

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
CURSO DE RELAÇÕES PÚBLICAS

AMANDA ALVES MOTA

**RELAÇÕES COMUNICACIONAIS EM SITES DE MUSEUS NA
INTERNET E A EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO:
Análise do site do ‘Museu Casa de Cora Coralina’**

Goiânia
2018

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR
VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE
GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC nº 1204/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG):

Nome completo do autor: *Amanda Alves Mota*

Título do trabalho: *Relações Comunicacionais em sites de museus na internet e a experiência do usuário: Análise do site do 'Museu Casa de Lena Lenalima'*

2. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento SIM [] NÃO¹

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF do TCCG.

Amanda Alves Mota

(Nome completo do autor)²

Ciente e de acordo:

Thiago Cardoso Frazão

(Nome completo do orientador)²

Thiago C. Frazão

Data: 17 / 12 / 18

¹ Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Versão abril de 2018

² As assinaturas devem ser originais sendo assinadas no próprio documento, imagens coladas não serão aceitas.

AMANDA ALVES MOTA

**RELAÇÕES COMUNICACIONAIS EM SITES DE MUSEUS NA
INTERNET E A EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO:
Análise do site do ‘Museu Casa de Cora Coralina’**

Monografia apresentada ao Curso de Relações Públicas da Faculdade de Informação e Comunicação da Universidade Federal de Goiás como requisito para a obtenção de título de bacharel em Relações Públicas.

Orientador: Prof. Me. Thiago Cardoso Franco.

Goiânia

2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Alves Mota , Amanda

Relações Comunicacionais em sites de museus na internet e a experiência do usuário [manuscrito] : Análise do site do 'Museu Casa de Cora Coralina' / Amanda Alves Mota . - 2018.
107 f.: il.

Orientador: Prof. Thiago Cardoso Franco .
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Informação e Comunicação (FIC), Comunicação Social: Relações Públicas, Goiânia, 2018.
Bibliografia. Anexos. Apêndice.

1. digitalização. 2. memória. 3. museu. 4. relações comunicacionais. 5. virtualização . I. Cardoso Franco , Thiago , orient. II. Título.

CDU 659.4

AMANDA ALVES MOTA

**RELAÇÕES COMUNICACIONAIS EM SITES DE MUSEUS NA INTERNET E A
EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO: ANÁLISE DO SITE DO 'MUSEU CASA DE CORA
CORALINA'**

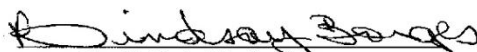
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para
obtenção de Grau de Bacharel em Relações
Públicas à Faculdade de Informação e
Comunicação da Universidade Federal de Goiás,
sob a orientação do professor Ms. Thiago
Cardoso Franco.

Aprovado em 07 / 12 / 2018



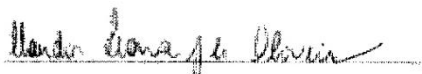
Prof. Ms. Thiago Cardoso Franco

Faculdade de Informação e Comunicação/Universidade Federal de Goiás
Presidente *ORIENTADOR*



Prof.ª. Dr.ª. Lindsay Borges

Faculdade de Informação e Comunicação/Universidade Federal de Goiás
Avaliadora



Prof.ª. Ms. Cláudia Leonor Guedes de Azevedo Oliveira
Mestre em Ciências da Comunicação (Escola de Comunicação e Artes da USP)
Avaliadora

A todos os professores que ao longo da minha caminhada como estudante despertaram em mim senso crítico, amor pelo saber e respeito pela nossa cultura,
minha gratidão eterna.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gratidão a Deus! Minha força, meu amigo, meu porto seguro.

Pai, mãe e irmã e toda a Família Mota, muito obrigada por tudo. Por ser minha base e sempre investir na minha educação apesar das dificuldades.

Minha gratidão aos professores que tive desde o ensino fundamental e que são minhas referências por ensinar muito mais do que estava programado no currículo escolar e por lutarem por uma educação pública de qualidade. Com eles aprendi muito mais do que português, matemática, biologia, história...Aprendi a desenvolver senso crítico, respeitar as diferenças, respeitar nossa cultura e querer lutar por um país mais justo e democrático.

Aos professores do curso de Relações Públicas meu carinho e admiração. Professora Lindsay e Professor Thiago obrigada por aceitarem estar ao meu lado nesse trabalho e por compartilhar seus aprendizados comigo. Não teria conseguido sem a ajuda e apoio de vocês. Em especial, agradeço a professora Cláudia Oliveira por aceitar participar desse trabalho tão importante para mim.

Agradecimento especial a minha psicóloga Tamires que esteve ao meu lado durante todo o período de TCC me ajudando a lidar com os meus medos, minha ansiedade e insegurança. O processo terapêutico foi fundamental para conseguir chegar até aqui.

À Emilly, melhor amiga que eu conheci durante minha passagem pela PUC, meu muito obrigada pelo apoio emocional, por me ouvir e por sempre acreditar em mim, mesmo achando minhas escolhas como mudar de faculdade e de curso uma loucura. Ainda bem que deu tudo certo e conseguimos nos reencontrar e permanecer juntas na UFG.

Aos amigos que fiz na UFG. Minha eterna gratidão em especial a todos que de alguma forma cruzaram o meu caminho, me deram apoio emocional e estiveram ao meu lado durante minhas crises de ansiedade. Cada abraço, cada conversa, fez toda a diferença.

Daniel, obrigada por me dar forças e me motivar a seguir adiante. Mesmo de longe foi um amigo incrível e sempre presente. Eduardo e Henrique, dois irmãos que ganhei pra vida. Fizeram a minha vida mais leve e renovaram minhas energias a cada encontro. Foi um ano tenso, mas especial ao lado deles. Sei nem como agradecer todo apoio nos perrengues do estágio com o Henrique e no fim dessa jornada com o Edu. Obrigada por serem tão parceiros na faculdade, nas festas e nas idas à Pamonharia, principalmente durante os Jogos da Copa.

Obrigada Tagarela UFG por proporcionar experiências inesquecíveis. Obrigada pelas melhores festas, pelos Tiffus e por me aceitarem na Bateria Tagarela. Foi incrível fazer parte dessa turma em 2016. A vocês minha admiração e paixão. O meu sangue ferve por vocês.

Gratidão a todos da equipe da Assessoria de Comunicação da UFG. Estagiar na Ascom foi um sonho realizado. Foi um ano e meio de muito aprendizado. Agradeço de coração a todos pela dedicação em me ensinar e pelo carinho que recebi. Em especial a Professora Daiana Stasiak e Suzy Meiry por terem me aceito na equipe da Política de Comunicação UFG. Foi um privilégio estar ao lado de mulheres tão competentes construindo esse trabalho tão importante e ter a oportunidade de conhecer melhor a UFG e outros profissionais de comunicação da Rádio e da TVUFG. Tenho muito orgulho de ter feito parte disso tudo.

Agradeço também a diretora do Museu Casa de Cora Coralina Marlene Velasco e sua equipe por terem me recebido tão bem no museu, as pessoas que contribuíram na divulgação do questionário online e os respondentes que foram muito atenciosos comigo.

Enfim, a todos que passaram por minha vida e me ajudaram a ser quem eu sou hoje. Encerro mais esse ciclo da minha vida mais resiliente, acreditando mais em mim, respeitando minhas limitações, meu tempo e ainda mais apaixonada por Relações Públicas.

“Eu sou aquela mulher a quem o tempo muito ensinou.
Ensinou a amar a vida.
Não desistir da luta.
Recomeçar na derrota.
Ser otimista”.
(Cora Coralina, 1997)

RESUMO

Essa monografia tem por objetivo ‘Identificar as relações comunicacionais que ocorrem no site do Museu Casa de Cora Coralina para a preservação da memória e os impactos na experiência do usuário’. Foram determinados três objetivos específicos: 1) Identificar as relações comunicacionais no site do museu; 2) Compreender a importância da digitalização e virtualização dos museus para a preservação da memória e 3) Investigar as tipologias de museus na internet. Como referencial teórico buscou-se fazer diálogo entre os autores das áreas da comunicação, museologia e história como Di Felice (2009), Carlos Scolari (2008), Pierre Lévy (2006), Rosali Henriques (2004), Merlin Donald (1999), Pierre Nora (1993), Ecléa Bosí (1994) e Maurice Halbwachs (2003). Foi utilizado como método a Teoria da Complexidade de Edgar Morin e a metodologia foi constituída de abordagem atópica com Di Felice, Torres e Yanaze (2012), pesquisas bibliográficas com o caráter exploratório, etnografia com observação participante, netnografia com Fragoso, Recuero e Amaral (2011), análises e categorizações do site do museu e aplicação de questionário online sobre experiência do usuário. Com as pesquisas e análises realizadas pode-se concluir que o site do museu é uma projeção do museu físico na virtualidade com informações detalhadas em formato digital e possibilidade de visita virtual que contribuem para a preservação da memória de Cora Coralina e que proporciona ao usuário experiência diferente da visita presencial.

Palavras-chave: digitalização; memória; museu; relações comunicacionais; virtualização.

ABSTRACT

This monograph aims to 'Identify the communicational relations that occur in the website of the Casa de Cora Coralina Museum for the preservation of memory and the impacts on the user experience'. Three specific objectives were determined: 1) To identify the communicational relations in the museum's website; 2) To understand the importance of the digitization and virtualization of museums for the preservation of memory and 3) To investigate the typologies of museums on the Internet. As a theoretical reference, it was sought to make a dialogue between the authors of the areas of communication, museology and history such as Di Felice (2009), Carlos Scolari (2008), Pierre Lévy (2006), Rosali Henriques (2004), Merlin Donald Pierre Nora (1993), Ecléa Bosi (1994) and Maurice Halbwachs (2003). Edgar Morin's Theory of Complexity was used as a method and the methodology consisted of an atopic approach with Di Felice, Torres and Yanaze (2012), exploratory bibliographical research, ethnography with participant observation, netnography with Fragoso, Recuero and Amaral (2011), analysis and categorization of the museum's website and application of an online questionnaire about the user experience. With the research and analysis carried out it can be concluded that the museum's website is a projection of the physical museum in virtuality with detailed information in digital format and possibility of virtual visit that contribute to the preservation of the memory of Cora Coralina and that gives the user experience different from the face-to-face visit.

Keywords: scanning; memory; museum; communicational relations; virtualization

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Modelos de redes elaborados por Baran (1964).....	30
Figura 2: Representação gráfica do processo de musealização.....	42
Figura 3: Página inicial do site do Museu da Pessoa.....	48
Figura 4: Galeria de fotos do site do Museu Casa de Cora Coralina.....	63
Figura 5: Projeção em vapor d'água no fogão a lenha.....	64
Figura 6: Projeção na Bica d'água.....	64
Figura 7: Projeção na parede da sala de escrita.....	65
Figura 8: Página inicial do site do Museu Casa de Cora Coralina.....	66
Figura 9: Interface inicial da visita virtual ao Museu Casa de Cora Coralina no ERA Virtual.....	67
Figura 10: Fachada do Museu Casa de Cora Coralina em Goiás.....	68
Figura 11: Bica d'água e Porão.....	70
Figura 12: Placa escrita: 'Terra, água e ar. O triângulo da vida'.....	70
Figura 13: Ponte do Rio Vermelho na visita virtual.....	73
Figura 14: Placas de Homenagem a poeta Cora Coralina na visita virtual.....	74
Figura 15: Informações disponibilizadas no site do Museu Casa de Cora Coralina....	79
Figura 16: Informações sobre localização no museu.....	80
Figura 17: Serviços e atividades.....	81
Figura 18: Interatividade na visita virtual.....	82

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Mediações e hipermediações.....	33
Quadro 2: Dialética da interatividade.....	35
Quadro 3: Definições de museu virtual.....	45
Quadro 4: Elementos de uma adaptação mimética.....	57

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	16
2. O CAMINHO: TEORIA DA COMPLEXIDADE.....	19
3. METODOLOGIA.....	23
4. PROCESSOS DE COMUNICAÇÃO.....	28
4.1 Hipermediações: digitalização, interação e interatividade.....	32
4.2 Formas comunicativas do habitar.....	36
5. MUSEUS.....	40
5.1 Histórico.....	40
5.2 A comunicação em museus.....	42
5.3 Tipologias de sites de museus na Internet.....	44
6. MEMÓRIAS.....	50
6.1 Problemática da história e da memória.....	50
6.2 Abordagens sobre memória.....	51
6.3 Museus: lugares de memória.....	53
6.4 Relações: memória coletiva, identidade e museus.....	54
6.5 Outra abordagem sobre memória.....	56
7. RELAÇÕES COMUNICACIONAIS NO SITE DO MUSEU CORA CORALINA.....	62
7.1 História do ‘Museu Casa de Cora Coralina’.....	62
7.2 O site do Museu Casa de Cora Coralina e o Projeto ERA Virtual.....	65
8. ANÁLISES E RESULTADOS.....	68
8.1 Observação participante: visita ao Museu Casa de Cora Coralina e visita virtual no site do museu	68
8.1.1 Entrevista em profundidade com a Diretora do Museu Marlene Gomes de Vellasco	74
8.2 Análise e Categorização do Site.....	78
8.3 Pesquisa sobre a experiência do usuário no site do Museu Casa de Cora Coralina.....	82

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	88
REFERÊNCIAS.....	91
APÊNDICE A.....	96
APÊNDICE B.....	97
APÊNDICE C.....	104
APÊNDICE D	106

INTRODUÇÃO

Os primeiros modelos dos fluxos de comunicação elaborados a partir do início do século XX mostravam que a comunicação era feita de forma linear e unidirecional, na qual havia uma separação entre o emissor e o receptor da mensagem. Com o desenvolvimento da sociedade ocidental, das transformações sociais tecnológicas e a passagem do analógico para o digital, esses modelos tornaram-se mais complexos não sendo, portanto, mais suficiente para explicar a comunicação. Dessa forma, surgiram modelos comunicativos com a participação cada vez mais ativa do receptor e de novos elementos fazendo com que a comunicação seja pensada de forma reticular, em rede, não sendo mais possível separar o sujeito do meio ambiente¹.

Essas transformações influenciaram a maneira como as instituições se relacionam com os seus públicos, propondo-lhes novas alternativas de comunicação tanto em ambiente *offline* quanto *online*². Isso pode ser observado em instituições tradicionais como os museus, conhecidos como “lugares de memória” (NORA, 1993). Eles ampliaram suas funções e criaram novas formas de se comunicar com seus usuários.

Uma dessas formas é a comunicação realizada através dos sites na internet, que possibilitam diversas funcionalidades: divulgação institucional de serviços prestados pelos museus físicos, e criação de exposições e museus virtuais, com a facilidade de armazenamento de informações e redução de perdas, facilitação de transmissão de textos a longas distâncias e preservação da memória social. Por esse motivo, essa monografia busca responder a seguinte questão-problema: ‘Como são feitas as relações comunicacionais em sites de museus para a preservação de memória e os impactos na experiência do usuário?’.

Dessa forma, o objetivo geral desta monografia é ‘Identificar as relações comunicacionais que ocorrem no site do Museu Casa de Cora Coralina para a preservação da memória e os impactos na experiência do usuário’. Para alcançar esse objetivo, foram determinados três objetivos específicos: 1) Identificar as relações comunicacionais no site do museu; 2) Compreender a importância da digitalização e virtualização dos museus para a preservação da memória e 3) Investigar as tipologias de museus na internet.

O objeto de pesquisa são as relações comunicacionais que acontecem nos museus em ambientes digitais e não digitais. A hipótese inicial é a de as relações em ambos os casos são

¹ Ver mais em (DI FELICE; TORRES; YANAZE, 2012).

² “*Offline* é habitualmente usado para designar que um determinado usuário da internet ou de uma outra rede de computadores não está conectado à rede.[...] De forma oposta, o termo *online* expressa um estado de conectividade e significa que o usuário está visível e pode ser contactado”. Disponível em: < <https://www.significados.com.br/offline/> >. Acesso em: 02 nov 2018.

distintas e as tecnologias digitais influenciam diretamente na experiência do usuário e na forma de interação com os acervos museais.

O interesse no tema justifica-se por acreditar que se trata de um tema de discussão atual e relevante para a comunicação, porém pouco discutido dentro da faculdade, especialmente no curso de Relações Públicas da UFG. O que torna esse trabalho desafiador, mas interessante pela oportunidade de sair da minha zona de conforto e conhecer outras realidades e paradigmas.

Outro motivo é a oportunidade de atualização sobre as novas formas de comunicação existentes, resultado de uma nova era que atua de forma não linear, mas está conectada em rede. Acredito que o profissional de relações-públicas, por ser o especialista em públicos precisa se atentar a esses acontecimentos e aventurar em busca de novas áreas nas quais se possa exercer a profissão de forma a contribuir para melhorar o relacionamento entre instituição e seus públicos e gestão da preservação da memória.

Para tecer essa monografia foi utilizado como método a Teoria da Complexidade de Edgar Morin, no qual a não linearidade, multidisciplinaridade e flexibilidade são características. Como forma de entender como surgiu esse pensamento complexo e de que forma ele molda o comportamento do pesquisador em primeiro lugar faremos uma abordagem teórica sobre o método e no capítulo posterior será feita a abordagem sobre a metodologia utilizada, pois de acordo com Morin são ambos distintos.

Como metodologia de pesquisa considerou-se trabalhar com abordagem atópica (DI FELICE; TORRES; YANAZE, 2012); realizar pesquisas bibliográficas constantes, em livros, dissertações, artigos, científicos, sites e documentos (estatutos, leis) com o caráter exploratório para obtenção de familiaridade com o tema Gil (2010); utilizar etnografia de forma *offline* com observação participante e *online*, com análise do site do Museu Casa de Cora Coralina que configura-se como netnografia, abordagem apresentada por Frago, Recuero e Amaral (2013) e aplicação de questionário *online* sobre a experiência do usuário.

Para compreender como acontecem as relações comunicacionais nos sites de museus, foi necessário primeiramente fazer pesquisa bibliográfica a respeito dos processos comunicativos, sua relação com o território, passagem do analógico para o digital, compreensão do que é interação e interatividade e comunicação na rede das redes. Assim, o quarto capítulo 'Processos de comunicação' aborda a noção de comunicação como ecologia e apresenta as formas comunicativas do habitar estudadas por Massimo di Felice (2009). Como complementação foi incluído um subtópico para falar sobre os conceitos interação, interatividade, hipermediação e digitalização sob o ponto de vista de Carlos Scolari

(2008). Neste capítulo foi necessário ressaltar a distinção que se faz entre o que é virtual e digital com base na tese de mestrado ‘Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o museu da Pessoa’ Rosali Henriques (2004) e Pierre Lévy (1996).

O quinto capítulo visa apresentar um breve histórico dos museus, com a finalidade de compreender as transformações ocorridas nas relações de comunicação entre a instituição e seus usuários, baseado nos livros ‘História dos museus’ de Marlene Suano (1986) e ‘Conceitos-chave de Museologia’ (2013) elaborado pelo Conselho Internacional de Museus – ICOM, em Rosali Henriques (2004) e estatutos e leis sobre museus.

Também aborda de que forma a comunicação é trabalhada nesses ambientes com Marília Xavier Cury (2005) e quais são algumas tipologias já desenvolvidas para classificar os sites dos museus na internet. A discussão sobre essas questões são amplas e inacabadas especialmente no que se refere à classificação do que seja um museu virtual, portanto, foram apresentadas algumas definições e exemplo clássico de museu virtual que é o Museu da Pessoa.

No sexto capítulo são apresentadas algumas abordagens sobre memória. Primeiramente a partir da concepção da evolução da mente humana feita por Merlin Donald (1999) dividindo-as em três fases de transição. Posteriormente foram abordados o conceito de memória sobre o ponto de vista de Pierre Nora (1993); de Ecléa Bosi (1994), sobre a importância das memórias das pessoas idosas; conceito de memória coletiva criado por Maurice Halbwachs (1968) e a partir dos estudos de Rosali Henriques (2004) sobre a relação entre memória, identidade e museus. Neste capítulo, há um subtópico específico no qual se aborda os museus como lugares de memória Nora (1993), outro sobre a problemática entre história e memória com complementações da historiadora Jacy Seixas (2001) e Lindsay Borges (2005) e o terceiro subtópico sobre a relação: memória coletiva, identidade e museus com contribuições de Stuart Hall (2011) e Ulpiano Meneses (1993).

O capítulo posterior visa fazer uma apresentação sobre o Museu Casa de Cora Coralina com história de sua criação, missão, acervo e a proposta do seu site que contempla sua parceria com o Projeto ERA Virtual que disponibiliza uma visita virtual com imagens em 360° do museu e após o desenvolvimento do referencial teórico segue-se o capítulo com as análises e resultados obtidos nas pesquisas realizadas e as considerações finais.

2. O CAMINHO: TEORIA DA COMPLEXIDADE

O pensamento complexo surgiu no começo do século XX, com a criticidade aos modelos científicos caracterizados pela ordem e linearidade que se tornaram insuficientes para a explicação de fenômenos e processos científicos. Nesse contexto, ele foi desenvolvido primeiramente por cientistas do campo das ciências exatas e ao longo do tempo recebeu contribuições das ciências da comunicação no que diz respeito aos modelos dos fluxos de comunicação e advento de novas tecnologias digitais que revolucionaram a forma do relacionar do homem com o território.

Isto posto, para a identificação das relações comunicacionais que ocorrem no site do Museu Casa de Cora Coralina, esta monografia foi construída baseada no método na Teoria da Complexidade desenvolvida pelo sociólogo francês Edgar Morin. A princípio é importante destacar que o sociólogo faz uma distinção entre método e metodologia:

Deve-se lembrar aqui que a palavra método não significa de jeito nenhum metodologia? As metodologias são guias a priori que programam as pesquisas, enquanto que o método derivado do nosso percurso será uma ajuda à estratégia (a qual compreenderá ultimamente, é certo, segmentos programados, isto é, metodologias, mas comportará necessariamente descoberta e inovação). O objetivo do método é ajudar a pensar por si mesmo para responder ao desafio da complexidade dos problemas (MORIN, 1999, p. 38).

Para Morin (1977), método é caminho no qual se faz durante o processo de investigação e no qual só o compreende no seu fim. Segundo o autor:

Na origem, a palavra método significava caminho. Aqui temos de aceitar caminhar sem caminho, fazer o caminho no caminhar. O que dizia Machado: Caminante no hay camino, se hace camino al andar. O método só pode formar-se durante a investigação; só pode desprender-se e formular-se depois, no momento em que o termo se torna um novo ponto de partida, desta vez dotado de método. Nietzsche sabia-o: Os métodos vêm no fim [O Anticristo]. O regresso ao começo não é um círculo vicioso se a viagem, como hoje a palavra trip indica, significa experiência, donde se volta mudado. Então, talvez tenhamos podido aprender a aprender a aprender aprendendo. (MORIN, 1977, p.25).

Em sua obra ‘Introdução ao pensamento complexo’ (2011), Morin propõe um pensar crítico a respeito dos métodos de obtenção de conhecimentos científicos clássicos, que ao buscar a ordem perfeita das coisas no universo, seleciona e rejeita dados, separa o homem da natureza e faz uma simplificação dos fenômenos.

A crítica que se faz é que ao organizar o conhecimento na dualidade seleção-rejeição de dados, não se leva em consideração a complexidade de um todo. Para Morin (2011), tal caminho e o modo de organização do saber em sistemas de ideias com teoria e ideologias

levaram a humanidade ao que ele considera de ‘inteligência cega’, reducionista, ignorante e sem reflexão, que apesar de ter trazido impactos positivos para o desenvolvimento tecnológico, resultou em tragédias para a humanidade.

[...] A inteligência cega destrói os conjuntos e as totalidades, isola todos os seus objetos do seu meio ambiente. Ela não pode conceber o elo inseparável entre o observador e a coisa observada. As realidades-chave são desintegradas. Elas passam por fendas que separam as disciplinas. As disciplinas das ciências humanas não têm mais a necessidade da noção do homem. E os pedantes cegos concluem então que o homem não tem existência, a não ser ilusória. (MORIN, 2011, p 12).

Constituída de características de desordem, incerteza, indeterminação e relacionada com o acaso, a complexidade busca a interligação das partes na qual há uma interdependência entre elas e que fazem parte de um todo. Assim, Morin afirma que a complexidade pode ser dividida em dois momentos:

[...] A um primeiro olhar, a complexidade é um tecido (complexus: o que é tecido junto) de constituintes heterogêneas inseparavelmente associadas: ela coloca o paradoxo do uno e do múltiplo. Num segundo momento, a complexidade é efetivamente o tecido de acontecimentos, ações, interações, retroações, determinações, acasos, que constituem nosso mundo fenomênico. (MORIN, 2011, p. 13).

A descoberta da complexidade foi resultado da ciência que no seu percurso pela busca da perfeição do universo e dos cosmos encontrou um processo de desintegração e organização simultâneas, não se limitando às ciências físicas, mas válidas para compreendê-la os processos antropossociais:

Finalmente, viu-se que o caminho não é uma substância, mas um fenômeno de auto-eco-organização extraordinariamente complexo que produz autonomia. Em função disso, é evidente que os fenômenos antropossociais não poderiam responder a princípios de inteligibilidade menos complexos do que estes requeridos desde então para os fenômenos naturais. Precisamos enfrentar a complexidade antropossocial, e não dissolvê-la ou ocultá-la. (MORIN, 2011, p. 14).

As ciências biológicas através dos estudos de Lamarck, com as relações entre seres vivos, meio ambiente e demais elementos naturais, mais as descobertas da ecologia trouxeram contribuições essenciais. “Essa concepção, além de recusar a interpretação mecanicista que separava as diversas realidades biológicas, considerava cada uma delas como sistemas abertos, cuja condição para a existência era manter a troca contínua de energia e de matéria com o meio ambiente”. (DI FELICE, TORRES, YANAZE; 2012 p. 34).

A partir dessa concepção, evidencia-se a interdependência dessas realidades e o surgimento do conceito ecologia que se expandiu para a compreensão dos processos

comunicativos, mostrando assim que as ciências se interconectam em pontos em comuns sendo prejudicial fazer a sua separação. Este conceito criado por E. Haeckel em 1866 vem do grego *oikos* (casa, habitat) e *logos* (discurso) e possui como objetivo o estudo das relações dos diversos organismos em contato tanto com seu ambiente orgânico e/ou ambiente inorgânico. (DI FELICE, TORRES, YANAZE; 2012, p. 34).

Outro conceito desenvolvido foi o conceito de ecossistema. Ele pode ser definido como “o que mais exprime a consciência de uma dimensão reticular que reúne, em uma relação constante, os diversos membros - animais, vegetais e inorgânicos - que compõem uma determinada comunidade geográfica”. (DI FELICE, TORRES, YANAZE; 2012, p. 36)

Na comunicação as contribuições para os estudos sobre a complexidade foram desenvolvidas com o avanço a respeito da descrição dos fluxos comunicativos, que passaram da unidirecionalidade, modelo simples, para uma estrutura mais complexa, com grau de interações mais elevadas compostas de diversos elementos “passando, portanto, a considerar um caráter complexo e interdependente da comunicação e uma desqualificação dos fluxos unidirecionais de informação, abrindo caminho para a inserção do pesquisador no interior do processo comunicativo”. (DI FELICE, TORRES, YANAZE; 2012, p. 51).

Dessa maneira, a postura do pesquisador teve que ser adaptada. É necessário que ele adote uma postura de sujeito pensante, crítico e reflexivo sobre a relação sujeito-objeto, aberto a incerteza e superação das teorias, disposto a produzir diálogo com o ambiente: “[...] ao trazer consubstancialmente um princípio de incerteza e de autorreferência, ele traz em si um princípio auto-crítico e autorreflexivo; através desses dois traços, ele já traz em si mesmo sua própria potencialidade epistemológica”. (MORIN, 2011, p. 44).

Conseqüentemente,

Nas ciências humanas, o homem é um objeto compreendido somente através do diálogo com seus interlocutores, com a sociedade e com os textos que o constroem. Sendo assim, o pesquisador não pode prescindir da ideia de que se encontra continuamente em diálogo com o seu objeto e dele faz parte. (DI FELICE, TORRES, YANAZE; 2012, p. 50).

Dessa forma, o desenvolvimento do pensamento complexo a partir do início do século XX em oposição ao modelo científico vigente de linearidade e na dualidade seleção-rejeição contribuiu para o avanço da sociedade em questões científicas em especial na comunicação, vista como ecologia. Este método traz maior liberdade para o pesquisador e a forma de aprendizagem se eleva considerando outros aspectos para além da sua área de pesquisa. Não mais preso a pré-definições estabelecidas o pesquisador vai ao longo do caminho descobrindo

novas percepções que se interconectam com o ambiente de modo que ele não possa mais ser um sujeito alheio ao processo, mas permanece em constante diálogo com o seu objeto.

Portanto, para este trabalho, com a finalidade de ‘Identificar as relações comunicacionais no site do Museu Casa de Cora Coralina para a preservação de memória e os impactos na experiência do usuário’, o pensamento complexo será presente como método. Além disso, a proposta é estabelecer diálogo com outras disciplinas tais como a museologia, filosofia, história e psicologia. A seguir será descrita com mais detalhes a metodologia utilizada, a forma como este caminho foi construído.

