



XVII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação (**XVII ENANCIB**)

GT IX – Museu, Patrimônio e Informação

INFORMAÇÃO, MEMÓRIA E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL EM DIÁLOGO: A PROPOSIÇÃO DO MUSEU VIRTUAL – MUVI

INFORMATION, MEMORY AND EDUCATION HERITAGE IN DIALOGUE: A PROPOSAL OF THE VIRTUAL MUSEUM – MUVI

Clotildes Avellar Teixeira¹, Alcenir Soares dos Reis²

Modalidade da apresentação: Comunicação Oral

RESUMO: Este trabalho apresenta os resultados da pesquisa desenvolvida em 2014, no âmbito da Pós-graduação em Ciência da Informação. O texto discute as dimensões e potencialidades da interlocução entre informação, tecnologia, museu, patrimônio cultural e memória como elementos para a educação patrimonial; fundamentado nestes aspectos faz a proposição de um modelo de museu virtual. A pesquisa teve como fundamento empírico o Ofício das Panelas de Goiabeiras, em Vitória no Espírito Santo, o primeiro bem cultural reconhecido como patrimônio cultural imaterial brasileiro, podendo o modelo proposto ser incorporado e utilizado pelas comunidades e em consonância com os perfis das mesmas.

Palavras-chave: Informação. Memória. Museu virtual. Educação patrimonial. Patrimônio cultural imaterial.

ABSTRACT: This paper presents the results of research developed in 2014, around the postgraduated Course in Information Science. The text is a brief presentation of the analysis based on the dialogue among information, technology, museum, cultural heritage and memory. It was done to capture the

¹ Universidade Federal de Minas Gerais

² Universidade Federal de Minas Gerais

potentialities of these contributions for the education heritage and the proposals of a virtual museum. It was carried out having as an empiric fundament the Ofício das Paneleiras de Goiabeiras, in Vitória, Espírito Santo State. It was the first Brazilian cultural asset to be recognized as an intangible cultural heritage, wich purposed model could be useful in communities.

Keywords: *Information. Memory. Virtual Museum. Heritage education. Intangible cultural heritage.*

1 INTRODUÇÃO

O estudo aqui apresentado, na perspectiva da valorização da memória e da salvaguarda do patrimônio cultural, considerando a utilização da tecnologia, em especial no que diz respeito ao universo digital e ciberespaço, procurou identificar e apreender as possibilidades do diálogo efetivo entre museu, patrimônio cultural e espaço virtual na direção do registro de bens culturais imateriais e de suas possibilidades para a Educação Patrimonial.

Considerando as significativas transformações ocorridas em nível mundial no século XX, envolvendo aspectos e dimensões sociais, tecnológicas e informacionais, que apontaram novos caminhos para os processos de registro de bens culturais e a difusão da informação e do conhecimento sobre eles, buscamos, a partir da pesquisa desenvolvida no decorrer de 2013-2014 apresentar uma proposta de criação de museu virtual com base na memória das praticas culturais brasileiras reconhecidas como patrimônio cultural.

Partimos da constatação de que as transformações ocorridas no século passado resultaram na mudança do papel das instituições de memória em vários sentidos, especialmente no que diz respeito às propostas relativas ao patrimônio cultural e ao desenvolvimento de ações voltadas para a sua valorização e proteção. Um movimento claramente marcado pelo avanço das tecnologias de informação e a sua inserção nas práticas cotidianas, o qual, na mesma medida em que apresenta a necessidade de uma adaptação social às demandas comportamentais que permeiam seu uso, aponta para diferentes e atrativas possibilidades de produção da comunicação nos diversos setores da sociedade. Neste conjunto de possibilidades inclui-se a criação de instrumentos de disseminação da informação e do conhecimento dentro do objetivo de colaborar com a apropriação e o registro de uma memória coletiva, compreendida como essencial para a preservação da identidade dos grupos sociais.

Alicerçada por este pressuposto, unindo educação, patrimônio cultural e tecnologia, a pesquisa demonstrou uma possibilidade concreta de utilização do ambiente virtual para o desenvolvimento de ações museológicas visando promover a valorização da memória e do patrimônio cultural por meio do registro destes bens e da possibilidade de realização de atividades educativas. Para tanto, foram utilizados como referenciais teóricos, além daqueles

oriundos da Ciência da Informação, concepções relevantes, trazidas de outras áreas do conhecimento e que se encontram em permanente diálogo com o tema, como a Museologia, a História, a Filosofia e as Ciências Sociais.

Dado o entendimento da importância das ações educativas no processo de valorização do patrimônio cultural e o potencial para o seu desenvolvimento nas instituições museológicas, procurou-se, durante a investigação, observar o papel social dos museus, a sua relação com a educação como um contraponto ao desenvolvimento de ações didáticas específicas criadas dentro das políticas públicas envolvendo o mundo virtual, cultura e educação, registro e salvaguarda do patrimônio cultural imaterial.

2 INTERLOCUÇÕES ENTRE CONCEITOS: SUBSÍDIOS PARA A PROPOSTA DE EDUCAÇÃO PATRIMONIAL

A perspectiva orientadora desta pesquisa, no que se refere ao escopo teórico, utilizou o conceito de cultura na sua versão antropológica, como elemento norteador do caminho trilhado pelo diálogo com os outros conceitos e reflexões de autores consultados, com destaque para a vinculação irrefutável da tríade informação, memória e patrimônio. Vínculo dado a partir do entendimento da indissociabilidade dos conceitos entre si, uma vez que a informação existe como um elemento vital para a sobrevivência humana desde o surgimento do homem e da vida em sociedade e o acervo formado pelas informações acumuladas ao longo da existência humana levam à construção da memória coletiva como forma de assegurar a continuidade dos modos de vida dos grupos sociais. Essa memória, guardada em objetos e referências simbólicas, constitui-se no patrimônio cultural, uma herança adquirida de gerações passadas, um conjunto de informações que necessita ser preservado e consecutivamente transmitido visando preservar identidades e por vezes até mesmo a sobrevivência do grupo enquanto tal.

