

Jacqueline de Cassia Pinheiro Lima

(Organizadora)



Conectando patrimônios Pensando museus e educação

EDITORA
pontocom

 **FAPERJ**
Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo
à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro

Jacqueline de Cassia Pinheiro Lima

Organizadora

Conectando patrimônios:

Pensando museus e educação



Copyright © 2018 dos autores
Direitos adquiridos para esta edição
pela Editora Pontocom

Preparação e revisão: Sérgio Holanda
Diagramação e capa: André Gattaz

Editora Pontocom

Conselho Editorial

José Carlos Sebe Bom Meihy

Muniz Ferreira

Pablo Iglesias Magalhães

Zeila de Brito Fabri Demartini

Zilda Márcia Grícoli Iokoi

Coordenação editorial

André Gattaz

www.editorapontocom.com.br

CATALOGAÇÃO NA FONTE (CIP)

C747 Conectando patrimônios: pensando museus e
 educação

Conectando patrimônios: pensando museus
e educação / Jacqueline de Cassia Pinheiro Lima
(organizadora) — São Paulo: Pontocom, 2018.

110p.:

ISBN 978-85-66048-99-5

1. Museologia. 2. Educação. 3. Acervos. 4. Patri-
mônio. I. Título.

CDD 069

Sumário

Introdução	7
JACQUELINE DE CASSIA PINHEIRO LIMA	
Itinerância de acervos científicos e culturais: que estratégia é essa?	9
ANA PAULA CAVALCANTE LIRA DO NASCIMENTO JACQUELINE DE CASSIA PINHEIRO LIMA	
(Hiper) Conectando museu e sociedade: as experiências <i>online</i> e <i>offline</i> da Seção de Assistência ao Ensino do Museu Nacional	25
ANDRÉA FERNANDES COSTA	
Promoção da cultura científica e gestão do Museu Ciência e Vida no contexto de 2017	41
MONICA SANTOS DAHMOUCHE	
Museus virtuais: novas abordagens e complexidades de aproximação	55
ÉRIKA NASCIMENTO	
Instituto Histórico da Câmara Municipal de Duque de Caxias: história e patrimônio	65
TANIA AMARO	
A obra de arte na era de sua reprodutibilidade turística	79
ALEXANDRE SÁ	
Cultura digital, conexões e conhecimentos	93
MÁRCIO LUIZ C. VILAÇA	
Os autores	105

Introdução

JACQUELINE DE CASSIA PINHEIRO LIMA

Este livro é a terceira obra advinda de um projeto meu como Jovem Cientista do Nosso Estado/FAPERJ, intitulado *Cidade e Patrimônio em Duque de Caxias: o exemplo do Museu Ciência e Vida*. Ao longo de três anos e meio fizemos muitos trabalhos, apresentamos em atividades acadêmicas os resultados da pesquisa e, sobretudo, organizamos Semanas de Museus e Primaveras de Museus, junto ao calendário do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), em parceria com professores, intelectuais, alunos e gestores da cultura que discutem a problemática dos museus, patrimônio, memória e identidade, o que resultou em artigos em periódicos e mais dois livros além deste.

O Instituto Histórico da Câmara Municipal de Duque de Caxias e o Museu Ciência e Vida sempre nos receberam de portas abertas para tais eventos e, este último semestre, na 16ª Semana de Museus, não foi diferente. Recebemos muitos convidados para as palestras e para assistir aos encontros, sendo as discussões imensamente proveitosas.

Neste sentido, fechamos este ciclo com esta obra, que versa sobre o papel da educação para se pensar os espaços museais. Sejam os espaços reais ou os espaços virtuais, que nos levam a visitar, amar e compreender a importância de tais lugares para a construção cidadã e o capital cultural.

Os textos aqui encontrados trazem a responsabilidade cotidiana de se pensar e se agir culturalmente, conectando saberes, divulgando compreensões e disponibilizando

generosamente as pesquisas que cada autor realiza sobre seu universo de entendimento de tais patrimônios.

Que tenhamos uma boa leitura...

Niterói, julho de 2018.

Jacqueline de Cassia Pinheiro Lima

Itinerância de acervos científicos e culturais: que estratégia é essa?

ANA PAULA CAVALCANTE LIRA DO NASCIMENTO

JACQUELINE DE CASSIA PINHEIRO LIMA

Itinerância: uma estratégia plural

No dicionário Houaiss encontramos a palavra *itinerante* com os seguintes significados: “1. (aquele) que viaja, que se desloca. 2. Que se exerce com deslocamentos sucessivos, de lugar em lugar (diz-se de atividade).” É um termo de origem latina que está relacionado à ideia de deslocamento constante. Quanto ao termo derivado *itinerância*, podemos dizer que é a qualidade de itinerante, do que se desloca. Atualmente, essa palavra também é utilizada pela área de telecomunicações como sinônimo ou equivalente de *roaming* (Serviço de um operador que permite a utilização de uma rede móvel fora da cidade de origem).

Itinerância pode ser associada a distintas atividades, podendo designar certo tipo de técnica de cultivo do solo (agricultura itinerante), pessoas que percorrem diversos lugares para exercício de uma atividade (pastores, professores, vendedores itinerantes, etc.), ou um projeto que pretenda alcançar pessoas/público de diferentes lugares (exposição, feira, boate, cinema itinerante).

Se pensarmos em um circo, por exemplo, imediatamente nos lembramos de temporalidade porque é uma atividade cuja permanência é curta e realizada em um determinado espaço.

A atividade circense nos invoca a imagem de artistas em constante movimento, periodicamente mudando de lugar para a realização de espetáculos. Pressupõe uma constante alteração espacial.

Podemos propor, então, uma análise desses verbetes partindo de duas dimensões que estão intrinsecamente associados a eles: a de espaço (deslocamento geográfico) e de tempo (constante). Pode ser pensada para além de um mero deslocamento geográfico, mas como um ato de ir ao encontro de outrem. Nesse encontro com o outro, podemos pressupor a complexidade de uma prática que se dá no local de pertencimento desse outro. De qualquer forma, itinerância pressupõe atitude, movimento – em oposição à passividade, indiferença ou inércia.

Como pudemos perceber nos exemplos anteriores, a palavra itinerância é muito utilizada e pode nos levar a crer que é um termo cunhado na atualidade, como algo novo e plural, visto que transversa diversas áreas de atuação humana. Mas, partindo da etimologia para um breve percurso histórico, podemos pensar que esse tipo de estratégia não é tão recente assim.

A própria história da humanidade baseia-se no movimento, na andança, no deslocamento. O nomadismo, conhecido como modo de vida dos primeiros povoamentos, foi suplantado apenas há 10 mil anos, quando os agrupamentos humanos aprenderam a técnica de agricultura e passaram a assumir moradias mais fixas. No Brasil, por exemplo, a estratégia da agricultura itinerante, embora uma prática utilizada e estudada nas áreas agrônomas dos tempos atuais, remonta aos povos originários, às nações indígenas que desde os primórdios incluíam em seus saberes tais práticas.

Podemos buscar na Antiguidade outro exemplo dessa prática itinerante associado ao saber filosófico. Aristóteles, um dos principais filósofos gregos, criou a Escola Peripatética

(palavra de origem grega cujo significado remete a “itinerante” ou “ambulante”), que pode ser definida como um círculo filosófico de ensino ao ar livre. Enquanto caminhavam, os discípulos de Aristóteles eram convidados a refletir e produzir conhecimento.

Esses e outros exemplos poderiam ser explorados com mais profundidade, porém, com o intuito de darmos um salto temporal e trazer a discussão para um espaço de tempo e de território mais próximo à nossa realidade, podemos ilustrar a itinerância assumida como técnica pensada e planejada num campo mais formalizado. Para isso, vamos nos apoiar, inicialmente, em um exemplo da área de saúde.

De acordo com Lemke e Silva (2011, p. 983) a itinerância dentro do campo das políticas públicas de saúde no Brasil inicia-se na Primeira República, com as campanhas de sanitarismo e de combate às endemias que aconteciam tanto nos centros urbanos quanto nas zonas rurais. Para os autores, “a Saúde utiliza a estratégia da itinerância como um modo de operacionalizar o cuidado no território”.

Os autores criticam o início desse movimento volante enquanto prática normalizada e controladora sobre os modos de vida das populações pobres, totalmente alienada e descompromissada com uma modificação “das conduções materiais e de existência” desses indivíduos. No entanto, com o passar do tempo, a estratégia itinerante mostrou-se muito profícua em relação ao rompimento de barreiras burocráticas de um espaço limitado, “produzindo uma nova cartografia móvel”. Clínicas itinerantes, clínicas nômades, clínicas em movimento, fazer andarilho e clínica peripatética são alguns dos termos e expressões que foram surgindo nesse movimento. Também o envolvimento mais próximo com as comunidades atendidas foi sendo modificado – tanto que é no interior desse modo de operacionalização que nasce, posteriormente, a figura do agente de saúde. Esse desempenhará uma função

de acompanhamento constante e inserido no cotidiano das comunidades.

Muito claramente, as ações itinerantes dentro da área de saúde propõem uma ação de ampliação do alcance territorial dos projetos, mas também uma inserção no local do cotidiano das pessoas atendidas por esses programas. Assemelhando-se à área da saúde, outras áreas também descobriram na itinerância uma estratégia produtiva e, essa passa a ser utilizada em vários segmentos da nossa contemporaneidade.

Queremos trazer, por exemplo, as atividades realizadas pela área cultural. Projetos de música itinerante, brinquedotecas, projetos de leitura e até de escolas itinerantes são apropriados pelos campos da educação e da cultura como estratégia. Mas o que esse movimento, esse deslocamento, tem a ver com os patrimônios culturais? Esse é o caminho que nos propomos percorrer nessa breve conversa: identificar a itinerância como uma das estratégias utilizadas por instituições museais científicas e culturais.

Itinerância de acervos científicos e culturais: ampliando horizontes

Encontramos no trabalho de Ozias de Jesus Soares (2016) uma introdução ao cenário dos museus itinerantes. Trazemos a contribuição desse autor sobre a história dos projetos de museus itinerantes dentro e fora do contexto brasileiro. No recorte temporal utilizado por Soares, os projetos de visibilidade desse tipo de itinerância começam a surgir a partir de 1940. Para o autor, a amostra de trabalhos selecionada demonstra “o esforço de muitos países na ampliação de projetos de interiorização das ações museais” (*Idem*, p. 131). A palavra interiorização, nesse contexto, significa o movimento de partir para

além dos centros urbanos, onde, privilegiadamente, os museus e centros culturais sempre estiveram concentrados.

Como exemplo, podemos utilizar os resultados do relatório de pesquisa perfil-opinião realizada no ano de 2005 pelo Observatório de Museus e Centros Culturais (OMCC). Os dados foram publicados em 2009 e evidenciam o que a população do Estado do Rio de Janeiro conhece bem: os aparelhos culturais nesse estado encontram-se concentrados em áreas mais privilegiadas socialmente.

TABELA 1: EQUIPAMENTOS CULTURAIS NA CIDADE DO RIO DE JANEIRO, POR REGIÃO

<i>Regiões</i>	<i>Museus</i>	<i>Centros culturais</i>	<i>Teatros</i>	<i>Cinemas</i>	<i>Bibliotecas</i>
Centro, Zona Sul e Tijuca	59	57	92	55	64
Leopoldina Madureira, Méier e Ilha	8	4	9	22	10
Jacarepaguá e Cidade de Deus	0	1	0	0	1
Barra da Tijuca	1	0	4	37	0
Campo Grande, Santa Cruz, Bangu e Guaratiba	0	5	2	4	4
Total	68	67	107	118	79

Para Xavier (2013), a volatilidade do acervo de museus era inicialmente fechada, ou seja, de museu para museu. A abertura das instituições museais, porém, acompanhou uma mudança no cenário político e educacional do século XX, em que o museu passa a ser visto como uma instituição que contribui para a formação intelectual da coletividade e não apenas de um grupo restrito caracterizado por intelectuais e estudiosos. A itinerância mais aberta buscava não apenas

atrair, mas ampliar o público, indo ao seu encontro em outros locais.

Esse desprendimento, cada vez maior nos museus, da sua visão tradicional, focada na coleção e em sua salvaguarda, que, em sua versão itinerante, inicia com o empréstimo de coleções entre museus e passa a abranger em seus circuitos outros locais ligados à cultura, mas com infraestrutura suficiente para recebê-las, vai culminar nas exposições em locais públicos e no surgimento dos museus móveis. (XAVIER, 2013, p. 38)

No estudo de Soares (2016) foram excluídas as ações de acervo itinerante desenvolvidas por universidades e escolas de educação básica. Também nessa reflexão traremos apenas informações sobre as instituições museais científicas e culturais. Do mesmo modo está fora de nosso objetivo principal um recorte temporal anterior ao século XX. Ainda que possamos visualizar uma ideia embrionária de itinerância no século XIX, com as contribuições do Gabinetes de Curiosidades e com as práticas de empréstimo de acervos realizadas pelo Museu Real (atual Museu Nacional) realizadas a partir de 1822, pode-se afirmar que é a partir de 1940 que os projetos de itinerância tornam-se uma realidade.

Xavier (2013, p. 44) afirma que a partir de 1940 iniciou-se um período que propiciou várias modificações nos conceitos e na história da museologia: o pós-guerra. Esse período é visto pela autora como um “boom democratizador”. Esse *boom* estimulou as exposições móveis e itinerantes, e foi marcado por uma preocupação com a formação moral e humana dos indivíduos. O período de paz experienciado após os conflitos trouxe consigo uma “necessidade de afirmação cultural, bem como pela divulgação de ideias de respeito e tolerância ao próximo” e encontrou nas exposições itinerantes uma oportunidade de

“deslocar as paredes dos museus”, alcançando novos e distantes públicos.

Em 1950, a Unesco publicou o documento *Museums and circulating exhibitions* (Volume III, nº 4), que podemos considerar como o primeiro manual sobre museus itinerantes. Além da introdução de Grace L. MacCann Morley, o manual é composto por oito artigos escritos por diversos autores que compartilham experiências museais volantes em países como México, Polônia, Itália, Inglaterra, Escócia.

Um desses autores é Stanislaw Lorentz que, na seção “*Musées mobiles em Pologne/Mobile museums in Poland*”, descreve o alcance numérico impressionante dessa experiência na Polônia.

A primeira exposição que percorreu o país em um veículo foi dedicada ao grande poeta polonês Adam Mickiewicz e incluiu pinturas, fotografias, livros e autógrafos do artista. Entre os meses de agosto a novembro de 1949, a turnê percorreu 111 vilas e pequenos povoados. Durante 117 dias a exposição ficou disponível à visitação e recebeu a visita de 117.000 pessoas, numa média de 996 pessoas por dia. O projeto alcançou tamanho sucesso que vários veículos similares serão fabricados este ano. (UNESCO, 1950, p. 285)

No Brasil, essa experiência móvel demoraria um pouco mais. Dois projetos desse gênero são, atualmente, conhecidos em território brasileiro. O mais conhecido teve início em 2001, a partir de uma iniciativa do Prof. Jeter Bertoletti. Em entrevista concedida em agosto de 2004 a Carla Almeida (FIOCRUZ),* o referido professor conta que, antes do projeto de itinerância, percorreu um difícil caminho para criar o Museu

* Conf. <http://www.fiocruz.br/brasiliansa/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?inford=97&sid=31>

de Ciência e Tecnologia (MCT) da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS), do qual é o diretor. O MCT teve início a partir da coleção particular do próprio Prof. Bertoletti, em 1950. Esse acervo foi organizado em uma das salas da PUC-RS que, após várias tentativas e pedidos aos reitores dessa universidade, teve sua criação oficial autorizada em 1967. Atualmente, o acervo do MCT conta com, aproximadamente, 5 milhões de peças.

O Prof. Bertoletti foi além e criou o Projeto Museu Itinerante (PROMUSIT). Ele afirma que essa ideia surgiu a partir de um simpósio de centros e museus de ciência no Rio de Janeiro. Nesse simpósio, chamou sua atenção a palestra de um físico inglês que trabalhava para a Questcon e utilizava-se de um caminhão para transportar *kits* pedagógicos distribuídos em escolas e cidades do interior da Austrália. Os monitores usavam esses *kits* para dar aulas para alunos e pessoas dessas comunidades. A partir daí, o Prof. Bertoletti escreveu o projeto Museu Itinerante e o submeteu à Fundação Vitae, uma associação civil sem fins lucrativos que surgiu no Brasil em meados do ano de 1980 e que encerrou suas atividades em 2006. A Vitae subsidiou vários projetos como esse, a partir do Programa de Apoio aos Museus (PAM).

De acordo com o Prof. Jeter Bertoletti, os recursos da Vitae serviram para

[...] montarmos o caminhão com semirreboque para levar os experimentos do museu a cidades do interior do Rio Grande do Sul. Projetamos todo o caminhão, desde os amortecedores e pneus até os equipamentos que vão dentro. Desenhamos os móveis, colocamos no interior paredes térmicas, ar condicionado, som estereofônico de três mil watts, microscópio, esteroscópio, biológico, computadores, projetores... Os experimentos, protegidos por uma estrutura de aço, são retirados do

caminhão por um elevador com controle remoto e são transportados para um salão. O caminhão é todo diferente, com uma estrutura sem igual. Estudamos o perfil de cada município antes de escolhê-los para uma visita. Algumas exigências precisam ser cumpridas, como segurança e espaço – ocupamos cerca de 800 metros quadrados. Levamos de 18 a 30 pessoas e ficamos cerca de quatro dias no local, fazendo palestras, *shows*, oficinas pedagógicas, exibimos vídeos... Na palestra de abertura, procuro informar o que é o PROMUSIT, mostrar um pouco da realidade do município. Uma vez, pedi para alguém pegar uma amostra de água de uma poça da cidade. Coloquei a água no microscópio, projetei a imagem e mostrei as impurezas nela contidas. Salientei o cuidado que deveriam ter antes de aproveitar água sem o devido tratamento. (Jeter Bertoletti)

O projeto do PROMUSIT provou ser um sucesso desde a sua inauguração em outubro de 2001 e permanece como uma das estratégias utilizadas até hoje na divulgação da ciência, tendo realizado mais de 200 eventos e atendido mais de 2 milhões de pessoas, segundo divulgação do próprio projeto em site oficial.*

De acordo com Soares (2016), o Prof. Bertoletti é um referencial no Brasil quando se trata de experiências com museus móveis. Porém, há um registro de um projeto de museu itinerante em Goiânia registrado como Museu Itinerante José Hidasi, na década de 1965.

Primeiramente adquirindo uma caminhonete Rural Willys e, mais tarde um caminhão, Hidasi tinha uma preocupação com a aproximação da ciência e as comunidades visitadas, por meio de sua coleção de animais taxidermizados.

* Conf. <http://www.pucrs.br/mct/visitenos/promusit/>

Tendo vendido o caminhão e adquirido um ônibus, José Hidasi, com seu projeto de Museu Itinerante no Brasil, “tornar-se-ia em um pioneiro nesse tipo de divulgação da fauna no cerrado, do apelo contra a devastação e da Educação Ambiental” (PERROTI, 2005, p. 94, *apud* SOARES, 2016, p. 148).

Podemos considerar ambos os professores, até o momento, como os pioneiros conhecidos desses projetos de museus itinerantes no Brasil. No entanto, foi a partir da experiência do PROMUSIT que outros projetos similares foram criados no Brasil. No Estado do Rio de Janeiro podemos citar algumas das iniciativas mais conhecidas de atividades itinerantes ligadas à divulgação científica, como:

1. Projeto *Ciência Móvel: Vida e Saúde para todos* (realizado pela FIOCRUZ, desde 2006);

2. Caravana da Ciência, Cineclub CEDERJ e Praça da Ciência (realizados pelo CEDERJ);

3. Ciências sobre rodas (UFRJ);

4. Ciência itinerante (UNIGRANRIO).

Numa tentativa de analisar essas iniciativas da perspectiva mais macro para uma visão mais microrregional, podemos utilizar como exemplo um dos museus que têm sido parceiros em nossas pesquisas enquanto membros do Núcleo de Estudos Urbanos da Universidade do Grande Rio: o Museu Ciência e Vida.

Esse museu foi inaugurado no ano de 2010, na cidade de Duque de Caxias, na Baixada Fluminense – região essa que pode ser considerada como uma das regiões mais desprovidas de aparelhos culturais entre aquelas que formam a área metropolitana do Estado do Rio de Janeiro. Desde o início de suas atividades como gestora do Museu Ciência e Vida, a Prof.^a Monica Santos Dahmouche utiliza-se da estratégia de itinerância como forma de dinamizar o funcionamento do museu e contribuir na divulgação científica.

Em entrevista concedida ao projeto de pesquisa da Prof.^a Dr.^a Jacqueline de Cassia Pinheiro Lima com o apoio da FAPERJ, a Prof.^a Monica Santos Dahmouche afirma que a montagem de uma exposição e manutenção da mesma é muito dispendiosa. Por esse motivo, a rotatividade das exposições é maior ou menor, dependendo das parcerias que podem ser firmadas com outros centros de cultura ou museus científicos. Sozinho, um museu – que, em geral, trabalha com equipes reduzidas – não dá conta de apresentar exposições novas e interessantes aos seus públicos em curtos espaços de tempo.