3. METODOLOGIA

Esta monografia foi pensada de forma não linear, transdisciplinar e norteada pela Teoria da Complexidade. A intenção foi construir uma metodologia flexível e auto-organizadora levando em consideração as necessidades de alterações e aprofundamento sobre o tema para a obtenção de maiores informações.

As leituras realizadas motivaram buscar uma abordagem atópica no qual “remete justamente à impossibilidade de o pesquisador conservar-se à parte na observação das redes, gerando uma análise pretensamente livre de uma perspectiva interpretativa múltipla e traçando linhas conectivas [...]”. (DI FELICE; TORRES; YANAZE, 2012, p. 208).

Assim, o trabalho foi dividido em partes que se conectam desenvolvidas ao longo de dois semestres letivos de 2018. No primeiro semestre o foco foi o desenvolvimento de referencial teórico e sua estruturação apoiado na realização constante de pesquisa bibliográfica de caráter exploratório sobre o tema. Segundo Gil (2010, p. 29): “A pesquisa bibliográfica é elaborada com base em material já publicado. Tradicionalmente, esta modalidade de pesquisa inclui material impresso, como livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos”. Ela é de caráter exploratório, pois tem como foco “proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito” (GIL, 2010, p. 27). De acordo com Simone Tuzzo:

A pesquisa bibliográfica deve ser criteriosa em sua seleção de textos e autores, prudente com datas e locais de publicação, sedutora em inquietar o pesquisador. A pesquisa bibliográfica não é uma fase do projeto, mas sim, acompanha o projeto durante todo o tempo de produção. A leitura de livros, novas fontes de informação, novos textos ainda não lidos é constante, até porque, a cada nova descoberta na pesquisa de campo, novas necessidades de busca por fundamentações teóricas são desencadeadas. Assim, a pesquisa bibliográfica deve ser tarefa ininterrupta durante toda a investigação e produção dos resultados da busca. Ela é fundamental para se saber como começar e imprescindível para se pensar em uma reflexão de todo o processo. (TUZZO, 2016, p. 140)

Assim, primeiramente foram realizadas pesquisas bibliográficas em livros, dissertações, artigos, científicos, sites, documentos como estatutos e leis, para o levantamento de conceitos relacionados ao tema. Foram identificados conceitos-chave como: formas comunicativas do habitar, digitalização, virtualização, interação, interatividade, hipermediação, memória, história, identidade, museus e complexidade, para fazer a seleção de autores a serem estudados propondo um diálogo entre eles.

A intenção foi trazer referências teóricas da área de estudo da comunicação, museologia, filosofia, psicologia social e áreas afins, para proporcionar interdisciplinaridade

entre as áreas que estudam as relações do homem com o seu ambiente e suas transformações ao longo da história da humanidade.

Dessa forma, os assuntos buscaram alcançar os objetivos específicos definidos como: 1) Identificar as relações comunicacionais no site do Museu Casa de Cora Coralina; 2) Compreender a importância da digitalização e virtualização dos museus para a preservação da memória e 3) Investigar as tipologias de museus na internet.

Para o primeiro e segundo objetivo, foram realizadas as pesquisas bibliográficas com o foco nas etapas de desenvolvimento dos fluxos da comunicação, a passagem do analógico para o digital, as formas comunicativas do habitar, compreensão do que é interação, interatividade e hipermediação e comunicação na rede das redes.

Para a compreensão da história e tipologias dos museus atualmente, cursei durante o semestre letivo de 2018/1, a disciplina ‘História dos Museus’ com carga horária de 64 horas, do curso de Museologia na UFG, lecionada pela professora Ivanilda Junqueira. A disciplina tinha como características apresentar como ocorreu o surgimento e desenvolvimento dos museus e suas tipologias no mundo contemporâneo, a constituição dos acervos dos principais museus brasileiros, relações entre museus, museologia e o pensamento social brasileiro. A partir dessas aulas pude compreender melhor a temática a ser estudada e também selecionar referências bibliográficas para a composição da parte teórica deste trabalho.

Como forma de observar como o museu físico se conecta com o ambiente virtual, como ocorre a preservação da memória e experiência dos usuários, foram realizadas pesquisas de campo em dois ambientes: no *offline* e no *online*. A investigação *offline* compreende a pesquisa de campo na Casa de Cora Coralina e a online análise do site e visita virtual. A escolha do site do Museu Casa de Cora Coralina foi feita levando em consideração seu conteúdo e por estar localizado no estado de Goiás, fator facilitador para o desenvolvimento da pesquisa.

No dia 29 de setembro de 2018 foi realizada uma visita ao Museu Casa de Cora Coralina em Goiás e feita pesquisa etnográfica. De acordo com Isabel Travancas (2008, p. 100) “A etnografia faz parte do trabalho de campo do pesquisador. E é entendida como um método de pesquisa qualitativa empírica que apresenta características específicas [...]”. Para Gil (2010, p. 41) “A rigor, a etnografia vincula-se ao paradigma interpretativista, segundo o qual o real não é apreensível, mas é uma construção dos sujeitos que entram em relação com ele [...]”. Os instrumentos de coleta de informações utilizados foram roteiro de entrevista, gravador para gravar as falas das entrevistadas, fotos e diário de campo para realizar anotações sobre o que foi observado.

A observação assumida foi a observação participante caracterizada “pelo contato direto do pesquisador com o fenômeno estudado, com a finalidade de obter informações acerca da realidade vivenciada pelas pessoas em seus próprios contextos e [...] supõe a interação pesquisador/pesquisado”. (GIL, 2010, p.129).

Como recurso metodológico para obtenção de novas informações a respeito do Museu Cora Coralina, foram realizadas durante a visita ao Museu entrevista em profundidade com a diretora e fundadora do Museu Marlene Gomes de Vellasco e colhido um depoimento que não estava previsto, portanto foi feito sem roteiro, com a guia do museu Laila. De acordo com Duarte (2008, p. 62) entrevista em profundidade trata-se de uma “técnica qualitativa que explora um assunto a partir da busca de informações, percepções e experiências de informantes para analisá-las e apresentá-las de forma estruturada”.

Optou-se por realizar uma entrevista de caráter semiaberta devido a sua flexibilidade. O roteiro de entrevista com Marlene Gomes de Velasco desenvolvido buscou contemplar questões relacionadas aos objetivos gerais e específicos do trabalho. Após essa visita, foi feita a realização da visita virtual para comparação de elementos e sensações como forma de complementar a pesquisa presencial e realizada capturas de tela da visita devido ao fato de que o museu presencial não permite fotografar o interior da casa, apenas o quintal.

Na parte da pesquisa em campo *online* também foi utilizada a etnografia. As autoras Fragoso, Recuero e Amaral (2013) rediscutem as abordagens etnográficas desenvolvidas na internet com a marcação de que existem diversos termos para definição da utilização desse método, entre elas: etnografia virtual, netnografia, etnografia digital, webnografia e ciberantropologia. Neste estudo, o termo utilizado será netnografia (net+etnografia), neologismo criado na década de 90 que consiste em:

[...] demarcar as adaptações do método etnográfico em relação tanto à coleta e análise de dados, quanto à ética de pesquisa. [...] Muitas vezes é descrita apenas como monitoramento de sites e grupos online, principalmente quando associada à pesquisa de mercado”. (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2013, p. 199)

Como forma de alcançar o terceiro objetivo específico ‘Investigar as tipologias de museus na internet’, busquei conhecer a partir de materiais publicados na internet os tipos de sites de museus existentes na internet e como eles podem ser classificados e tomei por base a classificação de Maria Piacente (1996) sobre museu virtual presente na tese de mestrado ‘Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa’ (2004) de Rosali Henriques e as pesquisas ‘Termos e Conceitos da Museologia’ (UNIRIO) e ‘Tipologia das dinâmicas atópicas de interações em rede (coletivos, TICs e territórios) para a

sustentabilidade’ (DI FELICE; TORRES; YANAZE, 2012). A partir disso, gerar informações para construção da classificação de análise do site do Museu Casa de Cora Coralina.

Primeiramente serão analisados os componentes do site se de acordo com a categorização de Maria Piacente (1996): Categoria 1 - Folheto eletrônico – utilizado como ferramenta de comunicação e de marketing para a apresentação e divulgação de informações a respeito do museu físico; Categoria 2 - Museu no mundo virtual – as informações são utilizadas de forma mais detalhada e possibilidade de existir visitas virtuais; Categoria 3 - Museu realmente interativo – a interação do público com o museu é o elemento principal nesse tipo de site.

A segunda classificação tem por base a categorização realizada pela pesquisa ‘Termos e Conceitos da Museologia’ (UNIRIO) que leva em consideração o museu e sua coleção. Grupos interpretativos: Grupo interpretativo 1 - Museu e coleção existente somente no meio virtual, ou seja, sem correspondentes no meio físico; Grupo interpretativo 2 - Museu e coleção com correspondentes no mundo físico; Grupo interpretativo 3 - Museu sem correspondente no mundo físico e coleção com correspondência no mundo físico convertida digitalmente.

Categorias: Categoria A - Museu virtual original digital, ou seja, Museu e coleção com correspondentes no mundo físico; Categoria B - Museu virtual conversão digital, ou seja, museu e coleção com correspondentes no mundo físico; Categoria C - Museu Virtual composição mista, ou seja, museu sem correspondente no mundo físico e coleção convertida digitalmente.

A terceira classificação é uma adaptação que tem por base o indicador de mensuração dos níveis de interação entre as redes tecno-humanas e territoriais, da “Tipologia das dinâmicas atópicas de interações em rede (coletivos, TICs e territórios) para a sustentabilidade”. Segundo seus criadores,

A aplicação de tal indicador pode proporcionar, através da medição dos níveis de digitalização e de interação informativa, dados úteis para o conhecimento do nível de integração territorial entre os diversos coletivos em uma determinada territorialidade, indicando, ao mesmo tempo os caminhos para o alcance de níveis superiores de integração sustentável reticular. (DI FELICE, TORRES, YANAZE, 2012, p. 211)

Níveis de interação e participação com a arquitetura informativa: Nível 1 - Interação com texto e imagens (estáticos); Nível 2 - Interação multimidiática (vídeo, *podcast*, música, etc); Nível 3 - Interação em ambiente virtual.

Níveis de interatividade de arquitetura informativa: Nível 1 - Uso de arquitetura informativa sem interatividade, fornece somente conteúdo pronto; Nível 2 - Uso de arquitetura informativa que permite a interatividade (espaço para comentários, enquetes, fórum); Nível 3 - Uso de arquitetura informativa com interatividade e com colaboração na construção do conteúdo.

Para a coleta e análise de dados foram utilizadas capturas de telas e identificação das relações comunicacionais presentes no site do Museu Casa de Cora Coralina.

Para compreender a experiência do usuário no site do Casa de Cora, as diferenças que eles identificam na visitação virtual e presencial e sua relação com a memória foi aplicado um questionário *online* com questões abertas para pessoas que necessariamente fizeram as duas visitas. Portanto, a amostra da pesquisa se configura como não-probabilística, ou seja, aquela que “já é selecionada de acordo com critérios de intencionalidade e conveniência”. (NOVELLI, 2008, p. 168)

O propósito de escolher diversas abordagens foi o de ampliar o conhecimento sobre o tema sob diversos aspectos. Esse processo é reconhecido como triangulação no qual

[...] refere-se ao uso de dois ou mais métodos para verificar se os resultados obtidos são semelhantes, com vistas a reforçar a validade interna dos resultados. Na pesquisa etnográfica, seu propósito é o de utilização de dois ou mais processos comparáveis com vistas a ampliar a compreensão dos dados, a contextualizar as interpretações e a explorar a variedade dos postos de vista relativos ao tema. (GIL, 2010, p. 131)

Assim sendo, a metodologia descrita tem por finalidade sob diferentes abordagens atingir os objetivo geral: ‘Identificar as relações comunicacionais que ocorrem no site do Museu Casa de Cora Coralina para a preservação da memória e impacto na experiência do usuário’. Tendo como ponto de partida as pesquisas teóricas, buscou-se explorar e aprender mais sobre temas relacionados à comunicação, museu e memória e os assuntos relacionados a fim de preparar para as pesquisas práticas com a observação participante no museu localizado em Goiás, análise do site e questionário aplicado de forma *online* com os visitantes do Museu Casa de Cora Coralina.

Assim, o referencial teórico se inicia no próximo capítulo com um recorte do histórico dos processos de fluxos comunicativos segundo Di Felice, Torres e Yanaze (2012) até se pensar na comunicação como uma ecologia defendido por Di Felice (2009), relacionando essa teoria com a hipermediação com os níveis de interação e interatividade, concepção de Carlos Scolari (2008). Além de se fazer a distinção entre o que é digital e virtual com Lévy (1996) e Henriques (2004).

4. PROCESSOS DE COMUNICAÇÃO

As teorias da comunicação existentes são resultado de inquietações de estudiosos que procuravam a partir de mudanças na sociedade e percepções em relação ao mundo elaborar conceitos a respeito do que seria comunicação e da necessidade de explicar como ocorrem os fluxos comunicativos. Apesar de conseguirem formular diversas teorias, com o passar do tempo, especialmente devido ao desenvolvimento de tecnologias digitais, novos elementos foram surgindo sendo necessário sua adaptação e superação, mostrando a variedade de formas de se conceituar comunicação e discutir práticas e problemas comunicativos. A seguir foi feito um recorte sobre o desenvolvimento dos processos de comunicação com base em Di Felice, Torres e Yanaze (2012).

Os primeiros estudos sobre os fluxos de comunicação de massa são do início do século XX. Apresentavam um fluxo linear e unidirecional, com controle de produção de mensagens pelo emissor que as transmitia para uma massa passiva e anônima e estavam baseados em teorias psicológicas de estímulo-resposta como o behaviorismo de J. Watson dos anos de 1930 e 1940.

Conhecidos fundamentalmente como estudos hipodérmicos, eles eram caracterizados:

[...] pela incidência direta da mensagem, enviada por uma fonte emissora E, sobre o receptor R, que seria incapaz de escapar à sua influência [...] concentravam-se na descrição estrutural do processo comunicativo, na análise de conteúdo e na assimilação integral da mensagem por um público indistinto, ou seja, na relação direta entre a mensagem enviada e o comportamento que ela deseja provocar - sem considerar as diferenças comunicativas existentes entre os diversos meios ou a diversidade sociocultural da audiência. (DI FELICE, TORRES, YANAZE, 2012, p. 40).

Entre 1940 e 1950, o psicólogo austríaco e p. Lazarsfeld e o sociólogo judeu-americano E. Katz desenvolveram a teoria do fluxo informativo em duas etapas (*two-step flow*) com a finalidade de negar as teorias anteriores por apresentar a presença dos líderes de opinião como um dos componentes do fluxo comunicativo que recebe primeiramente as mensagens do emissor e influencia o público receptor. Dessa forma houve um aumento no nível de complexidade do fluxo comunicativo, pois “[...] é preciso considerar a existência de uma rede de interações interpessoais entre os líderes e os destinatários definidos também por meio dos seus grupos de referência, desde os familiares até os religiosos”. (DI FELICE, TORRES, YANAZE, 2012, p. 43).

Nas décadas posteriores novos modelos comunicativos foram desenvolvidos, como modelo matemático de 1949 dos engenheiros Bell Laboratories, C. E. Shannon e W. W.

Weaver; modelo comunicativo de base linguística de 1956 do russo R. Jakobson, modelo semântico da comunicação por U. Eco e P. Fabbri de 1978 e Bakhtin em 1979 que considera aspectos contextuais da comunicação. Esses modelos, entre outros apresentaram novos elementos de forma que a linearidade do fluxo foi sendo diminuída por conta de maior complexidade nas relações entre emissor e receptor que passa a ser mais ativo no processo e também pela influência de aspectos políticos, culturais e socioeconômicos. De acordo com o modelo de Bakhtin:

[...] os interlocutores do processo comunicativo mantém entre si uma relação recíproca, construindo um ao outro e construindo os significados nessa interação dialógica. Assim, o emissor e o destinatário são dois sujeitos (seres sociais, segundo Bakhtin) que se constituem nas suas relações dialógicas e devem ser avaliados também em termos de suas interações com seus contextos sociais e históricos, com os outros sujeitos e com outros textos. Daí decorre que cada interlocutor é um ser em relação, entrelaçando, a cada momento, em torno de si, filamentos de novos diálogos com uma alteridade. (DI FELICE, TORRES, YANAZE, 2012, p. 40).

Com a criação da Internet, desenvolvida para ser utilizada com fins militares, no contexto da Guerra Fria³ e sua popularização a partir da década de 1990, houve a ruptura de vez da linearidade na comunicação. O usuário tornou-se produtor e compartilhador de conteúdos em formatos de fotos e vídeos, em plataformas *online*, *blogs*, *sites* e em comunidades virtuais. Chamada de “A Rede das Redes”, a Internet, portanto,

[...] se caracteriza como ambiente repleto de arquiteturas tecnológicas e sociais. Ou seja, funciona de fato como um ecossistema informativo, baseado em uma estrutura que conecta tecnologicamente, em um contexto onde o conectado é o resultado da integração entre entidades orgânicas (pessoas) e inorgânicas (dispositivos computacionais). (DI FELICE, TORRES, YANAZE, 2012, p. 57).

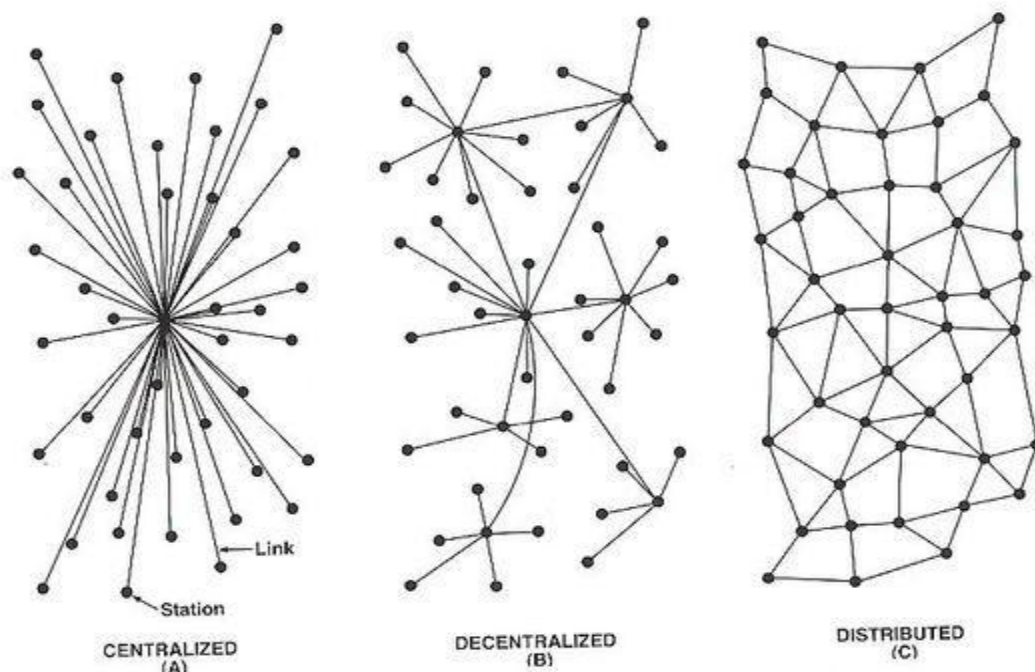
Nesse contexto, o engenheiro Paul Baran, foi contratado em 1964, pela então Agência de Projetos de Pesquisa Avançada (ARPA) da base militar americana, para desenvolver um projeto de redes de comunicações seguro para a comunicação militar. Baran então desenvolveu garfos a partir da identificação de três modelos de redes: redes centralizadas, descentralizadas e distribuídas.

As redes centralizadas foram caracterizadas pela existência de uma comunicação em via única, na qual as mensagens são distribuídas a partir de uma única fonte central (nó). Nas redes descentralizadas também partem do mesmo princípio de uma fonte única de mensagens porém com diversos centros. No terceiro caso, há diversos nós, com distribuição de

³ Período pós 2ª Guerra Mundial e polarização ideológica entre Estados Unidos e União Soviética marcada pela disputa do domínio tecnológico no mundo (DI FELICE, TORRES, YANAZE, 2012, p. 53)

informação de forma horizontal, redundante e dialógica. “Cada nó tem igual importância e poder interdependente neste modelo de rede. A informação está em cada um dos nós do sistema e, por conta dessa redundância, está resguardada”. (DI FELICE, TORRES, YANAZE, 2012, p. 55)

Figura 1 - Modelos de redes elaborados por Baran (1964)



Fonte: Site Rand Corporation

Levando em consideração essas transformações nos fluxos comunicacionais será abordada daqui para frente a noção de comunicação como ecologia, na qual há uma interconexão entre os agentes e aborda as formas comunicativas do habitar “entendidas como as práticas e os significados originados a partir das interações simbióticas e poéticas de sujeitos-mídias e territórios” (DI FELICE, 2009, p.65).

Ao escrever sobre ‘As formas digitais do social e os novos dinamismos da sociabilidade contemporânea’, Massimo Di Felice (2007) analisa a relação entre tecnologia, sociedade e transformação histórica e discorre que a humanidade passou por três grandes revoluções comunicativas, sendo a posterior a revolução implementada pelas tecnologias digitais.

A primeira revolução, surgida com a escrita, no século V a.C., no Oriente Médio, configura a passagem da cultura e da sociedade oral para a cultura e a sociedade da escrita. A segunda, ocorrida na metade do século XV de nossa era, na Europa, provocada pela invenção dos caracteres móveis e pela invenção da impressão por Gutenberg, causa a difusão da cultura do livro e da leitura, até então restritos a grupos privilegiados. A terceira, desenvolvida no Ocidente na época da Revolução Industrial, entre os séculos XIX e XX, relaciona-se veiculadas pelos meios de comunicação eletrônicos. Em cada uma dessas revoluções, como sublinhado por McLuhan, a introdução de novos meios determinou a possibilidade de alcançar um público cada vez maior em um tempo e com custos cada vez menores. (DI FELICE, 2007, p.30)

Para ele, tais revoluções modificaram as configurações clássicas baseadas na distinção sujeito-objeto. Desde a concepção do mundo, o pensamento ocidental, através de narração bíblica sobre a Gênese da humanidade, da mitologia grega e do desenvolvimento da racionalização científica, esforçaram-se para explicar fenômenos sociais de forma separada e hierárquica, na qual o homem exercia o seu domínio sobre a natureza.

Porém, Di Felice (2007) justifica que elas são insuficientes para explicação das interações sociais contemporâneas, pois são de natureza complexa, que devem ser consideradas de forma a não separar, mas de unificar. As revoluções “[...] assinalaram não somente o aparecimento de uma nova forma de comunicar e de novos meios, mas também a introdução de novas possibilidades de comunicação e, conseqüentemente, de novas práticas de socialização e de interação com o meio ambiente”. (DI FELICE, 2007, p. 30).

Seguindo com esse pensamento, Di Felice em 2009, com o seu livro ‘Paisagens pós-urbanas: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar’ descreve de que maneira as mídias alteram as configurações de espaço e território desenvolvendo novas formas de relações entre sujeito e ambiente:

Se a escrita cria as representações de um espaço e de um território imaterial, reduzidos a palavras e textos, a eletricidade e as mídias audiovisuais, além de devolverem ao ambiente o movimento e as cores, contribuem para a formação de uma territorialidade externa, mecanicamente móvel, que se apresenta como autônoma em relação ao sujeito. A digitalização do território, a partir do advento da comunicação digital reduzindo o ambiente a código informativo, produz, pela primeira vez, uma superação da distância entre sujeito e território, permitindo a alteração da natureza do mesmo e a interpenetração e a interdependência entre ambiente e indivíduo. (DI FELICE, 2009, p.21)

Essa discussão tem por base o conceito estratégico ‘habitar’ criado pelo filósofo alemão Martin Heidegger. “O habitar, mais que um residir e um estar, remonta a um relacionar-se e, portanto, a um comunicar.” (DI FELICE, 2009, p. 56). O ser para o filósofo é uma possibilidade, um ser em situação, caracterizado como um *Dasein* (ser-aí), que traz a reflexão da existência do ser humano no mundo, ou seja, “[...] pensa o habitar como uma

condição do ser. O ser, para Heidegger, não é o sujeito, nem o ser da filosofia [...] o ser do Heidegger é um Dasein, algo que se torna completamente novo, que floreira, que passa a se tornar algo que não era antes”. (DI FELICE, 2016) ⁴

A partir desse conceito faz-se reflexões sobre os conceitos de lugar, ambiente, espaço, e como a evolução dos processos comunicativos e da tecnologia das mídias alteraram as relações pessoas/pessoas, técnicas/pessoas e pessoas/meio ambiente, modificando assim, as experiências urbanas⁵, e um pensar em uma nova ecologia que “pense a natureza e o mundo como um conjunto de relações comunicativas articuladas através dos dinamismos criadores de rede de redes” (DI FELICE, 2009, p. 29):

Perceber a natureza como um conjunto de diversidades, produzido pelos dinamismos auto-poiéticos da rede de redes, define uma nova forma do habitar e um novo tipo de interação comunicativa que não pode mais ser pensada ou realizada através da instauração de fluxos comunicativos em direção ao externo, isto é, em direção a uma realidade separada e a um território “ambiente” (“ambire”). Ao contrário, a comunicação em rede, própria desta nova forma ecológica, propicia a visão de um diálogo nem interno nem externo, no qual sujeitos, mídias e territórios estão imersos de forma incindível na natureza que os constitui e os envolve ao mesmo tempo. (DI FELICE, 2009,p. 29-30)

Para compreender melhor essa transformação do habitar em uma prática de interação comunicativa, o próximo subtópico deste capítulo abordará os conceitos de interação e interatividade na hipermediação, com Carlos Scolari (2008) e como se desenvolveu a digitalização, um marco para essas transformações, para retomar a discussão a respeito das formas comunicativas do habitar.

4.1 Hipermediações: digitalização, interação e interatividade

Scolari, em seu livro ‘Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de La Comunicación Digital Interactiva’ (2008), apresenta uma nova forma de comunicação, chamada de hipermediação, que diferencia da tradicional - aquela feita com tecnologia analógica, difusão um para muitos, sequencialidade, monomedialidade e passividade - nos seguintes aspectos: transformação tecnológica (digitalização); configuração muito-a-muitos

⁴ Entrevista com Massimo Di Felice para Eduardo Felipe Weinhardt Pires na Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, TIDD | PUC-SP, São Paulo em 2016.

⁵ A origem etimológica da palavra “urbano” remonta ao termo latino “urbs” originado, segundo Varrone (De Língua latina), da contração de dois vocábulos: “urvum”, que indicava a alça do arado, utilizado pelos romanos para traçar o sulco que delimitava os confins dentro dos quais seria construída a cidade e, o outro, “orbs”, que indicava, por sua vez, o perímetro traçado no solo. Desde então a experiência urbana é organizada por muros, por portas e, a cidadania, em “entre-muros” e no seu contrário, o estrangeiro, a ameaça, o inimigo. (DI FELICE, 2009, p. 53-54).

(reticularidade); estruturas textuais não sequenciais (hipertextualidade); convergência de meios e linguagens (multimedialidade) e participação ativa dos usuários (interatividade).

Ao falar de hipermediação não nos referimos tanto a um produto ou um meio mas sim a processos de troca, produção e consumo simbólico que se desenvolvem em um ambiente caracterizado por uma grande quantidade de sujeitos, meios e linguagens interconectados tecnologicamente de maneira reticular entre si. (SCOLARI, 2008, p.113-114, tradução nossa)⁶

A hipermediação diferentemente da mediação apresenta um usuário ativo que colabora com produção de conteúdo “[...] as hipermediações apontam para a confluência de linguagens, a reconfiguração dos gêneros e a aparição de novos sistemas semióticos caracterizados pela interatividade e estruturas reticulares”. (SCOLARI, 2008, p. 115, tradução nossa).⁷

Quadro 1 - Mediações e hipermediações (tradução nossa)

Mediações	Hipermediações
Características do processo	
Suportes analógicos	Suportes digitais.
Estruturas textuais lineares.	Estruturas hipertextuais.
Consumidor ativo.	Usuário colaborador.
Baixa interatividade com a interface.	Alta interatividade com a interface.
Modelo de difusão um-a-muitos fundado no <i>broadcasting</i> (rádio, televisão, imprensa)	Modelo muitos-a-muitos fundado na colaboração (wikis, blogs, plataformas participativas).
Confluência/tensão entre o massivo e o popular.	Confluência/tensão entre o reticular/colaborativo e o massivo.
Monomedialidade.	Multimedialidade/Convergência.
Características da investigação	
Se estuda a telenovela, o teatro popular, os informativos, os grafites, etc.	Se estuda a confluência de linguagens e a aparição de novos sistemas semióticos.
Considerada desde o popular (investigam os procesos de constituição do massivo desde as transformações das culturas subalternas).	Considerada desde o participativo (investigam a convergência de meios e a aparição de novas lógicas colaborativas).
Espaço político territorial (consituição desviada do nacional-moderno).	Espaço político virtual constituição desviada do global-pósmoderno)

Fonte: Martin-Barbero (apud SCOLARI, 2008,p. 116)

A digitalização é a transformação do domínio analógico para o sistema binário. “A digitalização, esse processo que reduz os textos a uma massa de bits que podem ser fragmentada, manipulada, agrupada e distribuída, é o permite a hipermedialidade e a

⁶ “Al hablar de hipermediación no nos referimos tanto a un producto o un medio sino a procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí”. (SCOLARI, 2008, p. 113-114)

⁷ “...las hipermediaciones apuntan a la confluencia de lenguajes, la reconfiguración de los géneros y la aparición de nuevos sistemas semióticos caracterizados por la interactividad y las estructuras reticulares.” (SCOLARI, 2008, p. 115)

interatividade” (SCOLARI, 2008, p. 78-79, tradução nossa)⁸. Com esse processo temos a facilidade de armazenamento de informações e redução de perdas, facilitação de transmissão de textos a longas distâncias. É considerada a base da Internet e há um movimento dos meios tradicionais como rádio e televisão para o formato digital.