Levando em conta a importância da memória guardada como elemento de apreensão da realidade e também como elemento de leitura do mundo, tanto pelo que esconde quanto pelo que revela, utilizamos a noção de memória como construção social, pois, conforme dito por Halbwachs (1990), o seu exercício se apresenta sempre como uma tarefa coletiva, já que ninguém é capaz de se lembrar de algo sozinho, uma vez que a base para a rememoração é sempre o conjunto de lembranças do grupo social. Assim sendo, ela surge sempre como uma experiência em conjunto, conforme definiu o autor, e por si só não se constitui numa reprodução do passado, e sim na reconstrução dele a partir das experiências coletivas.

Em termos históricos, observa-se no interior dos grupos sociais uma preocupação com a guarda de objetos detentores de alguma importância para o coletivo, seja ela simbólica ou funcional, relacionada com o desejo de não deixar que se percam lembranças que, de alguma maneira, possam promover algum significado à sua realidade. Neste sentido, vale destacar, diante da observação da prática de diferentes processos de representação do passado, a ocorrência, desde a antiguidade até a contemporaneidade, de tentativas de reafirmar, no presente, laços considerados caros a propósito de recuperar vínculos identitários. Um destes processos diz respeito também às concepções ampliadas de patrimônio e museu, transformadas pelos valores de percepção que foram atribuídos aos bens culturais e a reivindicação da sua proteção projetada num crescente nos últimas décadas.

No tempo presente, conforme afirma Pollak (1992), mais do que em outros períodos da história, a construção da memória, produtora das identidades individuais e coletivas encontra-se dependente das múltiplas relações que são travadas com as imagens e as interações que se constituem nesse processo, forjando um bem mais crítico, sobre os museus, e o patrimônio cultural.

Na divisão que foi estabelecida no Brasil para a elaboração de políticas específicas de proteção ao patrimônio cultural, como bens culturais imateriais estão incluídas as práticas culturais simbólicas, concebidas como resultado de trocas e assimilações, sobre as quais as ações educativas, dada a sua natureza reflexiva, “não só produzem consequências, como a rigor, participam ativamente desse complexo processo de construção e atribuição de sentido às atividades consideradas” (ARANTES, 2001, p. 135). Por isso, aquelas reconhecidas como relevantes para a identidade nacional devem ser registradas e difundidas a partir da execução de um plano de salvaguarda elaborado por especialistas. Nesse processo estão inseridas ações de Educação Patrimonial, identificadas como essenciais para a salvaguarda do patrimônio cultural. Entretanto, para que essas ações possam ocorrer existe a necessidade da criação de instrumentos específicos e de um contexto próprio para o seu desenvolvimento no qual se encontram, entre outros, os museus e as novas possibilidades tecnológicas de desenvolvimento de projetos que têm este objetivo.

A Educação Patrimonial na concepção adotada nesta pesquisa constitui-se numa ação localizada, que parte do todo para focar o tema e por isso estima-se que as chamadas instituições de memória e também aquelas voltadas para o processo educativo constituem-se em lugares privilegiados para o desenvolvimento deste tipo de atividade, especialmente considerando que este processo ultrapassa o contexto da educação formal, sendo aplicados de forma ampliada aos mais diversos públicos. Conforme aponta Fonseca (2012) um dos

grandes desafios colocados para o trabalho de Educação Patrimonial diz respeito à elaboração de subsídios, em termos de produção de material de apoio, voltados para o desenvolvimento de atividades que tem como objetivo contribuir para a difusão de uma *consciência preservacionista*, embasada pela apropriação dos bens culturais. Desenvolvidas dentro ou fora de instituições como museus, escolas e centros culturais, as iniciativas de realização de atividades visando a Educação Patrimonial, carecem de um diálogo mais amplo considerando as instituições e as tecnologias digitais disponíveis no sentido de promover a ampliação das possibilidades de ação, tendo em vista a especificidade do campo.

Neste sentido, há de se ponderar sobre a participação dos museus nestes processos como *lugares de memória* privilegiados para o tipo de ação proposta, ou seja, educação patrimonial, dentro do objetivo de refletir sobre a possibilidade de promoção de ações educativas e em especial aquelas utilizando novas possibilidades tecnológicas.

Sob a ótica da salvaguarda do patrimônio cultural, acervos museológicos constituem-se em conjuntos de documentos, entendidos como registros da memória coletiva, parte do conjunto de bens que compõem o patrimônio cultural de um determinado grupo ou nação. Tanto para o campo da Ciência da Informação, como para o trabalho historiográfico, são percebidos pelo pesquisador como fonte preciosa por se constituir, na concepção de Bukland (1991) em algo que nos ensina ou informa sobre alguma coisa de diferentes maneiras, indo desde os artefatos da cultura material até as performances.

Assim sendo, considerando o entendimento do documento como informação registrada em suportes, noção genérica presente em grande parte da bibliografia atual da Ciência da Informação, é possível pensar os registros dos bens culturais imateriais também como documentos para este campo. Trata-se de vestígios, testemunhos. Documentos sobre os quais, todavia, não se pode perder de vista o seu contexto de produção diante da necessidade de estender sobre ele um olhar crítico, companheiro do trabalho investigativo sobre esse tema, uma vez que a informação constitui-se em um fenômeno social e o documento em algo construído.