A Prof.^a Monica Santos Dahmouche afirma que o trabalho entre pares sempre foi “uma marca do Museu Ciência e Vida, construído na base da parceria”. De fato, o museu iniciou seus trabalhos na cidade com exposições itinerantes de parceiros como a Fundação Osvaldo Cruz (FIOCRUZ) e o Museu de Astronomia (MAST). Ambos são citados como parceiros nos projetos do CECIERJ, responsável pela administração do Museu Ciência e Vida. Essa tem sido a prática desse museu com esses parceiros e

[...] outros parceiros. E assim foi. E a gente vem trabalhando e ainda hoje temos exposições temporárias dos nossos amigos, dos nossos parceiros. É isso que nos dá - eu acho - uma programação variada. Se você observar, ao longo dos anos no Museu, com tantas exposições que nós já exibimos ao longo desses 6 anos... Isso só é possível por conta das parcerias. Não teríamos fôlego, com a equipe que nós temos, para fazer tanta coisa produzida aqui. (Monica Santos Dahmouche)

A Prof.^a Monica relatou durante a entrevista que seu envolvimento com a divulgação científica e sua experiência com itinerância vinha de um período bem anterior à criação

desse museu. Uma delas era a responsabilidade pela Caravana da Ciência, que ela define como sendo “um museu itinerante montado em uma carreta adaptada que percorre o Estado”. Inclusive, há uma relação estreita entre os projetos itinerantes em relação aos objetivos e às atividades desenvolvidas.

Para a referida professora, “a Caravana da Ciência e o Ciência Móvel são primos irmãos”. Também a 1ª Feira Municipal de Ciência, Tecnologia e Inovação (FEMUCTI) aconteceu na cidade de Duque de Caxias em outubro de 2014, com o incentivo da Prof.^a Monica Dahmouche em parceria com a Prefeitura do município e com a Fundação Carlos Chagas de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ).

Então, de novo, quando a Feira de Ciências de Caxias (a FEMUCT) surgiu, eu também tenho uma participação no surgimento dessa feira porque fiquei insistindo com o pessoal da Secretaria de Educação. Vamos fazer! Vamos lá! Vamos animar os alunos. Vamos levar a pesquisa para a sala de aula. (Monica Santos Dahmouche)

Todos os esforços e estratégias utilizados pelos museus, na visão da professora entrevistada, têm como objetivo principal “mostrar para o estudante como pode ser encantador fazer ciência”. Ou seja, entendemos que os aparelhos culturais têm como objetivo ir além de um mero informar, de divulgar os conhecimentos científicos. É, também ir ao encontro do outro, no seu lugar de pertencimento, na sua realidade mais primária, e ali tentar realizar uma experiência que implique uma reorganização da pessoa enquanto sujeito participante no processo.

Todos os projetos e as experiências citadas anteriormente procuraram demonstrar, a partir dos depoimentos de pessoas envolvidas no processo de itinerância, apenas exemplos desse movimento de interiorização dos acervos e de popularização da ciência que acontecem no Estado do Rio de Janeiro. Mas,

identicamente, são diversos os exemplos que podemos oferecer de itinerância de acervo oferecidos pelos museus culturais nesse estado, como:

1. Projeto Museu do Índio Viajando e Empréstimos a Escolas (realizados pelo Museu do Índio);
2. De Mala e Cuia, Olhando em Volta e Fazendo Fita (realizados pelo Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular);
3. Coleção didática para empréstimo (realizado pelo Museu Nacional).

Acreditamos que os acervos culturais não usufruem de tanta visibilidade quanto os acervos científicos e, portanto, não atraem tanto o interesse do público. No entanto, esse fato pode ser decorrente da falta de divulgação desse material ao público em geral. Retornando ao exemplo da cidade de Duque de Caxias, que possui em seu território um acervo histórico numericamente considerável, temos exemplos de museus e centros de cultura que buscam desenvolver um diálogo de seus acervos com o público da região e adjacências. Mas, essa discussão pode ficar para uma investigação à parte.

Buscando finalizar...

Buscamos apresentar a itinerância como um termo transversal a diversas áreas e que remonta a tempos muito antigos. É utilizada de múltiplas formas por grupos humanos distintos. A itinerância pode apresentar-se como estratégia: de deslocamento geográfico (espaço), de movimento (ir ao encontro de) e de abertura de novos caminhos de pensamento. Nos campos da cultura e da ciência, tem seu início registrado entre os séculos XIX e XX. No entanto, a partir de meados do século XX apresenta-se de forma mais organizada e com objetivos mais específicos. Tomando como referência as orientações da Unesco,

publicadas em 1950, passou a ser uma prática de patrimônios culturais e científicos, nacional e internacionalmente, pensada a partir de regras e cuidados metodológicos mais específicos.

Apresentamos alguns projetos de itinerância desenvolvidos no Estado do Rio de Janeiro e, especificamente na Baixada Fluminense, com o intuito de exemplificar que a base de propostas itinerantes está na relação espaço e tempo. Espaço porque rompe com as paredes burocráticas e tende a assumir uma nova abordagem no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, a prática itinerante, através de parcerias, garante uma rotatividade de conteúdos mais dinâmica em um espaço curto de tempo. Embora os gestores de acervos culturais e científicos afirmem que o objetivo principal do trabalho desenvolvido por eles não seja a quantidade de pessoas e sim o caráter qualitativo das atividades desenvolvidas, percebemos pelos números divulgados por alguns projetos que os museus itinerantes são capazes de alcançar uma parcela considerável de pessoas.

Acreditamos que esse modo de operacionalização do acervo é eficiente em atrair e atingir as populações mais desprovidas dos meios de acesso aos centros culturais e científicos do nosso país. Percebemos, nessa estratégia, que esses centros tendem, cada vez mais, a buscar movimentos de saída “das quatro paredes” para não somente divulgarem, mas conquistarem novos públicos. Mesmo correndo o risco de cair em um anacronismo, tendemos a fazer uma aproximação entre os projetos itinerantes e a escola peripatética no que se refere a produzir conhecimento enquanto andam, enquanto estão em movimento.

Referências bibliográficas

ALMEIDA, G. S. B. de; HERENCIA, J. L. *A Fundação Vitae e seu legado para a cultura brasileira*. Parte I: Fontes conceituais,

- Linhas diretivas, programas próprios e legado. Disponível em: <http://culturadigital.br/politicaculturalcasaderuibarbosa/files/2012/09/Gabriela-Sandes-Borges-de-Almeida-et-alii.pdf>. Acesso em 17 jun. 2018.
- BERTOLETTI, Jeter. *Museus: uma nova modalidade de ensino*. [01 de janeiro, 2001]. Rio de Janeiro: Brasiliana. [online]. Entrevista concedida a Carla Almeida. Disponível em: <http://www.fiocruz.br/brasiliana/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=97&sid=31>. Acesso em: 20 jun. 2018.
- DAHMOUCHE, M. S. *Monica Santos Dahmouche: depoimento* [out. 2016]. Entrevistadores: J. C. P. Lima e A. P. C. L. do Nascimento. Rio de Janeiro: FAPERJ, 2016. 1 arquivo mp3 sonoro. Entrevista concedida ao Projeto de Pesquisa “A cidade como espaço de sociabilidade: patrimônio e sua relação com os transeuntes na cidade de Duque de Caxias”.
- LEMKE, R. A.; Azevedo, R. N. S. Um estudo sobre a itinerância como estratégia de cuidado no contexto das políticas públicas de saúde no Brasil. In: *Physis Revista de Saúde Coletiva*, Rio de Janeiro, 2011, p. 979-1004.
- Museus e Visitantes*. Relatório de pesquisa perfil, 2005. OMCC. Disponível em: http://www.fiocruz.br/omcc/media/5_relatorio_museu.pdf
- SOARES, Ozias de Jesus. “Ir onde o público está”: Contextos e experiências de museus itinerantes. *Revista MOUSEION*, Canoas, n. 24, ago. 2016. P. 129-154. ISSN 1981-7207.
- UNESCO. *Museum V. III, n° 4, 1950. Musées et expositions itinérants/ Museum and circulating exhibition*. Paris: UNESCO. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001274/127429mo.pdf>. Acesso em: 21/06/2018.
- XAVIER, Denise. A museologia itinerante: uma perspectiva histórica. *Cadernos de Sociomuseologia*, [S.l.], n. 1, june 2014. ISSN 1646-3714. Disponível em: <<http://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/4515>>. Acesso em: 21 june 2018.

(Hiper) Conectando museu e sociedade: as experiências *online* e *offline* da Seção de Assistência ao Ensino do Museu Nacional*

ANDRÉA FERNANDES COSTA

O presente texto busca tecer considerações acerca do tema “Museus hiperconectados: novas abordagens, novos públicos” em sua interface com o campo da educação museal. Para tanto, tomaremos como base o trabalho que vem sendo desenvolvido pelo setor educativo do Museu Nacional (MN), a Seção de Assistência ao Ensino (SAE).

* No dia 2 de setembro de 2018, o edifício sede do Museu Nacional que abrigava a maior parte das coleções, laboratórios de pesquisa e as exposições - foi totalmente destruído por um incêndio. Diante do ocorrido, a Seção de Assistência ao Ensino (SAE) optou por não interromper o trabalho e manteve o empréstimo de suas coleções didáticas, o projeto de extensão “Clube de Jovens Cientistas do Museu Nacional: Ciência na Quinta”, bem como suas atividades de pesquisa. Duas semanas após o incêndio, a SAE inaugurou a ação “O Museu na Quinta: encontro com a comunidade”, que todos os domingos apresenta à população presente na Quinta da Boa Vista, pequenas mostras do acervo da seção e, por meio da qual, busca manter relação estreita com os públicos da instituição. No atual contexto, ganha ainda mais importância a atuação dos educadores nas redes sociais (o número de seguidores do Facebook da SAE aumentou de 7 mil para 8.600 após o incêndio), tanto para promover a educação museal, quanto para divulgar a continuidade das atividades do setor educativo. #MuseuNacionalVive

Em 2018, “Museus hiperconectados: novas abordagens, novos públicos” foi a temática da 16ª Semana Nacional de Museus (SNM), organizada pelo Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM). A Semana é um evento anual que celebra o Dia Internacional de Museus (18 de maio), com os objetivos de “promover, divulgar e valorizar os museus brasileiros, aumentar o público visitante e intensificar a relação dos museus com a sociedade”. A cada ano um novo tema é escolhido pelo Conselho Internacional de Museus (ICOM) e é este tema que pauta as ações da Semana.

O texto apresentado pelo IBRAM com o objetivo de fomentar o debate entorno da temática do ano de 2018 aborda as mudanças ocorridas no universo museal brasileiro ao longo de seus 200 anos de trajetória, destacando a ampliação dos níveis de exigência e de segmentação dos públicos, bem como as novas abordagens possibilitadas mais recentemente com o advento da internet. O mesmo aponta que se por um lado a internet e a conectividade impõem desafios aos profissionais dos museus, por outro criam oportunidades para que os museus ampliem sua influência junto à sociedade. Ainda assim, lembra que não se deve perder de vista aqueles que, por diferentes motivos, estão *offline*. O tema enfatiza as conexões possibilitadas pelo digital em rede, mas nos convida também a refletir sobre aquelas construídas por meio das relações interpessoais.

Apesar dos importantes avanços, os museus brasileiros ainda encontram dificuldades para se conectar com diferentes segmentos da população. Estudos apontam que barreiras atitudinais, físicas, sensoriais e comunicacionais dificultam o acesso do público infantil aos museus (CARVALHO, 2013, 2016; LEITE, 2006, 2011 e ISZLAJI, 2012). Exposições não são montadas para crianças pequenas, não atendendo as demandas

* Disponível em: <http://www.museus.gov.br/acessoainformacao/acoes-e-programas/semana-nacional-de-museus/>

de acessibilidade das mesmas, nem oferecendo um conteúdo pedagógico apropriado (ISZLAJI, 2012).

Aproximadamente 25% da população brasileira possui algum tipo de deficiência (CARTILHA, 2012), no entanto somente 1% dos museus são acessíveis (IBRAM, 2011). Apenas metade dos museus (50,7%) possui algum tipo de instalação para o público de pessoas com deficiência, sendo a rampa de acesso o recurso mais oferecido (78%). A presença de etiquetas/textos em Braille foi citada por 7,4% dos museus, enquanto a presença de conteúdos em Libras não foi sequer mencionada (*Idem*).

Estudos acerca dos hábitos culturais dos habitantes do município do Rio de Janeiro revelaram que apenas 31% dos cariocas visitaram museus em 2015. Aqueles que informaram não frequentar museus citaram a falta de interesse como principal razão (39%) (*Perfil Cultural dos Cariocas*, 2015).

Enquanto isso, pesquisa sobre o perfil dos visitantes de museus de ciência do Rio de Janeiro aponta para os elevados níveis de escolaridade de seu público de visitação espontânea, ao passo que 24% desses possuem ensino superior incompleto, 24% ensino superior completo e 19% pós-graduação (COSTA *et al.*, 2015).

Verificamos que são muitos, ainda, os fios soltos e que devem ser ligados. Trataremos aqui das potencialidades da educação museal e da atuação dos educadores museais *online* e *offline* para a conectar o museu com públicos já bem conhecidos, bem como para criar novas conexões, alcançando novos públicos.

Educação museal: conexões possíveis

A educação museal é produto de “*iniciativas de educação teoricamente referenciadas desenvolvidas no âmbito de processos museais*” (IBRAM, 2017). É tanto um campo do conhecimento

científico quanto uma modalidade educacional – que contempla um conjunto integrado de planejamento, sistematização, realização, registro e avaliação dos programas, projetos e ações educativas museais (COSTA *et al.*, 2018). Iniciativas de educação museal tem como foco “a formação dos sujeitos em interação com os bens musealizados, com os profissionais dos museus e a experiência da visita” e visam à promoção de “uma formação crítica e integral dos indivíduos, sua emancipação e atuação consciente na sociedade com o fim de transformá-la” (*Idem*). É nesse contexto que se inserem os projetos e ações educacionais implementados pelos educadores museais que atuam na a Seção de Assistência ao Ensino (SAE) do Museu Nacional (MN/UFRJ).

Comprometida com a educação, a SAE foi concebida e implementada por Edgar Roquette-Pinto, quando diretor do Museu Nacional. Sua criação se deu em 15 de outubro de 1927, sendo o primeiro setor educativo de um museu brasileiro. A criação da SAE é produto do reconhecimento da dimensão educacional como função necessária na estrutura do Museu e se traduziu no marco da institucionalização da educação museal no país.

Inicialmente atuou no sentido de subsidiar a educação formal, com vistas a complementá-la, enquanto hoje reconhece as especificidades da educação museal. No passado, concentrou as demandas por apoio educacional provenientes principalmente das escolas, garantindo o acesso aos diferentes materiais e acervos do Museu Nacional e atuando na orientação da montagem de Museus Escolares. Hoje, atua no sentido de conectar o mais antigo museu brasileiro aos seus públicos, bem como construir possibilidades de conexão com aqueles que não se relacionam com ele.

A SAE realiza projetos e ações para a comunidade escolar, famílias, pessoas com deficiência, crianças, pessoas em situação de vulnerabilidade social, universitários e o público

em geral, tendo como objetivos a promoção da educação em ciências, acessibilidade cultural, inclusão sociocultural e popularização da ciência.

Dentre os projetos voltados para o público escolar, incluindo professores e alunos, podemos citar “O Museu e o Parque”, voltado para grupos do Ensino Fundamental II, tendo como foco o Parque da Quinta da Boa Vista e seus aspectos paisagísticos, históricos, botânicos e zoológicos. Busca a integração entre as ciências presentes fora e dentro do Museu. Com o público de visitação programada também são realizadas visitas educativas às exposições do Museu Nacional, que buscam, por meio da mediação humana, estabelecer uma transformadora rede de educação, comunicação, negociação e diálogo entre museu, ciência e sociedade. Para estudantes e docentes da educação básica e para discentes do ensino superior, são oferecidos, em parceria com os Departamentos do Museu, Cursos de Extensão como Curso de Formação de Mediadores do Museu Nacional; Curso Descobrimo a Terra – Formação Continuada de Professores em Educação em Geociências; e Curso Meninas com Ciência: Geologia, Paleontologia e Gênero no Museu Nacional. Os professores da Educação Básica são ainda o principal público de outra iniciativa da SAE, a Coleção Didática para Empréstimo, que disponibiliza para escolas e instituições científicas aproximadamente 1.500 itens de material zoológico, paleontológico e geológico.

Apesar de uma série de ações voltadas para o público de visitação programada, um estudo, que investigou como professores da Educação Básica atuando no mesmo território que o Museu Nacional se relacionam com os museus de modo geral – e com o Museu Nacional em particular – revelou que apesar dos professores conhecerem as instituições museológicas situadas no bairro em que lecionam e de reconhecerem a importância pedagógica dos museus, eles pouco os frequentam com os alunos (COSTA, 2017).

Nesse contexto surge o Projeto “Clube de Jovens Cientistas do Museu Nacional: Ciência na Quinta”, que consiste na formação de um clube de ciências formado por 25 estudantes do Ensino Fundamental II de escolas públicas municipais da cidade do Rio de Janeiro, que compartilham com o Museu Nacional o mesmo território. O Clube de Jovens Cientistas se reúne semanalmente e desenvolve atividades variadas relacionadas às exposições e pesquisas realizadas no MN. Por meio da implementação de atividades educativas nos espaços expositivos e laboratórios da instituição, bem como da realização de atividades de campo, o projeto objetiva promover a cultura científica, a educação em ciências e a popularização do conhecimento científico junto a jovens estudantes. Pretende-se aproximar o museu e as escolas envolvidas, estabelecendo o diálogo e a colaboração entre as instituições, tendo os alunos como sujeitos ativos e participantes deste processo.

Os dados de público do Museu Nacional revelaram, ainda, a baixa frequência de crianças pequenas no contexto de visitas programadas à instituição. Nesse sentido, foi concebida uma atividade voltada para grupos escolares da educação infantil (a partir de três anos) ao 3º ano do primeiro segmento do ensino fundamental, a “Caixa Misteriosa do Museu”, que tem a narrativa como elemento orientador na mediação com o público infantil.

Considerando a falta de acessibilidade para crianças, o setor vem desenvolvendo o projeto “Tem Criança no Museu: de férias com a ciência”, que busca estimular a criatividade, a curiosidade e a ampliação de conhecimentos de crianças de 5 a 7 anos em Botânica, Paleontologia, Zoologia, Arqueologia e Etnologia. O projeto conta com uma edição anual, da qual participam 30 crianças.

Com o público de visitação espontânea, composto principalmente por grupos de adultos e crianças, é realizada a

atividade “*Visitas Conversadas*”, que convida o público a bater um papo nas exposições do Museu Nacional. Os educadores muitas vezes fazem uso de objetos com os quais o público pode interagir de mais maneira mais próxima e direta, suscitando conversas entre os diferentes atores.

A localização do Museu Nacional, situado no Parque da Quinta da Boa Vista, uma das áreas mais populares da cidade do Rio, cria a expectativa de que este seria um museu mais visitado pelas camadas populares. Contudo, o perfil de seu público de visitação espontânea – 42% com renda média, 26% com renda alta e 47% com ensino superior, sendo que destes 19% são pós-graduados – contrasta com o de sua população de referência. Isso posto, o setor educativo vem promovendo regularmente ações extramuros, realizadas principalmente na Quinta da Boa Vista, com o intuito de estreitar a relação do museu com o público que frequenta o Parque, incluindo aqueles que não o visitam.

Como exemplo de sua atuação dentro da perspectiva da acessibilidade cultural, a SAE concebeu a exposição “*O Mar Brasileiro na Ponta dos Dedos*”, visando à inclusão de pessoas com deficiência no ambiente expositivo. A exposição acessível busca despertar sentidos e sentimentos à medida que o público interage diretamente com exemplares de animais marinhos brasileiros dispostos em ordem evolutiva. A exposição conta com etiquetas em Braille e em tinta, com letras ampliadas, desenvolvidas em parceria com o Instituto Benjamin Constant – IBC e, visando proporcionar uma melhor comunicação da exposição com a pessoa com deficiência auditiva, foi desenvolvido um videoguia em LIBRAS sobre o acervo exposto.

Levantamento realizado entre os anos de 2011 e 2016 estima que a Seção de Assistência ao Ensino tenha atuado em 29 eventos de popularização da ciência, com um público aproximado de 72 mil pessoas. Foram realizados no período, 411 empréstimos de sua Coleção, totalizando 6.250 itens

emprestados. Entre 2012 e 2016, realizaram-se 2.199 visitas mediadas com 65.198 pessoas. A partir da atuação direta dos educadores museais, por meio do uso de diferentes estratégias e abordagens, o Museu Nacional vem se reconectando aos seus conhecidos visitantes e estabelecendo novas redes de conexões que prometem transformar sua relação com o território que ocupa.

Museus e Ciências: problemas de conexão e as potencialidades da internet

Apesar do aumento de 44% no número de museus e centros de ciência nas duas últimas décadas no Brasil (CENTROS..., 2005, 2009, 2015), estudos recentes apontam para o afastamento de importante parcela da população desses. Apenas 12,3% da população brasileira declarou visitar museus de ciência e tecnologia (CGEE, 2017). A pesquisa revelou que o motivo mais citado para não visitar museu ou centro de ciência foi a falta de tempo (32,2%). A falta de interesse foi o terceiro motivo mais citado (14,2%). Chamam atenção os motivos que revelam dificuldades de acesso e de informação sobre as referidas instituições, ao passo que 31,1% dos entrevistados afirmaram que o motivo é a inexistência desses equipamentos em sua região, 8,7% informaram que os mesmos ficam longe e 7,7% afirmaram que não sabem onde existem. Nesse contexto, não se pode perder de vista a grande concentração de museus de ciências na região Sudeste, onde se localizam 58% desses equipamentos culturais. Nas regiões Sul e Nordeste situam-se, respectivamente, 16% dos museus e centros de C&T. A região Norte conta com apenas 4% dos museus de temática científica brasileiros e o Centro Oeste com 6% (CENTROS..., 2015).