De acordo com Lisboa e Silva (2013, p. 2) a interação é “termo utilizado para referenciar um ato recíproco de troca” ao qual está inserida no âmbito tecnológico com as comunicações digitais, rompe com o modelo clássico de media no qual ocorria a emissão de informação de um para todos, para a lógica de todos para todos, ou seja, “[...] a interação da teoria e da prática, onde o comportamento de cada indivíduo se torna estímulo para outro.” (LISBOA, SILVA, 2013, p. 2).

Scolari (2008) apresenta o conceito de interatividade como as trocas entre um sujeito e um dispositivo tecnológico desenvolvido a partir de uma interface, definido como o local onde a interação ocorre. Ele regressa à década de 60 quando surgiu a maioria das tecnologias que conhecemos atualmente para explicar a evolução das interatividades digitais. Para tal, cita um trecho do artigo “Man-Computer Symbiosis” (1960) escrito por Joseph Licklider, no qual há a explicação para a base da interação pessoa-computador:

A simbiose entre o homem e a máquina é um dos desenvolvimentos esperados na interação cooperativa entre as pessoas e os computadores eletrônicos. Esta (simbiose) incluirá um acoplamento entre o homem e seus sócios eletrônicos [...] Nesta relação simbiótica o homem irá recuperar objetivos, formulará hipóteses, determinará os critérios e realizará as evoluções. Os computadores farão o trabalho rotineiro necessário para preparar o caminho feito pelas compreensões e decisões no campo técnico e científico. (SCOLARI, 2008, p. 94, tradução nossa).⁹

Outro autor citado por Scolari é Heeter (1989) o qual coloca a interatividade no centro do debate teórico sobre novos paradigmas da comunicação, podendo a interatividade ter seis dimensões: Maior número de opções: os usuários (termo que substitui público ou espectadores) tomam a decisão de selecionar ou buscar informações não apenas receber; maior esforço por parte dos usuários; diálogo entre máquina e sujeito com respostas rápidas e

⁸ “La digitalización, ese proceso que reduce los textos a una masa de bits que puede ser fragmentada, manipulada, enlazada y distribuida, es lo que permite la hipermedialidad y la interactividad”. (SCOLARI, 2008, p. 78-79)

⁹ La simbiosis entre el hombre y la computadora es uno de los desarrollos esperados en la interacción cooperativa entre las personas y los ordenadores electrónicos. Esta [simbiosis] incluirá un acoplamiento cercano entre el hombre y sus socios electrónicos [...] En esta relación simbiótica el hombre fijará los objetivos, formulará las hipótesis, determinará los criterios y realizará las evaluaciones. Las computadoras harán el trabajo rutinario necesario para preparar el camino hacia las comprensiones y decisiones en el campo técnico y científico. (apud SCOLARI, 2008, p. 94).

pertinentes; controle permanente do usuário, gerando retroalimentação contínua; facilidade de geração de informação pelo usuário e facilidade para a comunicação interpessoal.

Neste contexto, surge um novo tipo de usuário, que ganha destaque por possuir maior controle durante o processo comunicativo,

Nos meios digitais os usuários tendem a converter-se em produtores textuais e ao interagir em rede, aumentam a entropia do sistema. Se o controle remoto dos televisores gerou uma polifonia textual e aumentou o rol de espectadores na nova televisão (Eco, 1983), a interatividade dos meios digitais consolida esse acontecimento e acentua ainda mais a dissolução de algumas categorias de análises (por exemplo emissor e receptor). Este novo tipo de subjetividade se pode resumir em uma figura híbrida do *prosumidor* (do inglês *prosumer* o *producer*), uma combinação entre o produtor e consumidor. (SCOLARI, 2008, p. 98 tradução nossa)¹⁰.

Quadro 2 - Dialética da interatividade (tradução nossa)

Controle do usuário	Liberdade do usuário
Tecnologia cibernética: obriga o usuário a interagir nos terminais das máquinas.	Entropia: as redes de sujeitos geram desorganização no sistema.
Vigilância: interagir em uma rede digital significa deixar caminhos, dados que podem ser cruzados com outros e contribuir para o conhecimento do usuário (tracking).	Prosumidor: ruptura das categorias que fundavam o processo cultural (produção/consumo) e seu deslocamento desde o consumo a produção.
Adaptação tecnológica: os usuários devem adaptar-se a cada nova tecnologia, modificar seus corpos e sua cognição pela forma da interface.	Usos desviados: os usuários usam descodificações desordenadas que redesenham as interfaces e fazem coisas não previstas por seu criador.
Ideologia: o dispositivo imersivo se converte em um dispositivo ideológico que envolve o usuário.	Táticas de resistência: as estratégias do produtor da tecnologia se opõem as táticas de uso.

Fonte: Marshall (2004 apud SCOLARI, 2008, p. 116) y aportaciones del autor

Após essas conceituações, com ênfase na importância da digitalização, serão apresentadas as formas comunicativas do habitar descritas por Massimo Di Felice. Suas características estão definidas de acordo com o tipo de mediação e interação do sujeito com o ambiente. Não podem ser vistas como uma evolução, mas sim como novas configurações que surgiram juntamente com as transformações sociais e intelectuais de cada época que resultaram em novos comportamentos do sujeito, que passa de um ator social passivo para um interativo com o meio ambiente e tecnologias digitais e de uma paisagem fixa para uma dinâmica e outra virtual.

¹⁰ En los medios digitales los usuarios tienden a convertirse en productores textuales y al interactuar en red, aumentan la entropía del sistema. Si el control remoto de los televisores generó una polifonía textual y aumentó el rol del espectador en la neotelevisión (Eco, 1983), la interactividad de los medios digitales consolida ese recorrido y acentúa aún más la disolución de algunas categorías de análisis (por ejemplo emisor y receptor). Este nuevo tipo de subjetividad se puede resumir en la figura híbrida del *prosumidor* (del inglés *prosumer* o *producer*), una combinación entre el productor y el consumidor. (SCOLARI, 2008, p. 98)

4.2 Formas comunicativas do habitar

Baseadas nas revoluções comunicativas já descritas, as formas comunicativas do habitar, foram divididas por Di Felice (2009) em três fases: habitar empático, habitar exotópico e habitar atópico. A primeira forma de habitar denominada empática surgiu com o desenvolvimento das cidades do mundo ocidental, mostrando uma ação ativa do sujeito sobre o ambiente, com as construções arquitetônicas das cidades, com praças, edifícios, igrejas, atividades ligadas ao trabalho como na agricultura e no artesanato. Está diretamente ligada ao início do pensamento antropocêntrico, invenção de perspectiva e construções a partir de projetos e textos escritos, que buscavam projetar seus ideais no espaço. Opõe-se a filosofia naturalista do século V. a.C.

A forma comunicativa desse habitar é caracterizada como unidirecional, onde há o emissor que manipula o espaço de acordo com seus ideais e transforma a paisagem em uma receptora passiva. Está associada com a prática comunicativa da leitura, pois com a invenção da impressão no século XV, Di Felice afirma que:

[...] introduzirá na relação sujeito-paisagem as páginas e os conteúdos escritos, isto é: conceitos e finalidades abstratas todas portadoras de princípios que fornecerão ao espaço, uma vez implementado, um caráter textual, fazendo dele um lugar comunicativo, um teatro, um cenário antropomorficamente transformado em significado. (DI FELICE, 2009, p.75).

O habitar exotópico se contrapõe ao habitar empático, por trazer um território eletrificado autônomo e independente do sujeito. “Reproduzido tecnologicamente pela fotografia e pela câmera filmadora do cinema, apresenta-se como espaço eletronicamente dinâmico e visualmente habitável”. (DI FELICE, 2009, p. 22)

O marco histórico desse habitar é o surgimento do telescópio de Galileu com a alteração no modo de ver a paisagem. “Foi com a mediação do telescópio, com o qual se amplificou o poder da visão, que se deu o surgimento de uma paisagem dinâmica, autônoma e imprevisível” (DI FELICE, 2009, p. 118)

Trata-se da superação da relação sujeito-território e da introdução de um elemento mecânico responsável por tornar o espaço e o habitar um artefato, uma experiência mecânica, isto é, o resultado de uma mediação técnica, produzida por um artifício de um instrumento e, em outras palavras, de uma interação midiática. (DI FELICE, 2009, p. 118)

A terceira forma comunicativa do habitar, chamada atópica, rompe com a dicotomia existente entre sujeito e território e se configura como habitar informativo superando as arquiteturas e espaços físicos a partir da digitalização do território.

O habitar atópico, é caracterizado como um habitar pós-territorial/pós-urbano, pois diferentemente das formas anteriores, não há uma espacialidade, não há território a ser visto e propõe uma experiência imersiva que vai além, com interações contínuas surgindo relações simbióticas, por meio de redes e interfaces digitais.“[...] Configura-se assim como a hibridação, transitória e fluida de corpos, tecnologias e paisagens, e como o advento de uma nova tipologia de ecossistema, nem orgânica nem inorgânica, nem estática nem delimitável, mas informativa e material”. (DI FELICE, 2009, p. 291).

Além da arquitetura e da geografia, o habitar atópico não é mais ligado às coordenadas topográficas nem a um *genius loci*¹¹, mas a fluxos informativos e a uma espacialidade mutante, nem externa nem interna, um habitar nem sedentário nem nômade que por meio da tecnologia *wireless* e da computação móvel, faz do corpo o suporte da informação, aglomerando a “biomassa” com a “infomassa”, numa inter-relação fluida. (DI FELICE, 2009, p. 226)

Com essa revolução, os conceitos de espaço e território sofreram significativas atualizações e assim foi desenvolvido um novo conceito: atopia.

A atopia não é um novo tipo de espaço, nem um território simulacro, nem poderia ser definida inteiramente como uma pós-territorialidade, no sentido único de superação das formas físicas e geográficas do espaço. Melhor seria defini-la como a substituição destas com uma forma informativa digital e transorgânica, cujos elementos constitutivos são as tecnologias informativas digitais, os ecossistemas informativos elaborados pelos sistemas informativos geográficos e territoriais e as redes sociais, compostas pela fusão de elementos inteligentes e pelas formas híbridas do dinamismo das linguagens transorgânicas. (DI FELICE, 2009, p. 291)

Para compreensão da abordagem apresentada, é necessário ressaltar a distinção que se faz entre o que é virtual e digital. Henriques (2004) afirma que através de um processo de digitalização é que se torna possível o digital enquanto que o virtual já é uma realidade. Ela cita Román Gurbern (1996) ao dizer que “a imagem digital é uma matriz de números, contida na memória de um computador, ou seja, a imagem digital é a representação de uma imagem real, em formato informático”. (HENRIQUES, 2004, p. 57)

De acordo com Pierre Lévy (1996, p.17) “a palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência”, se opõe ao atual, como uma continuidade, extensão, ou seja:

¹¹“[...] para os antigos romanos o espaço arquitetônico e o espaço natural fundiam-se em uma forma específica de localidade e de habitar, material e espiritual ao mesmo tempo, expressa pela figura do *genius loci*, a divindade do lugar”. (DI FELICE, 2009, p. 224).

Consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma “elevação à potência” da entidade considerada. A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade [...] Virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular. (LÉVY, 1996, p. 17-18)

A desterritorialização e as novas configurações urbanas, como a das paisagens virtuais, estão relacionadas ao estudo sobre as definições do que é real e o que é virtual (conceitos que não encontram consenso e podem ser vistos sob diversas concepções). Neste trabalho apresentaremos de três tipologias de virtualizações possíveis, descritas na obra de Massimo Di Felice (2009). A primeira remete a criação de cidades imaginárias, no qual, sem compromisso com a realidade, apresenta um habitar fictício. Essa corrente tem como apoiadores J. Baudrillard e P. Virilio afirmando que “[...] as cidades virtuais são cidades imateriais, feitas de bits transformados na tela dos computadores em imagens e, portanto, existente em um lugar nenhum, aceitando a contraposição, tão difundida no sentido comum, entre real e virtual”. (DI FELICE, 2009, p. 233).

A segunda forma tem origem com a digitalização da cidade de Amsterdã, a partir de um website disponível de forma gratuita a todos, contendo informações sobre a rotina da cidade e seus serviços como horário de funcionamento de cinemas, museus, programação de eventos, guias turísticos, jornais, revistas, entre outros. A partir dessa experiência outras cidades criaram seus espaços informativos, surgindo cidades paralelas. “Mais do que criar uma geografia fictícia, essa forma de digitalização parece ampliar e estender espaços urbanos no virtual”. (DI FELICE, 2009, p. 236)

Com o *Global Positioning System* (GPS) temos o exemplo da terceira forma da virtualização. O GPS tem por capacidade fornecer em tempo real, informações a cerca de um território, como localidades e caminhos para se chegar até ele. Propõe funcionar de forma interativa e contínua entre sujeito informações/interfaces e território. “O resultado é uma espacialidade pós-geográfica interativa e proteica [...] A fusão entre espaço e informação cria outra forma de habitar: nem passiva nem ativa”. (DI FELICE, 2009, p. 238)

A forma de virtualidade do GPS e dos aparatos *wireless* é distinta das duas formas de virtualidade analisadas anteriormente: as imagens do *display* não são completamente irrealis nem idênticas ao território. A simultaneidade das informações que guiam o veículo ou o transeunte faz do indivíduo morador de um espaço múltiplo, real e virtual ao mesmo tempo, no qual os próprios conceitos de virtual, real ou de simulacro, dissolvem-se. (DI FELICE, 2009, p. 238)

A partir das formas comunicativas do habitar podemos compreender as transformações no modo de convívio com o território e a sociedade com estruturas e interações mais complexas. Os processos comunicativos que a princípio eram unidirecionais transformaram-se em multidirecionais com papel importante do usuário no processo como produtor. Isso faz refletir a respeito de novas arquiteturas presentes em instituições tradicionais como o museu e suas relações com os seus usuários.

A desterritorialização e novas formas comunicativas já são uma realidade no que se refere a instituições museológicas. O debate sobre o que é real e virtualidade e novas tipologias de museus está presente em pesquisas da área portanto, neste trabalho, busca-se identificar as relações comunicativas dos museus na internet, pois podemos visualizar como as revoluções comunicacionais e as novas formas de comunicação do habitar influenciaram nas funcionalidades do museu.

O Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) em 2018 afirma que: “O modo de interação dos museus com seu entorno, especialmente nos grandes centros urbanos, foi definitivamente impactado com o avanço da conectividade digital. Para alguns, a interação entre pessoas e máquinas tornou-se capital”. O Instituto acredita que os museus devem apostar em tecnologias que permitem conectar novos e antigos públicos, a partir de investimentos em digitalização e preservação de acervos e desenvolvimento de sites interativos na web.

Portanto, próximo capítulo, será dedicado a abordar essas questões. A princípio com o levantamento histórico desde a criação dos primeiros museus e seu processo de mudança ao longo do tempo até a utilização de novas tecnologias, tornando-o mais interativo na internet, com o surgimento de novas tipologias e de que forma a comunicação está relacionada a estas instituições. O intuito é obter subsídios teóricos para a pesquisa prática do trabalho com a análise do site do Museu Casa de Cora Coralina.

5. MUSEUS

5.1. Histórico

As discussões sobre conceituação dos museus e suas tipologias são de responsabilidade da museologia, portanto, não é foco principal desse trabalho. Pretende-se abordar neste capítulo como um museu pode ser entendido e, a partir de um recorte sobre sua origem, compreender as transformações ocorridas nas relações comunicacionais deste ambiente e de que forma sites podem ser utilizados por essas instituições.

A historiadora Marlene Suano em seu livro ‘O que é museu?’ (1986), apresenta a concepção de museu relacionada aos primórdios da Grécia Antiga e sua mitologia:

Na Grécia, o mouseion, ou casa das musas, era uma mistura de templo e instituição de pesquisa, voltado sobretudo para o saber filosófico. As musas, na mitologia grega, eram as filhas que Zeus gerara com Mnemosine, a divindade da memória. As musas, donas da memória absoluta, imaginação criativa e presciência, com suas danças músicas e narrativas, ajudavam os homens a esquecer a ansiedade e a tristeza. (SUANO, 1986, p. 9)

Apesar de manter desde sua origem o mesmo nome, o museu como conhecemos hoje e suas funções, é resultado de transformações diretamente afetadas por relações de poder no Ocidente. Desde sua gênese e entre os séculos XIV e XVI servia como local de valorização da cultura europeia da classe social dominante. Com o fenômeno do colecionismo¹² faraós, imperadores e príncipes, mantinham exposições privadas restritas a um determinado público.

Nos séculos XVIII e XIX os museus eram usados como gabinetes de curiosidades e ferramentas ‘educativas’ para disseminar na sociedade os ideais das Revoluções Industriais e para a construção de identidades nacionais. “O museu não era o reflexo da realidade, mas sim um templo para a contemplação de objectos raros e preciosos. Os museus são, por sua própria origem, lugares de memória (preservação) e de poder (relação com o poder constituído)”. (HENRIQUES, 2004, p. 25).

As exposições universais, fenômeno típico do século XIX na Europa, possuíam conteúdo ideológico, expondo todos os artefatos produzidos pela sociedade da época, como as máquinas, com missão de difusão do pensamento burguês baseado no progresso, valorizar a técnica, a ciência e a dominação da natureza pelo homem. Um de seus principais marcos, foi a

¹² [...]Estudiosos do colecionismo creem que recolher aqui e ali objetos e “coisas” seja como recolher pedaços de um mundo que se quer compreender e do qual se quer fazer parte ou então dominar. Por isso é que a coleção retrata, ao mesmo tempo, a realidade e a história de uma parte do mundo, onde foi formada, e também, a daquele homem ou sociedade que a coletou e transformou em “coleção”. (SUANO, 1986, p. 12)

construção da Torre Eiffel, em 1889. A princípio não tinha a intenção de ser permanente, mas resultou em uma nova configuração da paisagem da cidade francesa, Paris.

Nesta óptica, as exposições universais e os novos centros de consumo inauguraram não apenas o surgimento de um novo tipo de espaço urbano, mas também o advento de uma nova forma de interação social transorgânica¹³. Nela, a fronteira entre inorgânico e orgânico era superada pelas propriedades comunicativas e performáticas de objetos comunicativamente multiplicados. (DI FELICE, 2009, p. 260)

A partir da década de 60, entre os estudiosos especialistas em museus surgiu uma nova percepção dos museus, conhecida como uma Nova Museologia, na qual se destacam a função educativa dos museus, com o surgimento de novas tipologias de museus, como o museu integral e os ecomuseus, que seriam voltados para a comunidade. “Nos preceitos da Nova Museologia, o foco do museu deixa de ser a coleção e passa a ser a comunidade, com seu patrimônio e sua especificidade”. (HENRIQUES, 2004, p. 34). Dessa forma, a maneira como o visitante se relaciona com o ambiente, transforma-se, e a concepção de público também.

Em 1979, Hugues de Varine criou um modelo comparativo entre esta nova concepção de museu que se apoia no território + patrimônio + população, em oposição a uma visão tradicional de museu, que reforça a ideia de que um museu é edifício, contendo uma coleção, para atendimento ao público. O museu deixa de ser uma instituição voltada para dentro e passa a ser voltada para fora, para seu público utilizador. (HENRIQUES, 2004, p. 36).

No Brasil, os primeiros museus foram criados no século XIX, no Período Colonial por iniciativa do D. João VI e com moldes europeus. Estavam ligados à formação da identidade nacional e estabelecidos a partir de relações de poder da monarquia portuguesa com a sua colônia. O Museu Nacional criado em 1818, considerado o maior museu do país, estava direcionado principalmente à história natural do Brasil.

Sobre o histórico de criação e conceituação dos museus, Suano (1986) conclui que:

Retornando aos primórdios do museu público, vemos que ele chegou até a metade do século XIX como uma mistura de conceitos mal compreendidos, abarcando desde ideias de contemplação, de templo do saber, até as de representante do “caráter nacional”, sob cuja égide foi criada a esmagadora maioria dos museus em países recém-independentes, sobretudo no Terceiro Mundo. (SUANO, p. 34)

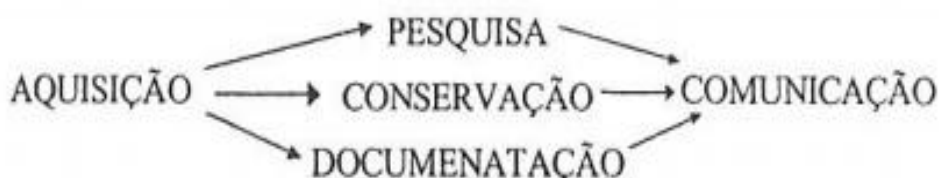
¹³ A forma transorgânica do habitar apresenta-se como um habitar feito de fluxos comunicativos e de interações em rede entre sujeitos-tecnologias informativas e ambiente, que determina o surgimento de uma materialidade e de uma paisagem informativa. (DI FELICE, 2009, p.262)

De forma particular de cada época, os museus foram utilizados como meios para construção de identidade e preservação de memória coletiva. Após esse recorte histórico pode-se inferir que a comunicação possui um papel importante no desenvolvimento dos museus, presente tanto na forma como os acervos são organizados, como na intenção por trás de cada exposição e na forma da instituição interagir com seu público e a sociedade. Assim, no próximo subtópico, será abordada com mais detalhes como ocorre a comunicação nos museus, denominada também como comunicação museal.

5.2 A comunicação em museus

Para as ações desenvolvidas nos museus dá-se o nome de musealização, um processo científico no qual “[...] compreende necessariamente o conjunto de atividades do museu: um trabalho de preservação (seleção, aquisição, gestão, conservação), de pesquisa (e, portanto de catalogação) e de comunicação (por meio da exposição, das publicações, etc)”. (DESVALLÉ, MAIRESSE, 2013, p. 58). Segundo Marília Xavier Cury (2005, p. 26) entende-se esse processo composto por aquisição, pesquisa, conservação, documentação e comunicação. “O processo inicia-se ao selecionar um objeto de seu contexto e completa-se ao apresentá-lo publicamente por meio de exposições, de atividades educativas e de outras formas”, completa.

Figura 2 - Representação gráfica do processo de musealização



Fonte: Cury (2005, p.26)

A Declaração de Caracas de 1992, documento de reflexão sobre a ação social do museu e desafios na América Latina, considera os museus como meios de comunicação e também sobre o processo de comunicação afirma “Que o processo de comunicação não é unidirecional, mas um processo interativo, um diálogo permanente entre emissores e receptores, que contribui para o desenvolvimento e o enriquecimento mútuo [...]”. (ICOM, 1992, p. 251)

O Estatuto dos Museus de 2009, artigo 31 define as ações de comunicação como “[...] formas de se fazer conhecer os bens culturais incorporados ou depositados no museu, de forma a propiciar o acesso público”. A comunicação é considerada pelo ICOM desde o fim do século XX, “princípio motor do funcionamento do museu” e como complemento, afirma que:

[...] o museu comunica de maneira específica, por meio de um método que lhe é próprio, bem como utilizando todas as outras técnicas de comunicação, correndo o risco, talvez, de investir menos em suas características mais específicas. Diversos museus – pelo menos os maiores – possuem um departamento de relações públicas, ou um “departamento de programas públicos”, que desenvolve as atividades destinadas a comunicar e a atingir os diversos setores do público, que são mais ou menos bem definidos, por meio de atividades clássicas ou inovadoras (eventos, encontros, publicações, animações “extramuros”, etc.). (DESVALLÉ, MAIRESSE, 2013, p. 36-37)

Como forma particular de comunicação dos museus tem-se a exposição, onde há a interação do público com aquilo que os museus querem apresentar, sendo compreendido como local de encontro e relacionamento com o público, “[...] visando um comportamento ativo do público e à sua síntese objetiva. Esta ideia relativiza o ponto de vista da exposição como meio e como transmissora de mensagens, entendendo a exposição como espaço de construção de valores”. (CURY, 2005, p. 42)

Com a inserção das tecnologias digitais nos museus, as exposições ganharam novas formas para proporcionar ao seu público, maior interação e novas experiências. Como forma também de atingir um público que por algum motivo não possa estar presente fisicamente dentro do museu, surgiram alternativas como a criação de exposições virtuais na internet, podendo ter ou não as mesmas informações dos museus tradicionais.

Mais do que utilizar o termo “exposição virtual” (que designa, mais precisamente, uma exposição em potência, isto é, uma resposta potencial à questão do “mostrar”), preferimos os termos “exposição digital” ou “ciberexposição” para evocar essas exposições particulares que se desenvolvem na internet. Estas oferecem possibilidades que não permitem exposições clássicas de objetos materiais (agrupamentos de objetos, novos modos de apresentação, de análise, etc.). (DESVALLÉ, MAIRESSE, 2013. p. 45-46)

Portanto, os museus tradicionais conhecidos pelo seu papel de preservação e exposição de artefatos históricos estão ganhando novas funcionalidades e podem ser encontrados além de seu lugar físico fixo. As novas tecnologias digitais permitiram outros tipos de acesso a esses materiais, inclusive pela internet modificando a relações comunicativas e experiências do usuário com esses ambientes, criando novas tipologias como a de exposições e museus virtuais, websites institucionais, com digitalização de catálogos e fóruns

de discussões em redes sociais como *Youtube*, *Twitter*, *Facebook*, entre outros. (DESVALLÉ, MAIRESSE, 2013, p. 37). Veremos adiante as possibilidades de museus presentes em forma de sites na internet.

5.3 Tipologias de sites de museus na Internet

Como visto no capítulo 4, a virtualização pode ser vista sob diversos paradigmas e de acordo com a abordagem de Pierre Lévy (1996), “virtual não se opõe ao “real”, mas sim ao “atual”, pois está atrelado ao significado de potência, aquilo que pode vir a ser”. Ao se tratar de museus, existe entre os estudiosos uma dificuldade de conceituação sobre o que seriam museus virtuais, muitas vezes restringindo aqueles que estão presentes na internet e confusão entre site de museu e museu virtual.

Esta é uma discussão que ocorre mundialmente desde o início da década de 90, com o surgimento da internet e a criação dos primeiros sites de museus, com o objetivo primário de disponibilizar informações institucionais como endereços, história e horários de funcionamento dos museus físicos. Henriques (2004) investigou sobre o assunto e pontuou alguns acontecimentos relevantes para essa área de estudo: realização em 1991, da primeira conferência sobre o uso da hipermídia e da interatividade nos museus em Pittsburgh - Pensilvânia; em 1993, Congresso sobre Museus e Interatividade, com ênfase ao uso da multimídia nos museus, organizado em Cambridge; 1997, primeiros debates sobre o uso da Internet pelos museus, com a primeira conferência sobre museus e Internet realizada em Los Angeles - Califórnia; 2004, criação de um Comitê específico sobre Internet e interatividade nos museus no ICOM.

Devido a sua diversidade, é impossível definir com exatidão o que são os museus virtuais (e também não é a proposta deste trabalho). Portanto, será apresentado um quadro no qual (HENRIQUES, 2004) apresenta algumas definições para facilitar o seu entendimento:

Quadro 3 - Definições de museu virtual¹⁴

Autor	Ano	Concepções de museu virtual
Glen Hoptman*	1992	Conexão entre várias mídias, múltiplas perspectivas.
Sergio Talens e José Hernandez**	1997	Uma réplica do museu físico.
Jamieson Mckenzie	1997	Uma colecção eletronicamente organizada de artefactos (pinturas, fotografias, etc.).
Artur Colorado***	1997	É um meio que oferece ao utilizador um fácil acesso aos objectos do museu.
Werner Schweibenz	1998	Meios para estabelecer o acesso, o contexto, usando a tecnologia de informação.
Antonio Battro	1999	Se trata de um 'outro museu', de um museu virtual em paralelo com o real, seu complemento no ciberespaço, com vida própria.
Bernard Deloche	2001	Indica o campo da problemática do museal, isto é, processo de descontextualização/recontextualização do museu.