Debates sobre a mudança de paradigma no que se refere ao papel social de instituições ligadas ao Patrimônio Cultural como os museus, povoaram os encontros e as publicações no campo da Museologia em um movimento em busca da adaptação das instituições museológicas às novas necessidades apresentadas pela sociedade contemporânea, permanentemente mutante. Embasada por estas reflexões, surgiu a Nova Museologia, uma corrente museológica voltada para a reflexão do papel social desempenhado pelos museus. Uma proposta que, conforme especialistas, não se apresenta como um substituto da

Museologia Tradicional mas sim como uma possibilidade de adequação das instituições a uma nova realidade (MUCHACHO, 2005). Nas palavras de Mário Moutinho (1989), citado pela autora, trata-se de uma mudança de parâmetros para a ação museológica, determinada pela transformação da sociedade.

Neste contexto, vale destacar a importância dos museus, na atualidade, como instituição aberta à realização de projetos de Educação Patrimonial, desenvolvidos no sentido de promover maior vitalidade cultural às sociedades nas quais ele se encontra inserido. Apontado por Horta (1999) como local de surgimento das primeiras atividades desse tipo, o museu, tradicionalmente lugar de guarda e conservação de objetos referentes à memória, na contemporaneidade teve a sua configuração ampliada, passando a apresentar-se como espaço de relações humanas, de encontro de gerações e grupos sociais. Um locus privilegiado para a criação, comunicação e produção do conhecimento num processo que ultrapassa a simples difusão de informações sobre o que já se encontra produzido pelos grupos sociais. Uma instituição atuante, dentro do que se convencionou chamar de Sistema PPC (preservação, pesquisa e comunicação), um modelo elaborado no final dos anos 1980 pela *Reinwardt Academie* de Amsterdam que inclui no processo de comunicação dos museus as funções exercidas por ele de exposição, publicação e educação.³

À instituição museológica cabe atualmente, uma gama de funções assumidas a partir da diversificação da sua natureza, da sua capacidade de atuação, dos seus objetivos e, finalmente, das tecnologias da informação utilizadas. O museu se define na atualidade como um local de mediação de culturas, de tempos e espaços diversos que possibilita a circulação permanente de ideias, conhecimentos e valores, unindo passado e futuro, tecnologia de ponta e antigas tradições.

Formado a partir de um complexo sistema de relações sociais e simbólicas que torna possível o seu funcionamento, o museu moderno tem sua configuração alicerçada pelo pensamento iluminista do século XVII. A partir desta base, nas palavras de Chagas (2005), tornou-se *um campo privilegiado tanto para o exercício de uma imaginação criadora que leva em conta o poder das imagens quanto para a dramaturgia de um passado cultural, enquadrado, na moldura da modernidade, como palco, tecnologia e nave do tempo e da memória*. Na sua reflexão ao definir o que seria o museu, defende o que ele chama de antropofagia no comportamento das instituições museológicas, a qual ele denomina o *poder devorador dos museus*, colocando em destaque a flexibilidade das funções do museu e

³ DESVALLÉS, 2013. p 35

afirmando a ampla capacidade das instituições que podem, pelo menos em tese, incluir *tudo* no seu campo de possibilidades. “Não há monumento, não há documento, não há patrimônio cultural ou natural, não há cotidiano ou festa que resista a seu canto, ao seu encanto e à sua capacidade de produção simbólica e de transformação dos sentidos.” (CHAGAS, 2005, p. 18).

Menezes (2011), aponta para a existência, nos tempos atuais, de uma tendência forte em tentar reduzir as funções do museu a um modelo único. Uma tendência que, de acordo com ele, deve ser combatida dado que as instituições museológicas, desde sempre, tiveram potencial para o exercício de várias funções, passando pelas científicas, culturais e educacionais até a mais fundamental, relativa à guarda da memória e também do esquecimento.

Mas, mesmo diante de tantas possibilidades apontadas, seja no modelo tradicional ou na concepção moderna, o que fica garantido com a existência de instituições deste tipo é a permanente relação entre museu e patrimônio. Uma relação que, mesmo não explicitada, mantém-se de forma duradoura, alicerçada no papel social do museu que é justamente promover o encontro da sociedade com o seu patrimônio cultural.

Em meio a tantas concepções definidas por especialistas na bibliografia consultada, neste trabalho optamos pela utilização da noção contemporânea de museu, conforme apresentada em 2007, no Estatuto do Conselho Internacional de Museus, o ICOM10 no qual se estabelece como museu:

Instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público, que adquire, conserva, estuda, expõe e transmite o patrimônio material e imaterial da humanidade e do seu meio, com fins de estudo, educação e deleite (DESVALLÉES; MAIRESSE, 2013).

O termo museu, todavia, pode ser compreendido também como o local onde se realiza *seleção, o estudo e a apresentação dos testemunhos materiais e imateriais da existência humana e a sua relação com o universo no sentido de buscar a compreensão de um passado ou mesmo da própria existência*. De uma maneira mais abrangente pode ser apreendido como um *lugar de memória* (Nora, 2003) e também como um *lugar de esquecimento* (Chagas, 2001) ou um *fenômeno* (Scheiner, 2007), englobando assim territórios diversos, novas experiências e espaços imateriais.

Conforme descrito na publicação do Icom, o museu pode ainda apresentar-se de acordo com Deloche (2007), como *uma função específica, que pode tomar a forma ou não de uma instituição, cujo objetivo é garantir, por meio da experiência sensível, o acúmulo e a transmissão da cultura*, uma concepção que engloba o que se compreende neste trabalho como museu virtual.

Por meio da cultura, grupos sociais compartilham valores e criam novas formas de entender a sociedade. O papel das instituições museológicas, assim entendido, traduz-se visão de museu que começou a tomar forma a partir da realização da Mesa Redonda de Santiago do Chile, em 1972. Apresenta-se como uma parceria com os grupos sociais, sempre em construção, uma parceria que coloca a instituição a serviço da sociedade, integrada a ela e possuidora de elementos capazes de incluir a sua participação na formação da consciência crítica da comunidade em que se insere.