A falta de tempo alegada como um dos principais motivos para não visitar museus contrasta com o tempo despendido

no uso de mídias pelos brasileiros. Pesquisa realizada em 2018 (DIGITAL..., 2018) revela que os brasileiros, por dia, ficam em média 9h14min conectados à internet via diferentes dispositivos. O país ocupa o segundo lugar mundial tanto no tempo médio de horas gastos por dia na conexão à internet via smartphone, 4h12min, quanto no tempo investido nas redes sociais, 3h29min. De acordo com a mesma pesquisa, no Brasil 66% da população pode ser classificada como usuária da internet, 62% dos brasileiros fazem uso de mídias sociais e 68% são usuários exclusivos de dispositivos móveis.

Dentre as fontes de informação acerca de ciência e tecnologia que os brasileiros utilizam com muita frequência, a internet e as redes sociais ocupam o segundo lugar (18%), perdendo apenas para programas de TV que tratam de C&T (21%) (CGEE, 2017). Dentre os meios utilizados na internet para obter informações sobre C&T, os mais citados pelos brasileiros foram: site de instituição de pesquisa (42,2%), seguido por sites de jornais e revistas (39,5%) e, em terceiro lugar, o Facebook (28,9%). Outras mídias sociais tiveram baixo percentual de citações, como Twitter (2,9%) e o Youtube (0,4%). O estudo investigou, ainda, a opinião dos brasileiros acerca da qualidade da divulgação de C&T pela mídia, ao que a maior parte dos respondentes (55%) informou considerar que as redes sociais e a internet comunicam de maneira satisfatória tais descobertas. Os brasileiros demonstram opinião mais positiva em relação aos referidos meios do que em relação à cobertura feita pelos jornais (40%) e pela TV (49%).

Sendo assim, a internet e as redes sociais devem ser encaradas enquanto importantes fontes de informação sobre ciência e tecnologia. Devemos refletir sobre a popularidade destas e o baixo uso dos museus de ciência. Consideramos que os museus devem se presentificar nas redes com o intuito não só de ampliar o alcance social do trabalho que realizam, mas

também de promover novos espaços e estratégias para a construção de uma relação dialógica entre ciências e sociedade.

A SAE no Facebook: breve descrição de suas ações e do perfil de seguidores

O Youtube e o Facebook são as plataformas de mídias sociais mais ativas no Brasil. O país ocupa o terceiro lugar no *ranking* de usuários ativos (uso mensal) do Facebook, com 130 milhões de contas, o que corresponde à 6% do número total de contas no mundo (DIGITAL..., 2018). Considerando a crescente popularidade da rede social Facebook, a SAE decidiu criar uma página dedicada ao setor educativo no ao de 2014. Esta, atualmente, conta com 6.456 seguidores.

A falta de divulgação e de informação sobre os museus é citada em estudo realizado com visitantes de museus de ciência do Rio como sendo o aspecto que mais dificulta a visita a museus. O “boca-a-boca” (recomendação de terceiros) ao longo dos anos se mantém como a principal fonte de informação sobre os museus, tendo sido citado por 42% dos visitantes em 2005, 32% em 2009 e 46% em 2013 (MANO *et al.*, 2017). A internet, por sua vez, ainda é menos citada que outras fontes de informação sobre os museus, como meios impressos e de comunicação e sinalização de rua/passando em frente. Contudo, apresentou um crescimento considerável no período entre 2005 e 2013, passando de 3% a 12% de menções (*Idem*). Nesse contexto de importantes limites no que diz respeito à divulgação dos museus, a página da SAE foi inicialmente e durante muito tempo utilizada como plataforma de divulgação de eventos, ações e projetos educacionais do setor educativo do Museu Nacional.

Mais recentemente, reconhecendo as potencialidades tanto comunicacionais quanto educacionais da plataforma e o

terreno fértil que apresenta para o desenvolvimento de ações pautadas em pressupostos dialógicos, educadores da SAE vêm implementando atividades que buscam retirar os públicos do lugar de meros receptores de informações e que os convoca a participar e produzir conteúdo com o Museu. Já foram realizadas, por exemplo, enquetes, uma transmissão ao vivo direto de um laboratório de pesquisa do Museu, visitas mediadas *online*, também em direto, e a atividade “Vamos Conversar?”, que lança mão do uso de imagens e perguntas geradoras para provocar conversas entre os seguidores e os profissionais do museu, bem como entre os próprios seguidores, visando à construção coletiva do conhecimento.

No mês de fevereiro de 2017, a página da SAE contava com pouco mais de mil seguidores. Com o sucesso da divulgação do Curso de Extensão “Meninas com Ciência”^{*} em março passou a contar com mais de 3 mil seguidores. No mês de julho do mesmo ano, a página alcançou a marca de 4 mil seguidores e em dezembro superou a marca de 5 mil. Em março de 2018, a página passou a ser seguida por mais de 6 mil pessoas. Nesse sentido, considerando o período de março de 2017 a março de 2018, observamos que o número de seguidores dobrou. Acreditamos que tal crescimento é resultado das ações mais recentes, que vêm conseguindo promover um engajamento maior por parte do público.

Assim como investigamos o perfil do público que visita as exposições do Museu, também nos interessa conhecer aqueles que interagem conosco *online*. Usando as ferramentas disponibilizadas pelo Facebook, verificamos uma presença massiva de mulheres (79%) entre os seguidores da página da SAE. Se compararmos com o perfil dos usuários do Facebook no Brasil, verificamos entre aqueles que seguem a SAE uma

* Em 15 dias registraram-se mais de 550 mil visualizações e mais de 4.000 compartilhamentos e mais 1.000 comentários sobre o Curso no Facebook.

presença bem superior de mulheres, haja vista que o percentual de mulheres que usam o Facebook no Brasil é de 54% (DIGITAL..., 2018).

No que diz respeito à faixa etária, predominam entre os seguidores da SAE, os adultos jovens (60%), divididos entre pessoas de 25 a 35 anos (34%) e de 35 a 44 anos (26%). A este grupo seguem-se os jovens (23%): pessoas de 18 a 24 anos (22%) e de 13 a 17 anos (1%). Entre os adultos maduros foi verificado um percentual de 14%, considerando pessoas de 45 a 54 anos (10%) e de 55 a 64 anos (4%). Entre aqueles com mais de 65 anos o percentual de seguidores verificado foi de 1,6%.

Existem semelhanças entre o perfil etário dos seguidores da SAE e o dos usuários do Facebook no Brasil. Os adultos jovens, maioria entre os seguidores da SAE (60%), também são maioria entre os usuários da referida rede (47%). O percentual de adultos maduros entre os seguidores das SAE (14%) é um pouco menor do que o de usuários no Brasil (18%), assim como também o de jovens, que entre os seguidores da SAE correspondem a 23% e entre os usuários da rede, 33%. A menor frequência foi verificada entre os mais jovens, de 13 a 17 anos (1%). Os mais jovens, pessoas de 13 a 17 anos, são minoria absoluta entre aqueles que seguem a página da SAE (1%), enquanto correspondem a 8% dos usuários na rede social no Brasil (DIGITAL..., 2018).

No que diz respeito ao aspecto geográfico, considerando o local de residência dos seguidores da página do setor educativo, podemos afirmar que a maior parte dos interlocutores da SAE no Facebook reside na cidade do Rio de Janeiro (54%). Verificamos entre seus seguidores pessoas que residem em outras 22 cidades do Estado do Rio de Janeiro e residentes em 22 cidades de 17 estados da Federação, totalizando 45 cidades e 18 estados. Estão entre aqueles que seguem a SAE no Facebook pessoas que residem em outros 9 países, 3 da América do Sul, 3 da América do Norte e 3 da Europa.

As ações da SAE na rede social Facebook vêm possibilitando aos educadores museais novas formas pensar a sua atuação no campo, bem como chances de experimentar e criar formas de interação com o público, em outro espaço e tempo. Conhecer o público que segue o setor nas redes permite identificar o alcance social das ações, bem como redefinir estratégias em busca de novas audiências e formas outras de participação.

Considerações finais

No processo de tessitura de redes capazes de conectar museu e públicos, ganha lugar de destaque a atuação dos educadores museais e dos setores educativos dos museus. Por meio de projetos e ações educacionais *online* e *offline*, novos canais de diálogo são criados e outros renovados.

Os estudos de público nos museus se mostram de grande relevância para subsidiar processos de (re)conexão e devem levar em conta não somente aqueles que interagem com o museu visitando suas exposições, mas também aqueles com os quais o museu interage *online*.

Diante do uso frequente e regular que grande parte os brasileiros faz da internet e das mídias sociais, e por se revelarem fontes de informação sobre ciência e tecnologia, acreditamos na necessidade de se aprimorar o uso dessas plataformas pelos museus, com fins educacionais, visando não somente a ampliação da notoriedade do museu, mas também o alcance social de suas ações, a criação de novas audiências, e principalmente a construção de outras formas de conexão e diálogo com a sociedade.

Referências bibliográficas

- CARTILHA DO CENSO 2010 – Pessoas com Deficiência. Luiza Maria Borges Oliveira/Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República (SDH/PR)/Secretaria Nacional de Promoção dos Direitos da Pessoa com Deficiência (SNPD)/ Coordenação-Geral do Sistema de Informações sobre a Pessoa com Deficiência; Brasília: SDH-PR/SNPD, 2012.
- CARVALHO, Cristina. Criança menorzinha... ninguém merece! Políticas de infância em espaços culturais. In: ROCHA, Eloisa A. C.; KRAMER, Sonia. *Educação Infantil Enfoques em Diálogo*. 3ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2013.
- _____; LOPES, Thamiris. O público infantil nos museus. *Educação & Realidade*, vol. 41, n.º. 3 Porto Alegre jul./set. 2016.
- CENTRO DE GESTÃO E ESTUDOS ESTRATÉGICOS - CGEE. A ciência e a tecnologia no olhar dos brasileiros. Percepção pública da C&T no Brasil: 2015. Brasília, DF: 2017.
- CENTROS e museus de ciências do Brasil. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Centros e Museus de Ciências: UFRJ. FCC. Casa da Ciência: Fiocruz. Museu da Vida, 2005. 140p.
- CENTROS e museus de ciência do Brasil 2009. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Centros e Museus de Ciências: UFRJ. FCC. Casa da Ciência: Fiocruz. Museu da Vida, 2009. 232p.
- CENTROS e museus de ciência do Brasil 2015. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Centros e Museus de Ciências: UFRJ. FCC. Casa da Ciência: Fiocruz. Museu da Vida, 2015. 312p.
- COSTA, Andréa F. Tão perto e tão longe do Museu Nacional: o que dizem professores que atuam em seu território sobre a visita aos museus? In: *XI Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências– XI ENPEC*, 2017, jul.: Florianópolis, SC. Anais...Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2017.
- COSTA, Andréa, DAMICO, Sergio; GONÇALVES, Monica; CAZELLI, Sibebe; CRUZ, Wailã. *Museus de ciência e seus visitantes: pesquisa perfil-opinião 2013*. Rio de Janeiro: Fundação Oswaldo Cruz / Casa de Oswaldo Cruz / Museu da Vida, 2015.
- COSTA, A.F.; CASTRO, F.; SOARES, O.; CHIOVATTO, M. Educação Museal. In: Instituto Brasileiro de Museus. *Caderno da*

Política Nacional de Educação Museal. Brasília, DF: IBRAM, 2018.

DIGITAL in2018, We are Social, 2018. Disponível em: <https://www.slideshare.net/wearesocial> Acesso em: jul.2017

IBRAM. *Documento Final da Política Nacional de Educação Museal*. Brasília: Instituto Brasileiro de Museus, 2017. Disponível em: <<https://pnem.museus.gov.br/wp-content/uploads/2012/08/Pol%C3%ADtica-Nacional-de-Educa%C3%A7%C3%A3o-Museal.pdf>>. Acesso em 19 de outubro de 2017.

_____. *Museus em Números*/Instituto Brasileiro de Museus. Brasília: Instituto Brasileiro de Museus, 2011.; vol. 1

ISZLAJI, Cynthia. *A Criança nos museus de ciência: análise da exposição Mundo da Criança do Museu de Ciência e Tecnologia da PUCRS*. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

LEITE, Maria Isabel. Crianças, velhos e museu: memória e descoberta. *Cadernos Cedes*, Campinas, vol. 26, n.º. 68, p. 74-85, jan./abr. 2006.

MANO, Sonia, et al.. *Museus de Ciência e seus visitantes: estudo longitudinal - 2005, 2009, 2013*. Rio de Janeiro: Fundação Oswaldo Cruz / Casa de Oswaldo Cruz/ Museu da Vida, 2017.

PERFIL Cultural dos Cariocas, Datafolha, 2015. Disponível em: <<http://www.culturatorio.com.br/>>. Acesso em: out. 2017.

Promoção da cultura científica e gestão do Museu Ciência e Vida no contexto de 2017

MONICA SANTOS DAHMOUCHE

Quando pensamos em cultura científica é difícil não associarmos o tema aos museus de ciências e diversos textos na literatura reforçam essa relação, como aqueles publicados por Vogt (2003) e Sabbatini (2003). Em sua reportagem para o dossiê especial da revista *ComCiência*, “Pesquisadores discutem papel dos museus”, Cochinni aponta que os museus de ciências trazem em seu bojo debates, divergências e polêmicas entre cientistas que geram tensões e controvérsias. Diversas são as justificativas para que nesses espaços se promova a cultura científica da população: os museus devem discutir aspectos éticos e sociais da ciência a fim de capacitar a sociedade para, de certa forma, exercer controle social da ciência e da tecnologia, neutralizando o domínio da privatização de determinadas áreas científicas e tecnológicas pautado no lucro financeiro pela participação cívica e cidadã, tendo o bem comum como finalidade da ciência; os museus de ciências devem ser também instituições de pesquisa onde se constroem saberes historicamente situados.

A ausência de pesquisas pode tornar os museus um local de exibição de coleções de estudos ou de práticas científicas sancionadas, prontas para serem ensinadas, restando ao educador o papel de simplificar as “verdades inquestionáveis” enquanto o visitante é visto como desprovido de qualquer saber ou poder. Neste sentido, os museus acabam se

restringindo a apêndices da escola ou da universidade. A construção do conhecimento pode ocorrer também nos museus de ciência, ainda que intuitivamente, por exemplo, quando o visitante desenvolve um raciocínio a partir de um experimento interativo e compreende um fenômeno. Assim, a interatividade é fundamental para levar a uma reflexão sobre o que está mostrado e experimentado, e ser facilitada através da mediação humana que pode ter papel importante na construção do conhecimento (CHIOZINNI,2003).

Os museus interativos se modificaram ao longo das últimas décadas, desde o início das primeiras referências de museus dessa tipologia como o Museu Exploratorium* e o Palais de la Decouverte**, que se tornaram conhecidos como museus *hands-on*. Os museus mais recentes têm optado por exposições interativas que dialoguem com a sociedade e com o contexto histórico e cultural do momento, em geral valendo-se de soluções tecnológicas. As instituições museológicas precursoras dessa tipologia se renovaram e passaram a tratar suas exposições com uma abordagem transdisciplinar, através da qual as atividades oferecidas devem ser multissensoriais, ou seja, todos os sentidos devem ser aguçados. Segundo Wagensberg (2005), o museu não existe para ensinar, promover o aprendizado e a educação ou para a preservação do patrimônio, mas sim para provocar estímulos e aguçar os sentidos a fim de que o visitante possa aprender, formar e informar, não competindo, portanto, com a escola ou com a universidade, espaços de educação formal.

Cultura e a educação, juntas, formam um binômio que quando tratado de maneira transversal em diálogo com outras áreas é capaz de transformar uma cidade ou região ainda que marcada por altos índices de criminalidade e baixos índices

* <https://www.exploratorium.edu/>

** <http://www.palais-decouverte.fr/fr/accueil/>

de desenvolvimento humano e de qualidade de vida. Jorge Melguizo (2017), à frente da Secretaria Municipal de Cultura Cidadã em Medellín, na Colômbia, relata que dentre os principais desafios da cidade estava a construção e a gestão de infraestrutura para a cultura; 30 novos equipamentos foram construídos, sendo grande parte deles em áreas como menores índices de desenvolvimento humano, com maiores índices demográficos e de violência, e houve o fortalecimento de projetos culturais que já existiam, tais como museus, orquestras, teatros, pontos de cultura e demais expressões culturais comunitárias.

Entre esses novos espaços culturais que foram criados, podemos citar o Parque Explora*, um museu de ciências interativo, com planetário, aquário, exposições e áreas para atividades diversas, localizado na zona norte de Medellín, região dos bairros operários que nos últimos anos deixou de ser um ambiente marginal para ser tornar a maior atração turística da cidade. Suas quatro caixas vermelhas que sobem ao horizonte colorem a paisagem montanhosa e verde, e se consolidam como principal símbolo de transformação de uma cidade através da educação e do lazer. Vemos então um exemplo de um museu de ciências como elemento transformador da realidade e que nos inspira na gestão do Museu Ciência e Vida.

O ano de 2017 foi particularmente longo na gestão pública fluminense – não por mudanças na dimensão espaço-tempo, mas sim na gestão político administrativa do Estado, que mergulhou em uma crise sem precedentes. Sem dúvida alguma, o Estado do Rio de Janeiro não é um caso isolado; o ambiente de crise econômica, instabilidade financeira e política perpassa todo o país.

Neste texto abordaremos a trajetória do Museu Ciência e Vida desde sua criação às alternativas encontradas para

* <http://www.parqueexplora.org/>

sua gestão ao longo de 2017, ou mesmo antes, uma vez que no segundo semestre de 2016 a crise já havia se instalado. O Museu Ciência e Vida iniciou suas atividades em julho de 2010 com visita à exposição e sessões de planetário. O objetivo do Museu é oferecer à população um espaço de entretenimento e lazer científico que possa contribuir para promoção da alfabetização e cultura científica das pessoas, além de ser um ponto de apoio ao professor na sua prática docente. Esses objetivos somente serão alcançados estabelecendo-se uma relação próxima com a população local. Assim, encontrar caminhos e criar estratégias para estabelecer essa relação de proximidade se torna fundamental. Ademais, é importante considerar que esse processo é um movimento lento e contínuo que deve ser alimentado continuamente.

Baseado na experiência prévia em Divulgação Científica da Fundação Cecierj, instituição que abriga o Museu Ciência e Vida, adotaram-se a interatividade e a mediação humana como premissas para o novo espaço que estava sendo criado a serviço da população local. Inicialmente, o museu começou suas atividades oferecendo visitas à exposição, sessões de planetário, exibição de filmes, contação de histórias. Com o desenvolvimento dessas ações, outras passaram a integrar a grade de programação do Museu, tais como: oficinas para professores, oficinas de robótica, eventos de arte e ciência, eventos com cientistas de sensibilização de jovens para carreiras científicas, novas exposições, eventos temáticos de interesse local e outros. Além da ampliação da programação do Museu, a disponibilização de sua infraestrutura às instituições locais também contribui para esse processo de aproximação.

Apoiar os professores em sua prática pedagógica é uma das missões do Museu Ciência e Vida. Neste sentido, realizamos uma pesquisa junto aos professores que frequentaram o Museu ao longo de seu primeiro ano de operação a fim de verificar se o mesmo atendia às expectativas dos professores

de conhecer melhor suas áreas de interesse e a prática de visitação a espaços não formais de educação (PIRES, 2015). A recepção da programação Museu é positiva, a maioria dos professores passaram a conhecer o Museu em virtude de sua localização ou por meio do “boca-a-boca”, ou seja, por indicação de outras pessoas. Temas relacionados com o corpo humano e com o meio ambiente são os mais demandados pelos professores para que possam explorar com seus alunos.

Ao longo do tempo observamos que poderíamos ir além e criamos atividades temáticas diversas com viés de ciência, ainda que fossem apenas com cunho de diversão como, por exemplo, as atividades de férias que foram se aprimorando e fazem parte da grade anual de atividades oferecidas em julho e janeiro e/ou fevereiro (RIBEIRO, 2018). Continuando o processo de dinamização das atividades ofertadas no Museu, passamos a oferecer oficinas de robótica, dado o cunho tecnológico que essa atividade possui e seu potencial para uso educacional. Essas oficinas se desdobraram em um torneio de robótica que ocorre ao final do ano, já tendo sido realizadas três edições (MACHADO, 2018). A fim de aproximar o público, sobretudo os alunos do ensino médio, criamos a atividade *De Frente com Cientista* – um bate-papo informal entre a plateia e o cientista convidado que tem como objetivo desmistificar a figura do cientista que habita no imaginário coletivo e atrair talentos para as carreiras de ciência. O *De Frente com Cientista* teve o prazer de receber o prêmio Nobel de Física, Prof. Serge Haroche, o laureado de Química Prof. Kurt Wultrich e a Prof.^a Jacqueline de Cassia Pinheiro Lima dentre seus convidados (FURTADO, 2014; DAHMOUCHE, 2018).