Fonte: Henriques (2004, p. 65)

Para alcançar o objetivo deste trabalho que é 'Identificar as relações comunicacionais que ocorrem no site do 'Museu Casa de Cora Coralina' para a preservação da memória', apresentaremos uma categorização dos tipos de sites de museus existentes baseados na categorização feita por Maria Piacente¹⁵ em 1996, citada por Lynne Teather (1998). Piacente nos apresenta três categorias - folheto eletrônico, museu no mundo virtual e museus realmente interativos:

Primeira categoria - folheto eletrônico: é utilizado como uma ferramenta de comunicação e de marketing para apresentação e divulgação de informações a respeito do museu físico como história do museu e horários de funcionamento. Tipo mais comum de sites de museus, devido entre outros fatores, pela falta de recursos das instituições.

Segunda categoria - museu no mundo virtual: as informações são apresentadas de forma mais detalhadas e possibilidade de existir visitas virtuais. O que ocorre é a projeção do museu físico na virtualidade, servindo também para disponibilizar exposições já encerradas nos museus físicos. Exemplo: site português do Museu Nacional de Arqueologia.

Terceira categoria - museus realmente interativos: caracterizado pela forma como trabalham com o público. A interação do público com o museu é o elemento principal nesse tipo de site. Além de conter os conteúdos do museu físico, podem produzir outros tipos de

¹⁴ Glen Hoptoman* - Retirada do artigo de Werner Schweibenz (1998). The virtual museum.

Sérgio Talens e José Hernandez ** - Retirada do livro de Maria Luísa Bellido Gant (2001). Arte, museos y nuevas tecnologías, p. 248.

Artur Colorado *** - Ibidem, p. 249.

¹⁵ Essa categorização foi escolhida devida a sua recorrência em trabalhos acerca do assunto, porém não foi encontrado o seu material original. Portanto, será utilizado o que está presente na Tese de Mestrado de Henriques (2004).

conteúdos bem diferentes. “Neste caso, é importante salientar que o museu na Internet não perde as suas características essenciais e que pode adquirir novas facetas. Ou seja, os objectivos do site não são necessariamente diferentes do museu físico, mas é um complemento dele”. (HENRIQUES, 2004, p. 63). Exemplo: Museu de Ciência e Tecnologia de Porto Alegre (Brasil).

Outra categorização encontrada e que será utilizada como base para a pesquisa desta monografia, foi a realizada por um subprojeto da pesquisa ‘Termos e Conceitos da Museologia’ (UNIRIO)¹⁶ sobre o tema museus virtuais. A pesquisa classificou 79 museus autodenominados virtuais (41 brasileiros e 38 de outros países) em três categorias, sendo: Categoria A, Museu virtual original digital (= Museu e coleção sem correspondentes no mundo físico); Categoria B, Museu virtual conversão digital (= Museu e coleção com correspondentes no mundo físico); Categoria C, Museu Virtual composição mista (= Museu sem correspondente no mundo físico e coleção convertida digitalmente). O objetivo geral foi:

[...] identificar e classificar modelos/formatos configurando a tipologia Museu Virtual nos enfoques conceituais e práticos aplicados para o termo, visando, ao estabelecer a adequação entre vocábulos e interpretações, eliminar ‘ruídos’ na comunicação que alimentam a sensação de inquietude no campo (LIMA, 2009, p. 5).

Para se chegar a esses resultados, foram criados três conjuntos nomeados de Grupos interpretativos: Grupo interpretativo 1 - Museu e coleção existente somente no meio virtual, ou seja, sem correspondentes no meio físico; Grupo interpretativo 2 - Museu e coleção com correspondentes no mundo físico; Grupo interpretativo 3 - Museu sem correspondente no mundo físico e coleção com correspondência no mundo físico convertida digitalmente.

Dentro dessas categorizações o museu que se destaca como sendo completamente virtual é o Museu da Pessoa (<http://www.museudapessoa.net/pt/home>). Ele foi planejado para ser um site totalmente interativo e de acordo com a pesquisa acima, se insere na Categoria A, museu virtual original digital, ou seja, um museu com coleções sem correspondentes no mundo físico.

O Museu da Pessoa foi criado em 1991, em São Paulo (Brasil), mas o site do Museu foi lançado em abril de 1996 e o Portal em agosto de 2003. Desde o seu início foi pensado para estar no espaço virtual. A ideia inicial era de divulgação de histórias através de CD-ROM’s, livros e exposições, por exemplo, pois conforme já visto a ideia de virtualidade não está relacionada exclusivamente com a internet. “A virtualidade era entendida no sentido de

¹⁶ Pesquisa desenvolvida na Universidade Federal do Rio de Janeiro, UNIRIO (Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio, PPG-PMUS UNIRIO/MAST) ramo do Comitê Internacional para Museologia do ICOM.

divulgar as histórias das pessoas de forma mais abrangente possível” (HENRIQUES, 2004, p. 88). Após o surgimento da Internet descobriu-se uma nova forma de divulgação das histórias.

Com o desejo de democratização da informação e socialização da memória através da Internet, sua missão é “ser um museu aberto e colaborativo que transforme as histórias de vida de toda e qualquer pessoa em fonte de conhecimento, compreensão e conexão entre pessoas e povos”. (MUSEU DA PESSOA, 2018)

De acordo com Henriques (2004, p. 111) “Ao estudar a evolução do site do Museu da Pessoa é possível entender como a instituição evoluiu o seu conceito de virtualidade desde o primeiro site, que era pouco dinâmico e nada interativo, até a criação de um portal de memórias”. Ele funciona de maneira colaborativa com acervo constituído de forma integral por histórias de vida de pessoas comuns, com depoimentos, fotos e outros registros digitais que ajudam a contar a sua história e preservar a memória de grupos sociais.

O site possui quatro linhas de ação: Conte sua história - com canais de registro, sistematização, preservação e divulgação de histórias de vida; Museologia: Acervo digital e físico constituído por narrativas de vida em áudio, vídeo, texto e fotos e documentos digitalizados; Educativo: Disseminação do conceito e da metodologia do Museu da Pessoa em escolas, comunidades, organizações e grupos de indivíduos; Memória Empresarial: Registro, sistematização, preservação e divulgação de memória das organizações. Karen Worcman, idealizadora do Museu da Pessoa declara:

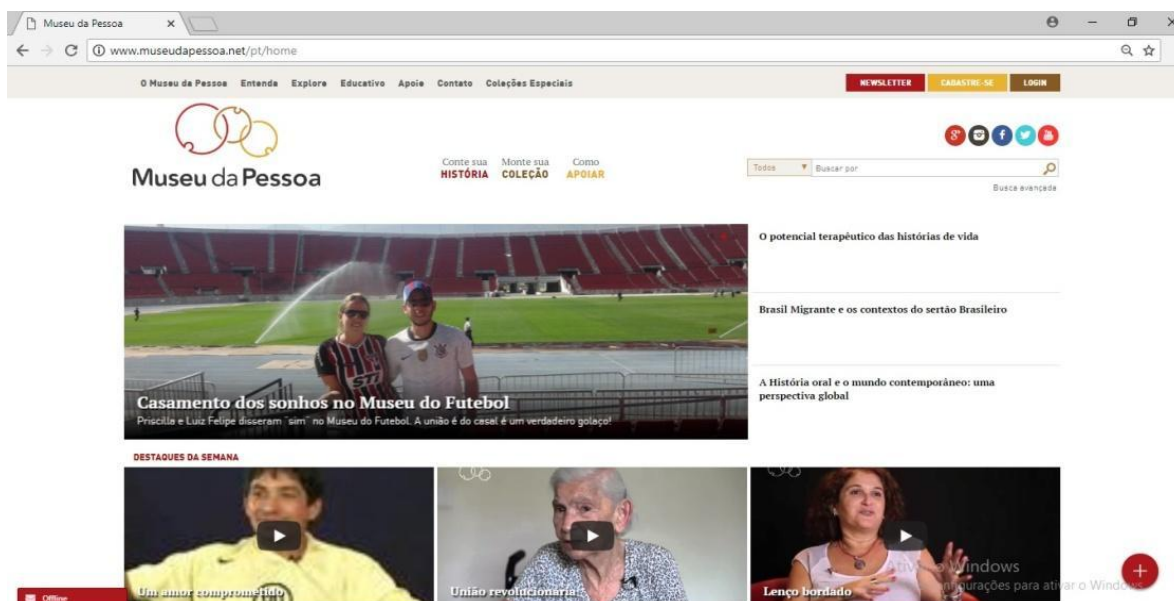
Acho que o Museu da Pessoa é uma grande ferramenta de transformação, de compreensão, integração social. A minha ideia é ter um portal, agregar grupos, crianças, todo mundo fazer parte da mesma grande comunidade. É como se criassem grande depósito de histórias de uma grande comunidade. E as pessoas se perceberiam dessa maneira. Acho que o mundo é construído pela narrativa que você tem, e a sociedade vai transformar ele a partir dessas narrativas, de refazer essas narrativas. Acho que o poder do Museu é esse. (...) E sei que o Museu muda valores, muda padrões culturais, educacionais. Muda sua noção de espaço – por que não um museu? Muda sua noção de história¹⁷.

Assim, retomando ao conceito de hipermediação descrito por Scolari (2008) e abordado no primeiro capítulo, podemos ver que o Museu da Pessoa possui as características da hipermediação pela sua configuração muitos-a-muitos, hipertextualidade, convergência de meios e linguagens e participação ativa dos usuários, com a colaboração na produção de

¹⁷ Entrevista de história de vida de Karen Worcman (idealizadora do Museu da Pessoa) realizada pela jornalista Solange Mayumi Lemos, s.d., disponível em (HENRIQUES, 2004, p. 89).

conteúdos. Além disso, se configura como habitar atópico pós-territorial, sem espacialidade, com interações contínuas por meio de redes de redes e interfaces digitais.

Figura 3 - Página inicial do site do Museu da Pessoa



Fonte: Site Museu da Pessoa (2018)

A participação ativa do usuário é um dos diferenciais do Museu. O Museu é feito das histórias das pessoas e assim preserva a memória social. Dentre os conceitos norteadores do trabalho realizado pelo Museu está a valorização da história de cada pessoa, definido por Henriques (2004, p. 79) justificado da seguinte forma:

[...] a história de cada pessoa é valiosa para a percepção da memória social, entendendo a memória social como a memória colectiva de um determinado grupo social [...]um dos princípios defendidos pela Nova Museologia é a noção da memória colectiva como base do património e referencial para o entendimento e transformação da realidade. A história de vida de uma pessoa é, portanto, património imaterial do grupo social ao qual ela pertence. E esse património deve ser preservado, assim como os bens materiais que são reflexo dessa memória colectiva. Ou seja, tão importante quanto preservar objectos é preservar os costumes, histórias e tradições ligadas àquele grupo social.

Este capítulo teve como objetivo ‘Investigar as tipologias de museus na internet’ e para essa finalidade foi necessário fazer um levantamento histórico sobre o desenvolvimento das instituições museais e compreender sua função ao longo do tempo de acordo com as mudanças na sociedade. Também foi mostrado como ocorre a comunicação esses lugares e sua importância.

A respeito das tipologias dos museus na internet, elas não são limitadas tornando difícil estabelecer definições. Considerando que os processos virtuais e digitais são distintos e

não necessariamente precisam da internet para existir, as explicações sobre o que é museu virtual seguem em debate e a questão observada é a de que nem todo site de museu o transforma em museu virtual. A hipótese levantada a partir desse ponto é que o site do Museu Casa de Cora Coralina analisado não se trata de um museu virtual. Para continuar o processo de pesquisa, o Museu da Pessoa será utilizado como parâmetro de museu virtual.

A respeito do Museu da Pessoa, ele preserva as características do museu tradicional no que diz respeito à preservação da memória coletiva, possui processo de musealização com seleção, aquisição, conservação, pesquisa, catalogação e comunicação por meio de exposições virtuais. Para a compreensão de como a memória coletiva está ligada diretamente ao papel do museu, no próximo capítulo apresentaremos as diferentes abordagens sobre memória, com a abordagem entre outras de Maurice Halbwachs (2003), teórico da memória coletiva.

6. MEMÓRIAS

6.1 Problemática da história e da memória

Neste capítulo, primeiramente será abordado a problemática existente entre história e memória utilizando-se como base o texto de Pierre Nora “Entre memória e história: A problemática dos lugares” (1993). História e memória coexistem no estudo sobre o passado. Devido à linha tênue que separa seus significados, há dentro da comunidade de pesquisadores sobre o tema, uma problemática sobre a relação de ambas. Seixas (2001) sinaliza que a partir da década de 1980, a historiografia toma consciência de uma relação de conflito e oposição entre ambas. Sobre memória coletiva de Halbwachs ela escreve:

À memória coletiva, Halbwachs confere o atributo de atividade natural, espontânea, desinteressada e seletiva, que guarda o passado apenas o que lhe possa ser útil para criar um elo entre o presente e o passado, ao contrário da história, que constitui um processo interessado, político e, portanto manipulador. A memória coletiva, sendo sobretudo oral e afetiva, pulveriza-se em uma multiplicidade de narrativas; a história é uma atividade da escrita, organizando e unificando numa totalidade sistematizada as diferenças e lacunas. Enfim, a história começa seu percurso justamente no ponto onde se detém a memória coletiva. (SEIXA,2001, p.40)

Nora (1993) considera que enquanto a memória possui uma carga afetiva, a história é racional, requer análise e criticidade. Na história, a memória é suspeita:

Memória, história: longe de serem sinônimos, tomamos consciência que tudo opõe uma à outra. [...] A história é a reconstrução sempre problemática e incompleta do que não existe mais. A memória é um fenômeno sempre atual, um elo vivido no eterno presente; a história, uma representação do passado. Porque é afetiva e mágica, a memória não se acomoda a detalhes que a confortam; ela se alimenta de lembranças vagas, telescópicas, globais ou flutuantes, particulares ou simbólicas, sensível a todas as transferências, cenas, censuras ou projeções. A história, porque operação intelectual e laicizante, demanda análise e discurso crítico [...] (NORA, 1993, p. 9)

Voltando à Halbwachs e a percepção de que o que lembramos é resultado de uma “memória emprestada” ele constata que “Carrego comigo uma bagagem de lembranças históricas, que posso ampliar pela conversação ou pela leitura. Mas é uma memória emprestada e que não é minha” (HALBWACHS, 2003, p. 54). Dito isto, ele declara a existência de memória autobiográfica e memória histórica: “A primeira se apoiaria na segunda, pois toda história de nossa vida faz parte da história em geral. Mas a segunda seria, naturalmente, bem mais ampla do que a primeira”. (HALBWACHS, 2003, p.55)

Para concluir essa apresentação sobre a problemática entre história e memória acrescenta-se uma definição sobre história feita por Halbwachs no qual ele o faz dando como referência as lembranças da infância:

[...] Não é na história aprendida, é na história vivida que se apoia nossa memória. Por história é preciso entender então não uma sucessão cronológica de acontecimentos e de datas, mas tudo aquilo que faz com que um período se distinga dos outros, e cujos livros e narrativas não nos apresentam em geral senão um quadro bem esquemático e incompleto”. (HALBWACHS, 2003, p. 60)

Dessa forma, como o foco do trabalho não está em encerrar essa problemática, após essa apresentação os próximos subtópicos serão dedicados ao diálogo entre as abordagens a respeito da memória e sua relação com a identidade e os museus como lugares de memória.

6.2 Abordagens sobre memória

Ecléa Bosi em seu livro ‘Memória e Sociedade: Lembranças de velhos’ (1994), resgata em Henri Bergson e sua obra *Matière et Mémoire (1896)* sua rica fenomenologia da memória em entender as relações entre conservação do passado e sua articulação com o presente, a confluência de memória e percepção. Bergson aponta a memória em dois tipos que se relacionam com o passado e a lembrança, podendo ser conflitivas: a memória-hábito e a memória-pura. A primeira é entendida pelo esforço da atenção e repetição de gestos ou palavras, e é por ela que fazemos o que fazemos em nossa rotina diária. Bosi (1994, p.49) sintetiza que a memória-hábito “faz parte de todo o nosso adestramento cultural”.

Diferentemente desta, a pura, por sua vez não possui um caráter mecânico, mas evocativo, trazendo lembranças de um momento único vivido. Ambas se diferem da seguinte forma: “A imagem-lembrança tem data certa: refere-se a uma situação definida, individualizada, ao passo que a memória-hábito já se incorporou às práticas do dia-a-dia. A memória-hábito parece fazer um só todo com a percepção do presente”. (BOSI, 1994, p. 49).

Porém, é justamente essa pureza na memória que Halbwachs se difere. Definido por Ecléa em seu livro como o principal estudioso das relações entre memória e história pública, ele estuda a memória por uma teoria psicossocial. Sua influência vem da sociologia francesa de Émile Durkheim e sobre os fatos sociais. “A memória do indivíduo depende do seu relacionamento com a família, com a classe social com a escola, com a Igreja, com a profissão; enfim, com os grupos de convívio e os grupos de referência peculiares a esse indivíduo”. (BOSI, 1994, p. 54)

O caráter livre, espontâneo, quase onírico da memória é, segundo Halbwachs, excepcional. Na maior parte das vezes, lembrar não é reviver, mas refazer, reconstruir, repensar, com imagens e ideias de hoje, as experiências do passado. A memória não é sonho, é trabalho. Se assim é, deve-se duvidar da sobrevivência do passado, “tal como foi”, e que se daria no inconsciente de cada sujeito. A lembrança é uma imagem construída pelos materiais que estão, agora, à nossa disposição, no

conjunto das representações que provocam nossa consciência atual. Por mais nítida que nos pareça a lembrança de um fato antigo, ela não é a mesma imagem que experimentamos na infância, porque nós não somos os mesmos de então e porque nossa percepção alterou-se e, com ela, nossas ideias, nossos juízos de realidade e de valor. O simples fato de lembrar o passado, *no presente*, exclui a identidade entre as imagens de um e de outro, e propõe a sua diferença em termos de ponto de vista. (BOSI, 1994, p. 55)

A memória possui caráter seletivo e a nossa memória individual é resultado de influências das nossas experiências passadas e atuais, além de ser construída a partir de relatos de outras pessoas. “Somos, de nossas recordações, apenas uma testemunha, que às vezes não crê em seus próprios olhos e faz apelo constante ao outro para que confirme a nossa visão: “Aí está alguém que não me deixa mentir””. (BOSI, 1994, p. 407). “De bom grado, diríamos que cada memória individual é um ponto de vista sobre a memória coletiva, que este ponto de vista muda segundo as relações que mantemos com outros ambientes”. (HALBWACHS, 2003, p. 69).

Nossas lembranças permanecem coletivas e nos são lembradas por outros, ainda que se trate de eventos em que somente nós estivemos envolvidos e objetos que somente vimos. Isto acontece porque jamais estamos sós. Não é preciso que outros estejam presentes, materialmente distintos de nós, porque sempre levamos conosco e em nós certa quantidade de pessoas que não se confundem. (HALBWACHS, 2003, p. 30).

Halbwachs afirma a existência de duas maneiras de organizar as lembranças: com memórias individuais e memórias coletivas atuando de formas distintas. Sobre a memória individual, pertencente ao quadro de sua personalidade, afirma que “[...] é limitada muito estreitamente no espaço e no tempo. A memória coletiva o é também: mas esses limites não são os mesmos. Eles podem ser mais restritos, bem mais remotos também” (HALBWACHS, 2003, p. 54). Essa afirmação ele faz e se coloca como exemplo em experiências que ele não viveu, mas se lembra a partir do que ele diz ser “memória emprestada” dos seus pares que estiveram presente.

Sobre a memória social e coletiva, Ecléa Bosi em seus estudos sobre a memória dos velhos destaca a função social que o idoso possui para o grupo ao qual pertence: “ele, nas tribos antigas, tem um lugar de honra como guardião do tesouro espiritual da comunidade, a tradição”. (BOSI, 1994, p. 82)

A memória dos velhos pode ser trabalhada como um mediador entre a nossa geração e as testemunhas do passado. Ela é o intermediário informal da cultura, visto que existem mediadores formalizados constituídos pelas instituições (a escola, a igreja, o partido político etc.) e que existe a transmissão de valores, conteúdos, de atitudes, enfim, os constituintes da cultura”. (BOSI, 2003, p. 15).

Além da lembrança das pessoas idosas, o que coopera para a preservação de memória é a criação de espaços que possuem um grau de afetividade. Eles auxiliam na volta ao passado e podemos citar como exemplo, a casa onde alguém passou a sua infância, como a casa da mãe ou dos avós. A forma como os móveis e objetos são distribuídos e que se relacionam com alguma atividade, representa uma experiência vivida. Bosi (2003, p. 26) afirma que “A ordem desse espaço nos une e nos separa da sociedade e é um elo familiar com o passado [...] Mais que uma sensação estética ou de utilidade eles nos dão um assentimento a nossa posição no mundo, a nossa identidade”.

Sobre espaços que despertam a memória, Pierre Nora (1993) os denominou “lugares de memória”, os quais “[...] nascem e vivem do sentimento que não há memória espontânea, que é preciso criar arquivos, que é preciso manter aniversários, organizar celebrações, pronunciar elogios fúnebres, notariar atas, porque essas operações não são naturais”. (NORA, 1993, p 13). Dentre esses lugares, estão os museus. A seguir, falaremos mais sobre como essa dinâmica funciona e sua importância.

6.3 Museus: lugares de memória

Os museus possuem relação direta com a memória desde a sua concepção na mitologia grega. Como dito no capítulo anterior, o “*mouseion*” era considerado a casa das musas, filhas da divindade da memória *Mnemosine*:

A memória é, antes de mais, recordação, lembrança. E lembrar é seleccionar, escolher. E isso funciona tanto individualmente como colectivamente. Por isso, construção da memória de um grupo é a memória colectiva desse grupo, ou seja, é aquilo que ele selecciona e regista como importante é o que passa ser definido como importante. E é através desse registo que este grupo reforça a sua identidade social e marca a sua trajectória no tempo e no espaço. É importante reafirmar que os grupos sociais são portadores de memória e que esta memória é património intangível da sua comunidade. Nesse sentido, o papel dos museus enquanto lugares de memória é dar espaço para que os grupos possam ter suas histórias preservadas. Nesse sentido, a preservação é necessária mas não apenas da memória dos objectos, das referências patrimoniais, mas a memória das pessoas. (HENRIQUES, 2004, p. 23)

Os lugares de memória são caracterizados por Nora (1993), por seu aspecto material, ou seja, conteúdo demográfico, funcional por garantir a cristalização da lembrança e sua transmissão, porém é também simbólica, pois os acontecimentos e experiência não foram vividos por uma parcela de pessoas que não estavam presentes no momento.

A finalidade de se ter e preservar esses lugares está na sua crença de que não existe memória espontânea. “Não se estudam mais as revoluções, mas suas comemorações. Estes

lugares são auto-referentes, distantes de qualquer realidade externa e é exatamente porque escapam à história que se tornam lugares de memória” (BORGES, L; 2005, p. 3). Dessa forma, diferente de Nora, Seixas ressalta a necessidade de se consagrar lugares de memória:

Assim, a afirmação sedutora de Pierre Nora de que, se ainda habitássemos nossa memória, não haveria necessidade de lhe consagrar lugares específicos desconsidera um traço instituidor da memória, que é precisamente a *espacialização do tempo* [...], e precisamente, o exprimir-se, materializar-se a atualizar-se através de *lugares*. Os lugares de memória, neste sentido, representariam menos uma ausência de memória ou a manifestação de uma memória historicizada do que irrupções afetivas e simbólicas da memória em seu diálogo *sempre atual* com a história. É porque habitamos ainda nossa memória - tão descontínua e fragmentada quanto o são as experiências da modernidade - e não porque estejamos dela exilados que lhe consagramos lugares, cada vez mais numerosos e, frequentemente, inusitados (ao menos ao olhar sempre armado da história). (SEIXAS, 2001, p. 44)

Portanto, observa-se que memória e história são necessárias para a construção de identidade. Aquilo que vivemos, lembramos que fizemos ou que os outros fizeram, mas que também nos é lembrado ajuda a constituir quem somos. Logo, para compreender essa relação mútua nos próximos subtópicos será falado sobre memória, identidade e como ela se relaciona com a memória coletiva, e nessa discussão o papel das instituições museológicas.

6.4 Relações: memória coletiva, identidade e museus

Stuart Hall em “A identidade cultural na pós-modernidade” (2011) estabelece a construção de identidade e seu processo histórico em três momentos nos quais o sujeito é definido como: o sujeito do iluminismo, sujeito sociológico e sujeito pós-moderno.

A partir do Renascimento e com o Iluminismo no século XVIII, o mundo ocidental passa a ter uma visão antropocêntrica sob a percepção do mundo, com destaque do “Eu” interior. A existência do ser se consolida com a sua razão, como único meio de adquirir o conhecimento. A célebre frase: “Penso, logo existo”, de René Descartes marcou esse período.

Com a complexidade do mundo moderno o sujeito passa a ser um agente social. Sua identidade se constrói a partir da interação com outros indivíduos e com a sociedade, molda-se e transforma-se de acordo com conceitos pré-estabelecidos e normas dessa sociedade. A partir dessas transformações o sujeito passa a ser dotado de várias identidades, fragmentando-se. Assim torna-se o sujeito pós-moderno. Nesse momento pode-se apresentar várias identidades até mesmo contrárias, que se destaca de acordo com o ambiente no qual está inserido no momento.

Di Felice (2008, p. 258) reforça a argumentação de Stuart Hall ao afirmar que “o sujeito nunca foi uma “mônada” fechada, mas sim uma entidade em relação a, portanto, deslocada fora de si, estendida além do sujeito, conforme atestam a obra e o pensamento de alguns dos principais autores da modernidade”. Porém, o complementa ao dizer que “o que escapa a Hall é a percepção de outra deslocação, aquela que encontra na modernidade uma forma e um dinamismo novos, isto é, a deslocação que estende o sujeito na técnica e, em particular, com o advento da era industrial e da luz elétrica, na eletricidade”. (DI FELICE, 2008, p. 258).

Há uma relação direta entre a construção de identidade, memória e museus, que se inclina para uma problemática de relação de poder, pois “a afirmação de identidade está vinculada a necessidade de reforço” (MENESES, 1993, p.209) e portanto os museus como lugares de memória “são percebidos como recurso estratégico a seu serviço” pois “se caracterizam, precisamente, pela prioridade que neles tem as coisas materiais e pela possibilidade de explorá-las não só cognitiva, mas também afetivamente”. (MENESES, 1993, p. 211). Segundo Henriques (2004):

A memória colectiva é construída a partir das narrativas de várias pessoas de um determinado grupo social, e é fonte básica para a construção de uma identidade social e valorização da auto-estima deste grupo. Por isso, quando trabalha-se com determinado acervo de um museu é preciso não dissociar a memória dos objectos, da memória colectiva daquele grupo pois memória e identidade social são facetas de um mesmo processo de construção social. (HENRIQUES, 2014, p. 17)

Levando em consideração o que foi apresentado observa-se memória, história e identidade como processos de construção individuais e coletivos que se relacionam mutuamente e tem no museu um lugar de encontro. Devido às relações de poder, os museus frequentemente ao longo da história foram utilizados para forjar identidades e contribuindo para uma memória histórica de acordo com os interesses dos grupos dominantes. As diversas abordagens sobre os conceitos que se convergem, mas que se complementam dificultam o seu entendimento, determinando que as considerações a respeito do que é memória, pode ser na verdade história.

Com destaque à Pierre Nora a distinção de forma simplista relaciona o racional à história e o emocional à memória. Com Halbwachs e a memória coletiva se desperta para compreensão de que nossa memória é construída a partir da memória de outros e aquilo que podemos lembrar, talvez não se tenha vivido, mas pode-se compreender como se estivesse vivido a partir de relatos, documentos, livros que registram o fato.

Com a proposta de trazer uma nova abordagem sobre a memória neste trabalho, será apresentado a seguir os estudos de Merlin Donald (1999). Ele iniciou uma reflexão sobre a concepção da evolução da mente humana no que diz respeito à forma de arquitetura da mente e representação na memória dividindo-as em três fases de transição: da cultura episódica à mimética; da cultura mimética à cultura mítica e armazenagem simbólica externa e cultura teórica.

6.5 Outra abordagem sobre memória

Em outra perspectiva, Donald (1999) inicia uma reflexão sobre o desenvolvimento da mente humana e consequentemente da memória. Ele estudou os primatas e povos pré *Homo sapiens* com a primeira transição da cultura episódica à mimética, anterior ao surgimento da linguagem. Diz-se evolução, pois ao longo dos anos as características desenvolvidas não foram perdidas, mas sim adaptadas e melhoradas de acordo com as necessidades e o aperfeiçoamento das sociedades.