Na produção bibliográfica dedicada à reflexão sobre as novas possibilidades de museu configuram propostas de museu virtual embasadas pelos conceitos de Schweibenz (1998), Deloche (2001), Henriques (2004), Oliveira (2002) e Lima (2009) utilizados de forma recorrente nas análises das plataformas digitais denominadas museus virtuais. Conforme foi possível observar no decorrer da pesquisa, tais plataformas, bastante diferentes entre si, apresentam no seu conjunto desde simples blogs contendo relatos e histórias de vida até estruturas bidimensionais capazes de simular visitas em espaços reais e imaginários. Essa condição por si só revela a falta de um consenso sobre o que se compreende como museu virtual, pois no que diz respeito à teoria, essa concepção ainda não se apresenta de forma consolidada.

Independente da nomenclatura atribuída às plataformas, *cibermuseus*, *museus virtuais* ou *museus digitais*, conforme foi possível observar nos modelos analisados e categorizados durante o desenvolvimento da pesquisa, na maioria das situações, referem-se a espaços virtuais criados sem um parâmetro definido, para guardar informações e imagens de coleções, obras e acervos de documentos ou informações sobre história de lugares, grupos ou pessoas; listas e catalogações de imagens e textos sobre algum assunto, digitalizados, organizados e disponibilizados na *web*.

Para alicerçar a proposta de museu virtual aqui apresentada foram tomadas como base as considerações de Levy (1999, p. 157) sobre a educação e a cibercultura e o alerta que ele estabelece para a necessidade de se promover “uma análise prévia da mutação contemporânea da relação com o saber” nas reflexões sobre o futuro dos sistemas de educação e de formação, pois “o ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas humanas, que ele chama de tecnologias intelectuais” (LEVY, 1999, p. 157). Nestas inclui os bancos de dados, os hiperdocumentos e os arquivos digitais de todos os tipos que podem ser compartilhadas entre um grande número de pessoas, aumentando assim, o potencial da inteligência coletiva dos grupos humanos.

Na construção do modelo aqui apresentado partiu-se do entendimento de que o museu virtual se apresenta como lócus privilegiado para a guarda de referências de bens culturais por meio da informação digital convertida em objetos museológicos virtuais, no sentido da realização de ações educativas de larga abrangência, contribuindo para a geração de conhecimento sobre antigas tradições.

3 ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

Após a análise teórica que referendou pressupostos e suscitou uma série de questionamentos, procuramos analisar as potencialidades, limitações e desafios encontrados para a proposição de um modelo de museu virtual capaz de subsidiar projetos de Educação Patrimonial, tendo como elemento central as possibilidades abertas pelas novas tecnologias e seus usos. Utilizamos como fundamento empírico, a participação dos grupos sociais no processo de criação do museu virtual, tendo como lócus o Ofício das Paneleiras de Goiabeiras, do município de Vitória, capital do estado do Espírito Santo. Além disso, a dimensão orientadora da concepção de museu utilizada se apropriou das categorias estabelecidas teoricamente pelos autores consultados para uma análise capaz de aventar uma proposta de modelo de museu virtual, construído a partir dos resultados da parte empírica da pesquisa, composta de três etapas.

Na primeira etapa, por meio de uma pesquisa quantitativa, buscou-se mapear e identificar propostas de museus virtuais em funcionamento no espaço digital de forma a levantar as tipologias propostas que se encontravam em funcionamento Tomando como base a pesquisa bibliográfica e, com a ajuda de buscadores da internet, foi analisado um universo composto por 64 plataformas digitais virtuais, incluindo museus nacionais e internacionais. Esse conjunto foi composto por uma lista de museus virtuais disponibilizada pelo canal de notícias *Universia Brasil*⁴ (2012), outra dos museus virtuais cadastrados pelo IBRAM às quais foram acrescentados mais endereços digitais de museus, selecionados por meio de um alerta criado no buscador *Google* que por nove meses informou ocorrências com a expressão Museu Virtual.

Em meio a essas plataformas que se intitularam museus virtuais, respeitando as diferentes nomenclaturas, foram observadas as propostas de criação desses espaços de memória na web, com o objetivo de elaborar um perfil desses museus. Na sequência estabelecemos as categorias próprias de análise para a pesquisa, sistematizadas em um quadro comparativo, no sentido de avaliar as semelhanças e diferenças entre os modelos estudados,

⁴ Disponível em: <<http://www.universia.com.br/>>. Acesso em: 20 jan. 2012.

considerando a sua interface com a educação. De posse dos dados sistematizados passamos então para a análise comparativa no sentido de demonstrar onde eles mais se aproximam de um modelo de museu virtual compreendido como estratégia para o trabalho de registro dos bens culturais e o trabalho de Educação Patrimonial.

Definidas as características presentes para um modelo possível de museu virtual, considerando tanto as possibilidades tecnológicas quanto as funções que um espaço deste tipo deve ter, incluindo aí a parte educativa, procuramos então desenvolver melhor a ideia de criação do MUVI – Museu Virtual, um museu voltado para o patrimônio imaterial brasileiro, capaz de abrigar informações sobre os bens culturais imateriais reconhecidos oficialmente no país, cujo modelo apresentado como resultado refere-se ao primeiro bem cultural registrado no Brasil, o ofício das Paneleiras de Goiabeiras.

A etapa subsequente destinou-se ao levantamento de dados sobre a memória do Ofício das Paneleiras de Goiabeiras de Vitória e teve como objetivo principal traçar um panorama histórico sobre essa antiga tradição e todo o processo que culminou no seu reconhecimento com bem cultural imaterial brasileiro capaz de subsidiar a criação do museu virtual proposto.