Alguns eventos de grande porte como, por exemplo, a Conferência do Clima Rio+20, as Olimpíadas no Rio de Janeiro, assim como as orientações da Organização das Nações Unidas-ONU e Unesco para os anos temáticos como o Ano Internacional da Química, Ano Internacional da Física,

Ano Internacional da Astronomia, Ano Internacional da Luz e o Biênio da Matemática, criado pelo MCTIC, atuam como norteadores das atividades desenvolvidas no Museu Ciência e Vida.

Em 2012, ocorreu no Rio de Janeiro a conferência Rio+20, cuja temática dominante foi sustentabilidade. Nesse sentido, desenvolvemos no Museu Ciência e Vida variadas ações voltadas para esse tema. Dentre as ações desenvolvidas, podemos destacar a inauguração da exposição *Sustentabilidade – o que é isso?*, o Seminário *Sustentabilidade: Múltiplos Olhares* e a Mostra de Teatro *Sustentabilidade em Cena*, além de atividades correlatas com a Primavera de Museus promovida pelo IBRAM.

A exposição *Sustentabilidade – o que é isso?* pretendia provocar no visitante uma reflexão sobre o tema da sustentabilidade e seus impactos no cotidiano de todos nós, destacando o papel do Museu como um espaço de provocações e reflexões. Nessa exposição, o visitante era instigado, em um primeiro momento, a entender o significado da palavra *sustentabilidade* e a aplicá-la nos diversos segmentos da sociedade, sendo em seguida sensibilizado para questões planetárias e, por fim, estimulado a se tornar um ser sustentável, aplicando os conceitos da exposição em seu cotidiano (COUTINHO, 2013).

Ainda sobre a temática da sustentabilidade e atentos ao impacto que o tema possui na região em virtude das diversas questões ambientais e de saneamento presentes na realidade local, organizamos o Seminário *Sustentabilidade: múltiplos olhares*, focado em dois temas: água-saneamento e resíduos sólidos. O objetivo do seminário foi apresentar e discutir o tema a partir de diferentes perspectivas, favorecendo, assim, a ideia de que o Museu é palco de discussões globais e locais. Para oferecer visões mais plurais acerca da sustentabilidade a partir de temáticas presentes no cotidiano da população que se complementassem e contribuíssem para a aproximação

do público com o Museu, foram convidados profissionais de diferentes áreas de conhecimento, a maioria professores das universidades da região. O público do Seminário foi bastante heterogêneo, mais de uma centena de pessoas, dentre as quais lideranças das comunidades da Baixada Fluminense, catadores de lixo, funcionários da Companhia Estadual de Águas e Esgotos (CEDAE) e outros.

Buscando inserir o Museu Ciência e Vida na comunidade museal de âmbito nacional, passamos a aderir aos eventos da área como, por exemplo, a Semana de Museus e a Primavera dos Museus. A título de exemplo, destacamos o painel *O papel social dos museus*, para a 6ª Primavera dos Museus, que foi dividido em duas partes: a primeira contou com uma palestra ministrada pelo professor Mário Chagas, e em seguida convidamos três professores, que habitualmente frequentavam o Museu, para darem relatos sobre as modificações provocadas pelo Museu em sua prática pedagógica e na sua vida pessoal. Houve também a sessão temática de filmes durante a 11ª Semana de Museus, cujo tema era *Museus para uma Sociedade Sustentável*,^{*} e na 7ª Primavera de Museus^{**}, em que foi trabalhada a temática *Museu Memória e Cultura Afro-Brasileira* através de uma palestra com diversos especialistas na área. Esses eventos são oportunidades de tratar de temas mais abrangentes que nos permitem ouvir o visitante. Esse tipo de ação funciona com um termômetro para o Museu, fornecendo importante retorno em função dos relatos que ouvimos a respeito das visitas, das reações dos alunos, das perspectivas dos

* Programação da Semana Nacional de Museus disponível em <http://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2015/05/Guia-13-SNM.pdf>

** Programação da 7ª Primavera de Museus com o tema Museu Memória e Cultura Afro-Brasileira disponível em http://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2013/09/guia_programacao_7Primavera.pdf

professores nas escolas e também do público espontâneo que se coloca e interage com os palestrantes. (DAHMOUCHE, 2013)

Como um espaço público, buscar financiamento para ampliar o leque de atividades se torna mister. Os editais de popularização da ciência do CNPq e da FAPERJ foram nossas principais fontes de financiamento. Os editais temáticos que em geral acompanham o motivo da SNCT – Semana Nacional de Ciência e Tecnologia, que é o evento de maior porte de Divulgação Científica de âmbito nacional – influenciam nos temas que são abordados no Museu Ciência e Vida. Exemplo recente dessa influência são as atividades relacionadas com alimentação e luz, temas da SNCT 2015 e 2016, respectivamente. Essas atividades foram desenvolvidas especialmente para o mês de outubro, mês da SNCT, e se constituem em geral de oficinas diversas e palestras ou encontros, mas se estendem por outros meses e podem até mesmo serem incorporadas à grade de programação fixa do museu. A exposição *Movimente-se! A Física dos Esportes*, atualmente em cartaz, foi desenvolvida no contexto das Olimpíadas.

Outra ação realizada do âmbito da Rio +20 foi a mostra de teatro *Sustentabilidade em Cena*, desenvolvida como estratégia para abordar o tema de forma lúdica no Museu e, ao mesmo tempo, trabalhar de forma mais próxima dos professores, uma vez que eles contribuíram com o conteúdo da atividade. Essa foi nossa primeira ação com vistas à quinta arte do *Manifesto das Sete Artes*,^{*} o teatro. Outras ações foram desenvolvidas nessa linha, como a peça de teatro *Rossum e Assimov*, com roteiro e enredo desenvolvidos a partir do trabalho com robótica, e a visita teatralizada da exposição *A Herança da Terra – Salvar o Planeta do Pequeno Príncipe* (ALMEIDA, 2015; GARDAIR, 2013).

* <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/a-origem-da-setima-arte-cinema/53247>

Desde a inauguração do Museu temos avançado na expansão da audiência, procurando promover um museu para todos. Mas o museu nunca será para todos se não atingirmos aqueles se encontram apartados de muitas práticas da vida em sociedade devido a suas deficiências, como cegos, surdos e portadores de outras deficiências. Assim, no intuito de ir ao encontro desse público, desenvolvemos algumas ações inclusivas: colaboramos com a exposição *SaudavelMente*, que era acessível a cegos e surdos; estamos trabalhando no processo de acessibilização da exposição *Movimente-se! A física dos esportes*; além de exposições em elaboração que estão sendo desenvolvidas para serem acessíveis. Desenvolvemos também sessões de planetário para surdos e cegos, que fazem parte da programação fixa do Museu. Apesar de termos dado alguns passos no sentido dessa inclusão, ainda há um longo caminho a ser percorrido.

O Museu Ciência e Vida também está inserido no universo da pesquisa acadêmica, sendo procurado por diversos estudantes de pós-graduação que coletam dados para suas pesquisas nas atividades oferecidas no Museu, entrevistas com a equipe, com gestores e outros. A inserção do Museu Ciência e Vida na cidade de Duque de Caxias como patrimônio, e o diálogo com outros museus locais foi tema do projeto de pesquisa da Profa. Jacqueline de Cassia Pinheiro Lima, docente da UNIGRANRIO. Patrimônio da cidade de Duque de Caxias, o Museu Ciência e Vida foi contemplado no disputado Edital Jovem Cientista do Nosso Estado, da FAPERJ, e implicou um conjunto de atividades no Museu Ciência e Vida, algumas desenvolvidas junto com o Instituto Histórico de Duque de Caxias, âmbito no qual se insere este texto.

Manter esse conjunto de atividades apresentado requer infraestrutura e suporte logístico, sem prescindir de serviço de vigilância patrimonial, portaria e recepção do prédio, serviço de asseio e limpeza predial e mediação para facilitar a

interação do público com as atividades. Além desses serviços, que são facilmente visíveis ao visitante, não podemos deixar de considerar também os serviços menos visíveis como manutenção predial, manutenção dos aparelhos de ar-condicionado, manutenção dos equipamentos presentes nas exposições, no planetário e na infraestrutura interna do museu. Não podemos deixar de considerar também a quitação dos compromissos com as concessionárias responsáveis pelo fornecimento de energia elétrica, telefone, internet e água, bem como o pagamento dos salários dos servidores que trabalham no Museu. Com o desequilíbrio financeiro, esses serviços ficaram ameaçados como, por exemplo, o serviço de limpeza e asseio, que foi o primeiro a sofrer, sendo seguido pelos serviços de vigilância patrimonial, de portaria e recepção. As empresas prestadoras desses serviços, fortemente afetadas pela situação financeira do Estado do Rio de Janeiro, passaram a romper com os compromissos firmados em contratos, implicando descontinuidade dos serviços prestados.

Na medida do possível, passamos a nos adequar à realidade que se impunha, contornando as adversidades e adequando a grade de atividades oferecidas pelo Museu ao momento, num processo de resistência para não interromper o funcionamento. Foi necessário lançar mão da criatividade e adotar estratégias de sobrevivência diante da realidade imposta. Não foi possível manter o funcionamento de terça-feira a domingo, e o rompimento do contrato de limpeza nos impôs a dura realidade que era manter o asseio durante o fim de semana. Desta forma, restringimos o funcionamento de terça-feira a sexta-feira. Diante do rompimento do contrato de vigilância patrimonial, reduzimos o atendimento do Museu, deixando de ser possível franquear os quatro pisos à visitação e manter o mesmo número de sessões de planetário e oficinas. Em meio à situação turbulenta, o contrato de manutenção dos aparelhos de ar-condicionado também foi descontinuado

e as demandas de manutenção predial não foram atendidas. Diversos decretos* de contenção de despesas e contingenciamento de recursos foram baixados, tornando viável somente o que fosse excepcional e adaptado à nova realidade financeira do Estado.

A intermitência no cumprimento do compromisso de pagamento dos servidores públicos que atuam na máquina pública foi um golpe no funcionamento do Museu, deixando de ser possível manter seu funcionamento de terça-feira a sexta-feira com os salários atrasados há meses. Em meio aos cortes e descontinuidade de serviços, fomos atingidos também pelo corte de energia elétrica, que foi reestabelecido após uma semana de negociações para cumprimento das obrigações de pagamento. Em meio ao caos que se estabelecia, outros problemas surgiram e o atendimento foi adequado à conjuntura.

Cumprir destacar aqui que ao longo dos sete anos de funcionamento, o Museu Ciência e Vida sempre foi um serviço gratuito à população, ainda que nos primeiros meses essa questão tenha sido bastante discutida internamente. Ou seja, o Museu Ciência e Vida não possui arrecadação própria, recursos que possam custear seu funcionamento. Destacamos que mesmo para os museus que cobram pelo ingresso, possuindo arrecadação de bilheteria, os recursos dessa origem não são suficientes para arcar completamente com os custos de manutenção – para que isso ocorresse, os ingressos seriam muito caros, levando ao esvaziamento de público. A gratuidade é e sempre foi aliada à diversificação da programação, uma estratégia-chave para formação de público no Museu Ciência e Vida.

A sustentabilidade do Museu Ciência e Vida enquanto espaço público de educação, cultura e lazer é fortemente dependente da saúde financeira do Estado, assim como ocorre

* Decretos 45.109/2015 publicado no DOERJ de 05/01/2015 e 45.680/2016 publicado no DOERJ de 08/06/2016.

com escolas, hospitais e outros aparelhos públicos. Não há como um espaço cultural público ser autossustentável financeiramente, uma vez que ser público é, por si só, uma estratégia de inclusão e equidade, ainda que haja captação de recursos junto à iniciativa privada através de Leis de Incentivos ou até mesmo por doações, o que não se aplica ao Museu Ciência e Vida.

O Museu Ciência e Vida estava envolvido em um ambiente interno bastante promissor com novas atividades sendo gestadas, mas foi alcançado pela sombra da crise financeira que mergulhou o Estado em um contexto financeiro sem precedentes. No entanto, confiante no trabalho que havia sido feito até então e na transitoriedade dessa instabilidade financeira, ficou bem claro que o envolvimento da equipe de gestão do Museu é o diferencial para sua manutenção. Não podemos deixar de considerar que essa crise em que nosso Estado e país mergulharam não atinge somente as instituições públicas, mas atinge de forma acachapante a população globalmente que depende do estado, dos recursos públicos direta ou indiretamente.

O Museu Ciência e Vida é uma política pública de cultura e educação para Duque de Caxias e toda região da Baixada Fluminense em virtude de poucos espaços congêneres na região. Em certa medida, podemos dizer que Duque de Caxias e a Medellín de Jorge Melguizo se aproximam, especialmente no que tange aos índices sociais e de qualidade de vida. Destaca-se que a política de Bibliotecas-Parques implantada no Rio de Janeiro foi inspirada na experiência de Medellín. No entanto, a Baixada Fluminense não foi contemplada com nenhuma Biblioteca-Parque (DAHMOUCHE, 2018). Neste sentido, a formação de público é um de nossos objetivos, considerando a cultura e a educação como um direito dos cidadãos. Assim, a gratuidade do Museu Ciência e Vida, a parceria com outros museus visando gerar uma grande oferta

de programação diversificada para todos os públicos e gostos, bem como a criação de um conjunto de eventos de eventos para conhecer, reconhecer e potencializar outras culturas e públicos presentes, porém invisíveis ou invisibilizados em virtude do acesso, fazem parte de nossas estratégias de formação de públicos que é, basicamente, uma política de inclusão social.

Referências bibliográficas:

- ALMEIDA, C. Ciência e teatro: artes cênicas como estratégia de divulgação em museus. In: Congreso RedPOP 2015 Red de Popularización de la Ciencia y la Tecnología de América Latina y el Caribe, 15, 2015, Medellín, *Anais...* Medellín, RedPop, 2015.
- CHIOZZINI, D. *Pesquisadores discutem papel do museu*. Revista *ComCiência*. Disponível em: <http://www.comciencia.br/dossies-1-72/reportagens/cultura/cultura08.shtml>
- COUTINHO, L. *et al.* Sustentabilidade - o que é isso? In: Mostra Nacional do 3º Salão Nacional de Divulgação Científica, 1., 2013, Recife. *Anais...* Recife, ANPG, 2018. p.103
- DAHMOUCHE, M. S. *et al.* Sustainability as a subject to promote connections, creativity and social inclusion. In: CIMUSET 2013 - 1., 2013, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro, MAST, 2013.
- DAHMOUCHE, M. S. *et al.* De Frente com Cientistas – um bate pape sobre ciência e a vida. In: Encontro Nacional sobre Práticas Educativas em Museus e Centros de Ciência e Tecnologia - ENPEM, 1., 2018, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro, MAST, 2018. p.
- _____. A implantação do museu ciência e vida em Duque de Caxias/RJ como uma política pública cultural para baixada fluminense. In: Seminário Internacional de Políticas Culturais, IX, 2018, Rio de Janeiro, *Anais...* Rio de Janeiro, Casa de Rui Barbosa, 2018.
- FURTADO, F. *et al.* De frente com cientista: estreitando os laços entre pesquisadores e público. In: Colóquio Internacional Tendências Contemporâneas da Comunicação Científica, II.,

- 2014, Florianópolis. *Anais...* UFSC, 2014. Disponível em: http://www.coloquiocomcientifica.ufsc.br/ComunicacoesOrais/FURTADO_Frederico.pdf
- GARDAIR, T. Sustentabilidade em cena: uma proposta de capacitação de professores para a discussão sobre ciências e teatro. In: *Ciencias, Tecnologías y Culturas. Diálogo entre las disciplinas del conocimiento. Mirando al futuro de América Latina y el Caribe, III.*, 2013, Santiago do Chile, *Anais...* Universidad Santiago do Chile, 2013
- RIBEIRO, I. C. *et al.* Práticas educativas nas férias escolares. In: Encontro Nacional sobre Práticas Educativas em Museus e Centros de Ciência e Tecnologia - ENPEM, 1., 2018, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro, MAST, 2018. p.
- MELGUIZO, J. Impactos da cidadania participativa em Medellín: entrevista [04/08/2017] São Paulo: Itaú Cultural. Entrevista concedida à equipe do Itaú Cultural. Disponível em <http://www.itaucultural.org.br/impactos-da-cidadania-participativa-em-medellin-jorge-melguizo>
- MACHADO, J.F. *et al.* Robótica como prática educativa em Museus. In: Encontro Nacional sobre Práticas Educativas em Museus e Centros de Ciência e Tecnologia - ENPEM, 1., 2018, Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: MAST, 2018. p.
- PIRES, A. M. G. Expectativas e Vivências dos Professores ao visitarem o Museu Ciência e Vida. 2015. Dissertação (Mestrado em Museologia) – PPG PMUS, UNIRIO, Rio de Janeiro.
- SABBATINI, M. Museus e centros de ciência virtuais: uma nova fronteira para a cultura científica. Revista *ComCiência*. Disponível em: <http://www.comciencia.br/dossies-1-72/reportagens/cultura/cultura14.shtml>
- VOGT, C. A espiral da cultura científica. Revista *ComCiência*, Campinas, v. 45, 2003.

Museus virtuais: novas abordagens e complexidades de aproximação

ÉRIKA NASCIMENTO

Este artigo foi desenvolvido como proposta de novas possibilidades de interação de ensino das artes utilizando ferramentas *online* para acessar museus virtuais, galerias, lugares históricos entre outras possibilidades de aproximação do conhecimento histórico, crítico e artístico.

Como forma de relato este artigo trará experiências obtidas em oficinas coordenadas por mim no SESC, unidades Ramos e São João de Meriti (Oficina de Navegação a Bibliotecas e Museus Virtuais) e no Centro Cultural Donana, em Belford Roxo (Ciclo de Experimentações na arte: entre o virtual e o tangível), uma oficina prática e interativa que propicia o diálogo com os participantes, fomenta a cultura digital, as artes visuais e a cultura, além de inserir uma nova forma de linguagem metodológica e apropriação de sentidos.

Dentre as inúmeras ferramentas e possibilidades que envolvem a cultura digital e novas mídias utilizamos como ferramenta pedagógica os sites Google Cultural Institute, Era Virtual, Google Maps, Google Arts & Culture, Wiki Art e Conhecendo Museus, além das redes sociais Pinterest, Instagram, Facebook e Youtube, meios utilizados por instituições e galerias do mundo inteiro a fim de aproximar o público da arte, e romper com as barreiras demográficas e simbólicas. Esses projetos têm como objetivos a promoção e inclusão por meio das artes e tecnologia, a fim de criar oportunidades para capacidade criativa dos indivíduos e permitir aos usuários

aprender mais sobre uma parte específica de um território, um determinado tema e linguagem artística.

“Descubra obras, coleções e histórias de todo o mundo como nunca antes” é uma das chamadas do site do Google Cultural Institute. Pensando nisto, essas ferramentas utilizadas ao longo do projeto têm como cunho desenvolver um papel estratégico, que é de fomentar a cultura digital, as artes visuais e a cultura, além de inserir uma nova forma de linguagem e apropriação de sentidos. A experimentação social dessas novas redes tem como intuito estimular a inclusão por meio das artes e tecnologia, criando oportunidades para a capacidade criativa dos indivíduos. E também parte do princípio de que o projeto, assim como as suas atividades, constitui uma ferramenta importante de debate, formação crítica de recepção e consolidação de uma cidadania participativa, sendo relevante instrumento comunicacional na construção da própria realidade social

A utilização das ferramentas digitais para estas oficinas é de fundamental importância também pela sua peculiaridade de maximizar a construção do conhecimento dos alunos, fazendo com que as aulas sejam mais dinâmicas e instigantes, tornando aluno e instrutor mais próximos: uma aula colaborativa. Ao mesmo tempo, abordamos as complexidades de estarmos distanciados fisicamente dos espaços visitados virtualmente, uma vez que, essas visitas virtuais não excluem a experiencição da visita física aos museus, sendo apenas uma outra forma de experienciar museus, galerias de arte e outros espaços virtuais. Utilizando tecnologia do Google Street View, o projeto permite aos participantes visitas panorâmicas a museus, galerias e artes de rua de diversas partes do mundo. E ao “transitar” pelas galerias, é possível visualizar imagens de obras de arte em alta resolução.

Anteriormente conhecido como Earth Viewer, o Google Earth foi desenvolvido pela Keyhole Inc, uma companhia

adquirida pela empresa estadunidense Google em 2004. O Google Earth é um programa de computador que tem como objetivo apresentar tridimensionalmente o globo terrestre a partir de imagens obtidas por diversas fontes (aéreas fotografadas por aeronaves e satélites, 3D e Sistema de Informação Geográfica). Desta forma, o programa pode ser usado como um gerador de mapas bidimensionais e imagens de satélite ou como um simulador das diversas paisagens presentes no Planeta Terra. Com isso, é possível identificar lugares, construções, cidades, paisagens, entre outros elementos. O programa é similar, embora mais complexo, ao serviço também oferecido pelo Google conhecido como Google Maps.

Junto ao Google Maps temos uma série de ferramentas adquiridas e criadas pela empresa Google que permitiram novas possibilidades de visualizações, como: Panoramio, Google Street View, Google Art Project, Google Sky, Google Marte, Google Lua, Titanic, Oceano, Imagens Históricas, Simulador de voo, Busca de endereços, Topografia, Edifícios e 3D.

O Google Street View foi lançado em 2007, é um recurso do Google Maps e do Google Earth que disponibiliza vistas panorâmicas de 360° na horizontal e 290° na vertical e permite que os usuários vejam partes de algumas regiões do mundo ao nível do chão. As fotos são tiradas por automóveis ou bicicletas. Com esses dispositivos as fotos podem ser vistas em diferentes tamanhos, a partir de qualquer direção e de diversos ângulos. Quando foi lançado apenas cinco cidades americanas haviam sido incluídas. Desde então já se expandiu para milhares de localizações.