Segundo o autor a capacidade mimética desenvolvida está fortemente ligada à memória concreta e relacionada ao poder de representação além da mímica que diz respeito à reprodução exata de uma expressão, e além da imitação que é uma cópia não exata de gestos, e “[...] envolve a invenção de representações intencionais” (DONALD, 1999, p. 209). Assim, a diferença entre as capacidades episódicas, referente aos primatas e a capacidade mimética é defendida como:

A maior ruptura com as capacidades dos primatas deve ter sido a nível da representação no cérebro do próprio corpo do indivíduo e dos seus movimentos no espaço. A essência da capacidade mimética é portanto combinar o poder dos primatas a nível da percepção de acontecimentos com um mapa consciente do corpo e dos seus padrões de acção, num espaço objectivo de acontecimentos; e esse espaço de acontecimentos deve ser ordenado de acordo com a representação de si próprio e do mundo exterior. Há portanto a necessidade de uma nova estrutura a que podemos chamar o controlador mimético, que se situa no topo de uma hierarquia. (DONALD, 1999, p. 233).

São suas manifestações: a mímica, a representação, os jogos, o fabrico de ferramentas, os ensaios apurados e a memória reprodutiva. Dentro desse controlador mimético há duas saídas distintas: a primeira das auto-representações e a segunda da memória episódicas. Sobre seu funcionamento Donald explica:

[...] Esta última, que contém um registro das percepções dos acontecimentos externos, constituía o principal sistema de memória nos primatas. O sistema mimético ultrapassou e englobou o sistema episódico na hierarquia cognitiva. A mente episódica não tem qualquer acesso às representações miméticas. Quando as

saídas da memória episódica eram perceptivas e literais, o controlador mimético podia incorporá-las em acções metafóricas. As percepções dos acontecimentos tornaram-se portanto reproduções e representações (DONALD, 1999, p. 234).

Donald afirma que a partir dessa capacidade surgiu a cultura mimética, a responsável pela estruturação da sociedade hominídea e uma estratégia de sobrevivência com o fabrico de ferramentas, e sua utilização na caça, manutenção de um lar sazonal e uso de fogo. “[...] A capacidade mimética representou um novo nível de desenvolvimento cultural pelo facto de conduzir a uma variedade de estruturas sociais novas e importantes, incluindo um novo modelo colectivo da própria sociedade” (DONALD, 1999, p. 244).

Quadro 4 - Elementos de uma adaptação mimética

CULTURA EPISÓDICA (PRIMATAS)	
+	
CAPACIDADE MIMÉTICA	<ul style="list-style-type: none"> • Representações intencionais • Capacidade recursiva e generativa para a mímica • Sistemas comunicativos públicos voluntários • Modelação ilimitada de acontecimentos episódicos • Ensaios voluntários auto-sinalizados
+	
CONSEQUÊNCIAS SOCIAIS	<ul style="list-style-type: none"> • Modelação de costumes sociais e hierárquicos • Jogos miméticos recíprocos • Aumento da conformidade e da coordenação • Atos mimético de grupo • Capacidade inovativa lenta • Pedagogia simples e atribuição social
=	
CULTURA MIMÉTICA	<ul style="list-style-type: none"> • Fabrico de ferramentas, eventualmente uso do fogo • Caça sazonal coordenada • Adaptação rápida ao clima, ecologia • Estrutura social complexa • Ritual primitivo (cactos miméticos de grupo)

Fonte: (DONALD, 1999)

A segunda transição definida por Donald é a passagem da cultura mimética à cultura mítica com o surgimento dos símbolos, da linguagem, do léxico e da fala, capacidade exclusiva dos humanos e da sua cultura. De acordo com Donald (1999, p. 244) “A linguagem é realmente uma adaptação muito exótica; não há nenhum precedente em outras espécies. E a

linguagem é uma capacidade social, dependendo de um meio linguístico para seu desenvolvimento no indivíduo”.

O autor destaca que a cultura humana primitiva se caracterizou além da capacidade da fala. Segundo ele:

Simultaneamente ao aparecimento da fala surgiu uma constelação de capacidades de pensamento associadas à linguagem e que são, de modo geral, lineares, analíticas, governadas por regras e segmentadas. As culturas semióticas também fizeram disparar formas completamente novas de processamento de informação e de armazenamento: memória semântica, memória das proposições, compreensão do discurso, pensamento analítico, indução e verificação entre outros. Determinar se estas capacidades estavam presentes nas culturas humanas primitivas ou foram um produto de transições mais tardias é importante para a compreensão da emergência da mente moderna (DONALD, 1999, p. 261).

Seu surgimento está relacionado à necessidade dos grupos desde a Idade do Gelo (de 75 000 a 10 000 anos atrás) de sobrevivência em condições climáticas precárias. O desenvolvimento de planejamento, atividade de caça, construção de abrigos, fabrico de armas e outros aparatos contribuíram para que isto acontecesse, dando mais um passo na evolução cognitiva e cultural. A linguagem em sociedades na cultura da Idade da Pedra foi utilizada socialmente para observar as atividades dos outros, manter registros das relações interpessoais, regular as interações, coordenar atividades das pessoas, partilhar conhecimento prático, fazer planos coletivos e tomar decisões (DONALD, 1999, p. 261).

Um dos principais acontecimentos advindos da linguagem foi a invenção de mitos, como uma função integradora da mente utilizada para a explicação de criação e de mortes com a funcionalidade de “encapsular as ideias que a tribo tem sobre a origem e estrutura do mundo” (DONALD, 1999, p. 262). Segundo o autor “Todas as sociedades de caçadores - recolectores parecem ter um sistema mítico elaborado que é semelhante em princípio. O mito permeia e regula a actividade diária, canaliza as percepções, determina o significado de cada objecto e de cada acontecimento da vida” (DONALD, 1999, p. 263).

A partir desses elementos a arquitetura da mente se modificou e influenciou diretamente na forma de percepção do mundo mais uma vez de forma evolutiva, ou seja, não perdendo, portanto elementos presentes nas fases episódica e mimética. De forma resumida, as contribuições para o desenvolvimento cultural e social humano podem ser descritas a seguir:

A invenção simbólica numa grande escala permitiu a articulação da estrutura inerente aos acontecimentos episódicos. Os mecanismos simbólicos, particularmente o léxico, incentivaram e fizeram disparar a invenção mítica, pela qual os acontecimentos podiam ser mentalmente reestruturados, inter-relacionados e reformulados. A mente humana tinha dado uma volta completa começando como

uma representação concreta e ligada ao ambiente da cultura episódica e tornando-se, eventualmente, um mecanismo capaz de impor uma interpretação do mundo a partir de cima, isto é, através de suas criações míticas colectivamente compartilhadas. (DONALD, 1999, p. 325)

Diferentemente das transições anteriores que estavam relacionadas com capacidades internas biológicas, a terceira transição diz respeito ao armazenamento externo que possibilitou a invenção gráfica e construção de teorias. Dessa forma, análoga a memória biológica tem-se a memória externa “nomeadamente um sistema de armazenamento e utilização posterior que permite aos humanos acumular experiência e conhecimento” (DONALD, 1999, p. 372). Destaca-se que “as culturas modernas dependem muito mais de mecanismos externos de memória, majoritariamente de várias classes de símbolos gráficos, desde ilustrações e gráficos a ideogramas e escrita” (DONALD, 1999, p. 331). Outra diferença evidente é que a cultura teórica surge como anti-mítica, com o rompimento do estilo metafórico de significação.

As invenções gráficas da escrita como a escrita cuneiforme, a partir dos povos mesopotâmicos a mais de 5.000 anos utilizada para a organização da sociedade, dos hieróglifos egípcios, desenvolvimento do alfabeto fonético entre outras invenções visuográficas se relacionam diretamente com a memória externa, com a possibilidade de registros físicos, favoreceram o ato da leitura e também possibilitaram o compartilhamento de memórias. Tais invenções e todas as outras produziram mudança de estrutura, no qual a memória pode ser comparada a memória de um sistema de memória de computadores em rede devido a sua palpabilidade e ademais, Donald (1999, p. 374) afirma: “[...] porque não tem limites de tempo e espaço, transportam as capacidades muito restritas do indivíduo para áreas que não seriam nem remotamente atingíveis pela mente isolada”. O autor explica essa analogia de forma mais descritiva:

Se um computador está ligado em rede, ou seja, se interactua com uma “sociedade” de outros computadores, não mantém necessariamente a mesma “capacidade cognitiva”. Os poderes da rede também devem ser tomados em consideração ao definir e explicar o que um computador pode fazer. Isso acontece porque a ligação em rede envolve uma mudança estrutural; o processador e a memória do computador são agora parte de uma maior facilidade computacional da rede. Como parte da rede, o computador pode agora fazer computações muito para além da sua própria capacidade interna. [...] Pode guardar os seus resultados em qualquer sitio da rede, isto é, em Partes da memória externa. (DONALD, 1999, p. 373)

Como complementação ele faz mais uma analogia com a memória de disco ligada ao computador, por sua restrição física de expansão, que diferentemente de estar em rede, se encontra ‘presa’ à sua máquina. Chamada de *Random Access Memory* (RAM) “[...] é de

alguma forma análoga à memória biológica dado que vive e morre com a máquina. Um computador, sem nenhum suporte externo de memória, tem que confiar inteiramente na sua própria capacidade RAM” (DONALD, 1999, p. 373).

A memória externa contribuiu para o surgimento de uma tecnologia cultural na qual os indivíduos se encontram de forma aparente em uma rede cultural com acesso a outras memórias. As possibilidades inerentes de acesso são diversas e ao longo do tempo contribuíram para o desenvolvimento da sociedade moderna, com a necessidade da criação sistema de gestão de memória externa como a educação formal para ensinar a gerir mapas e bandeiras, por exemplo. Outras formas que impactam a vida em sociedade a partir da memória externa são descritas a seguir:

Na sociedade moderna, não só os aspectos tecnológicos e burocráticos da vida que são dominados pela ESS; a vida pública, ela própria, é vivida através da ESS, seja na arena dos periódicos impressos, seja nas salas de notícias das redes de televisão. As memórias biológicas dos indivíduos são suplementadas por fotografias, armários de escola, diários e artefactos simbólicos enomeráveis coleccionados durante a vida. Mesmo as identidades pessoais são armazenadas, refrescadas, elaboradas e sustentadas com a ajuda das entradas de ESS. (DONALD, 1999, p. 389).

Durante esse caminho pode-se observar a evolução da mente humana e suas possibilidades que refletem diretamente no desenvolvimento da sociedade. Donald afirma que a partir dessa evolução e bagagem carregada das outras transições o sujeito moderno possui mente híbrida na qual há:

[...] combinações altamente plásticas de todos os elementos prévios da evolução cognitiva humana, permutados, combinados e recombinados. Agora somos míticos, agora somos teóricos, agora voltamos às raízes episódicas da experiência, examinando e reestruturando as memórias episódicas actuais dos acontecimentos através da magia cinematográfica. E de tempos a tempos voltamos à pessoa da nossa própria narrativa, pretendendo que nada mudou. Mas tudo mudou (DONALD, 1999, p. 426).

Assim, conclui-se a passagem de forma breve pelas três transições elaboradas por Merlin Donald. Diferentemente das abordagens sobre a memória a proposta de Donald apresenta a memória biológica, funcionamento cerebral à sua evolução de forma comparada à memória de computadores. A proposta foi trazer uma nova abordagem para o debate sobre a memória a somar com as contribuições sobre a memória dos pontos de vista de Pierre Nora (1993); Ecléa Bosi (1994), sobre a importância das memórias das pessoas idosas; conceito de memória coletiva por Maurice Halbwachs (2003) que se contrapõe aos conceitos defendidos por Henri

Bergson (1896) e a partir dos estudos de Rosali Henriques (2004) sobre a relação entre memória e museus.

Após a abordagem teórica, nos próximos capítulos será apresentada a parte prática. Tendo como objeto de pesquisa as relações comunicacionais que ocorrem nos museus em ambientes digitais e não digitais com a hipótese de que essas relações são distintas e as tecnologias influenciam diretamente a experiência do usuário, foi realizado trabalho de campo no Museu Casa de Cora Coralina localizado na Cidade de Goiás e feita a análise do site desse museu a fim de encontrar respostas que refutem ou comprovem essa hipótese. Portanto, no próximo capítulo será apresentado o que é o Museu Casa Cora Coralina, sua história, suas atividades e serviços e seu site.

7. RELAÇÕES COMUNICACIONAIS NO SITE DO MUSEU CASA DE CORA CORALINA

7.1 História do ‘Museu Casa de Cora Coralina’

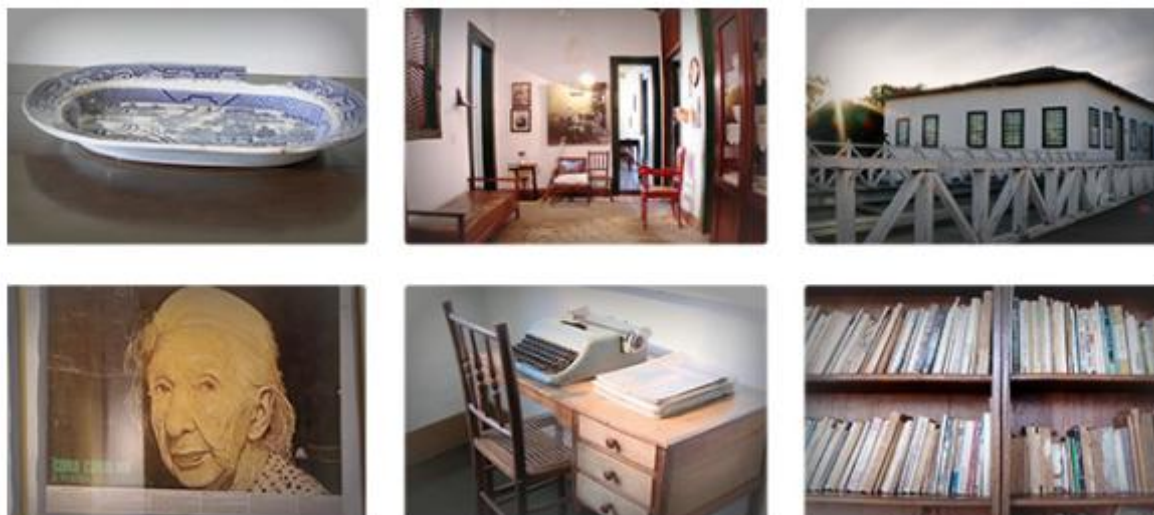
Inaugurado em 20 de agosto de 1989, o ‘Museu Casa de Cora Coralina’ é a casa onde a doceira-poetisa goiana de nome Anna Lins Guimarães Peixoto Bretas viveu parte de sua vida até o seu falecimento em abril em 1985. Localizado na Cidade de Goiás - Goiás e mantido pela Associação Casa de Cora Coralina criada em setembro 1985, o museu tem por finalidade: “projetar, executar, colaborar e incentivar atividades culturais, artísticas, educacionais, ambientais, visando, sobretudo, a valorização da identidade sociocultural do povo goiano, bem como preservar a memória e divulgar a vida e a obra de Cora Coralina” (2018). Outra finalidade é a de ser um centro de cultura e trabalhar a memória da Cidade de Goiás apoiando as instituições culturais da cidade.

Atualmente, o acervo do museu é constituído por manuscritos, datiloscritos, hemeroteca, fotos, correspondências, utensílios domésticos, livro, documentos oficiais e honorarias recebidas. Os documentos e fotos foram todos digitalizados a partir de edital concedido pela Fundação Viter e estão catalogados e guardados em armários de aço de fácil acesso para que caso ocorra algum acidente seja possível a sua recuperação. A intenção é que futuramente seja aberto um centro de pesquisa para suprir a demanda de estudantes e pesquisadores que estão fazendo teses de mestrado, doutorado e pós-doutorado que vão ao museu em busca de mais informações. Além disso, versos de poemas escritos por Cora foram impressos em placas, letreiros e colocados pelos 16 cômodos da casa e no quintal. A casa também possui espaços administrativos, bilheteria e loja de *souvenirs*¹⁸.

O museu está aberto para a visita de terça-feira a sábado, das 9h às 16h45 e nos domingos e feriados das 9h às 13h. A visita cômodo-a-cômodo da casa pode ser realizada de forma guiada. A intenção inicial era propor apresentação de informações bibliográficas, trazendo um resgate da mulher e do cotidiano de Anna Lins.

¹⁸ A palavra tem origem do francês *souvenir* que significa “memória”, pois é algo que resgata as memórias culturais que estão relacionadas ao destino turístico de onde veio o viajante. Souvenir (lê-se *suvenir*) é um substantivo masculino usado para caracterizar os artigos tradicionais ou característicos que representam a cultura e os costumes de um lugar. (SIGNIFICADOS, 2018)

Figura 4 - Galeria de fotos do site do Museu Cora Coralina



Fonte: Site museucoracoralina.com.br

A partir de 2015 foram implantadas no local, mídias interativas resultado de um projeto expográfico desenvolvido pelo Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas (Media Lab/BR) e patrocinado pela Caixa Econômica Federal para a modernização do museu e proporcionar novas experiências aos visitantes.

Em entrevista, a diretora e fundadora do Museu Casa de Cora Coralina afirma que a implementação das mídias interativas é uma forma de dar coerência aos pensamentos de Cora:

[...] Cora era uma mulher muito avançada para o seu tempo, uma mulher antenada. Eu tenho certeza que hoje ela estaria com *Blog*, *Facebook* participando de tudo, discutindo com jovens que ela tinha uma força muito grande com o jovem, ela gostava de conviver com jovem, com o idealismo do jovem. Eu tenho certeza que era assim. Então a casa não pode ser um museu estático. Ele tem que acompanhar ao pensamento da patrona daí a gente sabe que Cora era uma mulher muito, muito antenada com a modernidade. Então por isso nós optamos para as mídias interativas[...] (VELASCO, 2018)

A proposta foi transformar o museu em casa feita de poesia. Baseado no triângulo da vida definido por Cora Coralina como sendo terra, água e ar. O coordenador do projeto afirma que:

Para a visita ao Museu Casa de Cora Coralina, o reconhecimento parte da premissa de que o visitante já conhece algo da poetisa - e isso o leva a procurar o Museu -, e é justamente nessa deixa que a experiência pode se singularizar. O encontro dos versos, apresentados de modo inusitado, cede lugar ao reconhecimento e à singularidade, ambos os elementos que forjam a experiência de modo mais profundo. Se esses dois elementos se vincularem ao contexto poético da autora, está inscrito, poeticamente, a chave léxica para singularizar a visita, tornando-a relevante para o sujeito. (ROCHA, 2018, p.30)

Cada intervenção tecnológica faz referência a um dos três elementos naturais e relaciona-se com um espaço específico. Na cozinha, local onde Cora passava boa parte do seu tempo fazendo doces para vender, foi implementada uma projeção em imagens dinâmicas, com trechos de poemas utilizando vapor que sai das panelas. “A projeção no vapor faz referência à efemeridade dos versos, tornados ar, oxigenando a casa”. (ROCHA, 2018, p. 31).

Figura 5 - Projeção em vapor d’água no fogão à lenha



Fonte: museucoracoralina.com.br

A segunda intervenção fica na bica d’água localizada no sótão da casa que vai ao encontro do Rio Vermelho e abastece a casa a mais de 200 anos. Ela traz projeções na água de versos na cor amarela. “A bica perene, forma o segundo ponto da vida, representando a origem, o lugar da nascente, que corre mundo a com seu frescor e singeleza”. (ROCHA, 2018, p. 33)

Figura 6 - Projeção na Bica d’água



Fonte: Site museucoracoralina.com.br

Na terceira parte do projeto, há a projeção na parede na sala de datilografia, referência ao elemento terra. A dinâmica é a de que os versos vão saindo de uma folha de papel da máquina de escrever na qual Cora utilizava para fazer seus poemas e tomam conta de toda a parede: “[...] os versos se misturam com o seu suporte, simbolizando a construção feita de poesia, que sustenta o Museu Casa de Cora Coralina”. (ROCHA, 2018, p. 34)

Figura 7 - Projeção na parede na sala de escrita



Fonte: Site museucoracoralina.com.br

De acordo com informações obtidas com a diretora do Museu, a preocupação da administração do Museu Casa é a de pelo menos de cinco em cinco anos ocorram alterações expográficas, modernizando-as, para que o visitante que já conhece o museu tenha novas experiências, o aproxime mais da literatura e que o museu acompanhe o dinamismo da sociedade.

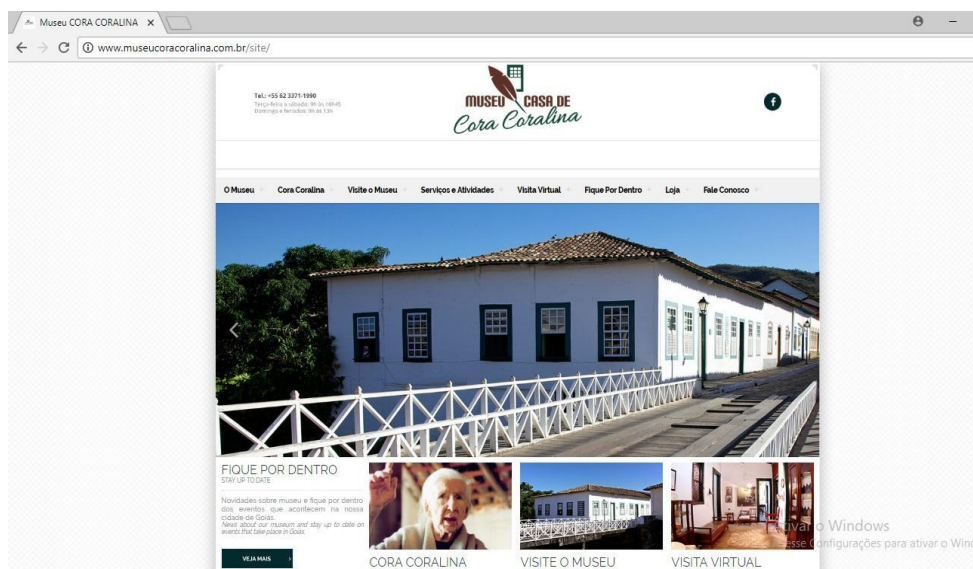
Para divulgação das atividades e serviços, o museu possui um site na internet. Com o objetivo de compreender como são feitas as relações comunicacionais nessa ferramenta de comunicação no próximo subtópico será apresentado os motivos para sua criação e quais os serviços disponibilizados.

7.2. O Site do Museu Casa de Cora Coralina e o Projeto ERA Virtual

O site do Museu Casa de Cora Coralina (<http://www.museucoracoralina.com.br/site/>) foi feito em 2009 com recursos da Caixa Econômica e atualizado em 2015. Ele funciona como um complemento do Museu, composto por informações institucionais, dados sobre a vida e obra de Cora Coralina, galeria de fotos, vídeos, entrevistas documentários e o seu diferencial é a opção de visita virtual, no qual o visitante é direcionado para o site ERA Virtual (<http://eravirtual.org/casa-de-cora-coralina/>) e tem a oportunidade de fazer uma

imersão em ambiente 3D em 360° para conhecer todos os espaços do museu físico de forma guiada com áudio em quatro opções de idiomas: português, inglês, francês e espanhol.

Figura 8 - Página inicial do site Museu Casa de Cora Coralina

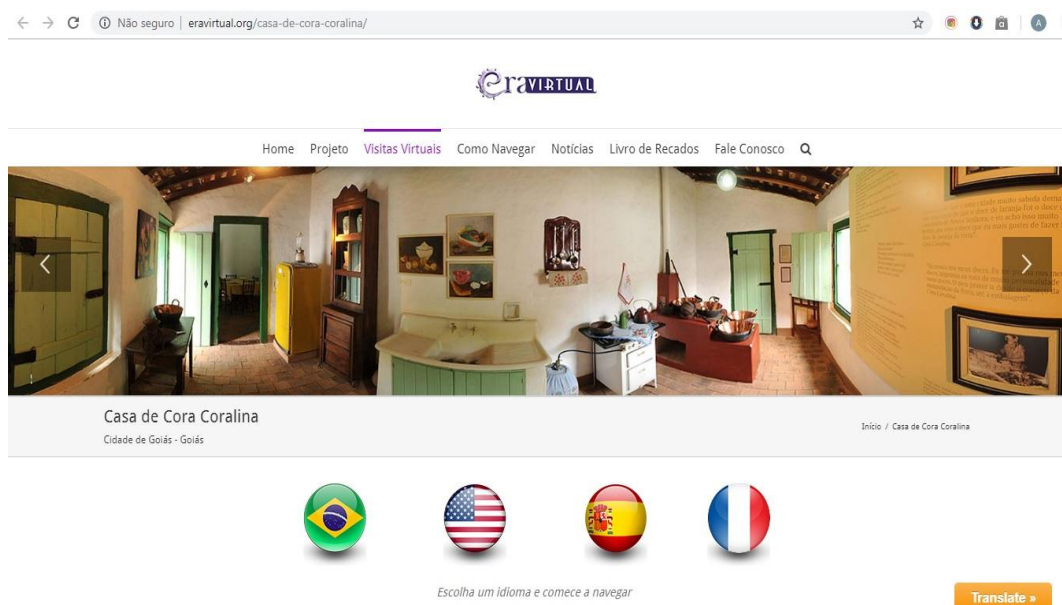


Fonte: Site museucoracoralina.com.br

O ‘ERA Virtual’ foi um projeto iniciado em 2008, organizado pelo seu idealizador Rodrigo Coelho, a museóloga Célia Corsino e produtora executiva Carla Sandim, em Belo Horizonte - Minas Gerais e patrocinado pelo Banco de Minas Gerais. O site proporciona ao usuário uma imersão virtual ao museu. As visitas realizadas contam com o apoio de áudios narrativos, utilização de zoom e visualização de detalhes com informações escritas.

O site tem por propósito de divulgar e promover o patrimônio cultural brasileiro: “Transpor museus, exposições e monumentos do patrimônio cultural brasileiro do mundo real para o virtual é o exercício de nossa equipe na busca da valorização do que somos. Promover a plural identidade brasileira tem sido nosso ideal” (SITE ERA VIRTUAL, 2018). O projeto possui em seu catálogo de museus beneficiados, 16 museus brasileiros dos estados de Minas Gerais, Rio de Janeiro, Santa Catarina e Goiás.

Figura 9 - Interface inicial da visita virtual ao Museu Casa de Cora Coralina no ERA Virtual



Fonte: eravirtual.org

O Museu Casa de Coralina carrega o formato de museu tradicional, com a preservação da memória de Cora Coralina, porém busca a sua modernização a partir de mídias interativas e presença na internet com o seu site. Após a descrição do objeto de pesquisa, no próximo capítulo, serão apresentados os resultados obtidos e análises a fim de responder ao seguinte objetivo geral: “Identificar as relações comunicacionais que ocorrem no site do Museu Casa de Cora Coralina para a preservação da memória e impacto na experiência do usuário” e aos objetivos específicos: 1) Identificar as relações comunicacionais no site do Museu Casa de Cora Coralina; 2) Compreender a importância da digitalização e virtualização dos museus para a preservação da memória e 3) Investigar as tipologias de museus na internet.

8. ANÁLISES E RESULTADOS

8.1 Observação participante: visita ao Museu Casa de Cora Coralina e visita virtual no site do Museu

Para alcançar o objetivo geral desta monografia que é “Identificar as relações comunicacionais que ocorrem no site do Museu Casa de Cora Coralina para a preservação da memória e impacto na experiência do usuário” foi necessário observar como ocorrem essas relações no ambiente físico do museu, ou seja, de forma *offline* e de que forma o museu físico se conecta com o ambiente virtual.

Portanto, foi escolhida realização de etnografia com observação participante na qual foi possível viver a experiência de visitação ao museu, com interação pesquisadora/pesquisado, conversar com visitantes e membros da equipe do museu para obtenção de informações. Para a coleta de informações foram utilizados roteiro de entrevista, gravador para gravar a entrevista, diário de campo para fazer anotações sobre o que foi observado e registro fotográfico.

Foi realizada no dia 29 de setembro de 2018, sábado, uma visita ao Museu Casa de Cora Coralina, localizado na cidade de Goiás. A visita foi feita das 9h (horário de abertura para visitas) até 12h30 e durante esse período foi possível realizar duas visitas guiadas, uma entrevista em profundidade, uma coleta de depoimento e observação dos visitantes no local. O museu não permite o registro fotográfico dentro da casa por questão de segurança e preservação do acervo. Portanto foi possível realizar registros apenas da fachada do museu e do jardim da casa.

Figura 10 - Fachada do Museu Casa de Cora Coralina



Fonte: Fotografada pela autora (2018)

Fui recebida pelos funcionários do museu e primeiramente fiz uma visita guiada pelo monitor Guilherme e acompanhada de outro visitante. Optei por não ter nenhum tipo de interação com o visitante para observar suas reações e poder observar todos os detalhes da casa, os objetos pessoais de Cora e sentir os ambientes. A visita tem um trajeto pré-definido e teve a duração de 30 minutos. A seguir será descrito a minha percepção sobre a visita:

O primeiro cômodo da casa é uma sala que contém nas paredes a cronologia da vida de Cora Coralina em diferentes mídias: painel, televisores com vídeos sobre a escritora e suportes que permitem interatividade que é controlada por um sensor pelas mãos do visitante. Nesse espaço começa o passeio onde Guilherme apresenta o histórico da infância da moradora da casa, sua trajetória, sua importância e explica qual será o roteiro pela casa.