Para o levantamento da memória do bem cultural a opção foi utilizar fontes orais e escritas. Além da pesquisa bibliográfica e da consulta a jornais da época, documentos oficiais e particulares, as artesãs foram convidadas a participar respondendo a um questionário e gravando depoimentos orais contando a memória do modo de fazer painéis de barro e a história do reconhecimento desse bem como patrimônio imaterial brasileiro. Com o objetivo de complementar as informações foram ouvidos também outros atores envolvidos no processo de reconhecimento: os funcionários de órgãos públicos locais voltados para a cultura e a proteção do patrimônio cultural que presenciaram o desenrolar dos fatos.

Do conjunto das 80 artesãs cadastradas pela Associação das Paneleiras de Goiabeiras, 50 encontram-se em plena atividade. Destas, 29 participaram da coleta dos dados iniciais preenchendo o questionário. Foram realizadas oito entrevistas presenciais, semi-estruturadas, com base em um roteiro pré-definido que incluíram quatro artesãs, um funcionário do Iphan, uma funcionária da Secretaria de Educação do Estado do Espírito Santo, um funcionário da Secretaria Estadual de Cultura do Estado do Espírito Santo, dois funcionários da Secretaria Municipal de Cultura de Vitória e um representante do Conselho Estadual de Cultura.

Após a sistematização de dados e a análise do material recolhido, e de forma especial focado com a demanda presente na consulta ao grupo de artesãs passamos então, à confecção dos objetos digitais com o objetivo de criar o acervo do museu e uma exposição permanente, ambos compostos por textos, imagens e sons.

Na última etapa, o conjunto de objetos digitais foi inserido em uma plataforma também digital, de livre utilização na rede mundial de computadores dentro do modelo de museu virtual criado com base no conceito apropriado para a investigação, considerando a participação da comunidade envolvida, voltado para o registro, a guarda e a disseminação da informação sobre práticas culturais tradicionais com a finalidade de promover atividades de educação patrimonial.

4 RESULTADOS

Em decorrência dessa trajetória investigativa, das proposições e discussões apresentadas sobre a questão do museu virtual e a Educação Patrimonial, com vistas à promoção da salvaguarda de bens culturais imateriais, foi elaborado um modelo de Museu Virtual do Patrimônio Imaterial, o MUVI – Paneleiras de Goiabeiras, abrigado dentro da plataforma MUVI, um conjunto de museus virtuais relativos a bens culturais imateriais brasileiros.

Para se apresentar como Museu Virtual do Patrimônio Imaterial Brasileiro o MUVI se propõe a disponibilizar, como conteúdo, informações sobre os bens culturais imateriais brasileiros, transformadas em objetos digitais, em forma de textos, imagens e sons. Compreendido como um espaço coletivo, o MUVI se propõe a abrigar os muitos bens oficialmente reconhecidos e os outros tantos que ainda se encontram em processo de reconhecimento. Assim, o ideal seria que todas as informações pudessem ser encontradas no mesmo lugar, mesmo que se apresentem de forma individualizada e, considerando a participação da comunidade na construção do MUVI, dado que ele se refere a bens culturais e grupos sociais diversos, o interessante seria que cada um deles pudesse ter o seu próprio MUVI. Neste sentido, nada melhor do que apresentar a estes grupos a possibilidade de criar o seu próprio museu virtual, um modelo concebido na perspectiva de um espaço museológico, que se insere na ótica do registro da memória das práticas e também dos grupos detentores do bem cultural além do desenvolvimento de propostas de Educação Patrimonial. Trata-se de uma possibilidade de reunião de informações em torno de um mesmo objetivo, centralizada numa plataforma digital que funciona como uma espécie de guarda-chuva de museus elaborados com base numa mesma perspectiva.

Cabe aqui destacar a amplitude desta proposta de modelo que não se limita à utilização da tecnologia atual. No momento, esta foi a possibilidade vislumbrada para dar corpo ao resultado da análise que conduziu ao trabalho decorrente da pesquisa. Entretanto, a cada nova possibilidade criada com base no surgimento das novidades tecnológicas é possível considerar

uma readaptação do MUVI, sobretudo no sentido de acompanhar as transformações de nível técnico mais veloz a cada dia.

Deste ponto de vista é possível afirmar que o modelo de museu virtual elaborado configura-se como um lugar de memória mutante, adaptável à tecnologia disponível, uma vez que para se estabelecer dentro da categoria de museu virtual definida nesta análise, deve cumprir os critérios estabelecidos para fazer parte do conjunto de espaços museológicos digitais que dizem respeito muito mais à sua atuação do que a sua própria configuração.

Vale observar que esta não é a única forma específica de utilização do ciberespaço para a implantação de um museu virtual, completamente digital, sem correspondência no mundo físico, no qual os documentos que compõem o seu acervo são também totalmente virtuais.

Um museu totalmente criado no ciberespaço, com objetos museológicos especialmente criados para ele, capazes de colocar em cena as questões associadas aos direitos sociais e individuais associados à informação, pode assumir diferentes formas. Por isso a proposta do MUVI inclui a utilização da tecnologia disponível na web capaz de ser aplicada a qualquer bem cultural imaterial. Além de atender às diferentes necessidades estéticas e sistêmicas, proposto desta forma, o MUVI se torna um museu atemporal, capaz de atravessar o tempo, pois consegue se adaptar facilmente às inovações tecnológicas. Desde que não possua um espaço físico correspondente e apresente as características apontadas pelo Ibram, independente da tecnologia utilizada, ele não se afasta da proposta de modelo elaborada por esta pesquisa.

Na sua base, o Museu Virtual do Patrimônio Imaterial (MUVI) constitui-se, na verdade, de um grupamento de museus, independentes entre si, que oferecem ao visitante um modelo definido de conteúdo que valoriza o patrimônio cultural brasileiro e permite o desenvolvimento de ações educativas.