Ainda em 2007, a empresa Google comprou dos espanhóis Joaquín Cuenca Abela e Eduardo Manchón Aguilar o Panoramio, serviço em que possível armazenar e compartilhar fotografias através da internet, e anexar aos mapas e localizações dos lugares onde foram tiradas. As fotos passam por uma avaliação e em seguida são integradas ao Google Earth.

O objetivo é permitir aos usuários deste programa conhecer mais sobre uma parte específica de um mapa, observando as fotografias tiradas por outros usuários naquele local. Em 2008, as fotografias feitas pelos usuários alcançaram ao número de 5 milhões. No Brasil, o projeto começou a ser projetado em 2009, ficando disponibilizado aos usuários setembro de 2010.

Já o Google Art Project, hoje conhecido como Google Arts & Culture, é um site também mantido pelo Google em colaboração com museus espalhados por diversos países no qual é possível visualizar todo o museu por dentro, bem como suas exposições e o seu acervo. Utilizando tecnologia do Street View, o site oferece visitas virtuais gratuitas a algumas das maiores galerias de arte do mundo. Ao “transitar” pelas galerias, é possível também visualizar imagens em alta resolução de obras selecionadas de cada museu.

O site entrou no ar em fevereiro de 2011, com os acervos do Alte Nationalgalerie e Gemäldegalerie, em Berlim; Freer Gallery of Art, em Washington; The Frick Collection, The Metropolitan Museum of Art e MoMA, em Nova York; Uffizi, em Florença; National Gallery e Tate Britain, em Londres; Museu Reina Sofia e Museu Thyssen, em Madri; Palácio de Versalhes, na França; Museu Kampa, em Praga; Museu Van Gogh e Rijksmuseum, em Amsterdã; Museu Estatal Hermitage, em São Petersburgo; e a Galeria Estatal Tretyakov, em Moscou.

De acordo com o Google, sua aproximação junto às instituições não seguiu qualquer direção curatorial, e cada museu pôde escolher o número de galerias, obras de arte e informações que pretendiam disponibilizar. Por questões de direitos autorais, algumas das obras capturadas com o Street View não podem ser exibidas.

Em abril de 2012 foi lançada a segunda fase do projeto, com o número de acervos digitalizados passando de 17 para 151. No Brasil, alguns dos museus que aderiram a esse mapeamento são: Casa do Pontal, Inhotim, MASP e outros.

Já o site Era Virtual é um site existente desde 2008 que tem como objetivo divulgar e promover o patrimônio cultural brasileiro. Dentre os locais mapeados estão: Casa de Cora Coralina, Theatro Municipal do Rio de Janeiro, Museu Imperial, Igreja São Francisco de Assis, Pampulha, Museu da República, Museu Nacional do Mar, Museu Casa Guignard e outros. A primeira cidade contemplada com o guia virtual foi Congonhas, em Minas Gerais. O site teve financiamento da Fundação Vale, Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN, UNESCO e FUMCULT – Fundação de Cultura, Lazer e Turismo de Congonhas-MG.

Outro site também bastante utilizado nos projetos é o Conhecendo Museus, um canal com diversas obras audiovisuais dos principais museus do Brasil. Tem como objetivo “divulgar bens e valores culturais da humanidade democratizando o conhecimento gerado por essas instituições, além de divertir e fomentar o surgimento de novos públicos.”

Tecendo essas novas possibilidades de interação com as oficinas que venho articulando, as quais serão melhor abordadas a seguir, temos a oportunidade de recriar mundos a partir de sua compreensão e questionamento. “Questionar perpetuamente a obviedade e as estruturas do debate cívico de maneira a nos darmos a chance de pensar sobre o mundo, em vez de sermos pensados por ele, dissecar e compreender seus mecanismos e assim reapropriá-lo intelectual e materialmente” WACQUANT (2008, p. 138) Tornar estas ferramentas acessíveis são meios de apropriação das quais propiciam a criação de novos imaginários e sentidos, como no manifesto de Orhan Pamuk:

O objetivo dos museus – presentes e futuros – não deve ser o de representar Estados, mas o de re-criar o mundo de seres humanos únicos – os mesmos seres humanos que trabalharam sob regras de opressão por centenas

de anos. O futuro dos museus está dentro de nossas próprias casas. (PAMUK, 2016)

Como este pensamento, no SESC venho trabalhando com oficinas de visitação em museus virtuais nas unidades de Ramos (2014 e 2015) e São João de Meriti (2017). A oficina é gratuita e aberta para todo público, tendo como maior procura o público idoso, que chega na oficina com o interesse em aprender a utilizar o computador e também por simples entretenimento.

Neste caso, as oficinas acabam sendo direcionadas para o ensino das funções básicas nos computadores, desde ligar o computador até navegar no *site* de um museu, mas sempre propiciando o debate das artes. Com um tema e ou uma coleção específica para visitar, cada aluno fica sentado em um computador e com meu auxílio faz a sua própria navegação a partir do conteúdo dado. Dentre os temas abordados estão: arte brasileira, arte contemporânea na América Latina, memória e cultura popular, história da arte passando pelo clássico ao moderno, entre outros.

Tendo como público alvo jovens entre 12 e 29 anos, o projeto “Ciclo de Experimentações nas Artes” consistiu em realizar três ciclos de imersão nas artes visuais e na cultura digital por meio de oficinas através de ferramentas digitais em Museus Virtuais, visitas orientadas em Museus Físicos e sessões de cinema com debates, com o “Curta Arte”. O projeto foi contemplado pelo edital Microprojetos Favela Criativa, Chamada Pública nº 04/2015 da Secretaria Estadual de Cultura do Rio de Janeiro e apoio da banda O Rappa para compra de equipamentos (projetor, *laptop* e outros).

Cada ciclo englobou duas oficinas no laboratório de cultura digital do Centro Cultural Donana (primeiro e único laboratório de arte e cultura digital de Belford Roxo), utilizando a internet e ferramentas do *Street View* como importante meio

de acessibilidade tecnológica, cultural e educacional para se conhecer museus, galerias de arte e espaços públicos de diferentes partes do mundo, duas visitas a Museus no Rio de Janeiro e uma sessão filmica com debates. Ao todo foram três ciclos, um por mês, com carga horária de 20 horas cada ciclo, em que foram abordadas diversas culturas e linguagens artísticas.

Neste projeto no Donana, do qual sou idealizadora, fiquei responsável por toda coordenação e produção, incluindo a formatação do projeto para o edital contemplado até a prestação de contas. As aulas ficaram sob responsabilidade do professor e artista visual Frederico Arêde.

Devido à limitação de computadores no laboratório digital do Donana (Atêlie Digital Donana) cada turma contou com média de oito alunos, totalizando aproximadamente 23 participantes, fora o público externo que participou da sessão filmica e visita em alguns museus.

Foram visitados os seguintes museus: Museu Nacional de Belas Artes; Museu de Arte Moderna; Museu de Arte do Rio; Museu Bispo do Rosário de Arte Contemporânea; Museu de Arte Contemporânea; Museu Janete Costa de Arte Popular e Centro de Artes da UFF. Como as visitas foram feitas aos sábados, foi feito contato com os museus solicitando a gratuidade, assim como a disponibilização de uma visita mediada com a equipe educativa do museu.

Como foram turmas pequenas, a aproximação foi grande, gerando debates e diálogos sobre os temas abordados, inclusive na escolha dos filmes que foram exibidos. Vale mencionar que parte dos alunos do Ciclo deu continuidade nas sessões de cineclube "Curta Arte", sob minha supervisão organizaram uma exibição do festival Reimagine Rio de Audiovisual no Donana, além de organizarem o evento de rap "Donana na Rima", também no Donana.

Estes projetos são desenvolvidos em regiões marcadas por profundos níveis de desigualdade social e dificuldade na

mobilidade urbana, gerando os “*muros invisíveis*” ou “*fronteira de cristal*”, limitando a região dentro dela mesma, demarcando e fortalecendo ainda mais as barreiras que passam a ser além de demográficas. E levando em consideração os altos custos de transporte público na região, podemos observar a dificuldade de locomoção para os lugares centrais, como Centro e Zona Sul do Rio de Janeiro, que oferecem outras experiências culturais e artísticas não encontrada em suas cidades.

A “*fronteira de cristal*”, como no livro de Carlos Fuentes (1998), vai além de apenas uma linha dos mapas da geopolítica. Esta é uma forma de demarcar territórios de soberania, poder e exclusão, uma região de fronteira na qual conflituam diferentes realidades e imaginários, uma “*linha de exclusão e atração*”, “*uma fronteira viva, tensa, de tensões acumuladas*”. Mas, até onde vai uma região? Quem decide até onde vai uma região? De acordo com Bourdieu: “*A região é o que está em jogo como objetos de lutas*” (BOURDIEU, 1989, p. 105)

O território é uma construção histórica e, portanto, social, a partir das relações de poder (concreto e simbólico) que envolvem, concomitantemente, sociedade e espaço geográfico (que também é sempre, de alguma forma, natureza); o território possui tanto uma dimensão mais subjetiva, que se propõe denominar, aqui, de consciência, apropriação ou mesmo, em alguns casos, identidade territorial, e uma dimensão mais objetiva, que pode-se denominar de dominação do espaço, num sentido mais concreto, realizada por instrumentos de ação político-econômica. (HAESBAERT, 2007, p. 42- 43)

Ao refletir sobre os deslocamentos da cidade de Belford Roxo para os museus visitados, esbarramos com essas fronteiras físicas e sociais: a maior parte dos participantes nunca

entrou em museus e alguns nunca haviam ido ao Centro do Rio de Janeiro.

Pensando nisso, como essas ferramentas digitais podem influenciar no imaginário do usuário? Como os símbolos de um lugar passam a ser compartilhados com o uso dessas ferramentas? Pois além do usuário visualizar o local, conhecer o padrão das ruas, a arquitetura do lugar, o comércio, e traçar rotas, Google Maps permite ao usuário visualizar avaliações de outros usuários que estiveram nesses locais, como restaurantes, museus ou pontos turísticos diversos, entre outros. O usuário também pode interagir com o *site* pontuando em até cinco estrelas o local, comentando e publicando suas fotos tiradas nos locais mapeados. Além disso, através dessa ferramenta, empresas privadas ou estabelecimentos de qualquer outra natureza, como centros culturais, podem se “mapear”, inserindo informações sobre o seu negócio, imagens, telefone, endereço e *site*.

O que isso implica na decisão dos participantes em escolher qual lugar visitar ou não? Como esses *sites* podem agregar valores e representações de um local e como o indivíduo os interpreta? Como aponta Warnier: “o indivíduo, ao confrontar-se com a chegada de conteúdos culturais em desordem, por múltiplos canais (TV, Internet, fax, etc.), não dispõe das capacidades que lhe permitiriam selecionar, hierarquizar e ordenar estes conteúdos. Existe aí um vazio e uma demanda a ser satisfeita” (WARNIER, 2000, p. 85).

Utilizar a internet como uma ferramenta de acessibilidade tecnológica, cultural e educacional para se conhecer museus, galerias de arte e espaços públicos de diferentes partes do mundo não pode estar vinculado a um conformismo político e social de não permitir o acesso das camadas mais pobres da população aos museus. Muito pelo contrário, essas ferramentas devem estar alinhadas com a prática de ensino que possibilite um novo olhar e criação de uma nova

perspectiva do universo no qual os participantes estão inseridos, proporcionando um vasto campo de saberes através das artes visuais e da tecnologia a fim de levantar novas oportunidades e vivências.

Referências bibliográficas

- BOURDIEU, Pierre. *O Poder Simbólico*. Rio de Janeiro: Ed. Bertrand Brasil, 1989.
- CANCLINI, Néstor García. *Latino-americanos à procura de um lugar neste século*. São Paulo: Iluminuras, 2008.
- _____. *Culturas Híbridas: Estratégias para Entrar e Sair da Modernidade*. 4ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2013.
- HAESBAERT, Rogério. O Território em tempos de globalização. *Etc, espaço, tempo e crítica, Revista Eletrônica de Ciências Sociais Aplicadas*, n° 2 (4), vol. 1, p. 39-52, 2007.
- HALBWACHS, Maurice. *Memória Coletiva*. Edições Vértice, 1990, 189 p.
- OLIVEIRA, Luiz Sérgio de. *InSite: práticas de arte pública na fronteira entre dois mundos*. Niterói: Editora da UFF, 2012. 150 p.
- WACQUANT, Loic. *As duas faces do gueto*. São Paulo: Editora Boitempo, 2008.
- WARNIER, J. P. *A Mundialização da Cultura*. Bauru: Editora da USC, 2000.

Sites:

- Conhecendo Museus: <http://www.conhecendomuseus.com.br/>
- Era Virtual: <http://eravirtual.org/>
- Google Arts and Culture: <https://artsandculture.google.com/>
- Google Maps: <https://www.google.com.br/maps>
- WikiArt: <https://www.wikiart.org/pt>

Instituto Histórico da Câmara Municipal de Duque de Caxias: história e patrimônio

TANIA AMARO

O Instituto Histórico tem como seus principais objetivos: preservar o acervo documental, recuperar a memória cultural, divulgar a história regional.

O Instituto Histórico da Câmara Municipal de Duque de Caxias completou 45 anos de criação no dia 31 de janeiro deste ano. Este espaço tão importante para a preservação da história de nossa região originou-se a partir da necessidade que a antiga Biblioteca José do Patrocínio, então situada no 3º andar do prédio da Câmara, sentia de atender seus leitores mais interessados em conhecer o passado do município. A ideia surgiu no início da década de 1970, a partir do diretor geral da Câmara, Elias Lazaroni e de sua irmã, a professora Dalva Lazaroni.

Inaugurado como órgão anexo à Câmara Municipal, no ano de 1973, com o nome de Instituto Histórico e Geográfico de Duque de Caxias, passou a ser denominado Instituto Histórico Vereador Thomé Siqueira Barreto, através da Resolução 494, de 11 de dezembro de 1980. Segue a transcrição da Resolução e do Projeto de Resolução:

Resolução nº 494, de 11 de dezembro de 1980. / A Câmara Municipal de Duque de Caxias decreta e eu promulgo a seguinte Resolução: / Art. 1º - Fica denominado

Instituto Histórico “Vereador Thomé Siqueira Barreto” o atual Instituto Histórico, órgão anexo à Câmara. / Art. 2º - A presente Resolução entrará em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário. / Câmara Municipal de Duque de Caxias, em 11 de dezembro de 1980. / José dos Santos Callado / Presidente.

Projeto de Resolução nº 94/80. / Considerando que o Sr. THOMÉ SIQUEIRA BARRETO foi eleito Vereador pela primeira vez em 1959; / Considerando sua reeleição; a última em 1977 quando exerceu a função até novembro de 1980 quando vem a falecer; / Considerando que por várias vezes pertenceu às Comissões Técnicas do Poder Legislativo Duquecaxiense; / Considerando que na qualidade de comerciante, em Gramacho, muito trabalhou pela sua gente, como pelo engrandecimento do local; / Considerando o homem querido que era por seus amigos, colegas e admiradores; / Considerando que como Vereador prestigiou grandemente o Município em todas as obras de vulto a citar sua colaboração no erguimento do Instituto Histórico, órgão ligado à Câmara Municipal; / Considerando o exemplo de cidadão honrado, trabalhador, chefe de família exemplar, estimado, querido de todos, / A Câmara Municipal de Duque de Caxias decreta e eu promulgo a seguinte Resolução: / Art. 1º - Fica denominado Instituto Histórico “Vereador Thomé Siqueira Barreto” o atual Instituto Histórico, órgão anexo à Câmara; / Art. 2º - A presente Resolução entrará em vigor, na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário. / Secretaria, em 1º de dezembro de 1980. / Vereador Vilson Macedo – Autor. (CMDC, acervo IH)

Os institutos históricos e geográficos foram pioneiros no recolhimento e na sistematização da documentação histórica, em levantamentos geográficos e em estudos etnográficos e linguísticos. Vistos com certo preconceito, atualmente, por determinados setores da comunidade acadêmica, os institutos foram responsáveis pela produção de um saber próprio no momento em que a separação entre campos diversos do conhecimento estava se delineando e que a história reivindicava para si um estatuto científico, embasado pela pesquisa documental.

Durante muitos anos, o Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro (IHGB) era o único expoente da produção do saber histórico. O IHGB surgiu em 1838, da aspiração por uma entidade que refletisse a nação brasileira que, não muito antes, conquistara a sua independência (IHGB, <http://www.ihgb.org.br/>), além de se constituir em instituição pioneira e sólida que, contando com forte subvenção oficial e intervenção pessoal do próprio imperador nos seus 50 primeiros anos, nunca deixou de publicar sua revista. Enquanto instituição mais duradoura e nacional, o IHGB teve atuação decisiva nos debates historiográficos e na sua divulgação, ainda que de maneira indireta, através dos livros didáticos (CALLARI, 2001, p. 60). De acordo com os objetivos estabelecidos no artigo 1º do Estatuto de 1838, o IHGB deve “coligir, metodizar, publicar ou arquivar os documentos necessários para a História e a Geografia do Brasil (...)”, hoje alargadas em leque abarcando as demais Ciências Sociais (IHGB, <http://www.ihgb.org.br/>).

A partir de 1862, surgiria o Instituto Arqueológico e Geográfico Pernambucano (IAGP), com acentuada preocupação regional. Posteriormente, novos institutos com base local começaram a ser inaugurados, procurando se moldar ao modelo proposto pelo IHGB, mas também buscando realçar aspectos da história local, salientando a importância da região na composição da história nacional (*Idem*, p. 60).

A partir da década de 1960, então na Baixada Fluminense, surgiram o Instituto Histórico e Geográfico de Nova Iguaçu (ARAÚJO, 2011, p. 97), fundado em 15 de novembro de 1962; o Instituto Histórico e Geográfico de Duque de Caxias, este ligado à Câmara de Vereadores; e, o Instituto Histórico e Geográfico de São João de Meriti, fundado em 24 de julho de 1991 (Mapa de Cultura RJ, <http://mapadecultura.rj.gov.br/>).

Fonte de estudos obrigatória para muitos pesquisadores, o Instituto Histórico e Geográfico de Duque de Caxias, hoje denominado Instituto Histórico Vereador Thomé Siqueira Barreto, é responsável pela guarda de fotografias, documentos e objetos que se originaram de doações feitas por pessoas e instituições e que fazem parte de um referencial significativo para a história do município de Duque de Caxias e também da Baixada Fluminense.

No início de 2001 surgiu a proposta de se desenvolver um projeto de preservação, a fim de que fosse realizado um trabalho sistemático e integrado de conservação e processamento técnico do acervo. Uma análise preliminar do acervo em questão mostrou que ele se encontrava em processo de degradação crescente, em decorrência das agressões sofridas durante anos, carecendo de um processamento técnico adequado para levantamento e catalogação do mesmo em quantidade e qualidade reais, além de um tratamento de preservação para não se deteriorar ainda mais e permitir, assim, a contenção dos danos presentes no mesmo.

Por meio das atividades realizadas desde então, como higienização, primeiras catalogações, pré-arranjos e levantamento quantitativo constante, verificou-se que o acervo do Instituto Histórico é hoje constituído por cerca de 40.000 itens documentais, entre reproduções fotográficas e filmográficas, documentos textuais, livros/periódicos, jornais e recortes, plantas de loteamentos, quadros/molduras, pôsteres, além de

objetos de uso pessoal e vestuário – alguns deles expostos em uma mostra permanente para o público interessado.

Além disso, o acervo recebe, frequentemente, doações de periódicos e outros itens documentais relativos à nossa história local e regional, sendo também parte integrante do espaço físico do Instituto, as galerias de fotos dos prefeitos, presidentes do poder Legislativo e diretores da Câmara Municipal. Assim, a cada relatório elaborado periodicamente, constata-se também que o desdobramento e continuidade das atividades demonstram a real extensão deste acervo tão importante para a história local e regional do município e da Baixada Fluminense.

Desde 2001, quando tiveram início no Instituto Histórico as atividades de preservação, utilizando-se metodologias de conservação preventiva, entre as quais se destacam a limpeza mecânica de cada documento, seu conveniente acondicionamento e o armazenamento em mobiliário tratado, além do diagnóstico técnico das obras, objetivou-se a catalogação precisa dos diversos itens constantes do acervo. Contudo, o desdobramento das ações demonstrou também que o espaço precisa ser, cada vez mais, readequado à guarda de tão importante documentação.

Essas atividades de preservação estão sendo realizadas com os acervos arquivístico e bibliográfico, sendo os documentos catalogados, higienizados, devidamente acondicionados e armazenados para que possam estar à disposição dos pesquisadores. Entretanto, sob nenhuma hipótese os documentos podem ser retirados do Instituto Histórico, local onde as pesquisas deverão ser realizadas, visando, sobretudo, a salvaguarda dos diversos itens constantes do acervo. Para marcar esta importância, foi instituído o ATO nº 126/2004, da Mesa Executiva da Câmara Municipal de Duque de Caxias, datado de 15 de dezembro de 2004, que entre as resoluções afirma:

(...) o acervo do Instituto Histórico Vereador Thomé Siqueira Barreto, (...) é público e de acesso livre a qualquer interessado. / Não será permitida a retirada de qualquer objeto pertencente ao acervo do Instituto Histórico (...) / (...) As funções e atividades desempenhadas no Instituto devem ser pautadas pela prioridade no atendimento aos interessados na história do nosso município e da região da Baixada Fluminense, (...) servindo como referência para pesquisas (...). (CMDC, Ato nº 126/2004).