Durante todo o trajeto percorrido há o acompanhamento do monitor no qual ele apresenta informações sobre a casa, sua ex-moradora e curiosidades de forma contextualizada com o período histórico do ocorrido, além de tirar dúvidas dos visitantes. Por exemplo, ao entrar na varanda, Guilherme explica que no Período Colonial, varanda era um cômodo interno da casa, pois era o modelo das casas coloniais mineiras. Na parede havia uma foto do pai depois de morto de Cora e a explicação dada foi a de que era costume da época fotografar pessoas mortas. Outra foto do Padre Cícero e outra de Lampião como referência as origens nordestinas de seu pai.

Foi possível conhecer as intervenções interativas desenvolvidas pelo Media Lab/UFG na cozinha, com as palavras de um poema projetadas pelo vapor d'água; projeção na bica d'água localizado no porão na área externa da casa e a terceira projeção na parede da sala onde Cora costumava escrever suas poesias com o som do ambiente reproduzindo o som que a máquina de datilografia faz ao ser utilizada.

O encontro dos móveis tradicionais do Período Colonial do século XIX com a tecnologia do século XXI trouxe o diferencial para a experiência da visita. A proposta do som no ambiente e o movimento das letras subindo por toda a parede dá a sensação de que todo o ambiente está sendo invadido por poesia e é como se a própria Cora Coralina estivesse no local redigindo os seus textos. No mesmo cômodo há também um poema na parede fazendo referência à Guimarães Rosa e seu livro 'Grandes Sertões: Veredas', uma das obras favoritas de Cora Coralina.

Figura 11 - Bica d'água e Porão



Fonte: Fotografada pela autora (2018)

A área externa da casa é um ambiente amplo no qual o visitante pode fazer registros fotográficos. Destaque para as placas com poemas escritos. Assim como no jardim, em todos os cômodos da casa tem alguma poesia completa ou trechos de obras que fazem referência a alguma experiência vivida por Cora.

Figura 12 - Placa escrita: 'Terra, água e ar. O triângulo da vida'.



Fonte: Fotografada pela autora (2018)

Os outros cômodos da casa visitados foram o quarto da poetisa onde está preservada a cama, máquina de costura e suas roupas; sua biblioteca particular; salas das honrarias

contendo prêmios, medalhas, troféus e títulos recebidos, entre eles: Beca da Academia Feminina de Letras e Artes (1970); Troféu Jaburú do Conselho Estadual de Cultura de Goiás (1980); Honoris Causa pela Universidade Federal de Goiás (1983); Troféu Juca Pato da União Brasileira dos Escritores de São Paulo (1984).

No corredor há fotos de artistas famosos como Lima Duarte, Bruna Lombardi e Jorge Amado com Cora e sua família. Foi a primeira vez que o visitante que me acompanhou na visita conversou comigo comentando sobre a aparência de Lima Duarte. Quando os outros visitantes passaram por esse corredor também interagiram com as fotos com comentários a respeito das personalidades que ali estavam.

No último cômodo percorrido há prateleiras com manuscritos e documentos oficiais como certidões de batismo, de nascimento, de casamento e óbito; óculos, livros. Havia um projetor de fotos, mas estava queimado.

No museu há uma parede de sussurros, com a voz de Cora recitando um poema, mas de acordo com Guilherme, eles a desligam nos dias em que há muita movimentação na casa porque o seu áudio atrapalha as explicações dos guias.

Foi realizada uma segunda visita guiada acompanhada de uma turma de 34 crianças do 6º ano de uma escola de Brasília e dois professores. Todos os anos a escola faz uma excursão pela Cidade de Goiás. A visita em grupo é mais rápida e com menos detalhes explicados pelo guia devido à quantidade de pessoas. Esse tipo de visita é uma forma de complementação da sala de aula das crianças. Os professores também participam de forma ativa com respostas às dúvidas dos estudantes e complementação de informações. Diferentemente da visita silenciosa quando se tem uma pessoa apenas contemplando o acervo, essa visita foi mais agitada, com maior contato com os objetos e com os elementos naturais como a bica d'água.

Durante a observação chamou a minha atenção o comentário feito por uma criança a respeito da água do local: “A água é muito gostosa”. Isso me fez refletir a respeito da oportunidade do contato direto com a natureza, que não é possível na visita virtual e também fazer uma relação com a teoria estudada por Di Felice na qual a comunicação está presente em tudo: pessoas, ambiente e natureza. Também foi possível compreender a ecologia presente na comunicação na qual “[...] pense a natureza e o mundo como um conjunto de relações comunicativas [...]”. (DI FELICE, 2009, p. 29) Assim, os elementos naturais ajudam a compor a comunicação do museu e a partir deles conhecer mais sobre a sua história. Esse contato direto ajuda a preservar a memória do local pelo registro dos sentidos como tato e audição.

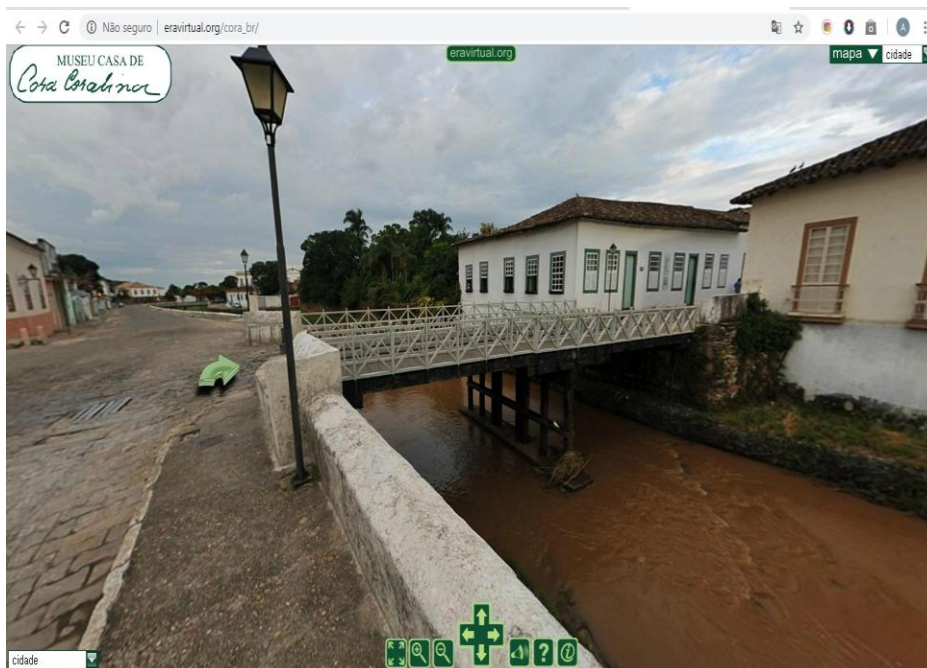
Durante o período que estive observando o movimento de visitantes na entrada do museu fiquei observando a guia do museu Laila que é também historiadora e trabalha no museu desde 2003, na interação com os visitantes relacionando a história de Cora Coralina com a da Cidade de Goiás. Conversamos sobre a rotina do museu, as visitas, a recepção do público e foi possível gravar um depoimento a respeito especialmente do site. Segundo ela, o museu recebe muitos turistas interessados em conhecer a vida e obra de Cora Coralina, passam horas no museu contemplando e conversando com os guias, e muitos são críticos em relação às intervenções tecnológicas por considerar que retiram a característica tradicional do lugar. Abaixo, um trecho de seu depoimento:

[...] O site capta bastante as informações da vida e obra, que é o bacana, que tem pessoa que é leiga no assunto, não sabe nem o ano que ela nasceu, não sabe nem quem foi Cora Coralina, então o site é complementar principalmente para pesquisadores e, quando a pessoa vem passando essas informações de estar visitando o Casa Museu ele tira as dúvidas como visitante em tempo real, ele vem passando todas as informações de auxílio da vida e obra dela. Então é o bacana isso. Você que fez a visita monitorada. Você viu a diferença. E você viu com os dois tipos de público: turmas de escola e pessoas avulsas. O avulso ele vem com mais tempo, então a captação de informações é maior. Tem pessoas que gastam uma hora e 40 com a gente aqui dentro e as turmas a gente tem 20 no máximo 30 minutos com cada turma e as escolas hoje o bacana é que trabalha com a Cora [...]. (LAILA, 2018)

Referente à preservação da memória e sua relação com a identidade ela afirma que há uma estratégia por parte dos monitores de falar de Cora Coralina sempre no presente para manter a sensação de que ela estaria lá: “Está mexendo com a identidade de uma pessoa em tempo real. Cora saiu e a gente continuou mantendo essa memória dela viva. Manter a memória que a gente fala é falar dela sempre no presente dentro da casa. É como se ela estivesse aqui”.

Após a visita presencial foi realizada a visita virtual novamente atentando-se aos detalhes como forma de comparação de ambas as experiências. A visita inicia-se no lado externo do museu com imagens panorâmicas em 360° do centro da cidade, da ponte por onde passa o Rio Vermelho e da fachada da Casa Velha da Ponte, com audiodescrição da cidade e voz de Cora Coralina falando sobre a história de sua vida.

Figura 13 - Ponte do Rio Vermelho na visita virtual

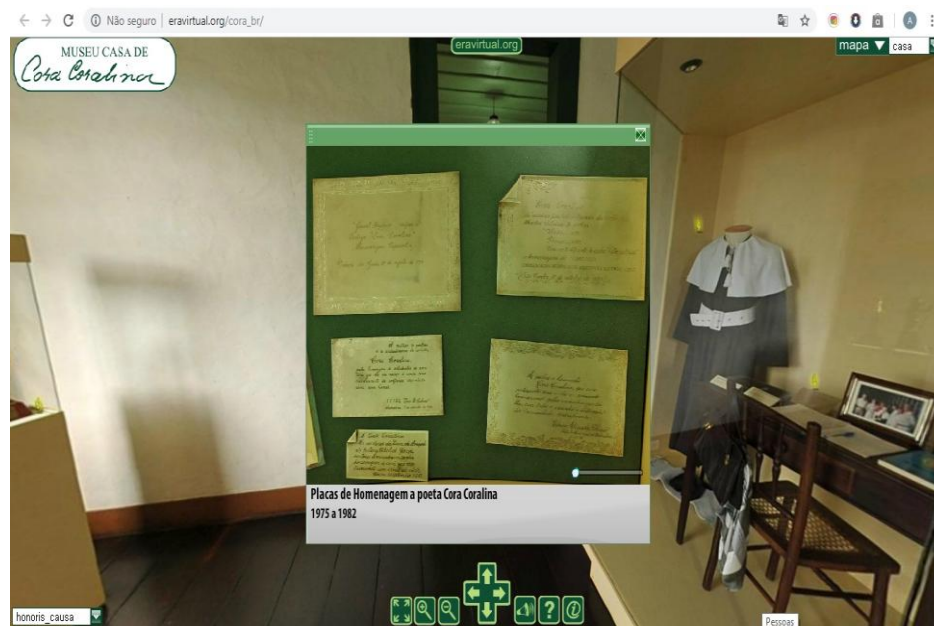


Fonte: eravirtual.org

A visita virtual não está atualizada e não possui as mídias interativas, portanto a experiência de visitação já é diferente da presencial. Apesar disso, essa visita permitiu observar com mais detalhes o interior do museu, sem a preocupação com o tempo e com a possibilidade de ampliação das informações contidas em forma de texto sobre alguns artefatos. Também possibilitou a liberdade de fazer o meu próprio roteiro.

Devido o fato de não poder fazer registros fotográficos no museu, as imagens da visita virtual favoreceram a lembrança dos cômodos percorridos e observar detalhes que não haviam despertado a minha atenção. Como por exemplo, na sala de homenagens e honrarias que preservam títulos e prêmios recebidos no qual a visita virtual disponibiliza recursos para aproximação de imagens e leitura de texto em uma caixa de diálogo que se abre por tempo indeterminado.

Figura 14 - Placas de Homenagem a poeta Cora Coralina na visita virtual



Fonte: eravirtual.org

Como forma de obter mais informações a respeito do museu foi realizada uma entrevista em profundidade com a diretora e fundadora do museu Marlene Gomes de Velasco, analisada a seguir. Após a entrevista a gravação em áudio foi transcrita (vide o Apêndice B para ler a transcrição na íntegra).

8.1.1 Entrevista em profundidade com a Diretora do Museu Marlene Gomes de Velasco

Durante a visita ao Museu foi realizada entrevista em profundidade com a diretora e fundadora do Museu Marlene Gomes de Velasco. A entrevista em profundidade foi escolhida como recurso metodológico devido a sua característica qualitativa e exploratória. Em 25 minutos, foi possível fazer perguntas sobre o histórico e funcionamento do museu além de perguntas relacionadas aos objetivos gerais e específicos desta monografia.

Questionada sobre qual a proposta da criação do museu, Marlene afirma após a morte de Cora Coralina em 1989, ela, os amigos e vizinhos de Cora foram impulsionados a criar a Associação e o Museu para preservar a memória da escritora, a fim de evitar que a sua memória fosse apagada assim como aconteceu com outros escritores goianos como Hugo de Carvalho Ramos e José J. Veiga.

A Associação através do patrocínio com a empresa mineira Construtora Alcindo Vieira e da Lei Rouanet¹⁹ compraram a casa que pertencia à família de Cora, junto com os objetos e tudo o que pertencia à escritora, com exceção daquilo que está protegido pela Lei dos direitos autorais: “Só 70 anos após a morte do escritor é que cai no Domínio Público, então quer dizer, a parte literária, a publicação de novos livros, a utilização de imagens, de poemas que não foram publicados ainda, que são inéditos, aí depende da família”. (VELASCO, 2018)

Além de ter como função preservar a memória de Cora Coralina, a associação tem por finalidade ser um centro de apoio às instituições culturais de Goiás participando de atividades culturais. Segundo Velasco (2018), “[...] somos membros de várias instituições, fazemos parte de várias associações de tal forma que a casa seja uma aglutinadora de projetos que beneficiam não só a casa, mas também a cidade, a parte cultural da cidade”.

Questionada a respeito do nível de interação do público com as exposições, ela respondeu retomando como eram as exposições de quando o museu foi aberto em 1989. Ao comemorar o centenário de nascimento da escritora, foi realizada uma exposição apenas com os objetos da casa em orientação museológica. Ao receberem recurso da Fundação Viter, a partir de edital, foi realizada a primeira exposição orientada por uma museóloga composta por mais objetos e mais fotografias.

Esta exposição permaneceu no museu até o ano de 2009 quando eles receberam novo edital da Caixa Econômica e puderam fazer uma revitalização com novos suportes de exposição e em 2015 fizeram a exposição com mídias interativas. Segundo Marlene, as modificações favoreceram a percepção dos visitantes:

[...] Então uniu a parte do sentimento, da literatura, com as novas tecnologias sem perder a essência da casa, que é muito importante isso. E essa história de modernizar o museu mais, aproximou mais o turista que realmente agora temos uma casa de literatura, que você vê literatura desde a lojinha da entrada até o quintal. Nós temos poesia declamada nas árvores, nas paredes, em tudo. Então quer dizer, nós conseguimos fazer com que o turista que entre nessa casa ele gosta de literatura, ele quer ler mais os escritores essa é a proposta atual do museu. Mudamos os expositores de tal forma que os documentos ficaram mais a vista, então a proposta é essa, é despertar o gosto da leitura, principalmente das crianças. (VELASCO, 2018)

Como forma de obter respostas para o objetivo específico que visa ‘Compreender a importância da digitalização e virtualização dos museus para a preservação da memória’ foi

¹⁹ Principal mecanismo de fomento à Cultura do Brasil, a Lei Rouanet, como é conhecida a Lei 8.313/91, instituiu o Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac). Disponível em: < <http://rouanet.cultura.gov.br/o-que-e/> >. Acesso em: 05 nov. 2018.

perguntado quando começou o processo de virtualização e digitalização do museu. De acordo com a resposta, todos os mais de 10.000 documentos do acervo estão catalogados e digitalizados de acordo com normas da bibliografia e as fotografias estão acondicionadas nas normas e conservação de fotografias. O intuito é que seja criado um centro de pesquisa no museu para receber turistas e pesquisadores.

Para complementar essas informações, ao final da entrevista foi retomado o assunto da digitalização de acervos. Por ser uma entrevista em profundidade, na oportunidade foi mencionado o incêndio no Museu Nacional ocorrido em setembro de 2018 e a mobilização de estudantes para a recuperação de parte do acervo por meio de imagens, fotos e criação de arquivo digital. A intenção foi aproveitar o caso e associá-lo ao tema do trabalho para compreender como a direção do museu goiano lidou com o fato, como ele influenciou no seu cotidiano e saber a importância da digitalização de acervos nesse contexto.

Retomando o conceito de digitalização feito por Scolari (2008) e apresentado no capítulo 4 esse processo transforma o domínio analógico para o sistema binário e tem por características a facilidade de armazenamento de informações e redução de perdas e possibilita a hipermediação e interatividade. Assim sendo, dentro do museu este processo possibilita a segurança e preservação do acervo e de acordo com a resposta dada pela diretora a digitalização está a serviço também dessa funcionalidade “[...] os nossos documentos estão todos digitalizados e de tal forma fácil nesses armários de aço e se houver [...] um incêndio ele é fácil de você tirar rapidamente”. (VELASCO, 2018)

Sobre o site na internet Velasco (2018) afirma que estão disponibilizados materiais como entrevistas e DVD sobre a obra e vida de Cora. Há uma comunicação com os usuários no que diz respeito ao que havia sido proposto: “pessoas fazem os agendamentos por ele, mandam todas as notícias que precisam, as informações que precisa, já pegam o endereço no site, para manter a correspondência conosco através dele; então está tendo uma comunicação, precária, mas está funcionando”. A visita virtual, presente no site, é divulgada durante a visita presencial. Questionada a respeito da opinião das pessoas que acompanham as visitas, ela afirma:

[...] Eles vem aqui, os funcionários - depois você pode conversar com a Laila - nós divulgávamos para todas as pessoas que “Agora vocês podem visitar o museu virtual”. A gente dava o endereço do museu virtual aí as pessoas olhavam e falavam: “Ah que legal”, aí outros falavam “Nossa mostrei para a minha família, ficaram doidos, todo mundo quer ir lá visitar o museu”. Quer dizer, ele estimulou as pessoas a virem a Goiás a conhecer não só virtual, mas presencial. Ele foi de fundamental importância. (VELASCO, 2018)

Ela reforça o desejo de que as pessoas façam a visita presencial, na pergunta referente à diferença que ela observa entre a visita virtual e a visita presencial:

Nós queremos a visita presencial. Porque você sente a emoção da casa. O virtual é só para aguçar o desejo de conhecer, mas nós queremos que a pessoa venha, que a pessoa pise no chão onde Cora pisou por mais de 100 anos, ver a biquinha d'água onde ela lavava suas frutas, ver o fogão, o quintal. Então o presencial que é importante para nós. O virtual é chamariz “Venha a Goiás! Venha conhecer essa cidade!”. (VELASCO, 2018)

Durante a entrevista a diretora falou sobre o caderno na entrada do museu, que permite aos turistas deixarem suas opiniões a respeito da sua visita. Fui autorizada a ter acesso aos registros e pude observar que os visitantes são de diversas partes do país e também do exterior. Há relatos sobre sentir a presença de Cora Coralina na visita, sentir a emoção de estar na casa da escritora, de ter tido um sonho realizado, há a valorização da história de vida de Cora, sua importância para a cultura e também sobre como estar no museu fez ter recordações de sua infância. Abaixo, alguns relatos selecionados:

“Muito bom saber e ouvir de perto a história de Cora, Muito linda! A presença dela é muito forte aqui ela é uma luz...sempre será”; “Amei a casa, pois é uma emoção muito grande conhecer a história de uma pessoa tão extraordinária como Cora Coralina”; “Com muita emoção no coração e lágrimas nos olhos, hoje realizei um velho sonho: conhecer e andar por sua casa, eterna Cora Coralina”; “Visitar a casa de Cora para mim que sou confeitadeira (doces) é como voltar ao passado”; “Ao visitar o local onde ela escrevia me deparei com o livro Grandes Sertões: Veredas que fez parte da minha adolescência”. (CADERNO DE VISITAS, 2018)

A partir das respostas obtidas e observação participante pode-se identificar que, ao preservar a memória da poetisa que leva o seu nome, o museu goiano tem por consequência a preservação da história do Estado. Aqui podemos ver como os dois conceitos, memória e história, trabalham juntos. Com datas, acontecimentos, objetos tradicionais, conhecemos mais sobre a história de Cora Coralina e do Goiás Colonial, mas são os detalhes, a percepção individual de cada visitante e a partir da bagagem cultural e experiências anteriores que a memória é preservada carregada de sentimentos e emoções. Mesmo sem ter vivido na mesma época de Cora, apenas por estarem em contato com documentos, livros e obras os visitantes e os guias conseguem falar dela como se a conhecessem pessoalmente.

Estar presente no local contribuiu para obtenção de informações a respeito do museu e mais, contribuiu para sentir o ambiente e observar o comportamento do usuário em relação à exposição. A equipe do museu possui muito zelo em todos os detalhes com o compromisso de preservar a essência de Cora Coralina e isso se reflete na carga emocional dos comentários

sobre as visitas. Apesar de possuírem um site com a visita virtual a equipe prioriza a visitação presencial.

8.2 Análise e Categorização do Site

Como o objetivo geral deste trabalho é “Identificar as relações comunicacionais que ocorrem no site do Museu Casa de Cora Coralina para a preservação da memória e impacto na experiência do usuário” serão realizadas análises e categorizações do site <http://www.museucoracoralina.com.br/site/> a partir da netnografia, levando em consideração suas distinções em relação à etnografia, que consiste no deslocamento e vivência presencial durante um determinado período de estudo. (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL; 2013).

As discussões a cerca de qual nome mais apropriado para identificar a pesquisa de forma online foram levantadas pelas autoras os seguintes questionamentos:

Qual o deslocamento que há em acessar um site ou um chat? Que tipo de estranhamento pode ser analisado em uma relação “fria” entre homens e máquinas? Com a abolição do face a face como elemento central nas relações entre pesquisador e informantes, quais são os reflexos na observação e na narrativa etnográfica? As dimensões de espaço e tempo foram redimensionadas pelas tecnologias de comunicação e informação. (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL; 2013, p. 171-172)

Devido a esse não deslocamento, a construção do campo de pesquisa consistiu em visitas ao site durante os meses de agosto, setembro, outubro e novembro de 2018, fazendo capturas de telas, observando os conteúdos do site e da visita virtual. Neste período não houve nenhuma atualização no site.

Foram realizadas três classificações distintas de acordo com: 1º análise dos componentes do site de Maria Piacente (1996) em três categorias - Categoria 1 Folheto eletrônico; Categoria 2 - Museu no mundo virtual; Categoria 3 - Museu realmente interativo.

A segunda classificação tem por base a categorização realizada pela pesquisa ‘Termos e Conceitos da Museologia’ (UNIRIO) que leva em consideração o museu e sua coleção em Grupos interpretativos: Grupo interpretativo 1 - Museu e coleção existente somente no meio virtual; Grupo interpretativo 2 - Museu e coleção com correspondentes no mundo físico; Grupo interpretativo 3 - Museu sem correspondente no mundo físico e coleção com correspondência no mundo físico convertida digitalmente. Categorias: Categoria A - Museu virtual original digital; Categoria B - Museu virtual conversão digital; Categoria C - Museu Virtual composição mista.

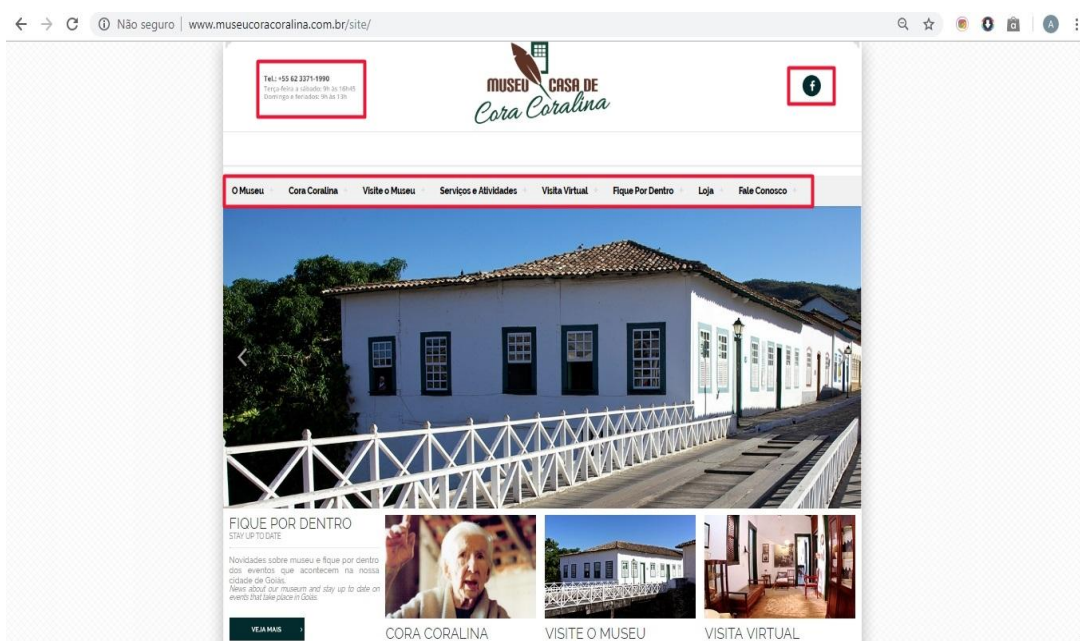
A terceira classificação é uma adaptação que tem por base o indicador de mensuração dos níveis de interação entre as redes tecno-humanas e territoriais, da ‘Tipologia das

dinâmicas atópicas de interações em rede (coletivos, TICs e territórios) para a sustentabilidade'. Níveis de interação e participação com a arquitetura informativa: Nível 1 - Interação com texto e imagens (estáticos); Nível 2 - Interação multimidiática; Nível 3 - Interação em ambiente virtual. Níveis de interatividade de arquitetura informativa: Nível 1 - Uso de arquitetura informativa sem interatividade, fornece somente conteúdo pronto; Nível 2 - Uso de arquitetura informativa que permite a interatividade; Nível 3 - Uso de arquitetura informativa com interatividade e com colaboração na construção do conteúdo.

Os resultados obtidos foram de acordo com a primeira análise a respeito dos componentes do site de acordo com a categorização de Maria Piacente, que o site do Museu Casa de Cora Coralina se trata de um museu no mundo virtual, presente na categoria 2.

O site possui elementos que o caracterizariam como folheto eletrônico, pois tem como objetivo apresentar o museu e fornecer informações a respeito do funcionamento do museu, sendo uma ferramenta de comunicação e marketing. No site estão disponibilizadas informações institucionais de serviços e atividades, história da fundação do museu, linha do tempo da vida e carreira de Cora Coralina, informações sobre horário de funcionamento, mapa com localização e como chegar e divulgação de eventos realizados no local.

Figura 15 - Informações disponibilizadas no site do Museu Casa de Cora Coralina



Fonte: museucoracoralina.com.br

O site não se atualiza com frequência, mas de acordo com a diretora do museu está cumprindo o seu papel de ser uma ferramenta na qual o usuário obtém informações a respeito do museu sobre endereço, notícias, fazer agendamentos de visitas.