Vale destacar que não se trata de uma proposta de criação de uma rede de museus uma vez que os mesmos não se encontram interligados. Para fazer parte do MUVI a plataforma digital deve ter como tema um bem cultural imaterial, cumprir os critérios de adesão estabelecidos e se interessar por fazer parte do grupo. Deve trazer na página de início a descrição da missão proposta que é promover a difusão de informações sobre os bens culturais imateriais reconhecidos como patrimônio nacional e o objetivo de estimular a investigação e a geração de conhecimentos sobre antigas tradições e práticas culturais brasileiras. O conteúdo a ser disponibilizado, ou seja, os objetos virtuais guardados no museu ficam a critério de cada grupo ou comunidade que pode inserir na plataforma tanto imagens,

como textos e sons. Tendo como base a mesma estrutura, os vários MUVI's possuem em comum o objetivo de difusão da informação sobre os bens culturais imateriais.

Para a construção do modelo aqui apresentado, o MUVI – Paneleiras de Goiabeiras, buscamos o diálogo com a comunidade para perceber a real necessidade e o interesse das artesãs na construção de um museu virtual. Na sequencia procuramos trazer para o museu a memória da antiga prática com base nos depoimentos delas, ou seja, a história que passou por gerações e atualmente faz parte do cotidiano do grupo de mulheres capixabas. Trata-se de um modelo que foi pensado exclusivamente a partir das necessidades das Paneleiras de Goiabeiras, com vistas à valorização da sua memória e o desenvolvimento de ações de Educação Patrimonial.

Na proposta deste modelo foi utilizado um serviço gratuito de construção de plataformas, de fácil acesso na rede mundial de computadores: o Wix.com. A escolha do Wix se deu pela facilidade de construção de ambientes digitais proporcionada por esta plataforma, toda descrita em português, de fácil navegação e com uma grande variedade de ferramentas disponibilizadas.

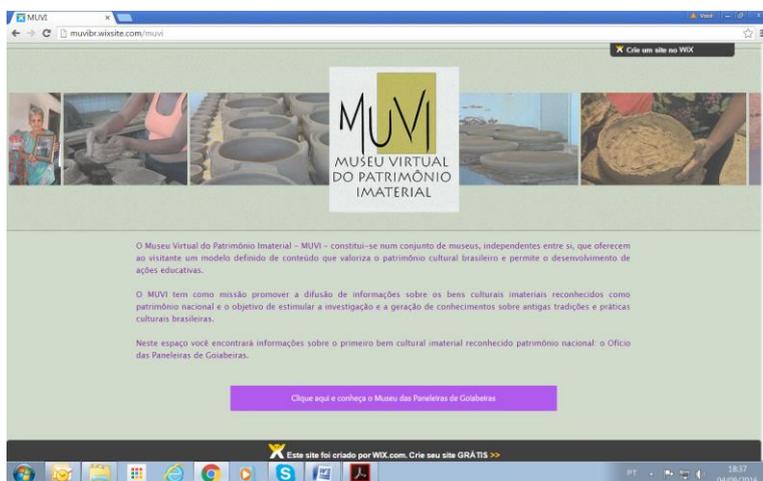
Conforme a proposição da investigação, o modelo foi criado a partir da tecnologia disponível no momento. Num futuro próximo, entretanto, dependendo das novidades tecnológicas disponíveis, para a construção do MUVI poderá ser utilizado outro serviço de criação de plataformas digitais, desde que seja gratuita, de fácil acesso e esteja disponível na rede mundial de computadores. Dentro da proposta de museu virtual MUVI, o que se busca é a criação, em ambiente digital, de uma estrutura que cumpra a função de uma instituição museológica, independente da base tecnológica utilizada.

Há de se considerar a necessidade de haver, por parte do grupo apropriação da tecnologia disponível. Aí reside a relatividade desta proposta que requer habilidades específicas no uso da técnica disponível no momento de criação do museu. No modelo MUVI – Paneleiras de Goiabeiras, a plataforma escolhida é de fácil manuseio e autoexplicativa. Mesmo assim, no que diz respeito à alimentação de conteúdo e inserção de dados novos, ou seja, recebimento de acervo e modificação das exposições, foi produzido e entregue ao grupo de artesãs um manual de utilização do museu, uma espécie de passo a passo para as modificações futuras, visando auxiliar, tanto o processo de gestão quanto o desenvolvimento de atividades.

A elaboração do modelo se deu a partir dos depoimentos, alguns deles convertidos em objetos museológicos e se deu a partir da escolha do modelo de plataforma virtual que iria abrigar o museu, dentro do conjunto de ferramentas oferecidas pela plataforma Wix. Na

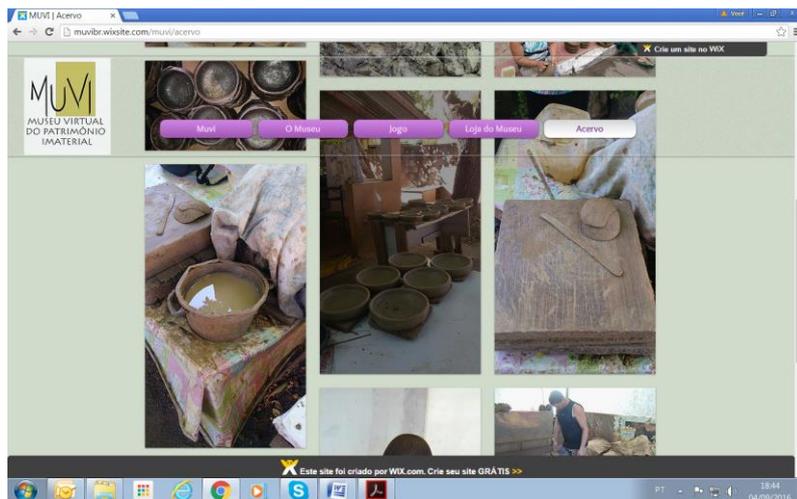
sequência, foram definidos os ambientes: salas de exposição, acervo, atividades pedagógicas e loja do museu. Vale destacar que a presença da loja, decorre de uma solicitação das artesãs dado o seu interesse na divulgação do trabalho de confecção de panelas de barro artesanais, com vistas à inserção da sua produção na indústria criativa do Estado do Espírito Santo. Por sugestão delas, foi criado este espaço que tem como objetivo promover a venda de produtos relacionados ao bem cultural, especialmente as panelas.