Em muitas instituições públicas e privadas, detentoras de preciosos acervos documentais, a má conservação e a má utilização do material vêm danificando essas peças ao longo dos anos, algumas vezes de forma irreversível. Por isso, entre as tarefas prioritárias de uma instituição cultural que visa atender aos que buscam construir a história (no nosso caso, a história do nosso município e da região da Baixada Fluminense) –, devem constar iniciativas ligadas ao aprimoramento das condições de guarda e processamento técnico do acervo, sempre buscando as soluções mais convenientes para a salvaguarda e a recuperação imediata das informações requisitadas.

Mais recentemente, essa preocupação com os acervos e a conservação de bens culturais, entre eles as obras sobre papel, vem merecendo crescente atenção por parte daqueles que passaram a compreender que a atitude de manter a integridade das peças (ao invés de restaurá-las, mais tarde) é indispensável quando se trata de valorizar as obras e a memória histórica de um povo.

Preservar uma obra é não permitir que ela seja afetada por fatores externos a ela. Assim, chamamos preservação toda e qualquer atitude de conservação ou de restauração, entendendo-a “não só como a perpetuação do bem cultural, mas sim

como uma forma de retardar seu processo de deterioração” (MUSEU DA REPÚBLICA/ MAST, 1995, p. 15).

A preservação não é um fim em si mesmo. Só preservamos para que as informações contidas nos bens culturais possam favorecer o homem no resgate de sua identidade e de sua história, permitindo, assim, o exercício pleno da sua cidadania. (*Id. ibid.*)

Preservar o acervo documental, recuperar a memória cultural e divulgar a história da região são atualmente os objetivos do Instituto Histórico da Câmara Municipal de Duque de Caxias.

Preservar é o ponto mais relevante da nossa proposta de trabalho. Isso é feito por meio da estabilização do desgaste natural e da prevenção dos danos que poderiam ser causados à documentação pelo tempo e, principalmente, pelo homem, com atividades preventivas, proporcionando assim uma maior longevidade ao acervo.

O grupo de trabalho, coordenado por uma historiadora especialista na área de preservação de acervos documentais, é composto pela própria equipe técnica do Instituto Histórico que está sendo constantemente treinada para as atividades, contando também com o apoio de colaboradores da área de História.

Reafirmamos que à medida que esse trabalho for se desenvolvendo, com certeza se verificará a grandiosidade, real extensão e importância deste acervo, relevante para a memória do município de Duque de Caxias e da Baixada Fluminense.

Trabalhar com memória é tornar vivo o que já aconteceu. Desta forma, nossa responsabilidade é muito grande. A nós compete guardar e cuidar de uma parte

do passado e, sem poder manipular o tempo, convivemos com ele, brincamos e fazemos os outros brincarem com ele, entrando em túneis do tempo, vivendo e imaginando outras vidas testemunhadas em tantos documentos, ilustradas por tantos objetos e relatadas em tantos livros. Passeamos e permitimos que o público passeie pela história, viaje por diversos estágios da ciência e sonhe com variados momentos de cada criação artística. Nós nos tornamos “parceiros” de personagens históricos, cientistas, músicos, artesãos, pintores... Somos médicos e enfermeiros do legado que nos deixaram e que escolhemos adotar. Somos cúmplices, intérpretes e administradores do que nos é confiado. Então, como não tentar fazer o melhor para preservar tudo isso? (*Idem*, p. 14)

No Instituto Histórico, o que se objetiva é justamente concretizar a recuperação da memória da nossa cidade, através da preservação do acervo documental. Buscamos reconstruir a história da ocupação da nossa região através da conservação e pesquisa nas fotografias, nos recortes de jornais, na história oral passada por aqueles que viveram o cotidiano. A revitalização do Instituto Histórico e suas atuais atividades buscam materializar aquilo que é conceituado como patrimônio cultural, para que a comunidade possa ter acesso à sua memória e identidade.

Assim, visando a proposta de ser um espaço de relevância cultural e histórica para o nosso município e seguindo a definição do Departamento de Museus e Centros Culturais, órgão do IPHAN/MinC, que coloca que “*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” (IPHAN/MINC, 2005), ressaltamos que o Instituto Histórico encontra-se registrado no Cadastro Nacional de Museus desde 2008.

Esse Cadastro possibilita o conhecimento do número de instituições museológicas no país e pretende contribuir de forma efetiva para o diagnóstico do setor museológico, para o planejamento de ações de políticas públicas de cultura e para o desenvolvimento de diferentes linhas de pesquisa.

Além de abrigar esse acervo tão importante, o Instituto Histórico mantém ainda um espaço físico para a realização de exposições voltadas para o público em geral e uma sala dotada de equipamentos audiovisuais para a execução de documentos de registro sonoro e a exibição de material audiovisual. O Instituto Histórico, com sua proposta de incentivo à pesquisa sobre dados históricos e culturais da cidade e outros municípios vizinhos, recebe cerca de 5.000 visitantes por ano, sendo um público bastante diversificado, atendendo a pesquisadores, escolas e pessoas interessadas na nossa história.

Recebemos individualmente ou em grupo, escolas que trazem seus alunos para utilizar a sala de audiovisual, para exibição de filmes sobre o nosso município e sobre a região da Baixada Fluminense, promovendo os Projetos “A Escola vai à Câmara Municipal” e a “Câmara Municipal vai às Escolas”, para alunos de escolas da rede pública e particular de ensino. Além disso, no decorrer das atividades diversificadas do Instituto Histórico, foram realizados estudos de campo com alunos de escolas da rede pública e particular de ensino.

A realização desses projetos tem grande importância não somente para alunos, mas para toda a sociedade, levando ao conhecimento sobre a história do Legislativo e da cidade e justificando-se pela urgência de incentivo à conscientização pública para a cidadania e a conservação dos bens culturais, contribuindo para a implementação de políticas de proteção e valorização do patrimônio, isto se refletindo na busca pela construção de cidadania em uma região que pensa sobre si mesma e que procura ativamente suas próprias soluções, além de colaborar para a formação das gerações futuras.

O Instituto Histórico promove também exposições fotográficas, exibições de documentários, palestras e debates com foco nos mais variados temas, com o apoio de várias instituições educacionais e culturais, disponibilizando, no *site* da Câmara Municipal, dados sobre a história da região.

Em parceria com a Associação dos Amigos do Instituto Histórico (ASAMIH), o Instituto Histórico publica, desde 2002, a revista *Pilares da História*, instrumento de divulgação da história e cultura de Duque de Caxias e da região da Baixada Fluminense. É importante enfatizar que já foram publicadas 21 edições da referida Revista que possui registro ISSN 1983-0963, sendo classificada com Qualis pela Capes/MEC, estando também à disposição do público no portal da Câmara (www.cmdc.rj.gov.br) e no *site* da Associação dos Amigos (www.amigosinstitutohistoricodc.com.br).

O apoio da ASAMIH dá-se também quando realizamos o projeto “Café com História”, sessão de entrevistas com pessoas que vivem ou viveram na nossa cidade e contam suas experiências, que são gravadas para constituir o banco de oralidade do Instituto Histórico, permitindo que pesquisadores acessem seu conteúdo no formato audiovisual. Também foram produzidos DVDs para distribuição às instituições culturais, ainda sendo possível a publicação das entrevistas, em formato de texto, na seção Memória Viva da revista *Pilares da História*. Tudo isto objetiva a criação de um registro importante da história recente e assegura sua preservação através do acesso ao público pesquisador.

A criação da Associação dos Amigos do Instituto Histórico foi proposta em junho de 2001, visando uma maior participação dos setores organizados da sociedade, e consequentemente, promovendo uma maior divulgação do órgão. Consta de seu estatuto, aprovado pelos sócios – em número ilimitado, mas composto por intelectuais, pesquisadores e cidadãos que manifestam interesse pela cultura e história – o

estabelecimento de intercâmbio com outras associações e entidades afins e o incentivo à integração cultural com a comunidade. Apesar de ser uma entidade sem fins lucrativos, tem entre suas finalidades adquirir acervo, apoiar programas de processamento técnico, conservação e restauração de obras, incentivar exposições e buscar programas de captação de recursos financeiros para a instalação de projetos culturais. A ASAMIH foi contemplada em edital pelo governo do Estado do Rio de Janeiro em 2008, sendo considerada, desde então, um Ponto de Cultura, com o projeto “Tecendo as ações no Presente. Construindo a cidadania do Futuro”, no qual apoiou a realização de várias atividades culturais.

Enfim, por meio das atividades realizadas pelo Instituto Histórico da Câmara Municipal de Duque de Caxias, concluímos que é possível, através da preservação do nosso patrimônio, a constituição de cidadãos conscientes. Devemos buscar o maior prolongamento possível dos bens culturais que conferem identidade e orientação a uma comunidade, inspirando valores ligados à ética, à solidariedade e ao estímulo da cidadania, difundindo uma identidade com o lugar e contribuindo para garantir o estímulo à memória das pessoas historicamente vinculadas a essa comunidade.

A preservação do patrimônio visa à continuidade das manifestações culturais e a garantia de acesso à identidade, transmitindo-se as informações para que as gerações futuras possam buscar referências no passado histórico da sociedade na qual estão inseridas. Assim, a principal razão para preservar o patrimônio histórico e cultural é a melhoria da qualidade de vida da própria comunidade, que implica em seu bem-estar e autoestima. Preservamos para que as informações contidas nos bens culturais possam favorecer o homem na recuperação de sua identidade e de sua história como patrimônio coletivo, permitindo assim, a garantia do exercício pleno da memória e da cidadania.

Referências bibliográficas

- ALMEIDA, Tania M. S. Amaro de. Nota sobre o Instituto Histórico. In: *Revista Pilares da História*. Duque de Caxias: v.1, 2002, p. 7-10.
- _____. Instituto Histórico preserva a identidade de Duque de Caxias. In: *Revista da Cultura*. Duque de Caxias, Rio de Janeiro: 2002, v. 3, p. 3.
- ARAÚJO, Marcos Paulo Mendes. O Atual Cenário da Preservação da Memória na Cidade de Nova Iguaçu: uma preocupação com as gerações futuras. In: *Revista Eventos Pedagógicos*.v.2, n.3, Número Especial, p. 92 – 100, Ago./Dez. 2011. Disponível em <http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/article/view/381>. Acesso em 15 de outubro de 2017.
- CALLARI, Claudia Regina. Os Institutos Históricos: do Patronato de D. Pedro II à construção do Tiradentes. In: *Revista Brasileira de História*, vol. 21 nº 40. São Paulo, 2001. Disponível em: <http://www.scielo.br> Acesso em 15 de outubro de 2017.
- CMDC. Ato nº 126/2004, da Mesa Executiva da Câmara Municipal de Duque de Caxias, de 15 de dezembro de 2004.
- IHGB. Resenha Histórica do IHGB. Disponível em: <http://www.ihgb.org.br/ihgb2.php>. Acesso em 13 de maio de 2018.
- IPHAN. Definição de Museus. Departamento de Museus e Centros Culturais – IPHAN/MinC, outubro/2005. Disponível em <http://www.museus.gov.br/museu/>. Acesso em 13 de maio de 2018.
- MAPA de Cultura RJ - Instituto Histórico e Geográfico de São João de Meriti. Disponível em: <http://mapadecultura.rj.gov.br/sao-joao-de-meriti/instituto-historico-e-geografico-de-sao-joao-de-meriti/>. Acesso em 15 de outubro de 2017.
- MUSEOS, patrimonio y turismo cultural. Peru/Bolivia: ICOM, 2000.
- POLÍTICA de Preservação de Acervos Institucionais. Rio de Janeiro: Museu de Astronomia e Ciências Afins; Museu da República, 1995.
- POLÍTICA de Segurança para Arquivos, Bibliotecas e Museus. Museu de Astronomia e Ciências Afins; Museu Villa-Lobos. Rio de Janeiro: MAST, 2006. Disponível em http://www.mast.br/politica_de_seguranca_para_arquivos_bibliotecas_e_museus.pdf Acesso em 13 de maio de 2018.

RECOMMENDATION and Guidelines for the adoption of common principles regarding the conservation-restoration of cultural heritage in Europe. Roma, Itália: APEL / ECCO, 2001.

SILVA, Zélia Lopes da. *Arquivos, patrimônio e memória: trajetórias e perspectivas*. São Paulo: UNESP/FAPESP, 1999.

VELOSO, Bethania Reis [et al.]. *Conservação-Restauração de Bens Culturais Móveis*. Belo Horizonte: ABRACOR, 2000.

A obra de arte na era de sua reprodutibilidade turística

ALEXANDRE SÁ

“O novo não está no que é dito, mas no acontecimento de sua volta.” (Michel Foucault)

Ao longo da minha pesquisa de mestrado, fui detectando uma série de questões na produção contemporânea em artes que traziam mudanças consideráveis no legado benjaminiano, como por exemplo, a equiparação do valor de culto ao valor de exposição, a diluição da aura (tida como sinônimo de distância religiosa e existência única), o surgimento de uma aura outra (que paradoxalmente mantinha-se amparada na capacidade de exposição de uma determinada imagem), a potencialização do desejo utópico de eternidade, a diminuição considerável do ritual (que ainda assim, consegue sobreviver em alguns momentos muito específicos) e a presença incontestável de uma sensação de esvaziamento estético que é fruto de uma onipresença entrópica. Tais diferenças também englobam um aumento na velocidade e na quantidade de produção das imagens, além de um desejo de captura de realidades que sejam exóticas e distantes o suficiente para que provoquem um efeito potente no observador. Estas imagens, consideravelmente distantes, têm por objetivo a produção de um tipo de prazer ao serem observadas, ao deixarem-se invadir pelo olhar atento e não menos curioso do público, ávido por mais e mais imagens; num movimento cíclico e obviamente sem fim.

Mas se então estamos num momento de ultrapassagem desta reprodutibilidade técnica, onde a própria imagem se descobre dentro de um novo processo, como denominá-la? Como definir um momento onde o que ocorre de fato é um giro, uma mudança de grau na própria estética veiculada por esta imagem técnica? Como denominar um momento de trânsito incansável onde o deslocamento é regra e onde o prazer parece surgir como a mais forte justificativa? Como fundamentar uma experiência estética que parece ser estabelecida numa relação oblíqua de distância, aproximação e estranhamento? Escolhi então o termo *turístico*, e por chamar este momento de *reprodutibilidade turística*. Onde, mesmo sendo a técnica o eixo primeiro e fundamental, o que se presentifica é a efemeridade do registro, a perecibilidade da experiência provocada e a ligeira certeza de que todas as coisas parecem satisfeitas quando banhadas em sua mais recôndita superficialidade. E se o turismo se baseia fundamentalmente na visita do desconhecido (ou daquilo que ainda lhe resta), no mergulho em elementos “pictográficos” que abarquem um determinado local, optei então por iniciar esta “viagem” através da hipótese de que hoje o público se situa no mesmo eixo que o estrangeiro (pois quando não especializado, desconhece grande parte dos códigos inerentes) e a obra, compreendida como metáfora do universo da cidade desconhecida a ser visitada / desvendada.

Porquês turísticos

Mas por que falarmos aqui de turismo? Porque sabemos que estamos vivendo numa época onde o hedonismo torna-se cada vez mais presente e o turismo é um dos elementos que satisfaz tal hedonismo. Além disso, podemos considerar a experiência turística como uma experiência também estética, pois se refere à sensibilidade, à recepção e à busca de uma experiência

artística. O turista está à procura de sensações que estejam fora de todo o interesse utilitário e realiza suas experiências por prazer, para “ter” tais experiências, possuí-las e aproveitá-las da melhor maneira possível (MICHAUD, 2003, p. 188).

O que é procurado no turismo é a distração, a evasão, a diversão, a sensação, o prazer: todas as coisas que se arrumam sob a rubrica prática do exotismo. O exotismo permite a fuga do cotidiano e de suas violências, de se desorientar. Ele deve permitir também a realização de encontros: encontro com outros homens, com outros hábitos, com outras maneiras de pensar e sentir. Com determinadas precauções e dentro das condições que proporcionam o encontro sem perigo, que amortecem o choque com o estranho. Através do exotismo, o turista procura o outro que não ele mesmo, de identidades diferentes da sua, onde o encontro lhe confere o sentimento de sair de si, deixando-o assim crer que ele sabe melhor aquilo que ele é. (*Idem*, p. 191)

O turista vive sob a égide do movimento incessante, sobre o prazer (na maioria esmagadora dos casos, amparado por descompassos econômicos) do descompromisso diante daquele que visita, para que assim possa, ao fim de sua viagem, descobrir melhor o que vem a ser ele mesmo e o outro. Uma das diferenças fundamentais entre o turista e o *flâneur* (produto direto da modernidade e de Baudelaire) é que o primeiro joga muito menos com o acaso, com a observação dos movimentos de passagem, embora ele possa obviamente experimentar acontecimentos casuais que aconteçam ao longo de sua viagem. O *flâneur* observa os vestígios, tentando *decifrar o que a paisagem labiríntica e impenetrável tem para lhe oferecer* (CANTINHO). O *flâneur* perde-se na massa, é o que está no centro do mundo – na multidão – e o que está, ao mesmo

tempo, protegido, dissimulando-se, ao abrigo dos olhares. Seu desejo é dialético. Seu objetivo é aproximar-se daquilo que lhe escapa continuamente, fazendo com que assim persiga o alvo sem cessar. Seu alvo são as pequenas relíquias que a paisagem pode lhe oferecer para que, de alguma maneira, consiga anestesiar sua solidão inerente. “O flâneur procura um refúgio na multidão. A multidão é o véu, através do qual a vida familiar se move para o flâneur, em fantasmagoria” (*Idem*).

O turista por sua vez, tem objetivos mais claros e alvos mais diretos. Seu objetivo não é o de sumir na multidão, mas simplesmente conseguir observá-la de fora, como se através de uma vitrine. O turista sabe que jamais fará parte da sociedade que visita (embora em alguns casos seja movido por este desejo utópico). Tal distância é desejada para que assim consiga discernir melhor o que define os dois polos (visitante e visitado). Seu repertório é ausência de um comprometimento diante do futuro. O turista de massa esbarra, tropeça em novas paisagens, em outras personagens exóticas e inimagináveis. Por outro lado, seu “outro” e seu “outro-lugar” estão sempre a serviço dele próprio. É importante que ele “se sinta em casa” para que possa mais tarde, caso deseje, retornar ao local visitado e assim auxiliar na movimentação de capital, mesmo que para isto a cidade tenha que usar os mais diversos recursos para então propiciar as mais estranhas ilusões. Há no turismo algo de construção involuntária que é bastante interessante, pois dentro de uma época de consumo de massas, tudo de uma cidade deve estar preparado para servir de base a este encontro com o estrangeiro. E obviamente, a ficção pode também fazer parte deste jogo.

A obra como cidade

O movimento turístico se sustenta pela separação semântica intransponível e pela distância absoluta entre aquele que

visita e aquele que é visitado. Que pelo exotismo do ambiente e de seu conteúdo, projeta uma imagem 'monumentalizada' do outro (sempre do outro), mantendo-se o mesmo, em eterno processo de reverberação. Se pensarmos que a cidade é a construção de uma realidade não-natural, em virtude dos seus desejos de comunicação, fruto da produção humana, e composta por uma trama inesgotável de signos e variações estéticas, poderemos então aproximar a imagem da cidade da própria imagem da obra de arte. *A obra como cidade, em imagem de construção e desconstrução*. Ou, como nos diz G.C. Argan:

Não é difícil compreender como, para todas as correntes artísticas de vanguarda, a problemática do objeto de arte, aliás do objeto simplesmente, se tenha estendido à cidade: a cidade está para a sociedade assim como objeto está para o indivíduo. A sociedade se reconhece na cidade como o indivíduo no objeto; a cidade, portanto é um objeto de uso coletivo. Não só isso, a cidade também é identificável com a arte porquanto resulta objetivamente da convergência de todas as técnicas artísticas na formação de um ambiente tanto mais vital quanto mais rico em valores estéticos. Quando se fala em crise da arte, fala-se na realidade, em crise da cidade; e a crise da cidade é um dos fenômenos mais graves e perigosos do mundo moderno. (ARGAN, 1998, p. 255)

Podemos também pensar que o que monumentaliza a obra é a visita/viagem esporádica daquele que é estrangeiro à sua poética. Ou seja, o público. Seria então este fluxo transitório de "forasteiros" que tornaria possível um refluxo diante do esvaziamento da condição da obra, do próprio artista e da história? Seriam a velocidade e a quantidade da exposição deste trânsito entre público e obra, os responsáveis pela instauração de uma nova sensação de obra e de presença?

Será que em tempos de marketing inevitável, de grandes exposições midiáticas, de museus-armazéns, um dos fatores responsáveis pela consolidação da obra como tal, é (além de outros elementos sistêmicos) o olhar daquele que a desconhece de fato (exatamente por ser estrangeiro à poética da mesma) e que, em certas ocasiões, visita-a por curiosidade? Ou seja, o público (a audiência) como turista, em afã de pesquisa de campo direcionado à experiência estética?