Figura 16 - Informações sobre localização do museu

The screenshot displays the website's navigation menu at the top: O Museu, Cora Coralina, Visite o Museu, Serviços e Atividades, Visita Virtual, Fique Por Dentro, Loja, and Fale Conosco. The main header features a large image of the museum building with the text 'VISITE O MUSEU'. Below this, a sidebar on the left lists 'VISITE O MUSEU', 'LOCALIZAÇÃO', 'COMO CHEGAR', and 'EXPEDIENTE'. The central content area is titled 'LOCALIZAÇÃO' and provides the following details:

Endereço / Address:
Rua Dom Cândido, 20, Centro
Cidade de Goiás - Goiás - Brasil

Fone / Phone-55 (61) 3371-1990
Email: museucoracoralina@gmail.com

A map shows the location of 'R. Dom Cândido, 20' in the center of the city. A red box highlights the map's search bar and location pin. Below the map, a table lists the operating hours:

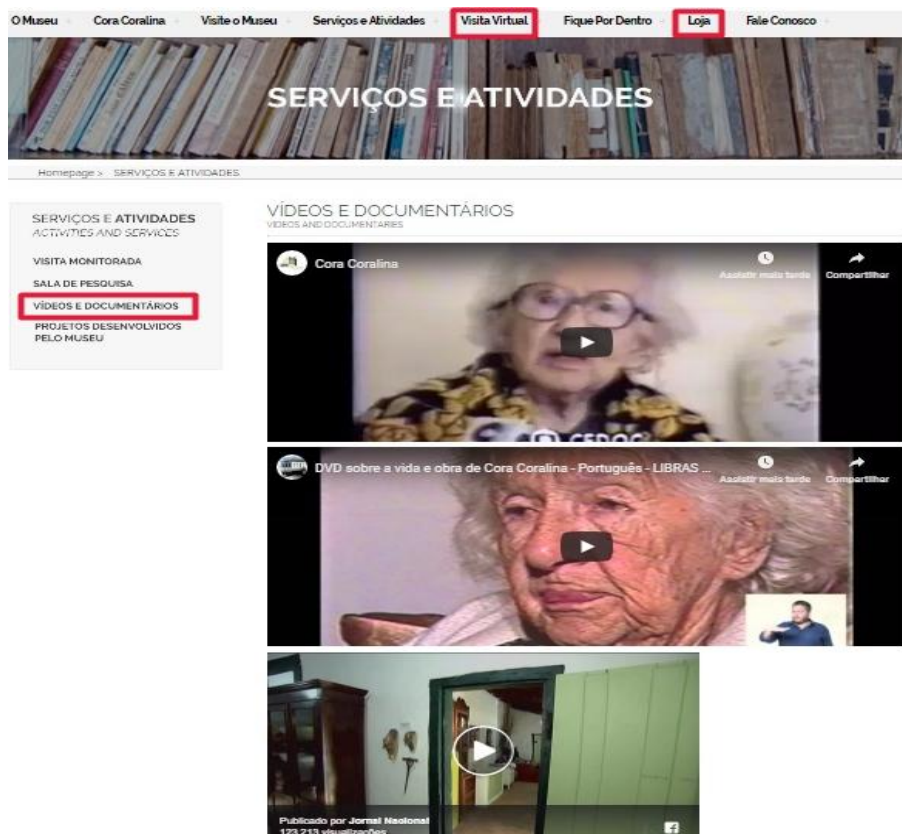
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO	FECHADO
Segunda	
Terça	9.00 - 16.45
Quarta	9.00 - 16.45
Quinta	9.00 - 16.45
Sexta	9.00 - 16.45
Sábado	9.00 - 16.45
Domingo e Feriado	9.00 - 13.00

At the bottom right, a 'FALE CONOSCO' box contains contact information: Tel: +55 62 3371-1990, Email: museucoracoralina@gmail.com, and Web: www.museucoracoralina.com.br. The footer includes '© Copyright 2016' and 'Site Museu Casa Cora Coralina por Criara'.

Fonte: museucoracoralina.com.br

No entanto, ele possui informações mais detalhadas e pode ser colocado na categoria 2 - museu no mundo virtual, pois ele é uma projeção do museu físico na virtualidade. Apresenta informações mais detalhadas sobre o seu acervo a partir de galeria de fotos digitalizadas, documentários e entrevistas realizadas em formato de vídeos, a possibilidade de realização de visita virtual a todos os ambientes da casa em parceria com o projeto ERA Virtual e há a possibilidade de implementação de uma loja eletrônica.

Figura 17 - Serviços e atividades



Fonte: museucoracoralina.com.br

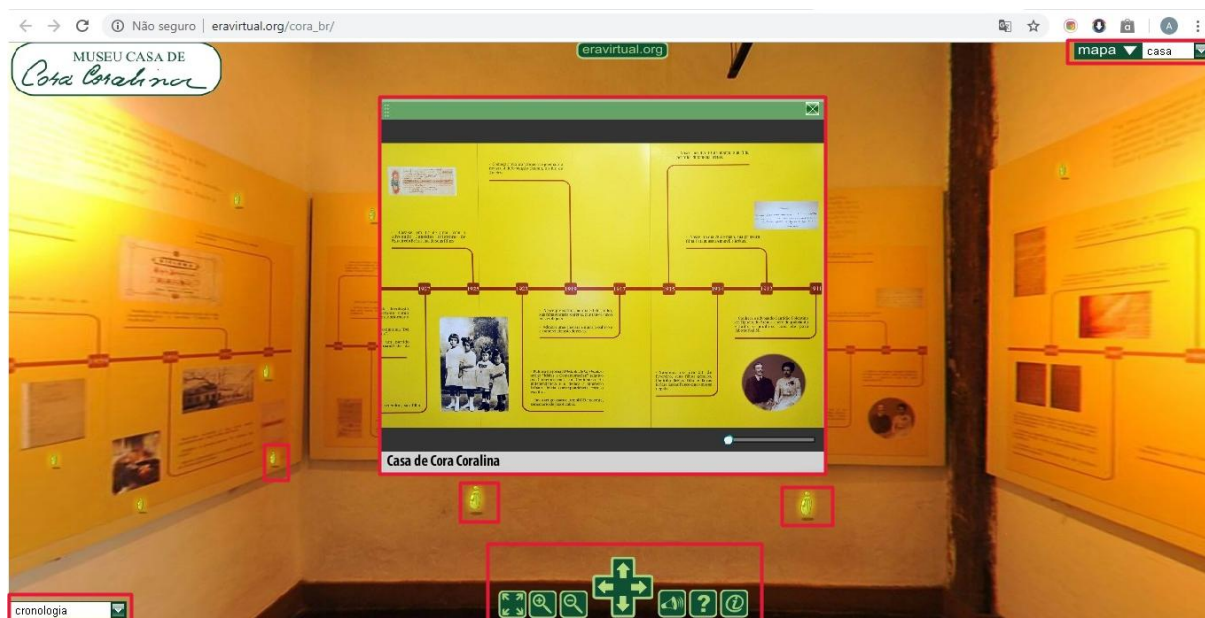
De acordo com a segunda análise, foi possível classificar o site do museu como museu e coleção com correspondentes no mundo físico pertencente ao Grupo interpretativo 2 e na categoria B - Museu virtual conversão digital, ou seja, museu e coleção com correspondentes no mundo físico. Há o museu Casa de Cora Coralina físico localizado na Cidade de Goiás e o site há coleções de informações digitalizadas a respeito do acervo físico.

A terceira análise tem por objetivo indicador de mensuração dos níveis de interação, resultou que o nível de interação e participação com a arquitetura informativa é de valor 3. Pois além de possuir interação dos níveis inferiores como interação com texto e imagens estáticos, interação multimídia com vídeos possui a interação em ambiente virtual permitida pela parceria com o Projeto ERA Virtual.

Sobre o nível de interatividade de arquitetura informativa, o site possui nível de valor 3 - Uso de arquitetura informativa com interatividade e com colaboração na construção do conteúdo devido ao fato de possuir a visita virtual. Porém não possui espaço para comentários, enquetes ou fóruns características do nível 2 e fornece somente conteúdo pronto de acordo com o nível 1.

A visita virtual permite que o usuário faça uma imersão de 360° no ambiente 3D a partir de imagens panorâmicas da Cidade de Goiás e do Museu Cora Coralina, com apoio de audiodescrição, visualização de detalhes com informações adicionais e utilização de zoom. O programa permite que o usuário controle a sua navegação de forma que cada visita proporciona uma experiência diferente. Portanto o usuário atua de forma ativa e toma sua decisão sobre selecionar qual caminho seguir.

Figura 18 - Interatividade na visita virtual



Fonte: eravirtual.org/cora_br/

Considera-se após as análises e categorizações que o site possui conteúdos e informações detalhadas sobre o museu, porém devido à sua falta de atualização constante perde em maior interação e a interatividade se observa na visita virtual que é o diferencial do museu, apesar de também não ser atualizada. Como forma de complementação sobre o museu e como o usuário o experiência, as informações obtidas com o questionário *online* serão apresentadas a seguir e dessa forma tornar possível uma análise mais completa.

8.3 Pesquisa sobre a experiência do usuário no site do Museu Casa de Cora Coralina

Para compreender a experiência do usuário no site do Museu Casa de Cora Coralina, bem como as diferenças que os usuários identificam na visitação virtual e presencial ao museu e, a relação do site com a preservação da memória foi realizada a aplicação de um questionário *online* durante uma semana entre os dias 05 e 13 de novembro de 2018. O

questionário de caráter qualitativo, composto por 11 questões abertas foi elaborado na plataforma *Google Forms*.

A escolha do questionário *online* foi feita pela facilidade de acesso na plataforma e organização das respostas obtidas de forma resumida e individual. Além de acreditar que haveria maior facilidade em encontrar respondentes de acordo com os critérios estabelecidos. Entretanto, contrariando o planejamento houve dificuldades em encontrá-los. A princípio, o questionário foi compartilhado em grupos de redes sociais como o *Facebook* e *Whatsapp*. Devido a essa dificuldade também foram realizadas buscas por *hashtags* (#) em referência ao museu como #museucoracoralina, #coracoralina #cidadedegoias também no *Facebook*, *Instagram* e *Twitter* com a finalidade de encontrar visitantes do museu e realizar o convite para participar da pesquisa.

A proposta era de que 10 pessoas que haviam feito as duas modalidades de visitas pudessem responder, ou seja, amostra da pesquisa é não-probabilística, aquela que “já é selecionada de acordo com critérios de intencionalidade e conveniência”. (NOVELLI, 2008, p. 168). Mas, por não haver controle sobre quem teve acesso ao formulário disponibilizado nas redes sociais foram obtidas 16 respostas sendo 12 de respondentes que já haviam feito a visita presencial e virtual ao Museu Casa de Cora Coralina, 3 respondentes que fizeram apenas a visita presencial e 1 respondente que conhece apenas a visita virtual.

Foi decidido que as respostas dos 4 respondentes fossem consideradas para complementar outras questões que não necessitava a descrição de sua experiência seja presencial ou virtual. Como forma de preservar a identidade dos participantes, eles foram identificados como respondente + número, por exemplo, “respondente 1” de acordo ordem de resposta ao questionário.

As primeiras três questões tinham por intenção identificar o gênero, idade e cidade/estado do respondente. Foram identificados que os respondentes tinham entre 20 e 62 anos, sendo 69 % do gênero feminino. Dos 16 respondentes 94% são moradores do estado de Goiás. Durante as buscas por possíveis respondentes nas redes sociais a estratégia foi escolher pessoas de faixa etária diversa com o intuito de obter diversidade de respostas.

As quatro questões seguintes tiveram a intenção de descobrir como os usuários conheceram o Museu e o Site Casa de Cora Coralina e como foram as suas experiências de visita em ambos os espaços.

A questão 4 perguntava: ‘Como você conheceu o Museu Casa de Cora Coralina?’. Seis respondentes disseram ter conhecido o museu através da escola ou faculdade. Relacionando essas respostas com a observação participante realizada no museu no qual

houve visitas de grupos de escolas infantis, comentários escritos no caderno para visitantes e a preocupação da direção em criar um ambiente que desperte o gosto pela leitura nas crianças demonstram o museu como uma instituição com função educativa e está presente na vida de muitos de seus visitantes desde a sua infância.

A questão 5 tinha como pergunta ‘Como você conheceu o site do Museu Casa de Cora Coralina?’ Duas pessoas (respondentes 2 e 4) responderam que não conheciam o site. Duas pessoas conheceram a partir dessa pesquisa. Seis pessoas utilizaram o site como fonte de pesquisa turística. Uma durante a visita no museu. Foi observado pelas respostas e pela dificuldade de encontrar pessoas que conhecem o site, que ele não é muito conhecido.

A questão 6 tinha como objetivo saber quando o respondente visitou o Museu Casa de Cora Coralina e como foi a sua experiência. Como o objetivo principal do questionário é analisar e fazer uma comparação sobre a experiência de visita do usuário no Museu Casa de Cora Coralina de forma presencial e virtual, apenas as respostas dos 11 respondentes que fizeram as ambas as visitas foram levadas em consideração. Os relatos foram positivos em relação às visitas e carregados de sentimento de satisfação e emoção. Segundo a respondente 10 que fez a visita em 2016: “Foi uma experiência maravilhosa, rica em detalhes e história. Uma forma de compreender a história da autora, da mulher e do universo que a cercava. Além disso durante a visita também compreendemos um pouco da história do estado de Goiás. Sem contar com o mergulho na arte que nos propicia um êxtase de sensações vendo e revivendo cada detalhe ai contigo”.

A respondente 14 utiliza a palavra mágica para descrever sua experiência: “Mágica! aconchegante. Sensação de estar na casa da minha avó. Um lugar aonde a memória está nos detalhes. Desde a geladeira colorida até o chinelo do lado da cama. As roupas no varal. Fiquei imaginando Cora , escrevendo, lendo e meditando”.

Já a questão 7 se tratava de saber do respondente como foi a sua experiência de visita virtual no site do Museu Casa de Cora Coralina. Em comparação às respostas da questão anterior, a respondente 10 diz: “Boa, mas nada comparado a visita in loco” e para a respondente 14 “Uma maneira de enxergar o que poderia encontrar na visita real. Para as pessoas que não tem condições de ir até Goiás é uma maneira positiva de se conectar com o mundo da Cora”.

Os comentários mais recorrentes foram que a visita virtual não se compara e não substitui a visita presencial, porém tem suas qualidades, como escrito pelo respondente 7: “Nada substitui a visita física, porém os áudios da própria Cora, fez toda diferença”, e a respondente 16 que afirma “É sempre uma novidade, pois a cada dia vive-se uma nova

emoção ali dentro!”. Este último comentário demonstra que mesmo de forma virtual, a visita consegue emocionar o visitante, o que foi reforçado pela respondente 11 que afirma ter sido uma experiência enriquecedora e emocionante.

Porém o comentário do respondente 5 destacou as falhas técnicas que comprometeram a sua visita: “Não gostei, visitei pelo site travou, fotos muito distorcidas, mas me fez relembrar a vista ao vivo, não dá para comparar ao vivo a visita”.

Continuando a investigação pelas diferenças e semelhanças entre as duas visitas foi perguntado especificamente quais as diferenças e semelhanças percebidas em relação a visita presencial e a visita virtual. Destacaram-se as respostas do respondente 1: “A presencial podemos estar mais dentro conhecer de perto. A virtual podemos conhecer mesmo estando de longe”; Respondente 5: “3D ao vivo é incomparável, a temperatura, todos os sentidos se apuram. Virtual a visita não me faz querer voltar a visitar virtualmente, ao contrário da presencial”; Respondente 7: “Por não ser uma espacialidade palpável, causa um certo estranhamento no início, mas logo acostumamos ao ambiente virtual”; Respondente 11: “A visita virtual fornece mais informações e dados e a visita presencial nos toca mais profundamente, é mais sentimental”; Respondente 14: “Tem bastante realidade. Rico em detalhes. Não foge da local presencial. O virtual aguça a vontade de esta lá na prática”.

A questão 9 tinha como proposta saber dos respondentes o que eles entendiam sobre o que é um museu virtual. Foram consideradas nessa questão as 16 respostas. De forma geral foi observado que os respondentes associam o museu virtual àquele que está inserido na internet e que pode ser visitado sem sair de casa e também é um atrativo para a visitação presencial.

Foram selecionados algumas respostas: Segundo o Respondente 9: “É uma possibilidade de visitar o museu sem precisar ir até o museu pessoalmente, além de poder voltar e rever alguma informação com facilidade”. A respondente 6 associa o museu virtual a preservação e divulgação da cultura: “É uma oportunidade maior de preservar e divulgar elementos da nossa cultura. É um atrativo para os adolescentes que vivem "o tempo todo" nas redes sociais”. A respondente 16 também destaca sua função atrativa: “Ele traz o desejo.. a vontade de experimentar... vivenciar ... aguça a curiosidade”. Já o respondente 7 destaca a sua estrutura: “Um museu real fotografado por câmeras em 360°”. A respondente 11 apresenta as outras formas de nomear um museu virtual: “Um espaço virtual de mediação e de relação do patrimônio com seus usuários através da internet. É também conhecido como museu online, museu eletrônico, hypermuseu, museu digital, cibermuseu ou museu na web”.

A percepção sobre o que é real foi investigada perguntando se os respondentes consideram o museu físico Casa de Cora real e se o museu disponível no site também é real.

As respostas foram divididas entre quem acredita que ambos são reais e que os acreditam que apenas o físico é real e o apresentado no site uma representação. Segundo a respondente 5: “Acredito que as duas formas de museu são reais, tendo em vista que: as duas ocupam espaços (físico e virtual); se consegue acesso a elas de alguma forma e elas podem alterar a percepção de mundo”. Já o respondente 9 afirma: “O do site se apresenta como uma boa representação do real, mas não o chamaria de “real””. O respondente 15 traz além da questão a importância de preservar o museu físico: “Ambos são reais. Contudo, a preservação do museu físico e incentivo se faz importante para que estruturas de museus não percam sem valor histórico e social”.

Uma das finalidades deste trabalho é refletir a respeito da preservação da memória pelo site do museu, portanto, foi perguntado na última questão se o respondente acredita que o site é uma forma de preservar a memória de Cora Coralina. Se a resposta fosse positiva, o porquê. Pude identificar que entre as preocupações dos respondentes estão assegurar os acervos a partir da digitalização e virtualização, devido aos riscos de incêndios e outros tipos de acidentes que possam comprometer essa memória, como dito pelo respondente 3: “Parcialmente. Uma vez que o conteúdo virtual é mais difícil de se perder do que o físico”, Respondente 5: “Sim, com o descaso das manutenções dos museus, pelo menos o virtual resiste a fogo, fungos, enchentes, se bem que do jeito que está, nem manutenção de site temos” e Respondente 7: “Sim, principalmente no Brasil, onde os museus pegam fogo, além de que o virtual é para sempre”.

Outros respondentes ressaltaram a importância do site devido à sua característica de poder ser acessado de qualquer lugar com conexão à internet e sua durabilidade. Isso proporciona que mais pessoas possam conhecer a história de vida de Cora Coralina, em especial quem não tem condições de visitar o museu em Goiás, além de servir como motivação para aqueles que podem, fazer essa visita. Também a possibilidade do acesso por outras gerações de acordo com o Respondente 1: “Acredito porque quanto mais preserva mais nossa geração pode conhecer a história do Museu”. A resposta do Respondente 15 ressalta a questão de que é importante a preservação da essência do não digital: “Sim, sem dúvida. Mas devemos ter cuidado a não banalizar e digitalizar tudo e resumir toda uma obra e apenas bytes numa tela fria”.

As funcionalidades da digitalização são atrativas, mas preservar a relação pessoal com o museu em contato físico é necessária também, e em especial no Museu Casa de Cora por ter uma ligação direta com a história da Cidade de Goiás e servir como ponto turístico e complemento da sala de aula.

Este questionário de forma qualitativa possibilitou conhecer melhor o que pensam os usuários do museu Casa de Cora trazendo contribuições importantes para o trabalho, bem como reforçando algumas pistas que foram surgindo ao longo do processo de pesquisa como: de que há diferenças entre ambas as visitas, de que não há um consenso sobre o conceito do que é virtual e real, a digitalização está ligada à segurança e preservação do acervo e que o museu consegue se comunicar pelo seu site.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Primeiramente, o método complexo aplicado nesta monografia exigiu de mim a desconstrução sobre o que eu entendida que era o meu papel como pesquisadora. Este foi o meu primeiro desafio: reaprender o funcionamento do método científico, me desprender da linearidade e previsibilidade do planejamento e aceitar o acaso e incerteza. Considero um caminhar de constante aprendizado especialmente referente às outras áreas do conhecimento como museologia e história que tive que conhecer para aplicar o diálogo entre elas. O contato com a poesia de Cora Coralina e tudo que a envolve trouxe leveza ao meu caminhar.

Dessa maneira, busquei ter uma postura de sujeito pensante, crítica e reflexiva, aberto a incerteza, disposta a produzir diálogo com o ambiente, capaz de observar o todo como uma rede em que tudo está em conexão. Dentro desse trabalho foi observado ser interessante estudar as áreas do conhecimento em conjunto de forma interdisciplinar que enriquece o saber e deixa evidente que tudo está conectado assim como redes. Comprovando a abordagem atópica na qual o pesquisador não se distancia de sua observação em rede e alcança interpretações múltiplas e conectivas.

Assim, esta monografia teve por questão-problema investigar ‘Como são feitas as relações comunicacionais em sites de museus para a preservação de memória e os impactos na experiência do usuário?’ com o objetivo geral de ‘Identificar as relações comunicacionais que ocorrem no site do Museu Casa de Cora Coralina para a preservação da memória e os impactos na experiência do usuário’.

Para alcançar esse objetivo foram estabelecidos três objetivos específicos: 1) Identificar as relações comunicacionais no site do museu; 2) Compreender a importância da digitalização e virtualização dos museus para a preservação da memória e 3) Investigar as tipologias de museus na internet; tendo como objeto de pesquisa as relações comunicacionais que acontecem nos museus em ambientes digitais e não digitais com a hipótese inicial das relações em ambos os casos serem distintas e as tecnologias digitais influenciarem diretamente na experiência do usuário e na forma de interação com os acervos museais.

Assim como a complexidade não se encontra presa à linearidade, o alcance dos objetivos específicos não seguiu uma sequência crescente, mas foi um fenômeno auto-eco-organizável. Portanto, as pesquisas bibliográficas exploratórias a princípio serviram para diferenciar os conceitos de digitalização e virtualização, e alcançar o segundo objetivo específico: ‘Compreender a importância da digitalização e virtualização dos museus para a preservação da memória’.

Com o autor Carlos Scolari (2008) foram apresentados os conceitos de hipermediação e interatividade e com Pierre Lévy (1996) e Rosali Henriques (2004) a distinção entre ambos os processos de digitalização e virtualização. Logo, a compreensão veio de que digitalização refere-se à transformação tecnológica do analógico para o sistema binário de forma a permitir novo sistema de armazenamento de informações com redução de perdas e possibilidade de acesso a longas distâncias, enquanto virtual é uma elevação à potência com mutação de identidade atual, o que pode vir a ser.

Essa reflexão leva à assimilação da passagem do analógico para o digital desencadeando a abordagem sobre o desenvolvimento da comunicação que passa do formato unilateral para uma arquitetura ecológica em rede, com receptores ativos no processo comunicativo onde são também produtores. Nesses fluxos percebe-se maior complexidade de interação e interatividade de relações em não-lugares, com novas formas comunicativas do habitar, como a atópica, com interações contínuas, pós-territoriais e em interfaces digitais.

Considerando essas novas configurações, as formas de comunicação e interação entre sujeito e território foram alteradas e isso se refletiu diretamente no funcionamento dos museus. Eles se inseriam em um habitar exotópico passam a participar também do habitar atópico. O que antes poderia ser encontrado apenas na sua forma física ganham novas configurações como a possibilidade da desterritorização e o acesso de forma não presencial através de sites na internet e de museus virtuais.

Para entender esse movimento, o levantamento sobre a história dos museus foi importante para alcançar o terceiro objetivo específico: 'Investigar as tipologias de museus na internet' no qual foram apresentadas algumas definições e exemplo clássico de museu virtual como o Museu da Pessoa, que foi usado como parâmetro contribuindo para entender o site do Museu Casa de Cora Coralina não como um museu virtual, mas um site de museu no mundo virtual, hipótese confirmada durante as análises e categorização do site.

O site nesse cenário é ambiente complementar para a comunicação do museu e experiência dos usuários. Nele foi identificado como relações comunicacionais a divulgação de informações institucionais sobre seus serviços, atividades, localização e formas de contato, digitalização do acervo com fotos e vídeos e visita virtual.

Conclui-se que ele é um museu no mundo virtual, por se tratar de uma projeção do museu físico na virtualidade, com informações mais detalhadas em formato digital e possibilidade de visitas virtuais; também identificado como um site que tem museu e com correspondentes no mundo físico. Ele tem a possibilidade de se tornar realmente interativo caso consiga obter recursos para a sua atualização constante, com suporte de profissional da

comunicação e permitir comunicação com mais interatividade com o público, além da visita virtual, pois não possui espaço para comentários, enquetes ou fóruns que permitem uma ação mais ativa do seu usuário.

Complementando a compreensão do objetivo 2, a pesquisa bibliográfica contribuiu para abordagem sobre a memória, e suas várias vertentes como a memória coletiva e a identificação dos museus como lugares de memória a serviço também da construção da identidade.

No museu goiano observou-se que ele preserva a memória por seu grau elevado de afetividade relacionado entre outras coisas, à infância do visitante, por lembrar a casa dos avós e história de Goiás sob um elo forte, com estratégias para preservar os objetos pessoais de Cora Coralina e de falar dela no presente como se ela estivesse ali no museu.

A visita virtual possibilitou a digitalização das imagens do local, em movimento e em 360°, com o áudio da voz da poetisa e, quem tem a oportunidade de fazê-la, consegue ouvi-la diretamente durante o seu percurso. A digitalização no site também assegura o acervo do museu contra acidentes e permite que através da visita virtual pessoas que não podem visitar o museu presencialmente tenham a oportunidade de conhecê-lo e quem já visitou presencialmente consiga repetir a visita mais vezes com um roteiro estabelecido por ele mesmo e relembrar detalhes, pois a direção do museu não permite fazer registros fotográficos.

Ambas as constatações com os resultados das respostas do questionário *online* reafirmam a hipótese inicial de que as relações presencial e *online* são distintas e que as tecnologias digitais influenciam diretamente na experiência do usuário e na forma de interação com os acervos museais. Apesar de possuírem um site com a visita virtual, a equipe do museu e os usuários priorizam a visita presencial devido à essência do local, o contato direto com o lugar e o sentir a presença de Cora Coralina nos detalhes, mas afirmam que a visita virtual consegue despertar a vontade de conhecer o museu e também conseguem se emocionar.

Assim, conclui-se com as pesquisas e análises realizadas que o site do museu é uma projeção do museu físico na virtualidade com informações detalhadas em formato digital e possibilidade de visita virtual que contribuem para a preservação da memória de Cora Coralina e que proporciona ao usuário experiência diferente da visita presencial. Logo, espera-se ter alcançado o objetivo geral de “Identificar as relações comunicacionais que ocorrem no site do Museu Casa de Cora Coralina para a preservação da memória e impacto na experiência do usuário”.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Estatuto de Museus**. Lei nº11.904, 14 de janeiro de 2009. 188º da Independência e 121º da República. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. Brasília, DF. 14 jan. 2009. Disponível em:

<<https://www.usjt.br/arq.urb/arquivos/abntnabr6023.pdf>>. Acesso em: 16 nov. 2018.

BOSI, Ecléa. **Memória e sociedade**: Lembranças de velhos. 3ª ed. São Paulo. Companhia das Letras, 1994.

BORGES, L. **História e Memória**: por um sentido para a história. Trabalho parcial apresentado à disciplina História, Memória e Sentido. Prof. Noé Freire Sandes. UFG. Goiânia, 2005.

Caderno de visitas do Museu Casa de Cora Coralina. Goiás, 2018.

Conceitos-chave de Museologia/André Desvallées e François Mairesse, editores; Bruno Brulon Soares e Marília Xavier Cury, tradução e comentários. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus: Pinacoteca do Estado de São Paulo : Secretaria de Estado da Cultura, 2013. Disponível em:<[91L91t://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Conceitos-ChavedeMuseologia_pt.pdf](https://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Conceitos-ChavedeMuseologia_pt.pdf)>. Acesso em: 30 mai 2018.

CURY, Marília Xavier. **Exposição**: concepção, montagem e avaliação. São Paulo: Annablume, 2005.

DI FELICE, M. “**As formas digitais do social e os novos dinamismos da sociabilidade contemporânea**”. In: Kunsch, M. e Kunsch, W. (orgs.). Relações públicas comunitárias – a comunicação em uma perspectiva dialógica e transformadora. São Paulo: Summus Editorial, 2007,L. 29-44.

DI FELICE, Massimo. **Paisagens pós-urbanas**: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: Annablume, 2009.

DI FELICE, Massimo; TORRES, Julliana C.; YANAZE, Leandro K. H. **Redes digitais e sustentabilidade**: as interações com o meio ambiente na era da informação. São Paulo: Annablume, 2012.

DONALD, Merlin. **Origens do pensamento moderno**. Tradução de Carlos de Jesus. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. 1999.

DUARTE, Jorge, 92L 92L. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**/Jorge Duarte, Antônio Barros (org.). 2ªed. 3ªreimpr. São Paulo: Atlas, 2008.

Era Virtual – Visitas Virtuais a Museus, Exposições Temporárias e Patrimônios Culturais. Disponível em: < <http://eravirtual.org/> <http://www.museucoracoralina.com.br/site/>>. Acesso em: 16 jun 2018.

FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A. **Métodos de pesquisa para a internet**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**/Antonio Carlos Gil. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. Tradução de Beatriz Sidou. São Paulo, Centauro, 2003.

HALL, Stuart. **A identidade Cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A,2011.

HENRIQUES, Rosali. **Memória, museologia e virtualidade**: um estudo sobre o Museu da Pessoa. Tese (Mestrado em Museologia) - Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia. Portugal. 2004. Disponível em: <<https://pesquisafacomufjf.files.wordpress.com/2013/06/memc3b3ria-museologia-e-virtualidade-um-estudo-sobre-o-museu-da-pessoa.pdf> >. Acesso em: 02 nov. 2018.