Pois bem, uma vez definidos os espaços, a navegação e os objetos a serem disponibilizados por ambiente, escolhidas as cores e todas as outras indicações estéticas necessárias para dar início à criação do espaço museológico virtual, realizou-se a efetiva construção do modelo que pode ser visitado no endereço <<http://muvibr.wix.com/muvi>> .



Na página inicial, portal de entrada para o museu, foi colocada a logomarca do MUVI acompanhada por um texto de apresentação e imagens do bem cultural a que se refere o museu, neste caso, imagens das paneleiras e do processo de confecção de panelas, alguns dos objetos que podem ser encontrados nas salas/galerias do MUVI – Paneleiras de Goiabeiras. Para entrar basta um click e lá dentro, a navegação simples, é orientada a partir da barra superior para a visita às salas ou galerias do museu. Ao final, uma proposta de atividade pedagógica e um espaço para a comercialização de produtos (loja do museu).

As visitas podem ser realizadas de forma autônoma, sem a obrigatoriedade de seguir uma sequência, podendo ser criados vários caminhos, assim como retornar a um local já visitado a qualquer momento. O espaço do jogo e da loja também podem se visitados separadamente, no início ou no final da visita, à critério do visitante.



5 CONCLUSAO

Conforme destacado no percurso da investigação aqui apresentada, a partir da inclusão de novas possibilidades digitais, elementos desafiadores estão colocados no que diz respeito ao desenvolvimento de propostas de Educação Patrimonial com o objetivo de contribuir para a salvaguarda dos bens culturais, especialmente os imateriais.

Em tempo de tecnologias avançadas, para além da ampliação da velocidade das comunicações e do acesso à informação, novas relações tornam-se executáveis por meio da Web e uma delas diz respeito à possibilidade de criação de museus virtuais conforme o modelo apresentado pela pesquisa. A tecnologia é a ferramenta que permite a construção deste tipo de museu possível de ser visitado de qualquer lugar por meio da utilização de um computador.

Por mais que ainda não exista um conceito consolidado, foi possível observar durante a pesquisa, que iniciativas de criação de espaços museológicos virtuais tem sido reconhecidas por instituições e organismos importantes em nível nacional e internacional, ainda que esta não seja uma classificação fácil e por vezes permeada por observações .

Na elaboração do modelo apresentado, foi considerada a possibilidade de construção de uma plataforma virtual de livre acesso e que, sem um correspondente físico, tivesse a capacidade de exercer funções museológicas, incluindo o desenvolvimento de ações educativas e o trabalho de educação patrimonial. Um modelo que servisse às comunidades mais tradicionais detentoras do título de patrimônio cultural imaterial, no sentido de se fazer conhecer tanto localmente quando fora da região onde estão estabelecidas com o objetivo de contribuir para a sua salvaguarda. Isso, utilizando uma tecnologia digital de fácil manuseio e acessível a todo tipo de público tanto pela gratuidade quanto pela facilidade do acesso.

Considerando a necessidade de abarcar informações sobre bens culturais imateriais permanentemente reconhecidos num processo contínuo dentro da política pública de proteção ao patrimônio cultural brasileiro, desenvolvida pelo Iphan, buscou-se construir um modelo de museu virtual, ou melhor, um conjunto de museus virtuais integrados por meio de uma plataforma digital, com possibilidade de transformação permanente. Trata-se de um modelo de museu virtual que se caracteriza por cumprir todas as funções museológicas, conforme aquelas definidas pelo Ibram, e se encontra em ambiente digital. Difere dos outros museus virtuais pela sua própria proposta de criação especificamente elaborada a partir do registro da memória guardada no interior dos grupos culturais detentores dos bens culturais imateriais e a possibilidade de contribuição direta para a salvaguarda destes bens, uma vez que esta é uma das condições expressas para a elaboração dos Planos de Salvaguarda, conforme a metodologia criada pelo IPHAN.

Para além do registro, O MUVI – Paneleiras de Goiabeiras também se apresenta, no âmbito da educação, como um importante arsenal, se compreendido na perspectiva da instrumentalização dos educadores e o desenvolvimento de ações de Educação Patrimonial, por ampliar a possibilidade de interação dos visitantes com os objetos do museu, dialogando por entre as memórias das paneleiras e a memória dos registros oficiais, por meio de um trabalho de mediação que vai além da simples reprodução de informações. Constitui-se, ainda num espaço capaz de proporcionar experiências nas quais podem se cruzar memórias pessoais e familiares cristalizadas na memória do grupo reconstruída nos textos, sons e imagens transformados em objetos museológicos personificados numa representação que as artesãs fazem de si mesmas.

Trata-se de um modelo que se enquadra dentro de um processo de construção do conhecimento sobre o patrimônio imaterial capaz de mediar a informação de forma a garantir o movimento do narrador de Benjamim (1985), o homem que conhece suas histórias e tradições, o camponês sedentário, capaz de garantir, junto com o viajante, a continuidade da narrativa pois, conforme afirma o autor:

A experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte a que recorrem todos os narradores. E, entre as narrativas escritas, as melhores são as que menos se distinguem das histórias orais contadas pelos inúmeros narradores anônimos. (BENJAMIM, 1985, p. 198).