O flâneur

Baudelaire, ao discorrer sobre a modernidade, aponta para uma série de “personagens” que considerava como determinantes para que pudéssemos compreender este momento específico da história (o homem das multidões, o artista, a mulher, o dândi, o militar e as cortesãs). Curiosamente, na maioria dos elementos descritos pelo autor podemos perceber uma tendência, um foco de observação e até mesmo uma forma de escrita que parece sublinhar uma outra característica que é fundamental para a tal modernidade: a passagem. Melhor dizendo, a passagem compreendida como um movimento que engloba a transitoriedade, o atravessamento e a transposição de uma realidade distinta para outra específica, surge em Baudelaire (por vezes de maneira subliminar) como um elemento imprescindível para que compreendamos suas personagens e consequentemente, a própria modernidade.

Por outro lado, poderíamos mergulhar numa primeira armadilha de considerar que todas as mudanças de paradigmas que conhecemos (nos movimentos anteriores ao século XX), foram feitas através de um giro no processo de concepção/percepção de mundo, de um deslocamento de eixos, onde obviamente a passagem (ou mais especificamente, a ultrapassagem) sempre foi determinante para que pudéssemos transformar

determinados conceitos e chegássemos então a outras formas de reflexão e obviamente, de produção artística. Estaríamos assim optando por uma análise obtusa sobre esta tal passagem que nos referimos anteriormente, já que o que nos interessa neste primeiro momento não é a passagem histórica que se deu para a modernidade, mas a passagem que surge como paradigma desta modernidade. Ou seja, o que o autor, suas personagens e a própria escrita terminam por descortinar é a transição que se estabelece como regra, desaguando num conjunto infinito de sentidos em eterno trânsito e, portanto, numa forma panorâmica (e paradoxalmente particular) de captura de uma realidade também móvel.

Estas passagens podem ser percebidas então de várias formas: desde as passagens reais, as grandes galerias que eram construídas de maneira veloz na cidade de Paris, ou mesmo os bulevares, que simbolizavam parte importante das enormes transformações advindas de uma nova forma de concepção do espaço. O urbanismo (presente nas reformas de Georges-Eugène Haussmann) surgia com a responsabilidade de estudar as condições do espaço físico, idealizar e projetar mudanças na cidade de maneira a proporcionar uma reestruturação do tecido urbano que fosse capaz de estar de acordo com as expectativas (quantitativas e qualitativas) de uma metrópole e de um mundo em crescimento. Tínhamos também naquele momento uma explosão comercial que gradativamente se espelhava nas vitrines das lojas, nas superfícies quase transparentes que serviam de eixo entre os grandes magazines e o espaço externo. A vitrine, da mesma forma que a galeria, estabelecia uma comunicação entre o espaço público e o espaço privado, que naquele momento começavam a dialogar entre si para que muito posteriormente suas fronteiras pudessem descobrir sua dissolução. Aliado a isto não podemos esquecer o aumento incontestável dos meios de transporte e da inventividade de sua chegada, das possibilidades de deslocamento

que traziam, bem como a problemática que instauravam, já que seu espaço comum terminava por obrigar os passageiros a conviverem entre si. Antes do desenvolvimento dos ônibus, dos trens, dos bondes no século XIX, as pessoas não conheciam a situação de terem de se olhar reciprocamente por minutos, ou mesmo por horas a fio sem dirigir a palavra umas às outras (SIMMEL, 1912, p. 26-27, *apud* BENJAMIN, 1994, p. 36).

Para além desta compreensão da passagem como elemento físico, poderíamos compreender esta ideia de passagem de outra maneira... Como sendo um movimento de atravessar, um efeito de deixar-se passar, uma solução que a burguesia tinha para exhibir-se socialmente e de maneira efêmera seu *modus operandi* e, por conseguinte, seu status econômico, político e social.

A colossal passagem em revista da vida burguesa que se estabeleceu na França... Tudo passava em desfile... dias de festa e dias de luto, trabalho e lazer, costumes matrimoniais e hábitos celibatários, família, casa, filhos, escola, sociedade, teatro, tipos, profissões. (FUCHS, 1921, p. 362, *apud* BENJAMIN, 1994, p. 34)

Por último, podemos continuar nossa reflexão sobre a passagem, de maneira um pouco mais poética e talvez mais filosófica. Pois se a passagem é uma ligação e um eixo de relação entre duas realidades distintas, o homem moderno era então parte deste processo. Ou seja, devido a uma série de novas atitudes políticas terminava desenvolvendo-a como um elemento interno, disposto em si como matéria semântica, quase que de ordem fenotípica. O que quero dizer é que naquele momento o conceito de passagem, de mudança de realidade, estava espraiado pela cidade de maneira atmosférica e sua força de presença era incontestável e inelutável. Sendo assim, o homem moderno tinha obrigatoriamente que lidar

com tais transformações, vivendo-a em todos os sentidos, decantando-a de maneira muito particular e inevitavelmente colocando-se sob a égide de uma passagem de outra ordem, a humano-histórica. Provavelmente assim o fazia de maneira inconsciente, abrigando-a e fatalmente internalizando as transformações que aconteciam no entorno, tornando-se ele próprio também passagem. O homem era (é?!) então, a própria paisagem panorâmica da passagem. E diante destes diversos eixos em errância, destes movimentos de encontro e desencontro e diante do imanente desassossego de uma cidade sem permanência, surge uma personagem que provoca uma torção no vácuo provocado pela destruição e reconstrução (por vezes em velocidade entrópica) de sua cidade e de sua memória: o *flâneur* (ou o homem das multidões).

Atrás das vidraças de um café, um convalescente, contemplando com prazer a multidão, mistura-se mentalmente a todos os pensamentos que se agitam à sua volta. Resgatado há pouco das sombras da morte, ele aspira com deleite de todos os indícios e eflúvios da vida; como estava prestes a tudo esquecer, lembra-se e quer ardentemente lembrar-se de tudo. Finalmente, precipita-se no meio da multidão à procura de um desconhecido cuja fisionomia, apenas vislumbrada, fascinou-o num relance (BAUDELAIRE, 1997, p. 18).

O *flâneur* vagueia, perambula, observa a vida com curiosidade leve, quase inventada, diverte-se com as coisas que a realidade lhe propõe. Talvez carregue poucos objetos consigo e procure fazer da experiência do viver o ritmo propício para a sua perseguição sem alvo específico. Não procura nada e não se preocupa com muita coisa, exceto com a *jouissance* que lhe serve de combustível para seu movimento incessante. Faz da cidade sua casa e de sua casa, a cidade que habita e que não mora e nem mesmo permanece. Por sinal, mora em lugar algum. O mundo lhe serve como um imenso não-lugar. Está sempre de passagem e na passagem. E embora

detecte as variações de cada espaço específico, sua percepção é potencialmente visual e consideravelmente ampla. Sendo assim, o particular do detalhe pouco lhe interessa. Sua observação pode durar átomos de segundo e evoluir-se (junto com ele mesmo) para algum outro não-lugar em que se torne ainda mais incapturável.

O *flâneur* reproduz em si mesmo a multidão multifacetada, traduzindo-a como um múltiplo de si. Tem a sina de viver aos cacos, como um caleidoscópio que se movimenta solitário durante infindáveis dias e noites num deserto que só a ele pertence. Paradoxalmente não carrega fatalidades, pois construiu sem perceber uma área de sensações pouco variáveis que lhe serve de escudo. Entorpece-se com frequência na presença histriônica dos passantes e em sua própria deserção. Entorpece-se por sua insaciabilidade e por sua personalidade cambiante.

Para o perfeito *flâneur*, para o observador apaixonado, é um imenso júbilo fixar residência no numeroso, no ondulante, no movimento, no fugidio e no infinito. Estar fora de casa, e contudo sentir-se em casa onde quer que se encontre; ver o mundo, estar no centro do mundo e permanecer oculto ao mundo, eis alguns dos pequenos prazeres desses espíritos independentes, imparciais, que a linguagem não pode definir senão toscamente (BAUDELAIRE, 1997, p. 20).

A reprodutibilidade turística:
tentativas ingênuas de capturá-la

Estamos aqui deslocados da mesma maneira que fotógrafos, turistas voyeurísticos em mundos representados sobre os nossos pés. (MORRIS, 1978, p. 80)

O que chamo de era da reprodutibilidade turística é um momento em que a imagem (mesmo que saibamos que seja esta sua sina) utiliza os mais diversos recursos para a produção de uma força visual arrebatadora e não menos violenta. Em que por vezes o caminho escolhido é o da explicitação representativa de sua superfície esquelética e nada além disto. O alvo desta imagem é o estranhamento, o fetiche do exótico e do distante através de um método de pseudo-aproximação que satisfaça ao espectador. A superficialidade desta era é a comunicação imediata, direta, sedutora, sem nenhum mistério e sem nenhuma reflexão. Sagaz, veloz e certa; são estas suas características. Arrebatamento: é este seu método de catequização. Dissipar: é este seu verbo. Cobiçar mais e mais mercadorias: é esta sua linha de ação.

Por outro lado, é um momento de absoluta velocidade na comunicação, na transmissão de dados, nos contatos entre pessoas e entre países. De rizomas e hipertextos. É um momento onde pela quantidade enorme de dados em trânsito, geralmente nos sentimos perdidos. É uma era de acessibilidade, de diluição de fronteiras e de expansão de territórios. É um momento de intenso deslocamento e de pouco estabelecimento. Momento de destruição de tabus, de transformação de valores estéticos e morais. A imagem é o eixo norteador da reprodutibilidade turística pois é precisa em sua superfície, fácil de imprimir-se na memória e repleta de vontade de potência. "Agora as imagens, que são o passado da realidade, começam a revelarem-se em direção a duração, o tempo presente da experiência espacial imediata" (*Idem*, p. 70).

Além disso, podemos detectar também um aumento inevitável da perda de naturalidade, um inelutável hábito de imitação de si mesmo que parecem comuns. Basta pensarmos na fotografia digital (e na quantidade cada vez mais surpreendente de máquinas deste tipo, presentes inclusive em telefones celulares) e na internet, onde o papel é eliminado e a

imagem se estabelece por meios virtuais. Ou melhor, onde a imagem aproxima-se mais daquilo que deseja: virtualidade. A fotografia digital termina diminuindo os custos, possibilitando o aumento da produção destas imagens. E se tais imagens aumentam, o processo de captura de tais fotos também aumenta. Aumenta também uma carga de inautenticidade, além de um desejo constante de tornar-se todo-imagem, bem como a experiência da morte (afinal toda fotografia implica num ato de objetivar o seu sujeito) e da desertificação de si próprio.

Se pensarmos ainda que vivemos numa época à qual Deleuze se refere como *sociedade de controle*, que seria um desdobramento da sociedade disciplinar bastante discutida por Michel Foucault, fundamentaremos ainda a importância desta imagem na reproduzibilidade turística, já que a sociedade de controle é uma sociedade de vigilância intermitente que utiliza como um dos seus vários métodos, o elemento imagético como meio de policiamento e de indução de significância. Este tipo de sociedade tem como estratégia fundamental o esvaziamento da imagem como poética e o preenchimento da imagem como fonte de informação, deslocando-a de sua função, fazendo com que a compreendamos como a própria expressão dos acontecimentos. A era da reproduzibilidade turística faz-se valer disso; a imagem antes mesmo de detectar uma informação a ser veiculada, quer se autoafirmar como um olhar onipresente de vigilância incansável.

Refluxos

Contudo, é necessário esclarecer que não há aqui nenhum desejo de negação absoluta da imagem. Muito pelo contrário. Nosso desejo é o de detectar problemáticas que auxiliem na descoberta de outros fluxos. Temos consciência de que as

imagens são fundamentais para o processo de autoconhecimento de uma cultura dentro de uma determinada época, e que os artistas de hoje procuram fazer com que ela seja um instrumento a ser utilizado a favor de suas respectivas práticas artísticas.*

Relembrando ainda Walter Benjamin (1996, p. 171), “a obra de arte reproduzida é cada vez mais a reprodução de uma obra de arte criada para ser reproduzida”. O emblema (ao avesso, como antídoto) da reprodutibilidade turística então se revela: reproduzir-se, copiar-se, descobrir-se passível de investimento, gerar capital, aprimorar eternamente a imagem e aprofundar aquilo que a constitui, ser efêmero sem ser volátil, reinventar (quando necessário) todo o ritual possível, aproveitar, fazer uso de recursos, movimentar-se sem intermitência, desbravar novos habitantes que carreguem ainda algo de original, experimentar novas situações plásticas, obter prazer, não deixar-se pasteurizar, procurar as exceções, satisfazer-se.

Numa era de imagens, o que talvez reste aos artistas é exatamente a produção incansável de muito mais imagens, que consigam por sua vez, serem contrapostas à quantidade inesgotável de imagens públicas que são veiculadas diariamente. Projetar novas imagens sobre o mundo que se apresenta, já que na reprodutibilidade turística a possibilidade de invenção de novos mundos (em diversas camadas de significância) é uma de nossas novas linhas de fuga que se anuncia. Então, a figura do artista hoje, ressurgem bem próxima daquilo que Hans Belting (2004) nos diz sobre a condição de Sísifo:

Para Camus ele é a figura-símbolo de uma revolta que expressa na criação artística a experiência de um mundo absurdo. Sísifo sabe sobre a inutilidade de sua revolta, e só esse saber lhe restitui a autonomia pessoal que,

* Infelizmente aqui não podemos explicitar todo o raciocínio que compôs a tese e que eliminava essa ligeira presença iconoclasta.

do contrário, ele perderia ou teria perdido. Os artistas fazem um gesto de autoafirmação, embora saibam que eles nada alterarão no mundo, mas eles podem se conscientizar de seu estado. Nisso consiste a alegria secreta de Sísifo. Seu destino pertence agora a ele só. A luta contra o cume pode preencher um coração humano. Temos de imaginar Sísifo como um homem feliz.

Referências bibliográficas

- ARGAN, Giulio C. Argan. *História da arte como história da cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- BAUDELAIRE. *Sobre a modernidade*. São Paulo: Paz & Terra, 1997.
- BELTING, Hans. Sísifo ou Prometeu? Sobre arte e tecnologia hoje. In *XXVI Bienal Internacional de São Paulo* (catálogo). São Paulo: Fundação Bienal de SP, 2004.
- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas III*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- CANTINHO, Maria João. Modernidade e alegoria em Walter Benjamin. Disponível em: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero24/benjamin.html>
- CLARK, T. J. *A pintura da vida moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2002.
- MICHAUD, Yves. *L'art à l'état gazeux*. Essai sur le triomphe esthétique. Paris: Hachette Littératures, 2003.
- MORRIS, Robert. *The present tense of the space in Art in America* (jan-fev de 1978).

Cultura digital, conexões e conhecimentos

MÁRCIO LUIZ C. VILAÇA

Introdução

Este trabalho apresenta algumas das reflexões e provocações da apresentação oral homônima realizada no Museu Ciência e Vida em Duque de Caxias no Colóquio de Museus realizado em maio de 2018, sob organização do grupo de pesquisa NURBS (Núcleo de Estudos Urbanos) da UNIGRANRIO. Este trabalho se articula com pesquisas sobre cultura digital realizadas pelo autor do trabalho nos últimos anos.

Pretende-se aqui refletir sobre mudanças em práticas sociais influenciadas pelas mediações digitais e pela virtualização ou digitalização de práticas sociais. Procura-se estabelecer um olhar objetivo em diálogo em vivências das práticas do cotidiano. Convém alertar que a proposta não é adotar uma visão otimista ou pessimista sobre as influências das tecnologias digitais, mas destacar um olhar que ultrapasse o risco de impressões demasiadamente subjetivas de encantamento ou de rejeição, sem contextualização ou olhar crítico. Em outras palavras, busca-se a oportunidade, ainda que breve, de refletir sobre como as tecnologias nos conectam e desconectam em situações reais.

Nesta abordagem são estabelecidos diálogos, em perspectiva interdisciplinar, com autores que discutem a cultura digital e seus impactos em diferentes esferas das práticas

sociais, dentre as quais podemos incluir a comunicação, a educação, a linguagem e os comportamentos sociais.

Tecnologias digitais e práticas sociais

Vivemos em uma era fortemente marcada pelo uso intenso dos sistemas, ambientes e dispositivos digitais, que mais que lugares ou ferramentas, desenvolvem um sistema próprio de práticas, comportamentos, discursos e formas de aprendizagem denominado frequentemente de *cultura digital*. Neste sentido, Kenski (2012, p. 21) sintetiza bem o cenário atual ao afirmar que:

A evolução tecnológica não se restringe apenas aos novos usos de determinados equipamentos e produtos. Ela altera comportamentos. A ampliação e a banalização do uso de determinada tecnologia impõem-se à cultura existente e transformam não apenas o comportamento individual, mas o de todo o grupo social.

Assim, podemos perceber claramente que a abrangência dos reflexos das tecnologias digitais tem impacto em dimensão social e coletiva. Isto não significa que não haja nuances específicas, influenciadas por uma diversidade de fatores. Em outras palavras, podemos apresentar maior ou menor influência das tecnologias digitais. Convém salientar o risco de generalizações, por vezes bastante perigosas, tais como “todo mundo tem rede social”, “ninguém consegue ficar sem celular”, “todos acessam internet com alta velocidade”, “todo mundo troca de celular anualmente”...

Falas como estas são perigosas por terem caráter demasiadamente generalizador, uniformizador e por “ignorar” a complexidade dos contextos sociais, digitais, econômicos e financeiros. Entre outras coisas, faz parecer que todos têm

acesso aos mesmos bens e condições sociais, políticas e econômicas. Se isto não acontece em outras dimensões da vida, não seria a “vida digital” que traria a tão desejada igualdade.

Alex Primo apresenta uma interessante discussão sobre “slogans generalistas que permeiam as discussões sobre mídias digitais” (2013, p. 13). O estudioso alerta para o que ele chama de “tom radicalmente revolucionário”, frequentemente usado para abordar as transformações motivadas pelas culturas digitais. O pesquisador destaca que é comum encontrarmos argumentos que fazem “crer que tudo aquilo que antes era passa agora a ser de forma diferente, antagonizando e contradizendo o que passou.” No entanto, o que nos interessa aqui é a percepção que acaba motivando tais afirmações. Em geral, como já apontado em trabalho anterior, a “cultura próxima” – aquela com a qual convivemos mais de perto – parece representar e dar conta de uma “cultura mais global”. Em outras palavras, o que presenciamos nas nossas práticas cotidianas parece dar conta de um cenário mais amplo. Se amigos podem e trocam aparelhos celulares com muita frequência, ficamos com a sensação de que isto é uma “verdade”. Se alguns amigos vivem conectados nas redes sociais, somos convidados a pensar que este é um costume consolidado e praticamente inquestionável.

Em Araujo e Vilaça (2016, p. 19) encontramos a seguinte constatação sobre as tecnologias digitais de comunicação e informação nas práticas sociais:

É interessante observar como estas tecnologias vêm contribuindo para uma nova relação entre a sociedade e os seus usuários. Dentre as novas experiências sociais, destacam-se os novos usos do espaço público e as diferentes formas de relações sociais e comunicação.

Esta introdução serve em parte como um alerta para que eventuais generalizações apontadas e discutidas aqui sejam

vistas com certa moderação. Assim, podemos entender como uma espécie de pedido de desculpas antecipado por qualquer exemplo ou discussão que exceda uma análise mais cuidadosa ou um retrato mais detalhado da realidade.

Cultura digital e conexões

O termo *cultura digital* tem sido empregado de forma bastante abrangente, polissêmica e diversificada para fala das formas de realização de práticas sociais por meio ou sob influência das tecnologias digitais, que têm afetado as formas como nos comunicamos, interagimos, aprendemos, consumimos e empregamos dispositivos, ambientes ou sistemas digitais.

Em Santaella (2010) encontramos diferentes eras culturais: oral, escrita, impressa, de massa, das mídias e a cultura digital. A grande estudiosa alerta que uma era não exclui ou finaliza a anterior. Embora estejam em uma sequência temporal, elas acabam se sobrepondo e influenciando ou transformando de certa forma as eras culturais anteriores. A cultura digital permite que todos possam ser produtores de conteúdo, tenham ferramentas de ação, interação e comunicação diversas. Podemos tomar por exemplos básicos os blogs, as redes sociais e os sites de compartilhamento e publicação de conteúdo. Este fenômeno passou a ser amplamente referenciado como *web 2.0*.

Nesta “versão” da *web*, deixamos de apenas ler textos *online*, procurar informações, consumir conteúdos para sermos produtores de conteúdos. Temos formas e ferramentas diversas que possibilitam que sejamos capazes de publicar conteúdos, compartilhar experiências, manifestamos nossas opiniões, contarmos nossas histórias, por muitas vezes em tempo real. Gabriel (2013, p. 22) apresenta uma caracterização da *web 2.0* que sintetiza bem algumas de suas características fundamentais:

A *web 2.0* é a *web* da participação, em que pessoas usam a *web* como base para todo tipo de interação: *blogs*, vídeos, fotos, redes sociais. Ela funciona como uma plataforma participativa de serviços, pelo meio da qual não apenas se consomem conteúdos, mas principalmente se colocam conteúdos.