ICOM, 1992, ICOM. DECLARAÇÃO DE CARACAS - ICOM, 1992. **Cadernos de Sociomuseologia**, [S.l.], v. 15, n. 15, june 2009. ISSN 1646-3714. Trad. Maristela Braga. CCA – Museu Universitário PUCCAMP. Disponível em: <<http://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/view/345>>. Acesso em: 16 nov. 2018.

LAILA. Depoimento da **guia do Museu Casa de Cora Coralina Laila**. 29 set 2018. Cidade de Goiás. Entrevista concedida a Amanda Alves Mota.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** / Pierre Lévy; tradução de Paulo Neves. São Paulo. Ed. 34, 1996.

LIMA, Diana. **O que se pode designar como Museu Virtual segundo os museus que assim se apresentam**. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 10, 2009, João Pessoa. *Anais...* João Pessoa: UFPB, ANCIB. 2009. Disponível em:

<<http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/xenancib/paper/viewFile/3312/2438>> Acesso em: 15 jun 2018.

LISBOA, Pablo Fabião. **O design da experiência do usuário em museus: o caso do website "Era Virtual"**. In: Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual: arquivos, memórias e afetos. 10-12 jun. 2014. Disponível em:<https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/up/778/o/2014-eixo3_o_design_da_experiencia_do_usuario.pdf>. Acesso em: 23 jun 2018

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. **“A problemática da identidade cultural nos museus: de objetivo (de ação) ao objeto (de conhecimento)”**. In: *Anais do Museu Paulista*. Nova Série nº 1, 1993, pp. 207-222.

Modelos de redes elaborados por Baran (1964). Disponível em: <https://www.rand.org/pubs/research_memoranda/RM3420/RM3420-chapter1.html> . Acesso em: 09 nov. 2018

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Tradução Eliane Lisboa. 4ed. Porto Alegre: Sulina, 2011.

_____. **O Método 1**. A natureza da natureza. Trad. Maria Gabriela de Bragança. 2ª ed. Portugal: Publicações Europa América, 1977.

_____. **O Método 3**: o conhecimento do conhecimento. Tradução de Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 1999.

Museus Hiperconectados: novas abordagens, novos públicos. Disponível em: <https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2018/01/16SemanaMuseus_TextoReferencia.pdf> . Acesso em: 30 jun 2018.

Museu Nacional: como fotos pessoais podem ajudar a resgatar memória destruída pelo fogo. Disponível em: < <https://epocanegocios.globo.com/Brasil/noticia/2018/09/museu-nacional-como-fotos-pessoais-podem-ajudar-resgatar-memoria-destruida-pelo-fogo.html> >. Acesso em: 21 nov. 2018.

NORA, Pierre. **Entre memória e história: a problemática dos lugares**. Trad. de Yara Khoury. Projeto História - Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História da PUC-SP, n 10,p.7-28, dez. 1993. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/12101> > Acesso em: 05 nov. 2017.

O que é | Lei Rouanet. Disponível em: < <http://rouanet.cultura.gov.br/o-que-e/> >. Acesso em: 05 nov. 2018.

O que é museu. Disponível em: <<http://www.museus.gov.br/os-museus/o-que-e-museu/>>. Acesso em: 30 mai 2018.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **Exposições universais.** Espetáculos da modernidade no séc. XIX. São Paulo: Hucitec, 1997, p. 42-71.

PIRES, Eduardo F. W. **Entrevista com Massimo Di Felice.** Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, TIDD | PUC-SP, São Paulo, n. 13, p. 7-19, jan-jun. 2016. Disponível em: <http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/entrevistas/2016/edicao_13/teccogs13_entrevista.pdf>. Acesso em: 09 nov. 2018.

SEIXAS, Jacy Alves de. Percursos de memórias em terras de história: Problemáticas atuais. In BRESCIANI, Stella e NAXARA, Márcia (orgs). **Memória (Res)sentimento:** indagações sobre uma questão sensível. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2001.

SCOLARI, Carlos. **Hipermediaciones.** Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva. Barcelona, Gedisa, 2008.

Significado de Offline. Disponível em: < <https://www.significados.com.br/offline/> >. Acesso em: 02 nov 2018.

Significado de souvenir. Disponível em: < <https://www.significados.com.br/souvenir/> >. Acesso: 12 nov 2018.

SILVA, Platini Fernandes & LISBOA, Pablo. **Interação, novas mídias e tecnologias da informação e comunicação em exposições museológicas.** UFPEL, 2013. Disponível em: < <http://docplayer.com.br/6785666-Interacao-novas-midias-e-tecnologias-da-informacao-e-comunicacao-em-exposicoes-museologicas.html> >. Acesso em: 23 jun 2018

SILVA, Tomaz Tadeu. ‘A produção social da identidade e da diferença’. In: _____(org.). **Identidade e Diferença.** Petrópolis: Ed. Vozes, 2007.

Site Museu Casa de Cora Coralina. Disponível em: < <http://www.museucoracoralina.com.br/site/>>. 16 jun 2018.

Site Museu da Pessoa. Disponível em: <<http://www.museudapessoa.net/pt/o-museu-da-pessoa>>. Acesso em: 16 jun 2018.

SUANO, Marlene. **O que é Museu.** São Paulo: Brasiliense, 1986.

TUZZO, Simone A. **Os sentidos do impresso/Simone Antoniacci Tuzzo.** Goiânia, Gráfica UFG, 2016. 240. In: Rupturas metodológicas para uma leitura crítica da mídia; v.5.

VELASCO, Marlene. **Entrevista com a diretora e fundadora do Museu Casa de Cora Coralina Marlene Gomes de Velasco.** 29 set 2018. Cidade de Goiás. Entrevista concedida a Amanda Alves Mota.

Vintém de cobre - Museu Casa de Cora Coralina. Goiânia; Kelps, 2018.

APÊNDICE A - Roteiro para Entrevista

Entrevistada: Marlene Gomes de Velasco

Cargo: Diretora e Fundadora do Museu Casa de Cora Coralina

Local: Museu Casa de Cora Coralina

Data: 29/09/2018

Horário: 9h30

Questões:

- Quando o Museu Casa de Cora Coralina foi criado e qual a sua proposta?
- Qual a proposta das exposições e seu nível de interação com os visitantes?
- Qual a reação do público diante das exposições que promovem interatividade?
- A partir de quando e como foi o processo de virtualização e digitalização do museu?
- Qual a importância da digitalização e virtualização do Museu Casa de Cora Coralina para a preservação da memória?
- Quando foi feito e qual a proposta do site do Museu?
- Qual o nível de visitação e interatividade do site?
- Como foi pensada a proposta de visita virtual do site?
- Qual a receptividade dos públicos do museu diante da proposta da visita virtual?
- Qual a diferença entre a visita presencial e a visita virtual ao museu para os seus públicos?
- Qual o impacto do incêndio no Museu Nacional nas ações de virtualização e digitalização do Museu Cora Coralina?
- Como é trabalhada a comunicação no Museu? Há uma equipe de profissionais de comunicação?

APÊNDICE B - Transcrição da entrevista com a diretora e fundadora do Museu Casa de Cora Coralina Marlene Gomes de Velasco, realizada no dia 29 de setembro de 2018, às 9h30 na Cidade de Goiás.

Pergunta: Para começar, gostaria de saber o nome completo da senhora, quanto tempo a senhora trabalha aqui, o cargo...

Resposta de Marlene – Me chamo Marlene Gomes de Velasco e desde o falecimento de Cora Coralina que criamos Associação Casa de Cora Coralina em 1985, setembro de 1985. Ela faleceu em abril, quando foi em setembro 85, nós já tínhamos constituído a Associação para preservar e divulgar e manter viva a memória da escritora.

P - Ah sim, e aqui a senhora é a diretora?

RM - Sou a Diretora. Fundadora e diretora.

P - Qual foi a proposta da criação do museu?

RM - Como eu havia dito para você, Cora nasceu nessa cidade, nessa casa e como você viu a história dela, ela foi embora para São Paulo, e os familiares, as irmãs, já tinham falecido, a mãe, os sobrinhos já não moravam em Goiás mais quando ela retorna em 1956. Ela volta sozinha e aqui ela viveu esse tempo todo até falecer em 1985. Então quer dizer, o vínculo dos familiares com Goiás, não era um vínculo forte porque eles não tinham relação com Goiás. São todos os paulistas e a descendência dela já não existia mais aqui. Então ela morreu com 95 anos.

Então nós, amigos, vizinhos que convivemos com ela a vida inteira aqui desde quando ela voltou, nós preocupados com que essa casa a memória de Cora fosse apagada porque se não houvesse uma instituição que preservasse a sua memória poderia acabar no esquecimento assim como tantos outros escritores importante de Goiás que hoje não tem referência mais. Hugo de Carvalho Ramos, José J Veiga são nomes expressivos literatura goiana que caiu no esquecimento porque não teve uma instituição para alimentar a sua história, sua vida.

Então nós amigos de Cora Coralina fomos impulsionados por isso. Porque ela sempre foi uma mulher muito forte, uma mulher batalhadora, uma mulher que enfrentou todos os obstáculos e sempre saiu vitoriosa em todos. Nós não poderíamos deixar que essa memória acabasse. Então nós criamos a Associação em 85 e 86, 1986 então, nós conseguimos através de uma empresa mineira Construtora Alcindo Vieira a compra da casa dos familiares através da Lei Rouanet. Então a família perdeu a casa, a Associação hoje é a mantenedora, a dona da casa e

eles deixaram todos os objetos e tudo que pertencia a Cora Coralina quando ela faleceu constitui patrimônio da Associação. Com exceção dos direitos autorais porque isso é lei. Só 70 anos após a morte do escritor é que cai no Domínio Público, então quer dizer a parte literária, a publicação de novos livros, a utilização de imagens, de poemas que não foram publicados ainda, que são inéditos, aí depende da família. Então a família detém esse direito que é direito por lei os direitos autorais.

Mas então a Associação nasceu com essa finalidade de preservar, projetar e divulgar a obra e a vida da escritora e também ser um centro de cultura. De não só trabalhar com a literatura goiana, com a memória da cidade. Então é uma casa que tem a função principal que é preservar e divulgar memória de Cora Coralina mas também é uma entidade que apoia as instituições culturais da cidade. Então nós somos assim uma entidade que participa das atividades culturais, somos membros de várias instituições, fazemos parte de várias associações de tal forma que a casa seja uma aglutinadora de projetos que beneficiam não só a casa mas também a cidade, a parte cultural da cidade.

P - Como que é a interação, o nível de interação do público com as exposições aqui?

RM - Olha quando nós abrimos o museu em 1989 comemorando o centenário de nascimento da escritora, nós fizemos uma exposição só com os objetos da casa sem nenhuma orientação museológica. Passado um tempo, nós entramos no edital e conseguimos recurso da Fundação Viter e fizemos então a primeira exposição orientada por uma museóloga que foi a museóloga Célia Porcino. Ela que deu um toque especial na exposição colocando mais objetos, mais coisas ligadas mesmo à escritora não só com exposição dos móveis, mas de fotografias e tal. E essa exposição ficou até 2009 quando 2009 nós também ganhamos novo edital da Caixa Econômica aí fizemos uma revitalização mais aprofundada, com novos suportes de exposição. E agora em 2005, é 2015, fizemos nova expografia e essa também patrocinada pela Caixa nós colocamos as mídias interativas. Porque Cora era uma mulher muito avançada para o seu tempo, uma mulher antenada. Eu tenho certeza que hoje ela estaria com *Blog*, *Facebook* participando de tudo, discutindo com jovens que ela tinha uma força muito grande com o jovem, ela gostava de conviver com jovem, com o idealismo do jovem. Eu tenho certeza que era assim. Então a casa não pode ser um museu estático. Ele tem que acompanhar ao pensamento da patrona daí a gente sabe que Cora era uma mulher muito, muito antenada com a modernidade. Então por isso nós optamos para as mídias interativas e fizemos uma parceria lá com a Universidade Federal de Goiás com a Mídia Lab, coordenada pelo professor Cleomar, que é uma pessoa extremamente sensível além da parte de mídias que ele entende

bem, ele também é formado em Letras. Então uniu a parte do sentimento, da literatura, com as novas tecnologias sem perder a essência da casa, que é muito importante isso. E essa história de modernizar o museu mais, aproximou mais o turista que realmente agora temos uma casa de literatura, que você vê literatura desde a lojinha da entrada até o quintal. Nós temos poesia declamada nas árvores, nas paredes, em tudo. Então quer dizer, nós conseguimos fazer com que o turista que entre nessa casa ele gosta de literatura, ele quer ler mais os escritores essa é a proposta atual do museu. Mudamos os expositores de tal forma que os documentos ficaram mais a vista, então a proposta é essa, é despertar o gosto da leitura, principalmente nas crianças.

Porque a poesia sai da fumaça? Porque fogão é emblemático. É ali que Cora se manteve sua condição financeira através dos doces, então tacho tem uma história muito importante. Então ali no lugar onde ela passava maior parte do seu tempo mexendo com os doces, com as frutas, ali do fogão sair a poesia na fumaça que adoçava a cozinha acho que é muito legal, os meninos adoram isso. Hoje nós pegamos justamente 3 palavras que estão na sua poesia: água, terra e ar. Você viu no quintal, o “Triângulo da vida”. Desses três elementos que nortearam a nova expografia do museu. Então a poesia no ar que é na cozinha, a poesia na água que a biquinha d'água, onde é aquela água que abastece a casa mais de 200 anos, hoje já tem outra finalidade que ela tá carregando a poesia e jogando a poesia no Rio Vermelho que é o rio que Cora cantou no “Verso e Prosa” e temos até que uma parede onde a poesia sai da máquina de escrever. É como se ela tivesse ali naquela máquina escrevendo o seu poema aqui na hora e o leitor vê a poesia sair passando pela parede. Então foram os três elementos indicadores para nova expografia e nós temos essa preocupação de cinco em cinco anos fazer algumas alterações, para que o turista que veio uma vez, que veio duas, que vem três, ele encontra alguma novidade porque o museu não pode ficar estático. Ele é dinâmico, então nós temos que acompanhar esse dinamismo da sociedade.

P - E assim, a recepção do público? O que vocês têm recebido de comentários a respeito das exposições?

RM - Olha o público tem gostado muito. Se você ler um caderno que nós temos aqui na entrada que são as opiniões dos turistas, as pessoas todas colocam a emoção de entrar na casa, que você percebe que no corredor temos uma foto dela em pé como se ela dissesse: “Entra a casa é sua! Vamos visitar, Venha visitar o Museu!” Então, o turista se sente em casa aqui dentro então é isso que a gente quer passar. Quem visita conheça essa mulher e que saia com

muita vontade de ler as obras de Cora Coralina. O mais importante pra gente é conhecer a sua obra.

P - Quando foi que começou esse processo de virtualização de digitalização do museu?

RM - Foram nos primeiros editais da Fundação Viter. Todos os documentos, tem mais de 10.000 documentos estão todos catalogados dentro das normas da biblioteconomia. Todas as fotos estão devidamente acondicionadas dentro das normas de conservação de fotografias e os documentos já foram digitalizados. Então turista a pessoa que queira pesquisar tal ele terá acesso, terá, porque eu disse no futuro? Como o museu é uma instituição que não tem outro recurso a não ser as entradas para pagar todos os seus funcionários, são seis funcionários na casa. Eu sou a diretora e sou voluntária. Não recebo nada da casa, então nós não temos ainda um departamento que fica exclusivamente para dedicar ao acervo. A pesquisa nós não abrimos essa possibilidade por falta de recurso mesmo de ter como pagar um funcionário só para isso. Como pesquisa é muito poucas pessoas que ainda vem pesquisar ou já tem muita coisa na internet ai nós atendemos às vezes pessoas que estão fazendo tese de mestrado, doutorado, pós-doc que vem aqui então são esporádicos e a gente trabalha aqui dentro da nossa precariedade, mas não temos ainda um centro de pesquisa no museu.

P - Então não tem um profissional da comunicação?

RM - Não tem, não tem.

P - Vocês pretendem ter?

RM - Se tiver recurso. Porque primeiramente temos que manter o que já está aí. Ainda aqui o turismo é fraco, nós não temos um grande número de turistas. Tem alguns museus que recebem é 10.000 turistas por mês aí então teria como se manter, mas nós ainda somos precários em termos de visitação no museu. Então o que entra mal dá para pagar toda despesa que você sabe preservar uma casa do século 18 do jeito que ela está, precisa de muito recurso. Então como nós então priorizamos o atendimento ao turista, por que isso que nos dá o retorno na casa e outros projetos que podem ficar no futuro.

P - Queria saber do site: quando foi feito e qual a proposta do site?

RM - O site foi feito também com recursos da Caixa Econômica em 2009, depois nós atualizamos em 2015. Esse site foi feito pelo uma amiga minha que mora em São Paulo. Nós optamos lá por que ela fez praticamente de graça para gente cobrou só poucas coisas, só

alguns profissionais porque deve trabalhar. Então site ela mantém. Ele a parte da vida e obra de Cora está atualizado tem as entrevistas, têm o último DVD que nós fizemos que é a 'Vida e obra de Cora' já exposto está lá. Ele ainda tá em processo, nós ainda pensamos futuramente num próximo edital nós dedicarmos exclusivamente ao site. Mas ele tem cumprido o seu papel as pessoas fazem os agendamentos por ele, manda todas as notícias que precisa, as informações que precisa, já pega o endereço no site, para manter a correspondência conosco através dele, então está tendo uma comunicação, precária, mas está funcionando.

P - Como se deu essa colaboração do projeto ERA Virtual?

RM - A ERA Virtual foi um projeto que é um grupo de pessoas, grupo de Belo Horizonte que fez um projeto para o Banco de Minas Gerais. Nesse banco então patrocinou três projetos de Era Virtual que seria o museu de Cora Coralina, museu Guimarães Rosa e o outro museu não me lembro mais, eu acho que foram três museus brasileiros. Eles então colocaram Cora dentro desse projeto desses três museus brasileiros e nós fomos contemplados com ele. Era estudante inclusive de comunicação também que fizeram o projeto de Minas Gerais e escolheram esses três museus nós ficamos com ele. Ele não é eterno, tanto é que acho que agora ele já saiu do ar. Tinha um prazo de 10 anos. Prazo que eles tiveram para manter ele no ar, mas ele foi importantíssimo. Foi o primeiro que a gente teve. Depois o site veio. Ele foi de fundamental importância na divulgação do museu, das atividades e foi muito bem feito.

P - E vocês tem comentários, *feedback* do pessoal que acompanha as visitas?

RM - Sim. Eles vem aqui, os funcionários - depois você pode conversar com a Laila - nós divulgávamos para todas as pessoas que “Agora vocês podem visitar o museu virtual”. A gente dava o endereço do museu virtual aí as pessoas olhavam e falavam: “Ah que legal”, aí outros falavam “Nossa mostrei para a minha família, ficaram doidos, todo mundo quer ir lá visitar o museu”. Quer dizer, ele estimulou as pessoas a virem a Goiás a conhecer não só virtual, mas presencial. Ele foi de fundamental importância.

P - E qual que é a diferença que a senhora vê da visita virtual para a visita aqui presencial?

RM - Nós queremos a visita presencial. Porque você sente a emoção da casa. O virtual é só para aguçar o desejo de conhecer, mas nós queremos que a pessoa venha, que a pessoa pise no chão onde que Cora pisou por mais de 100 anos, ver a biquinha d'água onde ela lavava suas frutas, ver o fogão, o quintal. Então o presencial que é importante para nós. O virtual é

chamariz “Venha a Goiás! Venha conhecer essa cidade!” e agora para gente concluir o nosso projeto esse ano, nós fizemos um Café, chama Cora Café, com as quitandinhas de Goiás, com docinhos, para ter mais renda ao museu, por que todos os museus que você visita de fora de Goiás, no Brasil sempre tem uma loja, que é de sustentabilidade e sempre tem um Café. Então nós unimos a loja e o Café para dar mais recurso financeiro para o museu, para manter lindo e belo para todos os turistas, todos os goianos venham conhecer e admirar essa mulher que hoje é referência internacional.

É interessante colocar que eu acho que o museu contribuiu para que o nome dela seja cada vez mais lembrado. Hoje a rodovia que você veio de Goiânia já se chama rodovia Cora Coralina. Tem um pedaço que até Inhumas é Jaime Câmara, de Inhumas até Goiás se chama agora Cora Coralina essa duplicação. Temos o caminho de Cora Coralina que foi um projeto do governo através da Goiás Turismo já tá trazendo atletas cameiros - não sei como fala -, de várias partes do Brasil para fazer o caminho como se fosse o Caminho de Compostela e o que a gente colocou no caminho? São sete municípios que está o peregrino sai de Corumbá de Goiás passa por Pirenópolis passa por mais cinco cidades até chegar Goiás. Nesse percurso todinho ele tá lendo poesia de Cora. Nós separamos 60 fragmentos de poesias que estão colocadas nos outdoors na estrada, então à medida que você vai andando na estrada fazendo sua meditação você vai lendo poesia de Cora Coralina. Então quando eles chegam aqui já chegam alimentados de poesia. Então foi um projeto Fantástico do Governo Estado de Goiás criou e que ta mostrando o diferencial que existem vários caminhos, e o nosso como tem o Caminho de Compostela que você viaja para fazer sua reflexão interior, aqui nós temos o caminho de Cora Coralina que você vai para se alimentar de poesia.

P - Para terminar, eu queria saber da senhora como é que vocês lidaram com esse recente acontecimento do incêndio ao Museu Nacional. Assim a questão da preservação, se mudou alguma coisa da digitalização. Porque minha percepção foi que assim, como eles não tinham muito recurso, muitas coisas se perderam...

RM - Mais de 90 % ...

P - ai para recuperar muitas pessoas solicitaram uma imagem, fotos, para fazer um arquivo digital. Como vocês perceberam?

RM - Olha a gente, inclusive eu faço parte agora do Conselho Consultivo do Patrimônio Museal, inclusive terça-feira agora nós tivemos uma reunião em Brasília onde são 14, 15 conselheiros do Brasil todo e eu sou uma das representantes do Estado de Goiás e a discussão

foi justamente essa com o Ministro da Cultura. Porque o incêndio no Museu Nacional foi o motivo deles quererem acabar com o IBRAM - Instituto Brasileiro de Museus e criar uma Agência. Quer dizer deixar de ser uma autarquia que tem independência que possa ajudar os museus nacionais. Eles criaram através de medida provisória medida 850 /851 e arbitrariamente sem conversar com o público interessado, sem conversar as pessoas que dirigem o museu simplesmente eles criaram autoritariamente essa Medida Provisória de tal forma que o IBRAM se transforma apenas numa Secretaria do Ministério da Cultura. Quer dizer sem uma força política, força da classe. Então nós estamos com um manifesto, eu acabei assinando ontem, que está sendo publicado no Brasil todo em todas as redes sociais para mostrar essa arbitrariedade. Então o que acontece, o IBRAM tem um contrato com os bombeiros do Brasil então e os bombeiros são muito atenciosos. Por exemplo, agora nós aqui sempre nos preocupamos com a parte de incêndio, já tivemos uma grande enchente que afetou profundamente nosso acervo, então nós temos atenção a isso.

Como eu disse para você os nossos documentos estão todos digitalizados e tão de tal forma fácil nesses armários de aço e se houver, Deus me guarde, se houver um incêndio ele é fácil de você tirar rapidamente. Deus ajude que nunca vai acontecer, mas nós temos todos os equipamentos de prevenção de incêndio atualizados. Os bombeiros já estiveram daqui semana passada, já nos deu certificado que já está tudo ok, toda revisão elétrica. Então nós Graças a Deus estamos preocupados com essa situação né porque é o que aconteceu no Museu Nacional foi uma morte anunciada. Todo mundo sabia que estava numa situação péssima, sem recurso, agora que acontece aparece milhões de dinheiro para fazer. Porque não apareceu antes? Então é a ironia do país, é um descaso que as autoridades têm com a cultura. Como houve uma repercussão internacional eles agiram agora, se não houvesse ficaria por isso mesmo né mais um museu queimado sem nenhuma importância. Então é importante esse seu trabalho não é porque eu acho que a gente tem - eu sou professora, sou professora aposentada da UEG daqui de Goiás - então eu acho que os trabalhos que os alunos, que vocês fazem, TCC devem ser realmente trabalhos que vão contribuir com a sociedade que não adianta fazer um TCC que não tem nada a ver vai para a gaveta e é só para você ter sua nota e ter seu diploma. Então parabéns você de estar preocupada. Que seu TCC seja divulgado, seja mostrado a sua preocupação com a cultura. Isso é muito louvável para os jovens de hoje.

P - Obrigada!

RM - Qualquer coisa que você mais precisar você tem nossos contatos, nosso e-mail aqui.

APÊNDICE C - Transcrição do depoimento com Laila, guia do Museu Cora Coralina realizada no dia 29 de setembro de 2018, às 11h na Cidade de Goiás

Questão única sobre como é o site do Museu Casa de Cora Coralina

O site é só um complemento do que é a casa. A casa ela vem recheada de informações que no site não. O site ele só dá uma base de informações. Você entrar numa casa e sentir a presença é diferente do que você está na tela do computador, de um tablet, no telefone. Porque isso? O site vai ser sua leitura. Você senta, vê as imagens que alguém fotografou e colocou ali, lógico com muita autorização, e pronto. Agora você vir fazer uma visita é diferente. Você está sentindo o ambiente da casa e o Casa Museu é isso. É a casa dela que ela viveu para mais de 50 anos, que a história, a presença dela tá focado.

Então a complementação das informações ela é direta para os dois lados. Quando você faz uma visita monitorada dentro do museu e quando você faz uma leitura complementar do que você já viu. Por isso que a gente sempre fala para o visitante: você ler uma obra e você fazer uma visita é diferente. Quando você não lê nada, você não tem informação de nada, fica cru. Então é essa que é o diferencial no Museu.

E aí o que acontece? O site capta bastante as informações da vida e obra, que é o bacana, que tem pessoas que é leiga no assunto, não sabe nem o ano que ela nasceu, não sabe nem quem foi Cora Coralina, então o site é complementar principalmente para pesquisadores e, quando a pessoa vem passando essas informações de estar visitando o Casa Museu ele tira as dúvidas como visitante em tempo real, ele vem passando todas as informações de auxílio da vida e obra dela. Então é o bacana isso. Você que fez a visita monitorada. Você viu a diferença. E você viu com os dois tipos de público: turmas de escola e pessoas avulsas. O avulso ele vem com mais tempo, então a captação de informações é maior. Tem pessoas que gastam uma hora e 40 com a gente aqui dentro e as turmas a gente tem 20 no máximo 30 minutos com cada turma e as escolas hoje o bacana é que trabalha com a Cora.

Então é isso, o bacana do Casa Museu é como eu falei pra você. Tá mexendo com a identidade de uma pessoa em tempo real. Cora saiu e a gente continuou mantendo essa memória dela viva. Manter a memória que a gente fala é falar dela sempre no presente dentro da casa. É como se ela estivesse aqui. E a gente faz essa visita monitorada das doze salas no passeio. Ela vem complementando com as novas tecnologias. A tecnologia vem fazendo casamento com a casa. A gente primordial tinha ideia de jogar um poema na exposição. Quando foi escolhido foi o Triângulo da vida: ar, água e terra. Os elementos tecnológicos vêm compondo a exposição. Letra saindo da fumaça do fogão, ar; letra saindo da bica, água; e letra

saindo da máquina que vem terra na parede da casa. Então complementava a exposição. A primeira sala pega a tecnologia jogado as projeções com imagem dela o tempo todo, quando a pessoa quer ouvir os áudios a gente ergue o volume dos televisores, tem a tecnologia usando no suporte aonde vem toda a cronologia vida e obra e também no ato dela escrever no painel então a exposição hoje ela vem recheada de informações.

ANEXO D - Pesquisa sobre experiência do usuário no site do Museu Casa de Cora Coralina

Olá! Sou graduanda em Relações Públicas na Universidade Federal de Goiás e estou realizando esta pesquisa para meu TCC e gostaria muito que você me ajudasse respondendo as questões a seguir sobre sua experiência de visita ao Museu Casa de Cora Coralina de forma presencial e virtual. As respostas obtidas serão usadas apenas para fins acadêmicos.

Sua participação é muito importante e desde já agradeço!

*Obrigatório

1. Gênero *

Marcar apenas uma oval.

Feminino

Masculino

Outro:

2. Sua idade *

3. Cidade/Estado *

4. Como você conheceu o Museu Casa de Cora Coralina? *

5. Como você conheceu o site do Museu Casa de Cora Coralina? *

6. Quando você visitou o Museu Casa de Cora Coralina? Comente como foi a sua experiência. *

7. Como foi a sua experiência de visita virtual no site do Museu Casa de Cora Coralina?

*

8. Quais as diferenças e semelhanças você percebeu em relação a visita presencial e a visita virtual? *

9. Para você, o que é um museu virtual? *

10. Você considera o Museu físico Casa de Cora Coralina real? E museu disponível no o site é real?

11. Você considera que o site é uma forma de preservar a memória de Cora Coralina?