Na realidade, o MUVI - Paneleiras de Goiabeiras demonstra de que maneira as experiências vivenciadas pelo grupo social, neste caso o grupo de artesãs, podem se constituir como aporte para a educação patrimonial tendo como locus de aplicação e uso, um modelo de museu. Finalmente, torna claro um modo de apresentação, em meio virtual, das informações referentes a tradição cultural de um grupo social que possui o reconhecimento da sua atividade como patrimônio cultural e se constitui em objeto de políticas de proteção e salvaguarda.

Resultado de um compromisso pactuado entre os membros do grupo social, tanto no sentido da sua existência quanto no sentido da sua manutenção, já que são eles que vão criar o museu e também eles que irão alimentá-lo e responsabilizar-se pela sua gestão, se configura num instrumento poderoso para atuar dentro do conjunto das ações de salvaguarda do patrimônio cultural imaterial, se aplicado no cotidiano das práticas culturais. Sua existência está condicionada ao compromisso firmado entre os atores envolvidos na sua criação. Assim, a construção do MUVI – Paneleiras de Goiabeiras só se tornou possível em razão da adesão das paneleiras e do pacto coletivo firmado entre elas tanto no sentido da disponibilização das informações no momento da criação como na gestão futura.

Do ponto de vista científico fomenta a interdisciplinaridade ao estabelecer um diálogo entre a informação e os museus no ciberespaço considerando ações educativas com base no patrimônio cultural. Além disso, aponta para a possibilidade de aprofundar a discussão considerando a materialidade dos objetos museológicos a partir do conceito de representação.

Há de se considerar o potencial deste estudo no sentido de repercutir no universo da criação e implementação de políticas públicas de proteção ao patrimônio cultural na medida em que pode ampliar o seu diálogo com a metodologia do processo de registro contribuindo especificamente com o processo de revalidação do título de bem cultural reconhecido. Dada a

possibilidade de criação do MUVI e a própria capacidade de transformação deste modelo de museu virtual, no sentido de ser permanentemente alimentável, pode constituir-se num instrumento de avaliação tanto no processo de acompanhamento do Plano de Salvaguarda quanto no processo de avaliação para a revalidação do reconhecimento do bem cultural imaterial como patrimônio cultural brasileiro.

Ao final, no sentido de promover a produção de conhecimento sobre a memória das práticas culturais por meio da criação de um modelo de museu virtual acredita-se contribuir para o desenvolvimento de propostas educativas mais abrangentes considerando a informação, os museus e o patrimônio cultural.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Antonio A. Patrimônio imaterial e referencias culturais. *Revista Tempo Brasileiro*, Rio de Janeiro, n. 147, p. 129-39, out. 2001.

BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, arte e política* São Paulo: Brasiliense. 1985. Obras escolhidas v. 1.

BUCKLAND, M.K. Information as thing. *Journal of the American Society for Information Science*, New York, v. 45, n. 5, p. 351-360, jun. 1991.

CHAGAS, Mário. Museus: antropofagia da memória e do patrimônio. *Revista do Patrimônio*, Brasília, n. 31, 2005.

CHUVA, Márcia. Preservação do patrimônio cultural no Brasil: uma perspectiva histórica, ética e política. In: _____. NOGUEIRA, A. G. R. (Org). *Patrimôniocultural: políticas e perspectivas de preservação no Brasil*. Rio de Janeiro: FAPERJ, 2012.

DELOCHE, Bernard. *Le musée virtuel: vers un éthique des nouvelles images*. Paris: Presses Universitaires de France, 2001. p. 261. (Questions actuelles).

DESVALLÉES, André; MAIRESSE, François (Ed.). *Conceitos-chave de Museologia*. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus; Pinacoteca do Estado de São Paulo; Secretaria de Estado da Cultura, 2013.

FONSECA, Cecília Maria Cecília Londres da. O Patrimônio Cultural na formação das novas gerações: algumas considerações. In: TOLENTINO, Átila Bezerra (Org.). *Educação patrimonial: reflexões e práticas*. João Pessoa: Superintendência do Iphan na Paraíba, 2012. p. 14-21. (Caderno Temático 2).

HALBWACHS, Maurice. *A Memória Coletiva*. São Paulo: Vértice, 1990.

HENRIQUES, Rosali. *Museus Virtuais e Cibermuseus: a internet e os museus*. Portugal, 2004.

HORTA, Maria de Lourdes Parreiras *et al.* *Guia Básico de Educação Patrimonial*. Brasília: IPHAN; Museu Imperial, 1999.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed., 34, 1999.

LIMA, Diana Farjalla Correia. O que pode se designar como museu virtual segundo os museus que assim se apresentam. ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 10., 2009, João Pessoa. [*Anais Eletrônicos*]. João Pessoa: ANCIB; PPGCI; UFPB, 2009.

MUCHACHO, Rute. Museus Virtuais: a importância da usabilidade na mediação entre o público e o objeto museológico. In: CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 3., 2005, Covilhã. *Actas ...* Covilhã: Universidade da Beira Interior, 2005. p. 579-583.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. Tradução: Yara Aun Khoury. In: Projeto História n.10. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História do departamento de História. São Paulo, 1993.

OLIVEIRA, José Cláudio Alves de. Democracia da memória e da informação: os museus virtuais totais. In: SEMINÁRIO DA CIBERPESQUISA, 3., 2002, Salvador, Bahia, [*Anais eletrônicos...*] Salvador, Bahia: UFBA, 2002.

POLLAK, Michael. Memória e identidade social. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, p. 200-215, 1992.

SCHWEIBENZ , Werner . The “Virtual Museum”: New Perspectives For Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System. In: INTERNATIONALEN SYMPOSIUMS FÜR INFORMATIONSWISSENSCHAFT. UNIVERSITY OF SAARLAND, 6., Konstanz. *Proceedings...* Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 1998. p. 185-200.