O acesso mais fácil à internet por meio de conexões residenciais, em diferentes espaços comerciais e de trabalho, por meio de redes *wi-fi* abertas e conexões móveis (3G e 4G), estimula a permanência *online* constante. Ou seja, salvo em momentos bem específicos, hoje muitas pessoas permanecem conectadas em tempo quase total. E esta conexão permite a visita a sites, redes sociais, lojas, ferramentas de computação na nuvem em tempo real... Em trabalho sobre cultura digital na formação de professores, argumento que:

Atualmente muitos esperam que a sociedade viva em modo “*Always on*” (sempre conectado, disponível, acessível e capaz de responder prontamente). Vivemos uma cultura da conexão “permanente”. Telefones celulares e computadores podem perder a função ou despertar pouco interesse hoje se não estiverem com internet. (VILAÇA, 2017, p. 1763)

Esta situação é chamada muitas vezes de *hiperconexão*. Ou seja, vivemos conectados a maior parte de nossos dias, mesmo quando não estamos fazendo uso de nenhum dispositivo ou sistema. Marta Gabriel (2013, p. 57) sintetiza bem esta situação de permanência *online* ao apontar que “a hiperconexão e as plataformas digitais passam ao permitir ao ser humano transferir parte de si para o mundo digital, possibilitando um estado de viver constantemente em trânsito entre as redes ‘*on*’ e ‘*off*’ line”.

Atualmente dois grandes exemplos são as redes sociais e os aplicativos de mensagem, como o WhatsApp. Enquanto estamos trabalhando, estudando, passeando, podemos ver ou sentir notificações destes ambientes e ferramentas. Quando podemos olhar tais mensagens ou notificações, o número pode ser surpreendente e até assustador. Afinal, espera-se em muitos casos que estejamos permanentemente conectados, localizáveis e disponíveis, para um retorno rápido. Um sinal disso é grande quantidade de grupos dos quais podemos fazer parte.

Como decorrência, temos muitas vezes dificuldade de acompanhar razoavelmente as mensagens. Em alguns casos, pode tratar-se de até inviável. Se o algoritmo de uma rede social estabelece a seleção do que você vai ver, tanto de amigos ou de publicidade, nos aplicativos de mensagem isto não acontece. Logo, deparamo-nos com a complexa situação de localizar, organizar ou selecionar *informações*.

Há forte reconhecimento de que informação e conhecimento não podem ser tratados como sinônimos. Ou seja, temos um acesso como nunca antes à informação, mas isto não significa um acesso tão grande ao conhecimento.

A sedução do digital, o apelo e as comodidades dos aplicativos podem distrair a nossa atenção de formas variadas, bem como causar um deslocamento por vezes passado sem ser percebidos. Neste sentido, podemos pensar em paradoxos ou contradições das tecnologias digitais, da qual se destaca a capacidade de estar perto de alguém ou algum lugar distante, por meio das conexões digitais, mas distante de situações e pessoas que estão próximas. Em Vilaça (2017, p. 1764) argumento que “de forma contraditória, podemos estar perto e ‘conectados’ ao que está longe, mas distantes e ‘desconectados’ de quem está perto.”

Assim, podemos pensar em *deslocamentos do real e do virtual*. Um exemplo simples: podemos estar silenciosamente ao lado de uma pessoa, enquanto interagimos ativamente com

uma pessoa que pode estar do outro lado do mundo. Neste caso, a vantagem de poder interagir com alguém distante pode resultar no risco de deixar em segundo plano ou ignorar quem está tão próximo.

Não se trata de condenar as tecnologias digitais ou sugerir uma resistência. O que se pretende discutir aqui é a necessidade de reflexão da virtualização das práticas e das realizações. Conforme é amplamente reconhecido, as tecnologias digitais podem oferecer novas formas de mediação, facilitar processos, expandir capacidades de comunicação, ampliar as possibilidades educacionais, mas também apresentam riscos, efeitos colaterais e novos desafios.

Virtualização ou digitalização das práticas sociais

Por virtualização ou digitalização das práticas sociais, podemos entender o deslocamento parcial ou total (neste caso uma substituição de práticas presenciais reais) para práticas virtuais/digitais.

Podemos hoje trocar a ida a lojas físicas para realizar consultas de preços e compras *online*, com possíveis vantagens como preços menores. Como risco, podemos comprar algo diferente do ilustrado pelas fotos ou que não atende plenamente às necessidades ou expectativas. As compras *online* podem ser estimuladas por economia ou falta de disponibilidade. Quando já conhecemos bem um produto desejado, o espaço presencial ou *online* da compra pode ser motivado pelo preço, prazo e forma de entrega... Podemos hoje na frente de um computador realizar todo o planejamento e as reservas para uma viagem, incluindo compras de passagens, reserva de hospedagem, levantamento de pontos turísticos...

Neste caso, no entanto, parecemos ainda não ficarmos satisfeitos apenas com uma viagem por sites como Google

Street View e Google Maps. Queremos ainda vivenciar a experiência real da viagem. Assim, as ferramentas digitais e os *sites* possibilitam planejar como otimizar o tempo no lugar da viagem, como se deslocar, identificar os principais lugares turísticos, conhecer os horários de funcionamento...

Este exemplo da viagem nos permite pensar sobre outros deslocamentos que muitas vezes podemos deixar de fazer pela praticidade do digital.

Como este trabalho se insere em evento sobre museus, podemos pensar nas possibilidades de identificar, conhecer e até visitar museus *online*. No entanto, é preciso refletir sobre o risco de que apenas a visita *online* pareça satisfazer a necessidade ou interesse em se visitar um museu. Em outras palavras, precisamos reconhecer que se tratam de experiências e vivências diferentes.

Em geral, podemos pensar que sentimos falta das práticas aos quais nos acostumamos ou conhecemos. Traçando um comparativo bem simples, não podemos sentir saudades de quem não conhecemos. Conhecer é pré-requisito para a saudade. Da mesma forma, quando alguma prática cultural não é estimulada, sentimo-nos perfeitamente confortáveis em não a vivenciar. Afinal, não temos a sensação, o sentido ou a experiência real que nos desperte o desejo de repeti-la.

Quem nunca ou raramente teve a oportunidade de ver, por exemplo, uma orquestra ou um *show* musical ao vivo, tende a se acostumar a isso, e não sentir falta desta prática social, uma vez que não atribui significados e sensações especiais a isso. Assistir a um *show* no Youtube, por exemplo, não consegue ter o mesmo “efeito” de um *show* real. Logicamente, é muito mais fácil, prático e flexível assistir a um *show online*, mas isto não deve ser, em muitos casos, entendido como um “equivalente perfeito” de um *show* real. Da mesma forma, podemos pensar sobre o museu ou um teatro, dentre outros espaços e eventos culturais.

Assim, família e educadores devem estimular e viabilizar experiências culturais reais, para que estas sejam significativas e façam parte do repertório de vivências e sensações de crianças e jovens.

Um exemplo curioso com crianças, que estabelece certa proximidade com a discussão aqui, pode servir para ilustrar este fenômeno de deslocamento das ações. Hoje algumas crianças passam horas vendo vídeos no Youtube de outras crianças brincando ou jogando jogos eletrônicos. O exemplo é curioso porque, em alguns casos, as crianças poderiam jogar o jogo a que assistem, mas parecem mais confortáveis ou satisfeitos em apenas assistir outras crianças desempenhando as ações. Assim, ver alguém jogando parece “dispensar” a necessidade de ela jogar.

Quando pensamos na *web 2.0*, dois verbos indicam comportamentos comuns: publicar e compartilhar (VILAÇA, 2011; MATTAR, 2013). Estes verbos são especialmente importantes quando nos concentramos nas redes sociais digitais. Narrar a vida em tempo real é cada vez mais frequente, com destaque especial para a publicação de fotos, já que vivemos uma era fortemente baseada nas imagens.

Não se trata de uma crítica na conotação negativa geralmente atribuída a essa palavra. A finalidade aqui é trazer uma breve reflexão sobre onde estamos e o que realmente estamos vivendo em muitas situações. Em alguns casos, o postar que está fazendo algo pode parecer tão ou mais importante do que a experiência real. Em perspectiva otimista, podemos pensar no desejo de eternizar em imagens ou vídeos momentos especiais, como um *show*, uma viagem ou uma ida ao museu. Em perspectiva que pode ser vista como pessimista, podemos pensar em um filtro que nos distancia da vivência real ou que nos distrai ou afasta daquele momento.

Quando gravamos um *show*, podemos deixar de olhar diretamente para o palco e para os artistas, para olhar para

uma pequena tela que “redimensiona” a grandeza e a grandiosidade de tudo. Talvez haja aqui o interesse de guardar ou salvar (fazendo um jogo de palavras) aquele momento especial para que ele possa ser retomado ou reproduzido em muitos outros momentos. Logicamente não se questiona aqui a pertinência ou não gravação, mas podemos pensar nos riscos de distração e redução da experiência real enquanto se tenta postar *online* ou enviar por mensagens relatos, fotos e vídeos daquele momento.

Considerações finais

O presente texto procura cumprir seu objetivo de trazer breves reflexões sobre as tecnologias digitais priorizando três temáticas centrais: cultura digital, conexões e conhecimentos. Ressalta-se que a cultura digital está diretamente ligada a uma cultura da conexão e a um movimento de convergência entre tecnologias, dispositivos e espaços.

Se podemos facilmente encontrar vantagens, oportunidades e encantos das tecnologias digitais, inclusive a forma de possibilitar amplo acesso a informações e o conhecimento diferentes espaços por meio de telas de celulares e *notebooks*, há também a necessidade de refletir sobre os riscos destas e os efeitos práticos, para além dos estéticos. Afinal, a rede que nos aproxima também pode nos afastar. A rede, que possibilita tantas formas de entretenimento e comunicação, pode também nos deslocar de situações e isolar, mesmo quando estamos cercados de pessoas.

Tais questões demandam reflexões permanentes, já que o seu ritmo é acelerado e de transformações constantes, com destaque aqui para profissionais e pesquisadores dos campos da educação, da linguagem e da comunicação.

Educadores das mais diferentes áreas precisam acompanhar atentamente as mudanças provocadas pelo uso exagerado das tecnologias digitais. Isto não deve ser confundido simplesmente com rejeitar ou ter uma posição de resistência. A necessidade aqui apontada é de busca de um certo bom senso, equilíbrio e olhar crítico. O museu *online* não precisa excluir a visita ao museu real. Ambos podem viver de forma bastante harmônica e enriquecedora. É necessário acompanhar e identificar estratégias para que as práticas do mundo real não sejam relegadas pelo mundo digital/virtual.

Referências Bibliográficas:

- ARAUJO, Elaine. V. F. ; VILAÇA, Márcio. L. C. Sociedade Conectada: Tecnologia, Cidadania e Infoinclusão. In: *Tecnologia, Sociedade e Educação na Era Digital*. Duque de Caxias: Editora UNIGRANRIO, 2016.
- GABRIEL, Martha. *Educ@r: a (r)evolução digital na educação*. São Paulo: Saraiva, 2013.
- KENSKI, Vani Moreira. *Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação*. 8ª ed. Campinas: Papirus, 2012.
- MATTAR, João. *Web 2.0 e Redes Sociais na Educação*. São Paulo: Artesanato Cultural, 2013.
- PRIMO, Alex. Interações mediadas e remediadas: controvérsias entre as utopias da cibercultura e a grande indústria midiática. IN: PRIMO, A. *Interações em rede*. Porto Alegre: Sulina, 2013.
- SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-moderno: da cultura das mídias à cibercultura*. 4ª ed. São Paulo: Paulus, 2010.
- VILAÇA, Márcio Luiz Corrêa. Web 2.0 e materiais didáticos de línguas: reflexões necessárias. *Cadernos do CNLF (CIFEFIL)*, v. XV, p. 1017-1025, 2011.
- _____. Cultura digital, letramento digital e formação de professores de línguas estrangeiras. *Cadernos do CNLF (CIFEFIL)*, v. XXI, p. 1761, 2017.

Os autores

ANA PAULA CAVALCANTE LIRA DO NASCIMENTO

Possui graduação em PEDAGOGIA pela Universidade do Grande Rio (2002), pós-graduação em Psicopedagogia e mestrado em Letras e Ciências Humanas pela Universidade do Grande Rio (2014). Atualmente é professora do Ensino Básico Técnico e Tecnológico atuando na rede federal de ensino nas séries iniciais no Colégio Brigadeiro Newton Braga e Doutoranda em Humanidades, Culturas e Artes na UNIGRANRIO. Nas pesquisas acadêmicas tem interesse em temas relativos a Educação, Memória, Patrimônio, Infância e Alfabetização.

ALEXANDRE SÁ BARRETTO DA PAIXÃO

Vive em Niterói e trabalha no Rio de Janeiro. É artista, curador e psicanalista. Pós-doutorando em Filosofia pelo PPGF-UFRJ sob supervisão de Rafael Haddock Lobo. Pós-doutor em Estudos Contemporâneos das Artes pela Universidade Federal Fluminense sob supervisão de Tania Rivera. Doutor (2011) e mestre (2006) em Artes Visuais pela Escola de Belas-Artes da UFRJ, tendo sido orientado por Glória Ferreira. Com esse último foi aprovado com louvor e indicação de publicação. É licenciado em Educação Artística (Habilitação em História da Arte) pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2002). É atual diretor e professor do Instituto de Artes da UERJ, além de professor do Programa de Pós-graduação em Artes da mesma instituição. É um profissional híbrido que trabalha com diversas linguagens (performances, instalações, textos críticos e vídeo) e a particularidade de sua pesquisa plástico-teórica são

as relações entre o texto, a imagem, a poesia, o corpo e a psicanálise. Atua também como crítico de arte, escrevendo textos para revistas especializadas. Desenvolve um trabalho como editor de revistas acadêmicas de arte, tendo integrado o corpo editorial da Revista Arte & Ensaio (EBA-UFRJ) e atualmente ser editor-chefe da revista Concinnitas do Instituto de Artes da UERJ, avaliada como A2. Também faz parte da Comissão de Credenciamento do Portal de Publicações da UERJ como professor titular. É membro do Fórum do Campo Lacaniano - Niterói e da IF (The International of forums), ministrando com regularidade seminários que discutem as relações entre Arte e Psicanálise. É coordenador do Grupo de Pesquisa A arte contemporânea e o estágio do espelho, certificado pelo CNPQ. Atualmente também é aluno do curso de Especialização em Gestão e Políticas Culturais, promovido pelo Itaú Cultural (Observatório Itaú) em parceria com a Universitat de Girona e a Cátedra UNESCO de Políticas Culturais e Gestão.

ANDREA FERNANDES COSTA

Graduada em História pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2004), Mestre (2009) e Doutoranda em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação - PPGEduc/UNIRIO. Atualmente é Professora Assistente do Departamento de Estudos e Processos Museológicos e da Escola de Museologia da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO, bem como Educadora na Seção de Assistência ao Ensino do Museu Nacional/Universidade Federal do Rio de Janeiro (MN-UFRJ). Realiza atividades de pesquisa no campo da Educação Museal e na área da Divulgação Científica. Participa da concepção, execução e avaliação de programas, projetos e ações de educação museal e de popularização da ciência. Atua principalmente nos seguintes temas: estudos de público e avaliação em museus, mediação humana, acessibilidade cultural, colaboração museu-escola e inclusão sociocultural. Faz parte

do Comitê Gestor da Rede de Educadores em Museus do Rio de Janeiro (REM-RJ), integra a Câmara de Formação do Sistema de Museus da UFRJ (SIMAP), a Equipe do Museu de Ideias - a Educação em Debate (Museu da Vida, Museu de Astronomia e Ciências Afins, Museus Castro Maya, Museu Nacional e Museu Casa de Rui Barbosa), bem como o Observatório de Museus e Centros de Ciência e Tecnologia - OMCC&T, programa de pesquisa e serviços sobre os museus e instituições afins, fruto da parceria entre o Museu da Vida, Casa de Oswaldo Cruz, Museu de Astronomia e Ciências Afins, Museu Nacional - UFRJ, Museu do Universo, Espaço UFF de Ciências e Museu Aeroespacial.

ÉRIKA NASCIMENTO

Mestre em Cultura e Territorialidade (PPCULT/UFF) e bacharel em Artes Cênicas. Possui MBA em Gestão Cultural (PECS/UCAM). Atua na produção e coordenação de projetos expositivos, ações sociais e culturais. Coordena o Cineclube Donana e é conselheira do Centro Cultural Donana.

JACQUELINE DE CASSIA PINHEIRO LIMA

Jovem Cientista do Nosso Estado - FAPERJ (2015-2018). Pós Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Doutora em Sociologia pelo Instituto Universitário de Pesquisas do Rio de Janeiro (2006), tendo nos anos de 2003 e 2004 feito seu Doutorado Sanduíche no Instituto de Urbanismo de Paris, Universidade de Paris XII. Bacharel e Licenciada em História pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (1996), Mestre em História Social da Cultura pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (1999). Bolsista de Produtividade em Pesquisa 1A - UNIGRANRIO/FUNADESP (2014-2016) (2016-2018), sendo Dedicção Exclusiva, na Instituição. Foi Membro da Diretoria da ANINTER-SH. Atualmente é Professora e

Pesquisadora da Escola de Ciências, Educação, Letras, Artes e Humanidades da UNIGRANRIO, onde coordenou em 2009 o Curso de História e foi Professora do Programa de Mestrado Profissional de Ensino de Ciências na Educação Básica de 2007 ao primeiro semestre de 2010, desenvolvendo pesquisas nas áreas de Ensino de Ciências, Educação e Cidadania e Filosofia das Ciências. Hoje na UNIGRANRIO atua como docente no Curso de Graduação em História e no Programa de Pós-Graduação em Humanidades, Culturas e Artes, tendo sido Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Letras e Ciências Humanas da UNIGRANRIO de 2009 a 2015, quando o Programa passa a se chamar de Humanidades, Culturas e Artes. De 2015 a agosto de 2017, torna-se Coordenadora Geral do Programa e do Curso de Doutorado. Tem experiência nas áreas de História e Sociologia Urbana, História das Ciências, Interdisciplinar, Educação. Desenvolve pesquisas nos temas da Cidade, Patrimônio, Museus, Literatura, História e Memória nos séculos XIX, XX e XXI. Tem orientado temas voltados para Educação, Ensino e Diversidades, História do Brasil e Patrimônio.

MÁRCIO LUIZ CORRÊA VILAÇA

Jovem Cientista do Nosso Estado da FAPERJ (2016-2019). Professor Bolsista de Produtividade em Pesquisa 1A - UNIGRANRIO/FUNADESP. Professor do Mestrado e do Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Humanidades, Culturas e Artes da UNIGRANRIO. Possui experiência em Gestão Acadêmica, tendo sido coordenador do curso de Mestrado em Humanidades, Culturas e Artes (de 2015 a Janeiro de 2018) da UNIGRANRIO e de curso de Especialização (entre 2010 e 2013). Possui doutorado em Letras pela Universidade Federal Fluminense (2009), mestrado em Interdisciplinar Linguística Aplicada pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2003), graduação em Bacharelado em Letras (Português-Inglês) pela

Universidade Federal do Rio de Janeiro (2000) e graduação em Licenciatura Plena em Letras (Português/Inglês) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2004). Atualmente é professor adjunto doutor I da Universidade do Grande Rio (UNIGRANRIO), atuando no curso de graduação em Letras e no Programa de Pós-Graduação em Humanidades, Culturas e Artes. É autor de livros e artigos sobre cultura digital, ensino de línguas estrangeiras, ensino de língua materna, tecnologia e Educação, materiais didáticos de línguas, educação a distância, Membro de Conselho Editorial e Parecerista de Diferentes Periódicos nas áreas de Letras, Educação e Interdisciplinar. Membro com Comitê de Ética em Pesquisa da UNIGRANRIO. Tem experiência também na área de Educação a Distância (EaD) ministrando cursos em Ambiente Virtual de Aprendizagem. Site: marciovilaca.com.

MONICA SANTOS DAHMOUCHE

Possui doutorado em Física pela Universidade de São Paulo (1997), com ênfase em Física Atômica. Atualmente é docente da Fundação CECIERJ - Fundação Centro de Ciências e Educação Superior à Distância do Estado do RJ e ocupa o cargo de Vice-Presidente Científica. Tem experiência na área de Física Atômica, atualmente, atua em Divulgação e Popularização da Ciência, com ênfase em feiras de ciências, projetos itinerantes e museus e centros de ciência. É diretora científica do Museu Ciência e Vida, tendo coordenado seu processo de implantação. Como pesquisadora suas linhas de interesse são o papel dos museus e centros de ciência na educação não formal, as feiras de ciências na formação dos estudantes, e a divulgação científica para sensibilização do público para ciência. Atua como colaboradora no Curso de Especialização em Divulgação da Ciência, da Tecnologia e da Saúde e no mestrado acadêmico oferecido pela Casa de Oswaldo Cruz, Divulgação da Ciência, da Tecnologia e Saúde.

TANIA MARIA DA SILVA AMARO DE ALMEIDA

Doutora em Humanidades, Culturas e Artes pela UNIGRANRIO. Mestre em Letras e Ciências Humanas pela UNIGRANRIO (2012). Possui graduação em Licenciatura (1988) e Bacharelado em História (1992) pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro; e, especialização em História das Relações Internacionais pela mesma Universidade. Docente da rede estadual de ensino. Atuou como docente nos Cursos de Graduação em História da FEUDUC e UNIGRANRIO. É diretora do Instituto Histórico da Câmara Municipal de Duque de Caxias e diretora de pesquisa da Associação dos Amigos do Instituto Histórico. Tem experiência na área de História, com ênfase em História Regional e do Brasil, e Preservação de Acervos, atuando principalmente nos seguintes temas: Preservação, Patrimônio, História, História Local e Regional, além de desenvolver pesquisas nas áreas de História e Literatura.

Baixe gratuitamente todos os livros de nosso catálogo
www.editorapontocom.com.br



www.editorapontocom.com.br