de levar o projeto pra lá. E aí a gente criou né? Uma campanha pro público holandês. Foi por meio de um incentivo, um financiamento do Consulado da Holanda no Brasil e a gente coletou histórias de holandeses ou de pessoas que estavam vivendo na Holanda. E a ideia era fazer uma exposição, né, que comparasse as experiências aqui e lá. Só que daí as histórias começaram a chegar e a gente viu muitas semelhanças nos relatos, né? Que as experiências eram muito semelhantes, embora, enfim, a única coisa que realmente diferisse fosse mais a língua. Aí a gente decidiu fazer uma exposição meio que mesclando essas histórias pra mostrar que independente de onde você tá e tudo mais, as pessoas estavam sentindo coisas semelhantes. E aí foi assim que surgiu a exposição "Diários da Pandemia: um dia por vez", que foi meio que uma culminância disso tudo. Só pra fechar, a gente, durante esse processo e buscando ter o máximo de perspectivas possíveis né, pra contar essa história, a gente fez algumas parcerias. Então teve a parceria com o Inventário de Sonhos, que é um projeto de um grupo chamado Psicanalistas pela Democracia, que estava coletando os sonhos das pessoas durante a pandemia; a gente tinha fez uma parceria também com o Coletivo SP Invisível, que havia publicado um livro sobre pessoas em situação de rua em meio a pandemia né? E também um projeto de umas professoras da Unesp... Unifesp? Depois, eu não lembro, tem que dar uma confirmada. Chamado "Experiências da Docência na Pandemia". E aí esses relatos se somaram à exposição trazendo outros olhares que a gente ainda não havia coletado. Né? Então esse foi, enfim, a grosso modo, o projeto Diário pro Futuro.

FR - Essas parcerias vieram espontaneamente ou teve uma busca ativa?

LL - Algumas vieram espontaneamente, outras a gente foi atrás, né? Então o Inventário dos Sonhos veio de forma espontânea por um contato que a Karen

tinha com um grupo de pesquisadores do IEA USP e um desses pesquisadores fazia parte desse projeto. E aí sabendo da campanha e do que a gente tava fazendo começaram as conversas como a forma inclusive de integrar acervo deles é o do Museu da Pessoa que aconteceu há pouco tempo. Outros a gente já foi atrás, então o SP Invisível tinha sido parceiro do museu há tempos atrás, mas não havia nada combinado pra essa ação específica. Então fomos atrás, acionamos eles pra que a gente pudesse ter esse conteúdo também na exposição. Então aconteceu dos dois modos na verdade.

FR - E no caso da exposição os recursos vieram dessa parceria com a Universidade Holandesa. A campanha em si, anterior, o Diário e a Jornada foram com recursos próprios do museu?

LL - Isso, exato. A gente a princípio não tinha previsão de realizar uma exposição. O que a gente queria era realmente uma ação de coleta de histórias, para que essas histórias pudessem fazer parte do nosso acervo e pudessem ser fonte de pesquisa, enfim, futura, né? E com a parceria, com esse financiamento do consulado da Holanda, surgiu a oportunidade de fazer um produto cultural e aí a gente viu que a exposição seria a melhor forma disso ser realizado.

FR - Os resultados que eram pretendidos foram alcançados?

LL - Foram, foram, mas assim, a gente também não pode ser ingênuo com relação ao acervo que foi gerado, né? O Museu da Pessoa, embora ele seja um Museu Virtual, ele tenha ainda um foco muito no público Rio-São Paulo, as histórias coletadas refletem um pouco esse cenário, né? Acho que óbvio que a gente teve essas experiências oníricas, a gente tem alguns dos relatos do SP Invisível, mas majoritariamente a gente tá falando de relatos de pessoas de uma certa classe média branca paulistana, carioca, enfim. Então, a necessidade de expandir pra outros estados, ela não foi completamente alcançada.

FR - E o que que você diria que faltou pra esse tipo de alcance ou outros problemas serem solucionados?

LL - Eu acho que faltou gás na verdade, né? Da equipe assim. Então era uma campanha que surgiu com um propósito e ela foi crescendo ao longo do percurso. Então a gente até teve um esforço, o Museu tem um programa de núcleos, né? Que são instituições que utilizam a nossa metodologia pra realizar projetos próprios e a gente também tem um programa de voluntariado grande que se espalha pelo Brasil inteiro. Então a nossa forma de tentar chegar a esses públicos foi através da ativação dos nossos voluntários e dessa rede de núcleos pra que eles contribuíssem também divulgando a campanha. Mas como a princípio a gente contava com recursos próprios que eram muito pequenos, furar essa bolha dos algoritmos e realmente conseguir chegar nas pessoas em muitos outros estados foi uma dificuldade. Um outro problema pontual que surgiu foi quanto à questão da coleta dos dados quando a iniciativa foi para a Holanda, a lei de proteção de dados por lá tem uma aplicabilidade que tem sido mais severa, aqui no Brasil estávamos nos adaptando a ela até pouco tempo atrás. Foi necessário “enxugar” o formulário, tirando uma série de dados sobre os participantes ou tornando-os opcionais para poder ter a aprovação da universidade e dar continuidade ao projeto, mas foi algo bem pontual e de relativamente simples resolução.

FR - E como foram mensurados os resultados do projeto? Das histórias que chegaram, qual foi o qual o indicador aí que você acha que foi o principal?

LL - Olha, o principal pra gente são sim histórias que chegaram, né? Em termos de campanha. Mas a gente também considera o número de visualizações da exposição. Que são públicos, digamos assim, diferentes ou mesmo complementares. Então uma coisa é a campanha pra tentar coletar o máximo de histórias possível, logo a forma que a gente mensurou foi que as histórias, a quantidade de histórias que chegou. Mas por outro lado, a partir do momento que vira um produto cultural, a forma que a gente teve de mensurar foi o alcance dessa exposição. Então o número de visitantes, o tempo que as

peças permaneceram na exposição, se elas visitaram outras vezes, se compartilharam pra outras pessoas, né? Então, foi a forma de medir.

FR - Qual o registro que chegou que se você pudesse escolher um pra destacar você destacaria, assim?

LL - Ah eu vou destacar de uma senhora que é a Márcia Brito, aqui de São Paulo, que ela é uma senhora de mais de setenta anos, já falecida né? Mas ela na época tinha mais de setenta anos e morava com o irmão também já idoso e os dois se viam sozinhos numa casa em meio a pandemia com toda preocupação de filhos, netos e companhia. E os dois enfim começaram a inventar uma forma de conviver juntos já que o irmão tinha vindo passar só alguns dias na casa e acabaram ficando anos juntos ali, né? Então eu acho que é um resumo interessante assim pra se pensar no que foi essa reinvenção durante esse processo todo.

FR - Por que musealizar histórias? Por que isso faz sentido?

LL - Nossa, dá uma pausa aí que essa eu preciso pensar. Deixa eu jogar aqui no chatGPT (risos).

[FIM]